



Kullanım Kılavuzu

Multimedia Projector

EB-G5750WU

EB-G5450WU

Bu Kılavuzda Kullanılan İşaretler

• Güvenlik işaretleri

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

 Uyarı	Bu simbol, uyulmaması durumunda yanlış kullanımından ötürü muhtemel bir kişisel yaralanma veya hatta ölüme neden olabilecek bilgileri belirtir.
 Dikkat	Bu simbol, uyulmaması durumunda yanlış kullanımından ötürü muhtemel bir kişisel yaralanma veya fiziksel hasara neden olabilecek bilgileri belirtir.

• Genel bilgi işaretleri

Dikkat	Yeterince dikkat edilmedeinde 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 simbolün önünde yer alan altı çizili sözcük veya sözcüklerin açıklamasının terminoloji sözlüğünde yer aldığı işaret eder. "Ek" başlığındaki "Sözlük" bölümüne bakın.  s.149
Prosedür	Kullanım yöntemleri ve işlem sırasını belirtir. Belirtilen prosedürün numaralandırılmış adımlar sırasıyla izlenerek yapılması gerekmektedir.
[(Ad)]	Uzaktan Kumanda veya Kontrol Panelindeki düğmelerin adını belirtir. Örnek: [Esc] düğmesi
"(Menü Adı)" Parlaklık (Kalink)	Yapıldırma menü öğelerini belirtir. Örnek: Görüntü menüsünden "Parlaklık" öğesini seçin. Görüntü menüsü - Parlaklık

Bu Kılavuzda Kullanılan İşaretler 2**Giriş****Projektör Özellikleri 8**

Bir Tavan Altlığı üzerine kurulduğunda kullanım kolaylığı	8
Güvenebileceğiniz Sağlamlık	8
Geniş Yelpazedeği İhtiyaçları Karşılar	8
Geliştirilmiş Güvenlik İşlevleri	9
Kullanımı Kolay	9
İzleme ve Kontrol İşlevleri	9
Bir Ağ bağlantısının Bütün Avantajlarından Yararlanma	9

Parça Adları ve İşlevleri 10

Ön/Ust	10
Taban	11
Arka	12
Arabirim	12
Kontrol Paneli	14
Uzaktan Kumanda	15
Pilleri takma	17
Uzaktan kumandanın çalışma kapsamı	18

Kullanışlı İşlevler**Yansıtılan Görüntünün Ayarlanması 20**

Test Desenini Görüntüleme	20
Yansıtılan Görüntünün Konumunu Ayarlama (Mercek Kaydırma)	21
Yansıtılan Görüntüdeki Bozulmanın Düzeltilmesi	22
Quick Corner	23
Y/D Ekr. Yerl.	25

Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi 27

Gelen Sinyalleri Otomatik Algila ve Yansıtılan Görüntüyü Değiştir (Kaynak Arama)	27
--	----

Uzaktan Kumanda ile Hedef Görüntüye Geçiş 28**Yansıtılan Görüntünün En Boy Oranını Değiştirme 29**

En/Boy Oranı Modunu Değiştirme	29
Video ekipmanından veya HDMI giriş bağlantı noktasından alınan görüntüleri yansıtma	29
Bilgisayardan alınan görüntüleri yansıtma	30

Yansıtma Kalitesini Seçme (Renk Modunu Seçme) 31**İki Görüntüyü Aynı Anda Yansıtma (yalnızca Split Screen) 32**

Ekran Bölme'de Yansıtma için Giriş Kaynakları	32
Çalışma Prosedürleri	32
Bölünmüş ekranada yansıtma	32
Sol ve sağ ekranlar arasında geçiş yapma	33
Sol ve sağ görüntü boyutlarını değiştirme	33
Bölünmüş ekranı sonlandırma	34
Ekran Bölme Yansıtma Sirasındaki Kısıtlamalar	34
Çalışma kısıtlamaları	34
Görüntülerle ilgili kısıtlamalar	34

Yansıtmayı İyileştirme İşlevleri 35

Görüntü ve Sesi Geçici Olarak Gizleme (A/V Mute)	35
Görüntüyü Dondurma (Dondur)	35
İşaretçi İşlevi (İşaretçi)	36
Görüntünün Bir Parçasını Büyütme (E-Zoom)	36

Birden Fazla Projektör Kullanıldığında Hedef Projektörün Sayısında Kısıtlama 38

Projektör ID'sinin Ayarlanması	38
Projektör kimliğinin kontrol edilmesi	38
Uzaktan Kumanda Kimliğinin Ayarlanması	39

Birden Fazla Projektörden Yansıtırken Renk Düzeltmesi (Çoklu Ekran Renk Ayarı) 41

Düzelte Prosesürü Özeti	41
Düzelte Metodu	41

Bir Kullanıcı Logosunu Kaydetme 43**Güvenlik İşlevleri** 45

Kullanıcıları Yönetme (Şifre Koruması)	45
Şifre Koruması Türü	45
Şifre Koruması Ayarı	45
Şifreyi Girme	46
Çalışmayı Kısıtlama (İşletim Kiliti)	47
Hırsızlık Önleyici Kilit	48
Kablo kilidini takma	48
Projeksiyon merceğinin çalınmasını önleyici	48

Yapilandırma Menüsü**Yapilandırma Menüsünü Kullanma** 50**Görüntü Menüsü** 51**Sinyal Menüsü** 53**Ayarlar Menüsü** 55**Uzatılmış Menü** 57**Ağ Menüsü** 60

Ağ Menüsünün Kullanımı hakkında notlar	61
Yazılım Klavyesi İşlemleri	61
Temel Menü	62
Kablosuz LAN Menüsü	63
Güvenlik Menüsü (Sadece Kablosuz LAN ünitesi takılıysa)	65
WEP seçildiğinde	66
WPA-PSK(TKIP/AES) veya WPA2-PSK(TKIP/AES) seçili olduğunda	68
EAP-TLS seçildiğinde	69
EAP-TTLS/MD5, EAP-TTLS/MS-CHAPv2, PEAP/MS-CHAPv2, PEAP/GTC, LEAP, EAP-Fast/MS-CHAPv2, EAP-Fast/GTC seçildiğinde	70
Kablolu LAN Menüsü	71
Posta menüsü	72
Digerleri Menüsü	73
Sıfırla Menüsü	74

Bilgiler Menüsü (Yalnızca Ekran) 75**Sıfırla Menüsü** 76**Sorun Giderme****Yardımı Kullanma** 78**Sorun Çözme** 80

Göstergeleri okuma	80
⌚ Gösterge ışığı kırmızı yanar veya yanıp söner	81
⌚ ⚡ Göstergesi yanar veya yanıp söner	82
Göstergeler Yardımcı Olmazsa	84
Görüntülerle ilgili sorunlar	85
Yansıtma başlığında meydana gelen sorunlar	89
Diğer sorunlar	90
Yorumlama Event IDs	92

Bakım**Temizleme** 94

Projktör Yüzeyinin Temizlenmesi	94
Merceğin Temizlenmesi	94
Hava Filtresinin temizlenmesi	94

Sarf Malzemelerinin Değiştirilmesi 97

Lambanın Değiştirilmesi	97
Lamba değiştirme süresi	97
Lambanın değiştirilmesi	97
Lamba Saati sıfırlama	100
Hava Filtresinin Değiştirilmesi	100
Hava filtresi değiştirme süresi	100
Hava滤resinin değiştirilmesi	100

Taşıma Konusunda Notlar 102

Yakına Taşıma	102
---------------------	-----

Taşırken	102
Ambalajı hazırlama	102
Ambalaj yapılması ve taşımaya ilişkin notlar	102

İzleme ve Kontroller

EasyMP Monitor 104

Web Tarayıcı Kullanarak Ayarları Değiştirme (Web Kontrol) 105

Görüntüleme Web Kontrol	105
GörüntülemeWeb Uzak	105

Sorunları Rapor Etmek için Posta Bildirimi İşlevlerini Kullanma 107

Posta Bildirimi İşlevi Okuma Sorunu	107
---	-----

SNMP Kullanarak Yönetme 108

ESC/VP21 Komutları 109

Seri Bağlantı	109
Haberleşme protokolü	109
Komut Listesi	109

HakkındaPJLink 111

Crestron RoomView Hakkında® 112

Bilgisayar Penceresinden Projektörü Çalıştırma	112
Çalışma penceresini görüntüleme	112
Çalışma penceresini kullanma	113
Araçlar penceresini kullanma	114

Ağ İşlevleri

"Ağ Projektörüne Bağlan" ile Yansıtma 117

Bir Kablosuz LAN Erişim Noktası ile WPS (Wi-Fi Protected Setup) Bağlantısı Yapma 118

Bağlantı Kurulum Metodu	118
Tuşa basma metodunu kullanarak bağlantı yapma	119
PIN Kodu Metodunu kullanarak bağlantı yapma	120

Kurulum ve Bağlantılar

Kurulum Yöntemleri 124

Yansıtma Modunu Değiştirme	124
----------------------------------	-----

Video Ekipmanına Bağlanması 126

Bilgisayara Bağlanması	126
Video çıkışını dizüstü bilgisayardan değiştirme	128
Video Ekipmanına Bağlanması	128

Harici Ekipmanına Bağlanması 131

LAN Kablosunun Bağlanması	131
Harici monitöre bağlama	131
Harici Hoparlörlerle Bağlama	131

İsteğe Bağlı Aksesuarları ve Verilen Aksesuarları Takma 133

Projektörün Mercek Ünitesini Çıkarma ve Takma	133
Çıkarma	133
Takma	134
Kablosuz LAN Ünitesini (ELPAP03) Takma	134
Takma	134
Kablosuz LAN göstergelerini okuma	135
Kablo Kapağını Takma ve Çıkarma	136
Takma	136
Çıkarma	137

Ek

İsteğe Bağlı Aksesuarlar ve Sarf Malzemeleri 139

İsteğe bağlı Aksesuarlar	139
Sarf Malzemeleri	140

Ecran Boyutu ve Yansıtma Mesafesi 141

Yansıtma Mesafesi	141
-------------------------	-----

Desteklenen Monitör Ekranları 143

Desteklenen Monitör Ekranları	143
Bilgisayar sinyalleri (analog RGB)	143
Bileşen Video	143
Bileşik Video/S-Video	143
DVI-D ve HDMI giriş bağlantı noktasından giriş sinyalleri	143

Özellikler 145

Projektörün Genel Özellikleri	145
-------------------------------------	-----

Görünüm 148

Sözlük 149

Genel Notlar 151

Gösterimler Hakkında	151
Genel Uyarı	152

Dizin 168

Giriş

Bu bölüm, projektör özelliklerini ve parça adlarını açıklar.

Bir Tavan Altlığı Üzerine kurulduğunda kullanım kolaylığı

Ortalanmış mercek

Mercek projektörün merkezine yerleştirilmiştir, bu nedenle iyi dengelenmiştir ve tavana monte edilmesi kolaydır. Bu özellik ekran ve projektörün hizalanmasını da kolaylaştırır.

Yatay ve dikey mercek kaydırma özelliğine sahiptir

Yansıtılan görüntünün konumunu yatay ve dikey eksen boyunca ayarlamayı sağlayan mercek kaydırma fonksiyonunun kullanılması, çok farklı yerlere kurulumunu sağlar.  s.21

Beş adet isteğe bağlı mercek temin edilir

Yansıtma mesafesine ve amaca en uygun merceği seçebilirsiniz. Bayonet tipi, isteğe bağlı merceklerin kolayca değiştirilmelerine ve monte edilmelerine olanak sağlar.  s.133, s.139

Ortama uyum sağlayan ve montajı kolay kıلان bir tasarım

Projektörün gelişmiş tasarımı, temiz bir dış görünüm için kabloları gizleyen kablo kılıfına sahiptir.

Kolay bakım

Lamba değiştirme işlemini projektörün yanındaki kapağı açarak ve yatay olarak lambayı çekerek yapabilirsiniz.

Ayrıca havafiltresini sadece dışarı doğru çekerek veya projektörün ön kısmına kaydırarak değiştirebilirsiniz.

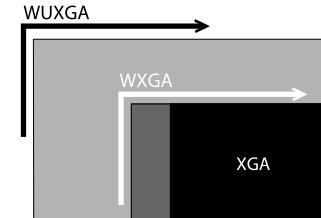
Güvenebileceğiniz Sağlamlık

Hava girişi sisteminde geniş statik elektrik filtresi kullanılmıştır. Projektör kalıcı olarak tavana monte edilmiş olsa bile sıcaklıktan kaynaklanan kapanmayı önlemek için projektöre giren toz miktarını azaltır.

Geniş Yelpazedeği İhtiyaçları Karşılardır

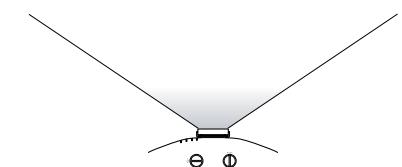
Yüksek çözünürlülüklü WUXGA panel ile donatılmıştır

Ekrana çok miktarda bilgiyi yansıtabilirsiniz. İzleyiciler ekranları kaydirmeden veya geçiş yapmadan bir baktısta tüm bilgileri görebilir.



İki görüntüyü aynı anda yansıtın (Split Screen)

İki video kaynağından gelen görüntülerin ekranda aynı anda yan yana yansıtılabilirsiniz. Bu, örneğin video konferans yaparken sunum materyallerini yansıtmak için uygulama kapsamını artırır.  s.32



Tıbbi görüntüler net olarak yeniden oluşturma

X ışını fotoğrafları gibi tıbbi görüntülerin yansıtımak için "DICOM SIM" adında renk modu vardır. Bu mod, DICOM  standartına yaklaşan görüntü kalitesi oluşturur. (Projktör tıbbi cihaz değildir ve tıbbi tanılar için kullanılamaz.)  s.31

Hassas renk ayarlamaları

Renk Modunun yanı sıra, aynı zamanda görüntünün mutlak renk sıcaklığını ve her bir RGB rengin gücünü ayarlayabilirsiniz. Ayrıca, her bir RGBCMY'nin renk tonunu, doygunluğunu ve parlaklığını ayarlayabildiğinizden, görüntü üstün ayrıntıya sahip bir derinlik ve renk eşleşmesi ile yansıtılabilir.

Geliştirilmiş Güvenlik İşlevleri

Kullanıcıları kısıtlamak ve yönetmek için Parola Koruma

Bir parola koyarak projektörü kullananları kısıtlayabilirsiniz. (☞ [s.45](#))

Kontrol Paneli kilidi, kontrol paneli üzerindeki tuşların kullanımını kısıtlar.

Bu özelliği kullanarak toplantı, okul vb. sunumlarında, başka kişilerin projektör ayarlarını izinsiz şekilde değiştirmesini önleyebilirsiniz. (☞ [s.47](#))

Çeşitli hırsızlık önleyici aygıtlarla donatılmıştır

Projektör, aşağıda belirtilen tiplerde hırsızlık önleyici güvenlik aygıtları ile donatılmıştır. (☞ [s.48](#))

- Güvenlik yuvası
- Güvenlik kablosu kurulum noktası
- Mercek ünitesini çıkarma düğmesini sabitlemek için vidalayın.

Kullanımı Kolay

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 kapatıktan sonra, projektörün soğumasını beklemeden projektörün güç kablosunu çıkarabilirsiniz.

İzleme ve Kontrol İşlevleri

Epson EasyMP Monitor uygulama yazılımı gibi seçkin izleme ve kontrol panelleri desteklenir. Bu, sistem ortamına uygun olarak projektörü kullanmanıza olanak sağlar. (☞ "İzleme ve Kontroller" [s.103](#))

Bir Ağ bağlantısının Bütün Avantajlarından Yararlanma

Dinamik konferanslar için dört görüntüyü aynı anda yansıtın

Verilen EasyMP Multi PC Projection uygulama yazılımını kullanarak bir ağa bağlanan en fazla dört bilgisayardan gelen görüntüler aynı anda görüntülenebilir. Konferansları ve toplantıları daha canlı yapmak için bilgisayarlara bağlanan herkes kolayca ve serbestçe görüntüleri yansıtabilir. (☞ [EasyMP Multi PC Projeksiyon Kullanım Kılavuzu](#))

Görüntü ve sesi ağ kullanarak aktarma

Şağlanan EasyMP Network Projection uygulamaları yazılımı ağ bilgisayarlarına bağlanmak ve video, ses ve filmleri aktarmak için kullanılabilir. Çok sayıda aktarım işlevinin kullanılması sunum olanaklarını artırır. (☞ [EasyMP Network Projection Kullanım Kılavuzu](#))

"Ağ Projektörüne Bağlan" özelliğini kullanarak yansıtma

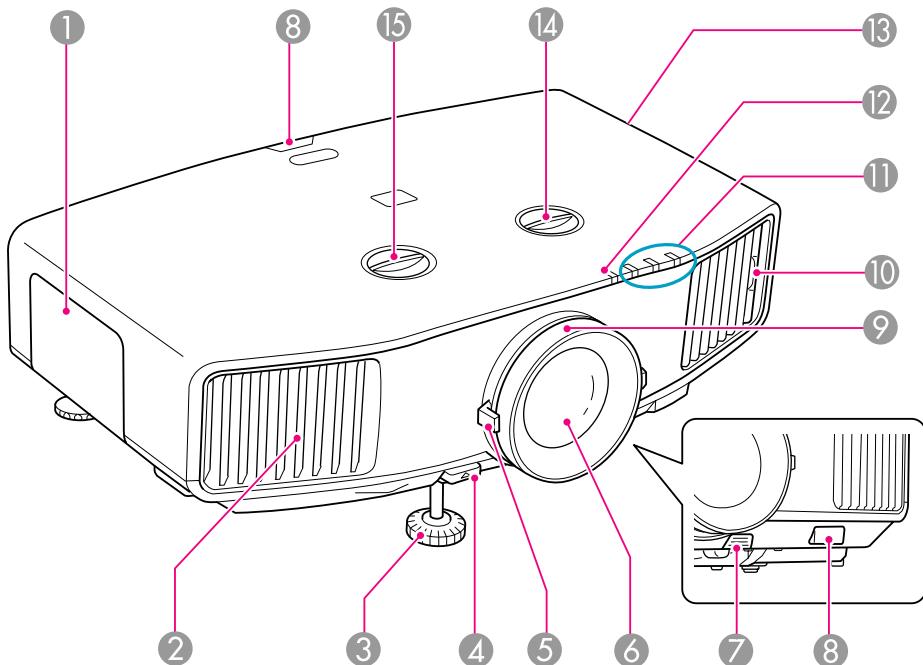
Projektörü bir ağa bağlayarak ve Windows Vista veya Windows'deki "Ağ Projektörü" işlevini kullanarak, ağ üzerinde birden fazla kullanıcı projektörü paylaşabilir. (☞ [s.117](#))

Ağa kolayca bağlanmak için hızlı kablosuz bağlantılar

Ağ bilgisayarları sadece isteğe bağlı Hızlı Kablosuz Bağlantı USB anahtarları takılarak projekte bağlanabilirler. (Bu işlev yalnızca Windows bilgisayarları için desteklenir.) (☞ [s.139](#))

Ön/Üst

Aşağıdaki çizimde standart yakınlıklaştırma merceği monte edilmiş bir projektör gösterilmiştir.

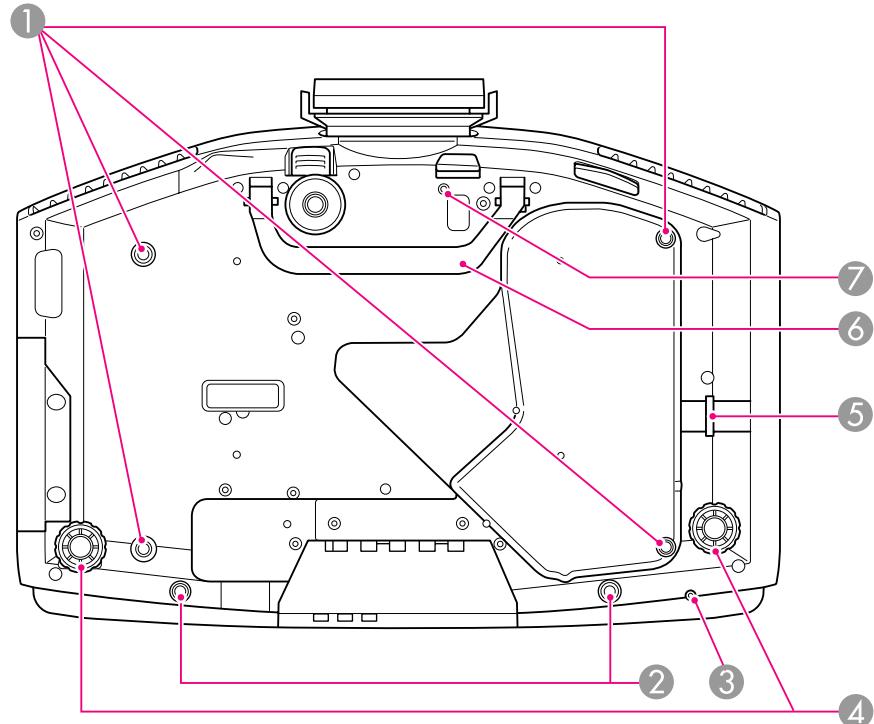


Ad	İşlev
1 Lamba kapağı	Projektör lambasını değiştireceğiniz zaman bu kapağı açın. (☞ s.97)

Ad	İşlev
2 Hava çıkış fanı	Projektörü dahili olarak soğutmak için kullanılan havanın çıkış fanı.
Dikkat	
<i>Hava çıkış kanalı yakınına ısı nedeniyle deform olabilecek veya ısıdan başka bir şekilde etkilenebilecek nesneler koymayın ve projektör çalışırken yüzünüzü veya ellerinizi kanala yaklaştırmayın.</i>	
3 Ayarlanabilir ön ayak	Projektör masa gibi bir yüzeye yerleştirildiğinde, yansıtılan görüntünün konumunu genişletin ve ayarlayın. (☞ Hızlı Başlangıç Kılavuzu)
4 Ayak ayarlama kolu	Ön ayağı açmak veya toplamak için ayak kolunu dışarı doğru çekin. (☞ Hızlı Başlangıç Kılavuzu)
5 Zoom halkası	Görüntü boyutunu ayarlar. (☞ Hızlı Başlangıç Kılavuzu)
6 Projeksiyon merceği	Görüntüler bu parçanın içinden yansitılır.
7 Mercek ünitesi çıkarma düğmesi	Mercek değiştirirken mercek ünitesini çıkarmak için bu düğmeye basın. (☞ s.133)
8 Uzaktan Kumanda Alıcısı	Uzaktan kumanda sinyallerini alır. (☞ s.18)
9 Odaklılama halkası	Görüntü odağını ayarlar. (☞ Hızlı Başlangıç Kılavuzu)
10 H. Filt.Tmzl.Uyr.	Hava filtresini temizlerken veya değiştirirken hava filtresini dışarı çekmek için bu tırnakı kullanın. (☞ s.94, s.100)
11 Durum göstergesi	Göstergelerin rengi ve yanıp sönmeleri veya sürekli yanmaları projektör durumunu belirtir. (☞ s.80)
12 Kablosuz LAN göstergesi	Bu gösterge, Kablosuz LAN ünitesi takılı olduğunda ağ erişiminin durumunu gösterir. (☞ s.135)

Ad	İşlev
⑬ Hava giriş fanı (Hava filtersi)	Projektörün iç kısmını soğutmak için hava girişi sağlar. Burada toz birikmesi iç sıcaklığın yükselmesine neden olabilir ve bu durum çalışmaya ilgili sorunlara ve optik motorun hizmet ömrünün kısalmasına yol açabilir. Hava filtersinin düzenli olarak temizlendiğinden emin olun.  s.94
⑭ Dikey mercek kaydırma düğmesi	Yansıtılan görüntünün konumunu yukarı veya aşağı taşımak için düğmeyi çevirin.  s.21
⑮ Yatay mercek kaydırma düğmesi	Yansıtılan görüntünün konumunu sola veya sağa taşımak için düğmeyi çevirin.  s.21

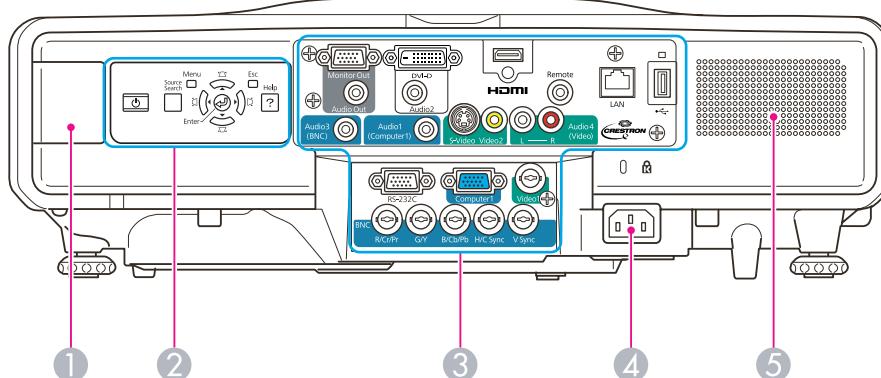
Taban



Ad	İşlev
① Tavan allığı tespit noktaları (4 nokta)	Projktör tavanda kullanılacağı zaman isteğe bağlı tavan allığını buraya monte edin.  s.139, s.124
② Kablo kapağını sabitlemek için vida delikleri.	Lamba kapağını yerine sabitlemek için vida delikleri.  s.136
③ Kablosuz LAN ünitesi kapağını sabitlemek için vida deliği	Kablosuz LAN ünitesini takarken kayıp ve diğer zararlardan kaçınmak için ünitesi yerine sabitlemek amacıyla bu vida deliğini kullanın.  s.134

Ad	İşlev
④ Arka ayak	Bir masa üzerine kurulduğunda, yatay eğimi ayarlamak üzere açmak veya toplamak için çevirin. <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i>
⑤ Güvenlik kablosu kurulum noktası	Projektörü sabit bir nesneye sabitlemek için ticari olarak bulunabilen hırsızlığa karşı önlem kilidini buradan geçirin. s.48
⑥ Kol	Bu kolları projektörü taşıırken kullanın.
⑦ Mercek ünitesini çıkarma düğmesi için vida deliği	Mercek ünitesini takarken mercek ünitesini çıkarma düğmesini sabitlemek için verilen vidayla bu vida deliğini kullanın. s.48

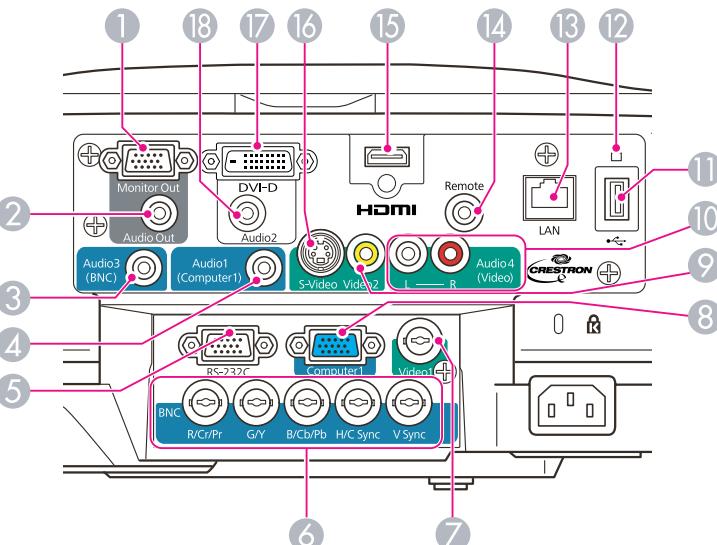
Arka



Ad	İşlev
① Kablosuz LAN Ünitesi takılma bölümü	Kablosuz LAN ünitesini buraya takın. Takılma işlemi sırasında kapağı çıkarın. "Kablosuz LAN Ünitesini (ELPAP03) Takma" s.134
② Kontrol Paneli	"Kontrol Paneli" s.14
③ Arabirim	"Arabirim" s.12

Ad	İşlev
④ Güç girişi	Güç kablosuna bağlanır. <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i>
⑤ Hoparlör	

Arabirim

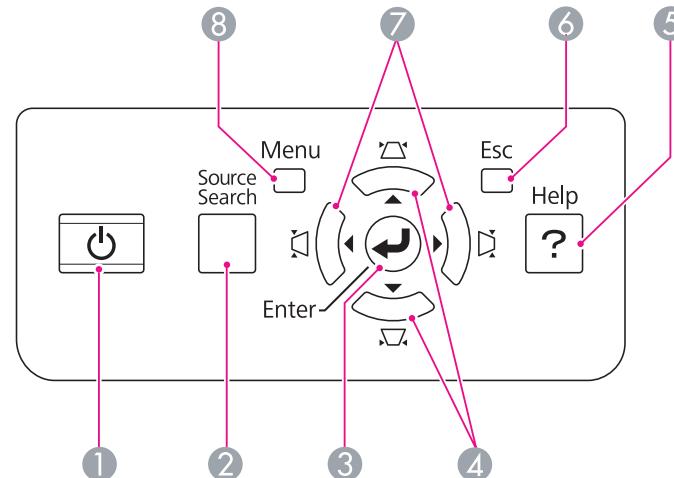


Ad	İşlev
① Monitör Çıkış bağlantı noktası	Computer1 giriş bağlantı noktasına veya BNC giriş bağlantı noktasına bağlı olan bilgisayardan gelen RGB sinyali harici bir monitöre verir. Diğer portlardan gelen sinyaller ve bileşen video sinyallerinin çıkışı sağlanamaz.
② Audio Out bağlantı noktası	Yansıtılmakta olan görüntünün sesini harici hoparlörlere verir.
③ Audio3 giriş bağlantı noktası	BNC giriş bağlantı noktasına bağlı olan cihazın ses çıkış bağlantı noktasına bağlanır.

Ad	İşlev
④ Audio1 giriş bağlantı noktası	Computer1 giriş bağlantı noktasına bağlı olan cihazın ses çıkış bağlantı noktasına bağlanır.
⑤ RS-232C bağlantı noktası	Projektör bilgisayardan kontrol edildiği zaman, projektörü bilgisayara bir RS-232C kablosu ile bağlayın. Bu bağlantı noktası kontrol amaçlı olarak kullanılır ve normalde kullanılmaması gereklidir.  "ESC/VP21 Komutları" s.109
⑥ BNC giriş bağlantı noktası	Bir bilgisayardan gelen RGB sinyalleri ve diğer video kaynaklarından gelen komponent video sinyalleri için.
⑦ Video1 giriş bağlantı noktası	Video kaynaklarından gelen bileşik video sinyalleri için.
⑧ Computer1 giriş bağlantı noktası	Bir bilgisayardan gelen RGB sinyalleri ve diğer video kaynaklarından gelen komponent video sinyalleri için.
⑨ Video2 giriş bağlantı noktası	Video kaynaklarından gelen bileşik video sinyalleri için.
⑩ Audio4 giriş bağlantı noktası	S-Video giriş bağlantı noktasına, Video1 giriş bağlantı noktasına veya Video2 giriş bağlantı noktasına bağlı ekipmandan ses çıkışını yapmak istediğinizde, ses çıkışı bağlantı noktasına bağlanır.
⑪ USB(TypeA) bağlantı noktası	USB depolama aygıtına veya dijital fotoğraf makinesine bağlanır ve görüntüler/film dosyalarını ve senaryoları yansıtır.  PC Free Kullanım Kılavuzu
⑫ USB göstergesi	Aşağıdakiler, USB(TypeA) bağlantı noktasına bağlı USB aygıtlarının durumunu açıklar. Kapalı: Bir USB aygıtını bağlı değil Turuncu Işık AÇIK: Bir USB aygıtını bağlı Yeşil Işık AÇIK: USB aygıtını çalıştırıyor Kırmızı Işık AÇIK: Hata
⑬ LAN bağlantı noktası	Bir ağa bağlanmak için LAN kablosu bağlanır.

Ad	İşlev
⑭ Remote bağlantı noktası	Opsiyonel uzaktan kumanda kablo seti ile bağlantıyı gerçekleştirir ve uzaktan kumanda sinyallerinin girişini sağlar. Uzaktan kumanda kablosu bu uzaktan kumanda bağlantı noktasına takıldığında, projektör üzerindeki kumanda alıcısı devre dışı bırakılır.
⑮ HDMI giriş bağlantı noktası	HDMI™ ile uyumlu video ekipmanı ve bilgisayarlardan gönderilen video sinyallerinin girişini sağlar. Bu projektör <u>HDCP</u> sinyalleri ile uyumludur.
⑯ S-Video (S-Video) giriş bağlantı noktası	Video kaynaklarından gönderilen S-video sinyalleri için.
⑰ DVI-D giriş bağlantı noktası	DVI-D çıkış portuna bağlı bir bilgisayardan gelen dijital RGB sinyalleri girişini içindir. Bu projektör <u>HDCP</u> sinyalleri ile uyumludur.
⑱ Audio2 giriş bağlantı noktası	DVI-D giriş bağlantı noktasına bağlı olan cihazı ses çıkış bağlantı noktasına bağlanır.

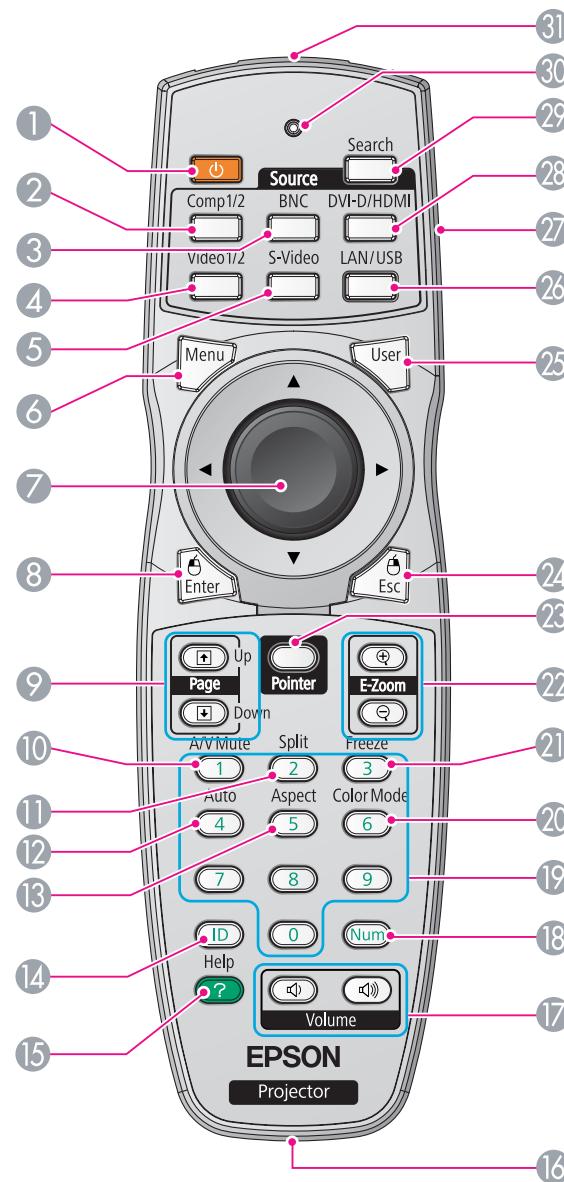
Kontrol Paneli



Ad	İşlev
① [Power] düğmesi	Projektörü açar veya kapatır. Hızlı Başlangıç Kılavuzu
② [Source Search] düğmesi	Projektöre bağlı olan ve bir görüntü gönderen bir sonraki giriş kaynağını seçer. s.27
③ [Enter] düğmesi	Bilgisayarın analog RGB sinyallerinin yansıtılması sırasında basılırsa, en iyi görüntüyü yansitmak için İzleme, Senkronizasyon ve Konum öğelerini otomatik olarak ayarlanır. Bir yapılandırma menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken geçerli seçimi kabul eder, bu seçime girer ve bir sonraki seviyeye geçer. s.50

Ad	İşlev
④ [Δ/\blacktriangle][$\square/\blacktriangledown$] düğmesi	Dikey ekran yerleşimi bozulmasını düzeltir. s.25 Bir yapılandırma menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken basıldığında, bu düğmeler sadece menü öğelerini ve ayar değerlerini seçen [\blacktriangle] ve [\blacktriangledown] işlevlerine sahiptir. s.50 PC Free veya Ağ Projektörüne Bağan kullanılarak yansıtılırken, bu düğmeler yalnızca [\blacktriangle] ve [\blacktriangledown] düğmeleri olarak işlev görür.
⑤ [Help] düğmesi	Sorun olduğunda yapmanız gerekeni gösteren Yardım ekranını görüntüler ve kapatır. s.78
⑥ [Esc] düğmesi	Geçerli işlevi durdurur. Bir yapılandırma menüsü görüntülenirken bu düğmeye basıldığında bir önceki menü seviyesine döner. s.50
⑦ [$\square/\blacktriangle/\square/\blacktriangleright$] düğmesi	Yatay ekran yerleşimi bozulmasını düzeltir. s.25 Bir yapılandırma menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken basıldığında, bu düğmeler sadece menü öğelerini ve ayar değerlerini seçen [\blacktriangle] ve [\blacktriangleright] işlevlerine sahiptir. s.50 PC Free veya Ağ Projektörüne Bağan kullanılarak yansıtılırken, bu düğmeler yalnızca [\blacktriangle] ve [\blacktriangleright] düğmeleri olarak işlev görür.
⑧ [Menu] düğmesi	Yaplandırma menüsünü görüntüler ve kapatır. s.49

Uzaktan Kumanda



Ad	İşlev
① [Power] düğmesi	Projektörü açar veya kapatır.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu
② [Comp1/2] düğmesi	Computer1 giriş bağlantı noktasından alınan görüntülere geçer.
③ [BNC] düğmesi	BNC giriş bağlantı noktasından alınan görüntülere geçer.
④ [Video1/2] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında, görüntülenen görüntü Video1 giriş bağlantı noktası ve Video2 giriş bağlantı noktası arasında geçiş yapar.
⑤ [S-Video] düğmesi	S-video giriş bağlantı noktasından alınan görüntülere geçer.
⑥ [Menu] düğmesi	Yapilandırma menüsünü görüntüler ve kapatır.  s.49
⑦ [Search] düğmesi	Bir yapılandırma veya Yardım ekranı görüntülenirken, menü öğeleri ve ayar değerlerini seçer.  s.50, s.78 İsteğe bağlı kablosuz fare alıcısı kullanıldığında, bu düğmenin basılması işaretçiyi basılan yönde doğru hareket ettirir (sekiz yön mümkündür).
⑧ [Enter] düğmesi	Bir yapılandırma menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken geçerli seçimi kabul eder, bu seçime girer ve bir sonraki seviyeye geçer.  s.50, s.78 Opsiyonel kablosuz fare alıcısı kullanıldığında faredeki sol tuş görevini görür.
⑨ [Page] düğmeleri [Up][Down]	Bu düğmeler, ağ üzerinden projekture bağılı bir bilgisayardan görüntüleri yansıtırken bir sayfa yukarı ve aşağı ilerleme için kullanılabilir. Bu düğmeler, PC Free ile görüntüleri yansıtırken ekranı değiştirmek için kullanılabilir. Bu düğmeler, isteğe bağlı kablosuz fare alıcısı kullanırken bir sayfa yukarı ve aşağı ilerlemek için kullanılabilir.
⑩ [A/V Mute] düğmesi	Video ve sesi açar ve kapatır.  s.35
⑪ [Split] düğmesi	Ekrani ikiye bölmek ve aynı anda iki görüntü yansıtmak için bu düğmeye basın.  s.32

Ad	İşlev
⑫ [Auto] düğmesi	Bilgisayarın analog RGB sinyallerinin yansıtılması sırasında basılırsa, en iyi görüntüyü yansıtmak için İzleme, Senkronizasyon ve Konum öğelerini otomatik olarak ayarlanır.
⑬ [Aspect] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında <u>En-Boy Oranı</u> ➔ değişir. ↗ s.29
⑭ [ID] düğmesi	Uzaktan kumanda kimlik ayarı yapmak için bu düğmeye basın. ↗ s.39
⑮ [Help] düğmesi	Sorun oluştuğunda yapmanız gerekeni gösteren Yardım ekranını görüntüler ve kapatır. ↗ s.78
⑯ Uzaktan kumanda portu	İsteğe bağlı uzaktan kumanda kablo seti ile bağlantıyı gerçekleştirir ve uzaktan kumanda sinyallerinin çıkışını sağlar. Uzaktan kumanda kablosu bu uzaktan kumanda bağlantı noktasına takıldığından, kumanda alıcısı devre dışı bırakılır.
⑰ [Volume] düğmesi [🔇][🔉][🔊]	[🔇] Ses düzeyini azaltır. [🔉] Ses düzeyini arttırır. ↗ Hızlı Başlangıç Kılavuzu
	Dikkat <i>Ses çok yüksek olarak ayarlandığında başlamayın. Yüksek ses seviyesi işitme kaybına neden olabilir. Projektörü kapatmadan önce her zaman sesi kısın. Projektörü açtıktan sonra sesi kademeli olarak artırın.</i>
⑱ [Num] düğmesi	Parolaları, Ağ ve benzerlerinden IP Adresi öğesini girmek için bu düğmeyi kullanın.
⑲ Sayı tuşları	Parolaları, uzaktan kumanda kimlik bilgileri ayarlarını, Ağ ve benzerlerinden IP Adresi öğesini girmek için bu düğmeyi kullanın.
⑳ [Color Mode] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında Renk Modu değişir. ↗ s.31

Ad	İşlev
㉑ [Freeze] düğmesi	Görüntüler duraklatılır veya oynatılır. ↗ s.35
㉒ [E-Zoom] düğmeleri [⊕][⊖]	[⊕] düğmesi yansıtma boyutunu değiştirmeden görüntüyü büyütür. [⊖] düğmesi, [⊕] düğmesi kullanılarak büyütülen görüntü bölümlerini küçültür. ↗ s.36
㉓ [Pointer] düğmesi	Ekran işaretçisini etkinleştirerek basın. ↗ s.36
㉔ [Esc] düğmesi	Geçerli işlevi durdurur. Bir yapılandırma menüsü görüntülenirken bu düğmeye basıldığında bir önceki menü seviyesine döner. ↗ s.50 Opsiyonel kablosuz fare alıcısı kullanıldığında faredeki sağ tuş görevini görür.
㉕ [User] düğmesi	Altı adet mevcut yapılandırma menüsü öğesinden sık kullanılan bir öğeyi atamak için basın. Düğmeye basıldığında atanmış menü öğesinin seçim/ayarlama ekranı görüntülenir, böylece tek tuşlu ayarlar/ayarlamalar yapmanız sağlanır. ↗ s.55 Test Deseni varsayılan ayar olarak atanmıştır.
㉖ [LAN/USB] düğmesi	Bu düğmeye her bastığınızda görüntü, projektöre bağlı bilgisayardaki görüntü ile USB(TypeA) bağlantı noktasına bağlı USB cihazındaki görüntü arasında geçiş yapar.
㉗ Kimlik anahtarı	Uzaktan kumandanın kimlik ayarlarını etkinleştirmek (On)/devre dışı bırakmak (Off) için bu anahtarı kullanın. ↗ s.38
㉘ [DVI-D/HDMI] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında, görüntülenen görüntü DVI-D giriş bağlantı noktasının HDMI giriş bağlantı noktasına arasında geçiş yapar.
㉙ [Source Search] düğmesi	Projektöre bağlı olan ve bir görüntü gönderen bir sonraki giriş kaynağını seçer. ↗ s.27
㉚ Göstergeler	Uzaktan kumanda sinyalleri gönderildiğinde bir ışık yanar.
㉛ Uzaktan kumanda ışın yayma alanı	Uzaktan kumanda sinyallerini gönderir.

Pilleri takma

Piller, cihaz satıldığında uzaktan kumandanın içinde değildir. Uzaktan kumandayı kullanmak için verilen pilleri (iki, AA alcalin pil) takın.

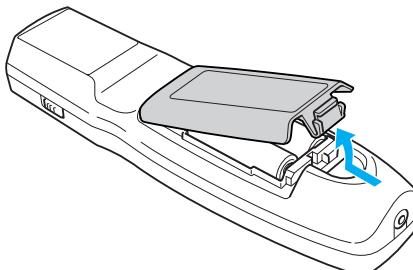
Dikkat

Pilleri kullanmadan önce, *Güvenlik Talimatlarını okuduğunuzdan emin olun.*
 [Güvenlik Talimatları](#)

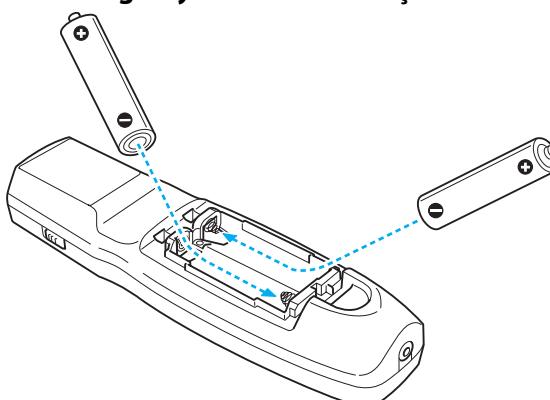
Prosedür

1 Pil kapağını çıkarın.

Pil haznesi kapağının mandalını iterek kapağı kaldırın.



2 Pilleri doğru yönde olacak biçimde takın.



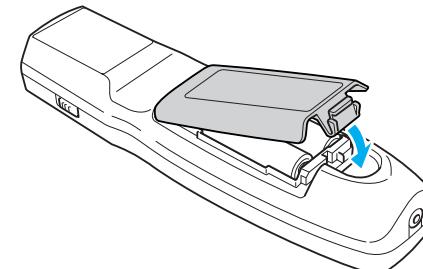
Dikkat

Pillerin doğru şekilde yerleştirildiğinden emin olmak için, pil yuvasındaki (+) ve (-) işaretlerinin konumunu kontrol edin.

3

Pil kapağını yerine takın.

Pil haznesinin kapağını, tık sesi çıkartıp yerine oturana kadar bastırın.

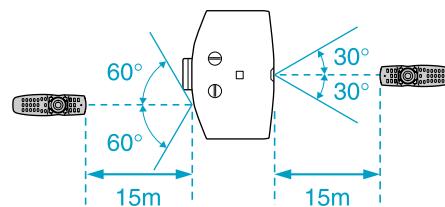


Uzaktan kumandanın yanıt vermesinde gecikme gerçekleşirse ya da bir süre kullanıldıktan sonra çalışmıyorsa bu, pillerin bittiği anlamına gelebilir. Bu durumda pilleri değiştirin. İki adet AA boy alcalin pil hazırlı edin. AA boy alcalin pil dışında başka pil kullanamazsınız.

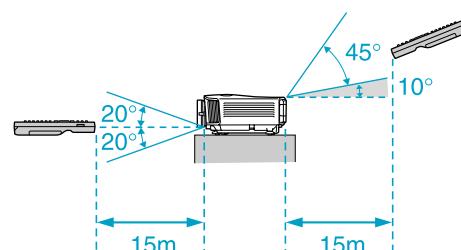
Uzaktan kumandanın çalışma kapsamı

Uzaktan kumandayı kullanırken uzaktan kumandanın ışık veren alanını, projektördeki uzaktan kumanda alicısına doğru yönettin. Projektörle birlikte verilen uzaktan kumandanın çalışma kapsamı aşağıda gösterilmiştir.

Yatay çalışma kapsamı



Dikey çalışma kapsamı



- Uzaktan kumandanın gelen çalışma sinyallerinin alınmasını engellemek için **Kur** menüsünde **Uzak Alıcı** ayarını yapın.  [s.55](#)
- Diğer Epson projektörleriyle sağlanan bir uzaktan kumandayı kullanırken **Uzatılmış** menüsünde **Uzaktan Kumanda Tipi** ayarını yapın.  [s.57](#)
Kullandığınız uzaktan kumandaya bağlı olarak çalışma kapsamı değişir.

Kullanışlı İşlevler

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

Test Desenini Görüntüleme

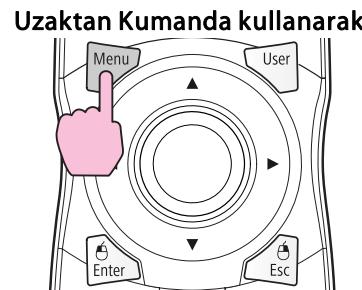
Test deseni, video ekipmanı bağlamadan projeksiyonun durumunu ayaramak için görüntülenebilir. Bu, projektörü takarken kullanışlı olur.



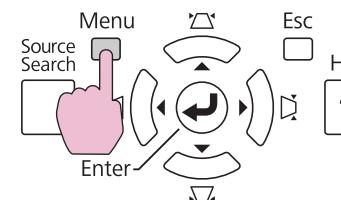
Uzaktan kumandadaki [User] düğmesi **Test Deseni** olarak ayarlanmışsa, [User] düğmesine basıldığında test deseni görüntülenir. (Varsayılan ayar Test Deseni seçeneğidir.)

Prosedür

- 1 Projeksiyondan yansıtma yapılrken [Menu] düğmesine basın. Ayarlar - "Test Deseni" öğelerini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.



Kontrol paneli kullanarak

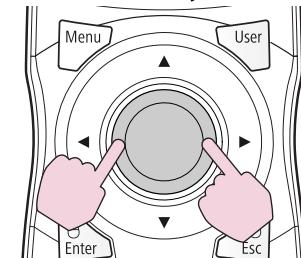


2

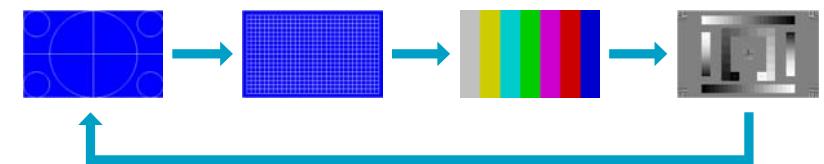
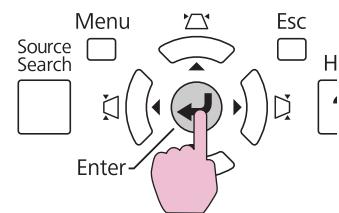
- Test desenine geçmek için uzaktan kumandadaki [◊] düğmesine [►] yönünde veya kontrol panelindeki [Enter] düğmesine basın.**

Önceki görüntüyü görüntülemek için uzaktan kumandadaki [◊] düğmesine [◄] yönünde basın.

Uzaktan Kumandayı Kullanarak



Kontrol panelini kullanarak



Test deseni görüntülenirken aşağıdaki ayarlar yapılabilir.

- Yakınlaştırma ve odak ayarı ➡ [Hızlı Başlangıç Kılavuzu](#)
- Yansıtılan görüntünün konum ayarı ➡ [s.21](#)
- Yansıtılan görüntünün ekran yerleşimi ayarı ➡ [s.22](#)
- Projeksiyon kalitesini seçme (Renk Modunu Seçme) ➡ [s.31](#)
- Parlaklık ayar ➡ [Görüntü menüsü - Parlaklık s.51](#)
- Keskinlik ayarı (yalnızca Standart) ➡ [Görüntü menüsü - Netlik s.51](#)
- Renk sıcaklığı ayarı ➡ [Görüntü menüsü - Mutlak Renk Sic. s.51](#)
- Renk ayarı ➡ [Görüntü menüsü - Renk Ayarı s.51](#)



Test deseni görüntülenirken ayar yapılamayan menü öğelerini ayarlamak veya yansıtılan görüntünün ince ayarını yapmak için bağlı cihazdan bir görüntü yansıtın.

3

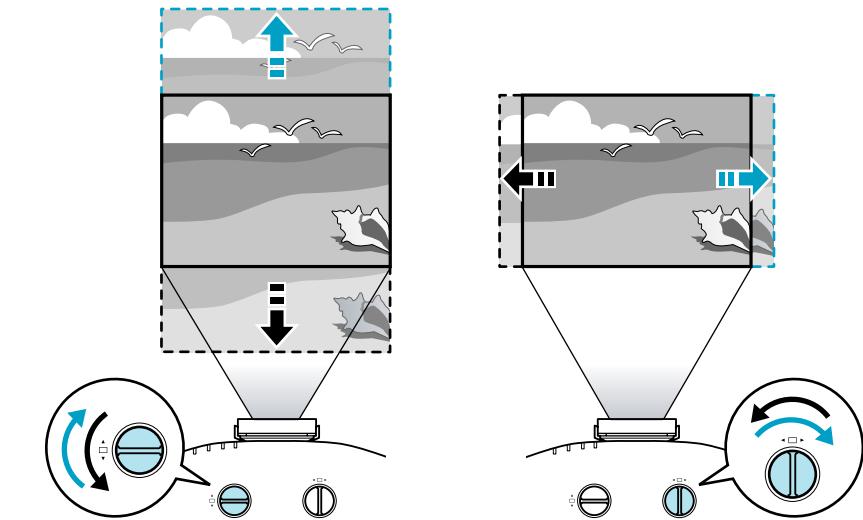
Test desenini sonlandırmak için [Esc] düğmesine basın.

Yansıtılan Görüntünün Konumunu Ayarlama (Mercek Kaydırma)

Örneğin projeksiyon tam olarak ekranın önüne yerleştirilemediği gibi durumlarda yansıtılan görüntünün konumunu ayarlamak için mercek kaydırılabilir.

Prosedür

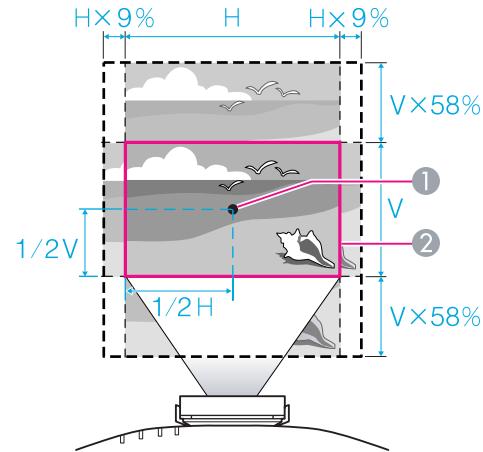
Yansıtılan görüntünün konumunu ayarlamak için dikey mercek kaydırma düğmesini veya dikey mercek kaydırma düğmesini döndürün.



Görüntü, yatay ve dikey mercek kaydırma düğmelerinin her ikisi de merkezde olduğunda en net durumda olacaktır.

Yansıtılan Görüntünün Ayarlanması

Mercek kaydırma düğmeleri kullanılarak görüntüün taşıınabileceği alanlar aşağıda gösterilmiştir.



- ① Mercek merkezi
- ② Mercek kaydırma düğmeleri merkez konuma ayarlandığında yansıtılan görüntü

- Y/D Ekran Yerleşimi

Bu işlev, münferit olarak yatay ve dikey yönlerdeki bozulmayı elle düzeltmenize olanak tanır. Projektörün kontrol panelindeki [Δ/Δ], [\square/\square], [\leftarrow/\rightarrow] ve [\uparrow/\downarrow] düğmelerini kullanarak kolayca Y/D ekran yerleşimi düzeltmeleri gerçekleştirilebilirsiniz. ["Y/D Ekr. Yerl." s.25](#)

Quick Corner ile yatay ve dikey ekran yerleşimi aynı anda gerçekleştirilemez. Yapılandırma menüsünden **Ekran Yerleşimi** düzeltme yöntemi seçildiğinde, seçtiğiniz düzeltme yöntemi kontrol panelindeki [Δ/Δ], [\square/\square], [\leftarrow/\rightarrow] and [\uparrow/\downarrow] düğmelerine atanır. **Ekran Yerleşimi** için varsayılan ayar **Y/D Ekr. Yerl.** seçeneğidir, bu nedenle [Δ/Δ], [\square/\square], [\leftarrow/\rightarrow] and [\uparrow/\downarrow] düğmelerine basıldığında, Y/D-Ekran Yerleşimi düzeltmesi gerçekleştirilir.

Quick Corner ve Y/D Ekr. Yerl. düzeltmesi bir test desenini yansıtırken gerçekleştirilebildiğiinden, bir bilgisayar veya başka bir ekipman bağlayarak hazırlıklar yapmanız gerekmekz.

Yansıtılan Görüntüdeki Bozulmanın Düzeltilmesi

Yansıtılan görüntülerdeki bozulma aşağıda gösterildiği gibi iki şekilde düzeltilebilir.

- Quick Corner

Bu işlev, yansıtılan görüntünün dört köşesinden her birini ayrı olarak elle düzeltmenize izin verir. ["Quick Corner" s.23](#)

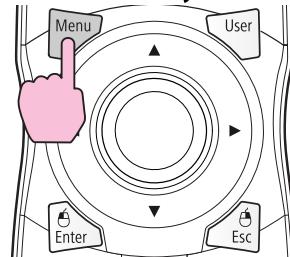
Ekran yerleşimi bozulmasını doğru olarak ayarlamak için Quick Corner kullanmanızı öneririz.

Quick Corner

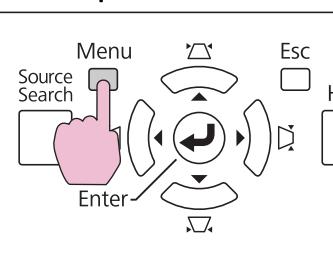
Prosedür

- Projeksiyondan yansıtma yapılrken [Menu] düğmesine basın. Ayarlar menüsü - "Ekran Yerleşimi" ögesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın. → "Yapıllandırma Menüsünü Kullanma" s.50

Uzaktan Kumandayı Kullanarak



Kontrol panelini kullanarak

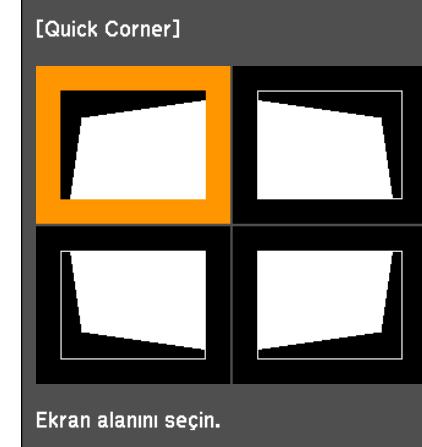


[Esc] :Dön [↑/↓] :Seç [Enter] :Gir

[Menu] :Çık

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

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



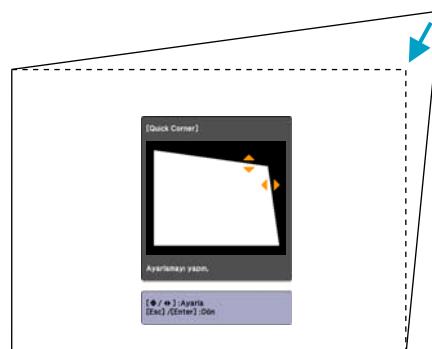
[↑/↓] :Seç
[Enter] :Gir
[Esc] :Dön (Sıfırlamak/değiştirmek için 2 saniye basın)

- 3

Uzaktan kumandanın üzerindeki [◇] düğmesini veya kontrol panelindeki [Δ/\wedge], [∇/\downarrow], [\leftarrow/\leftarrow] ve [\rightarrow/\rightarrow] düğmelerini kullanarak ayarlamak istediğiniz köşeyi seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.



- 4** Uzaktan kumandaladaki [◎] düğmesini veya kontrol panelindeki [Δ/\blacktriangle], [$\square/\blacktriangledown$], [$\leftarrow/\blacktriangleleft$] ve [$\rightarrow/\blacktriangleright$] düğmelerini kullanarak köşenin konumunu düzeltin.



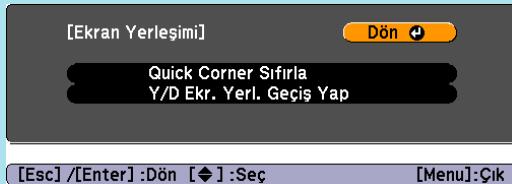
- 5** Geriye kalan köşeler varsa, bunların ayarlamalarını yapmak için gerekiği sürece 3. ve 4. prosedürleri tekrarlayın.
- 6** Bitirdiğinizde, düzeltme menüsünden çıkmak için [Esc] düğmesine basın.

Düzeltme metodu, yapılandırma menüsünde **Ekran Yerleşimi** seçeneklerinden **Quick Corner** seçeneğine geçiş yaptığından, daha sonra [Δ/\blacktriangle], [$\square/\blacktriangledown$], [$\leftarrow/\blacktriangleleft$] and [$\rightarrow/\blacktriangleright$] düğmelerine basıldığında, 2. prosedürdeki köşe seçim ekranı görüntülenir. Kontrol panelindeki [Δ/\blacktriangle], [$\square/\blacktriangledown$], [$\leftarrow/\blacktriangleleft$] ve [$\rightarrow/\blacktriangleright$] düğmelerine basarak Y/D-Ekran yerleşimini düzeltmek istiyorsanız, yapılandırma menüsündeki **Ekran Yerleşimi** seçeneğini **Y/D Ekr. Yerl.** olarak değiştirin. ↗ s.55

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



Quick Corner ile düzeltme yapılırken [Esc] düğmesi yaklaşık iki saniye boyunca basılı tutulduğunda, aşağıdaki ekran görüntülenir.



Quick Corner Sıfırla: Quick Corner doğrulamalarının sonuçlarını sıfırlar.

Y/D Ekr. Yerl. Geçiş Yap: Doğrulama yöntemini Y/D Ekr. Yerl.'a sıfırlar. ↗ "Y/D Ekr. Yerl." [s.25](#)

Y/D Ekr. Yerl.

Prosedür

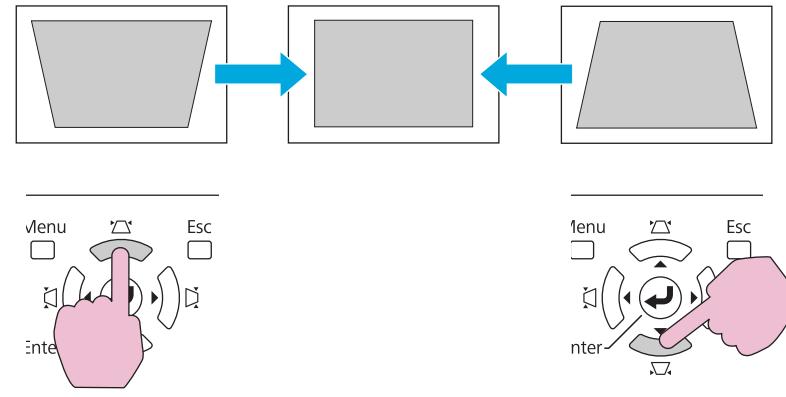
Ekran yerleşimi ayarlarını yatay ve dikey yönde bağımsız olarak değiştirmek istiyorsanız kontrol panelindeki [□/▲], [□/▼], [◀/▶] and [▷/▶] düğmelerine basın.



Bu ayar, **Ayarlar** menüsündeki **Y/D Ekr. Yerl.** seçeneğinden de yapılabilir. ↗ [s.55](#)

- Dikey ekran yerleşimini düzeltme

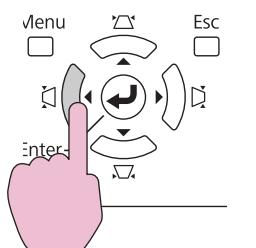
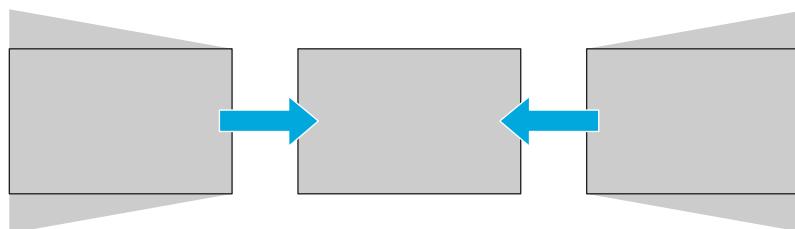
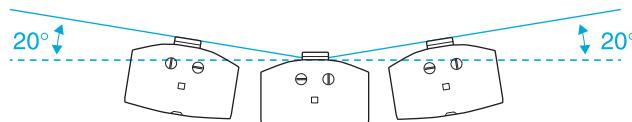
Dikey ekran yerleşimi, ekrana göre projektörü dikey 30° eğerek düzeltilebilir. Projektörü 30° 'den daha fazla yatarak kullanırsanız cihaz hasar görebilir ve kazaya neden olabilir.



[□/▲] ve [□/▼] düğmelerine aynı anda en az 1 saniye basılırsa, dikey ekran yerleşiminin değeri başlangıçtaki durumuna döner.

- Yatay ekran yerleşimini düzeltme

Yatay ekran yerleşimi, ekrana göre projektörü yatay 20° eğerek düzeltilebilir.



[◀/◀] ve [▶/▶] düğmelerine aynı anda en az 1 saniye basılırsa, yatay ekran yerleşiminin değeri başlangıçtaki durumuna döner.



Yatay ve dikey ekran yerleşimi gerçekleştirirken merceği aşağıda gösterilen konuma kaydırın. Mercek kaydırması aşağıdaki gibi konumlandırıldığında, bozulma doğru şekilde düzeltilemez.

☞ "Yansıtılan Görüntünün Konumunu Ayarlama (Mercek Kaydırma)" s.21

- Yatay mercek kaydırma merkeze ayarlanır.
- Dikey mercek kaydırma üst ya da alta ayarlanır.

Düzeltme işlemi, yakınlaştırma ayar değerine göre doğru olarak gerçekleştirilemeyebilir. Ve yansıtılan ekran boyutu düzeltme işlemini gerçekleştirdikten sonra daha küçük olabilir. Projektör monte ederken yansıtma mesafesi konusunda dikkatli olun.

Yansıtılan görüntüyü ekrana göre hassas biçimde hizalamak veya görüntünün ince ayarını yapmak için görüntüyü Quick Corner kullanarak düzeltin. ☞ "Quick Corner" s.23

Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi

Yansıtılan görüntüyü iki şekilde değiştirebilirsiniz.

- **Kaynak Arama ile değiştirme**

Projektör bağlı ekipmandan gönderilen giriş sinyallerini otomatik olarak algılar ve giriş bağlantı noktasından gönderilen görüntü yansıtılır.

- **Doğrudan hedef görüntüye değiştirme**

Hedef giriş bağlantı noktasını değiştirmek için uzaktan kumanda düğmelerini kullanabilirsiniz.

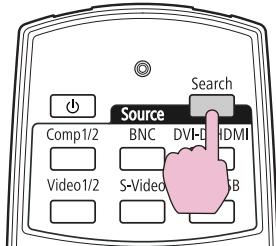
Gelen Sinyalleri Otomatik Algıla ve Yansıtılan Görüntüyü Değiştir (Kaynak Arama)

Yalnızca görüntü sinyallerinin girdiği giriş portlarına geçiş yapacağından, [Source Search] düğmesine basarak hedef görüntülerini hızlıca yansıtabilirsiniz.

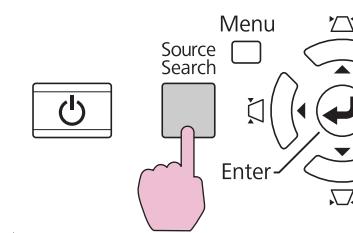
Prosedür

Video ekipmanınız bağlılığında, bu işleme başlamadan önce oynatma işlemini başlatın. İki veya daha fazla ekipman bağlılığında hedef görüntü yansıtılana kadar [Source Search] düğmesine basın.

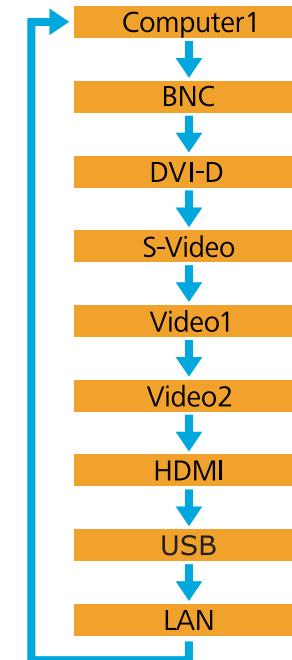
Uzaktan Kumandayı Kullanarak



Kontrol panelini kullanarak



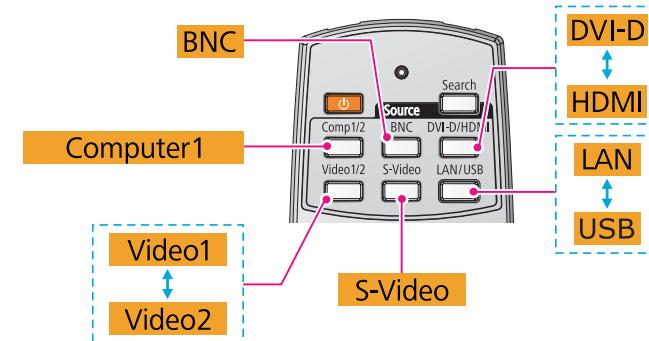
[Source Search] düğmesine basıldığında, aşağıdaki sırada video sinyallerinin alındığı giriş bağlantı noktaları aranır. (Görüntü sinyali gönderilmeyen giriş bağlantı noktası atlanır.)



LAN seçeneğine geçildiğinde, ağ üzerinden bağlanan bilgisayarlardan gelen görüntüler yansıtılır.



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.



Uzaktan Kumanda ile Hedef Görüntüye Geçiş

Uzaktan kumandada bulunan düğmelerle basarak doğrudan giriş bağlantı noktasından alınan görüntüye geçebilirsiniz. ↗ "Uzaktan Kumanda" s.15

LAN seçeneğine geçildiğinde, ağ üzerinden bağlanan bilgisayarlardan gelen görüntüler yansıtılır.

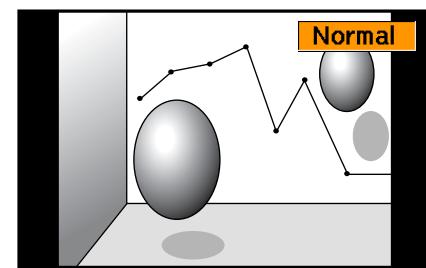
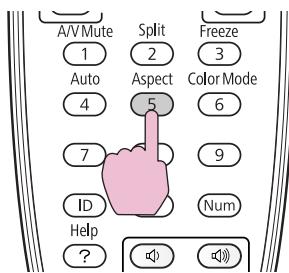
Giriş sinyaline, yükseklik ve genişlik oranına ve çözünürlüğe göre yansıtılan görüntünün **En Boy Oranını** değiştirmek için en boy oranı modunu seçebilirsiniz. En boy oranı modları aşağıda listelenmiştir. Ayarlanabilecek en boy oranı modları, yansıtılan görüntünün türüne göre değişir.

En/boy oranı modu	Açıklaması
Normal	Giriş görüntüsünün en/boy oranını koruyarak tam yansıtma boyutuna yansıtır.
Otomatik	Girişten alınan sinyal bilgilerine dayanarak uygun bir en/boy oranına yansıtır.
16:9	16:9'luk bir en/boy oranıyla tam yansıtma boyutuna yansıtır.
Tam*	Tam boyuta yansıtır.
Yakınlaştırma	Büyütülen giriş görüntüsünü tam yan yönde en boy oranı boyutuna olduğu gibi yansıtır. Yansıtma boyutunun ötesine geçen kısımlar yansıtılmaz.
Doğal	Giriş görüntüsü boyutunun çözünürlüğünde ekranın ortasına yansıtır. Bu, net görüntülerini yansitmak için idealdır.

* 1080i sinyalini girerken **Tam** seçmek için Yapılandırma menüsünden **İleri giden** kısmını **Kapalı** olarak ayarlayın. [s.53](#)

Prosedür

Uzaktan Kumanda



En boy oranı modunun adı dügmeye basılarak ekranda görüntülenir. En/boy oranı modunun adı ekranda görüntülenirken dügmeye basarsanız, bir sonraki en/boy oranı moduna geçilir.



En boy modu ayrıca yapılandırma menüsündeki **Sinyal** menüsünde bulunan **En Boy Oranı** seçeneği kullanılarak da ayarlanabilir.

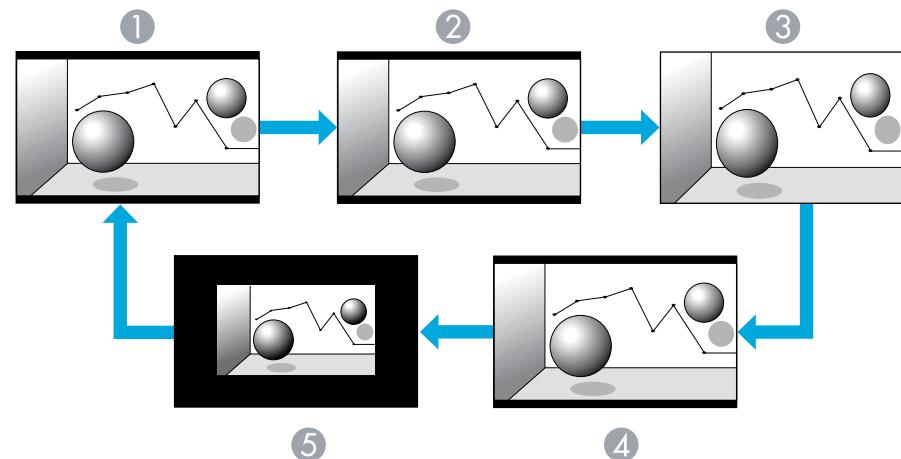
[s.53](#)

En/Boy Oranı Modunu Değiştirme

Video ekipmanından veya HDMI giriş bağlantı noktasından alınan görüntüleri yansıtma

Uzaktan kumandaladaki [Aspect] düğmesine her basıldığında, en boy oranı **Otomatik**, **16:9**, **Tam**, **Yakınlaştırma** ve **Doğal** sırasıyla değişir. [s.29](#)

Örnek: 720p sinyali girişi (çözünürlük: 1280x720, en boy oranı: 16:9)



① Otomatik

② 16:9

③ Tam

- ④ Yakınlaştırma
- ⑤ Doğal



Görüntünün bazı kısımları eksik ise veya tamamı yansıtılmıyorsa, bilgisayar panelinin boyutuna bağlı olarak yapılandırma menüsünde **Çözünürlük** ayarını **Geniş** veya **Normal** olarak ayarlayın. ↗ s.53

Bilgisayardan alınan görüntüleri yansıtmaya

Uzaktan kumandaladaki [Aspect] düğmesine her basıldığında, en boy oranı **Normal**, **16:9**, **Tam**, **Yakınlaştırma** ve **Doğal** sırasıyla değişir. ↗ s.29

Her en boy oranı için yansıtmaya örnekleri aşağıda verilmiştir.

En/boy oranı modu	Giriş Sinyali		
	XGA 1024X768(4:3)	WXGA 1280X800(16:10)	SXGA 1280X1024(5:4)
Normal			
16:9			
Tam			
Yakınlaştırma			
Doğal			

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

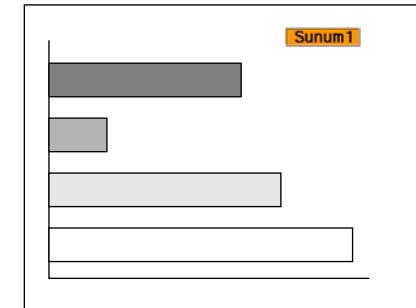
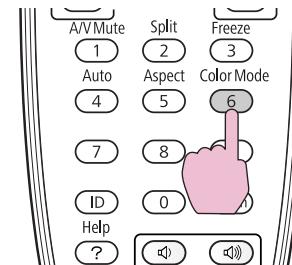
Mod	Uygulama
Dinamik	Bu mod, aydınlatılmış odalarda kullanım için idealdir. Bu en parlak moddur.
Sunum	Bu mod, aydınlatılmış odalarda renkli malzemeler kullanılarak sunum yapılması için idealdir.
Tiyatro	Karanlık bir odada film izlemek için idealdir. Görüntülere neredeyse orijinal kaynak gibi doğal bir ton verir.
Fotoğraf^{*1}	Fotoğraf gibi sabit görüntülerin aydınlatılmış bir odada yansıtılmasını için idealdir. Görüntüler canlıdır ve kontrastı yükseltilmiştir.
Spor^{*2}	Aydınlatılmış bir odada TV programları izlemek için idealdir. Görüntüler canlıdır ve gerçekçiye yakındır.
sRGB	sRGB renk standardına uygun görüntüler için idealdir.
DICOM SIM^{*1}	X'ı şunu fotoğraflarını ve diğer tıbbi görüntülerin yansıtımını için idealdir. Bu, daha net gölgelerin olduğu görüntüler oluşturur. Projektör tıbbi cihaz değildir ve tıbbi tanılar için kullanılamaz.
Özelleştirilmiş	Yapilandırma menüsündeki Renk Ayarı ayarlarından R,G,B,C,M,Y seçeneklerini ayarlamak için Özelleştirilmiş öğesini seçin.

*1 Bu, RGB sinyallerini girerken ya da giriş kaynağını olara USB veya LAN girerken seçilebilir.

*2 Bu, bileşen video sinyalleri, S-video sinyalleri veya bileşik video sinyalleri girerken seçilebilir.

Prosedür

Uzaktan Kumanda



Renk Modu adı düğmeye basılarak ekranda görüntülenir.

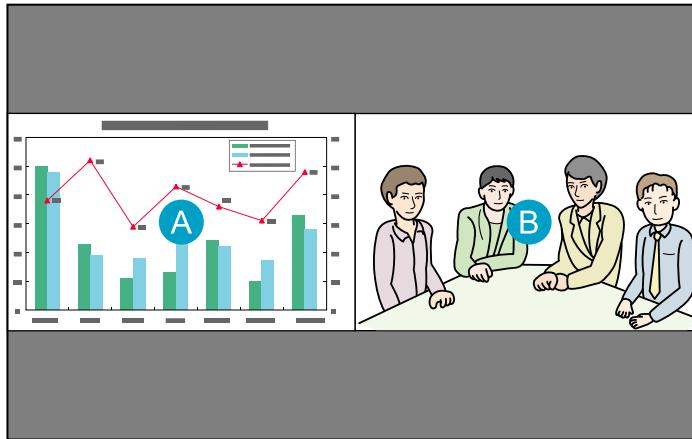
Düğmeye Renk Modu adı ekranda görüntülenirken bastığınızda, bir sonraki Renk Moduna geçilir.



Renk modu ayrıca yapılandırma menüsündeki **Görüntü** menüsünde bulunan **Renk Modu** seçeneği kullanılarak da ayarlanabilir.

☞ s.51

Ekranı sol ekran (**A**) ve sağ ekran (**B**) olarak bölmek ve aynı anda iki görüntüyü yansıtmak için bölünmüş ekran kullanılabilir.



Ekran Bölme'de Yansıtma İçin Giriş Kaynakları

Bölünmüş ekranada yansıtılabilen giriş kaynaklarının bileşimi aşağıda listelenmiştir.

Ağ üzerinden bağlı bilgisayarlardan alınan görüntüler veya USB(TypeA) bağlantı noktasından alınan görüntüler yansıtılamaz.

Sol veya sağ ekran	Diğer ekran
DVI-D	Bilgisayar1
HDMI	BNC
	S-Video
	Video1
	Video2

Çalışma Prosedürleri

Bölünmüş ekranada yansıtma

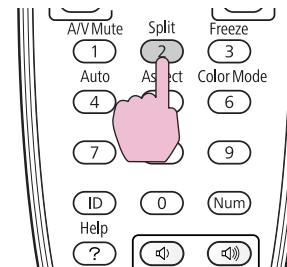
Prosedür

1

Projeksiyondan yansıtma yapılrken uzaktan kumandadaki [Split] düğmesine basın.

Seçili giriş kaynağı sol ekranada görüntülenecektir.

Uzaktan Kumanda



Bölünmüş ekran Yapılandırma menüsündeki **Split Screen** seçenekinden de başlatılabilir.  s.55

2

Uzaktan kumandadaki veya kontrol panelindeki [Menu] düğmesine basın.

Split Screen Ayarı görüntülenecektir.



[◆] :Seç [Enter] :Gir

[Menu]:Çık



Uzaktan kumandada veya kontrol panelinde [Source Search] düğmesine basıldığında veya uzaktan kumandadaki bir Kaynak düğmesine basıldığında Split Screen Ayarı öğesi de görüntülenecektir.

3

Sol ekranда görüntülenen görüntüyü değiştirmek için "Kaynak Sol" öğesini seçin ve [Enter] düğmesine basın. Sağ ekranда görüntülenen görüntüyü değiştirmek için "Kaynak Sağ" öğesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.

4

Yansıtacak giriş kaynağını seçin ve [Enter] düğmesine basın.

Yalnızca birleştirilmiş giriş kaynakları seçilebilir. "Ekran Bölme'de Yansıtma için Giriş Kaynakları" [s.32](#)

Bölünmüş ekranda yansıtma yaparken yansıtılan görüntüyü değiştirmek için 2. adımdan itibaren prosedüre başlayın.



- Sol ekran için seçilen giriş kaynağından alınan sesin çıkıştı yapılmacaktır.
- Sol ekran için Bilgisayar1 veya BNC seçildiyse, sol ekrandaki görüntü dış monitörde görüntülenebilir. (Bu yalnızca analog RGB sinyallerinden giriş yapıldığında mümkündür.) [s.131](#)

Sol ve sağ ekranlar arasında geçiş yapma

Sol ve sağ ekranlar arasında geçiş yapmak için aşağıdaki prosedürü uygulayın.

Prosedür

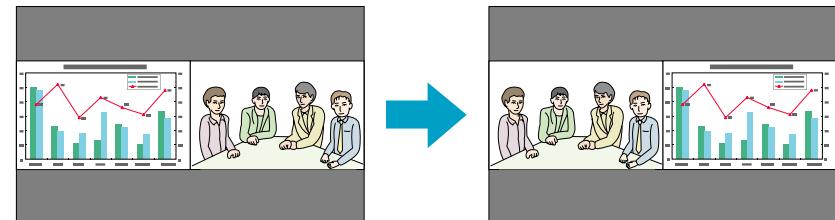
1

Bölünmüş ekranda yansıtma yaparken uzaktan kumandadaki veya kontrol panelindeki [Menu] düğmesine basın.

2

"Ekran Değiştir" öğesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.

Sol ve sağ ekranındaki görüntüler yer değiştirir.



Sol ve sağ görüntü boyutlarını değiştirme

Prosedür

1

Bölünmüş ekranda yansıtma yaparken uzaktan kumandadaki veya kontrol panelindeki [Menu] düğmesine basın.

2

"Ekran Boyutu" öğesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.

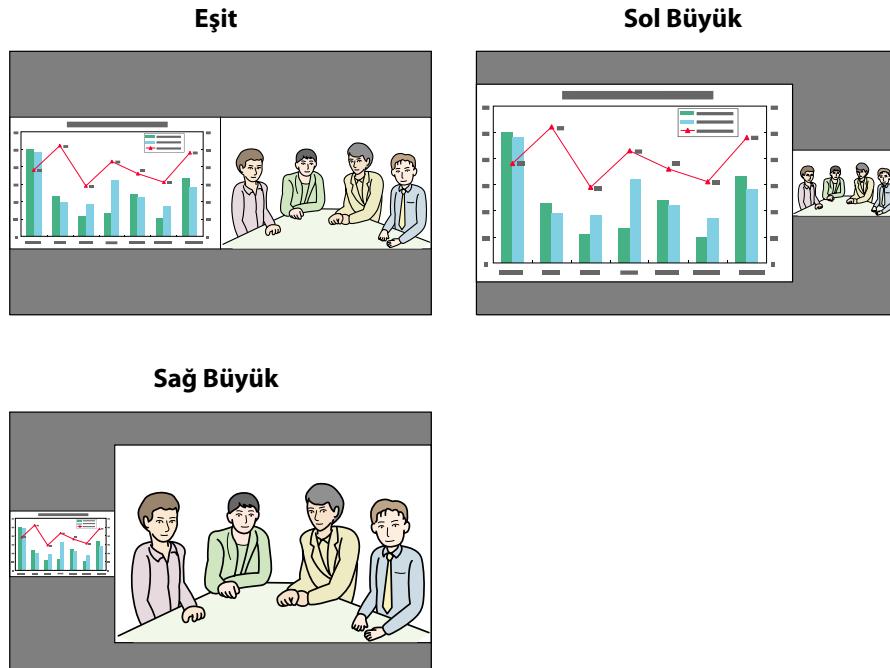
3

Görüntülenecek ekran boyutunu seçin ve [Enter] düğmesine basın.

**4**

Ayar prosedürünü sonlandırmak için [Menu] düğmesine basın.

Ekran boyutunu ayarladıktan sonra yansıtılan görüntüler aşağıdaki gibi görülecektir.



- Aynı anda hem sol hem de sağ ekranı büyütmemesiniz.
- Bir görüntü büyütüldüğünde, diğer görüntü küçülür.
- Gelen video sinyallerine bağlı olarak sol ve sağ taraftaki görüntüler, Eşit ayarı yapılmış olsa bile aynı boyutta görüntülenmeyecektir.

Bölünmüş ekranı sonlandırma

Prosedür

Bölünmüş ekranı sonlandırmak için, uzaktan kumandadaki ya da kontrol panelindeki [Esc] düğmesine basın.

Bölünmüş ekranı sonlandırmak için aşağıdaki adımlar da uygulanabilir.

- Uzaktan kumandadaki [Split] düğmesine basın.
- **Split Screen Ayarı** menüsünde **Split Screen'den Çık** öğesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.

Ekran Bölme Yansıtma Sırasındaki Kısıtlamalar

Çalışma kısıtlamaları

Bölünmüş ekranda yansıma yaparken aşağıdaki işlemler yapılamaz.

- Yapılandırma Menüsünü Ayarlama
- E-yakınlaştır
- En boy oranını değiştirme (En boy oranı **Normal** olarak ayarlanacaktır.)  s.29
- Uzaktan kumandadaki [User] düğmesini kullanarak yapılan işlemler.

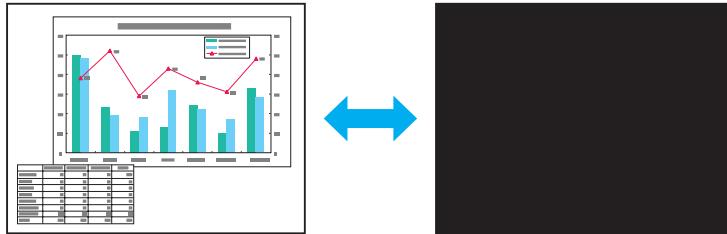
Yardım yalnızca görüntü sinyalleri girişi yapılmadığında veya bir hata veya uyarı bildirimi görüntülendiğinde gösterilir.

Görüntülerle ilgili kısıtlamalar

- **Görüntü** menüsünün varsayılan değerleri sağ ekrandaki görüntüye uygulanır. Ancak, sol ekrana yansıtılan görüntü ayarı **Renk Modu**, **Mutlak Renk Sic**. ve **Renk Ayarı** için sağ ekrandaki görüntüde uygulanacaktır. Ayrıca **Netlik** (İnce Hat Pekştirme, Kalın Hat Pekştirme) için **Gelişmiş** ayarları her iki ekrandaki görüntüler için göz ardı edilir.  s.51
- **İleri giden**, **Parazit Azaltma** ve **2-2 çekme** için olan ayarlar **Kapalı** olarak ayarlanmıştır.  Sinyal menüsü s.53
- **Üzerine Tara** için varsayılan ayar uygulanır.  Sinyal menüsü - Üzerine Tara s.53
- Görüntü sinyali girişi olmadığından ekran **Mavi** olacaktır.
- A/V Mute işlemi gerçekleştirildiğinde ekran **Siyah** olacaktır.

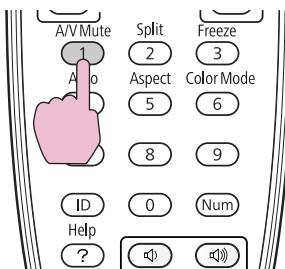
Görüntü ve Sesi Geçici Olarak Gizleme (A/V Mute)

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



Prosedür

Uzaktan Kumanda



Düğmeye her bastığınızda, A/V Mute açılır veya kapanır.



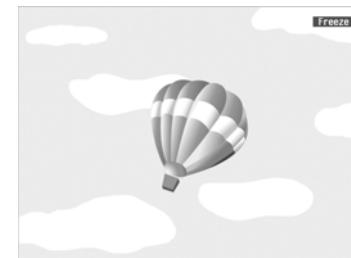
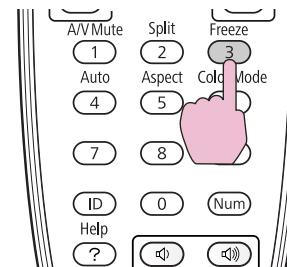
- Bu işlevi hareketli görüntüleri yansıtırken kullandığınızda, görüntü ve ses kaynak tarafından gönderilmeye devam eder ve A/V Mute özelliğinin başlatıldığı noktaya geri dönemezsiniz.
- A/V Mute ekranı durumunu **Uzatılmış** menüsünden **Siyah**, **Mavi** veya **Logo** olarak ayarlayabilirsiniz - **A/V Sessiz**. s.57
- A/V Mute sırasında lamba hala yanındından lamba saatı saymaya devam eder.

Görüntüyü Dondurma (Dondur)

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

Prosedür

Uzaktan Kumanda



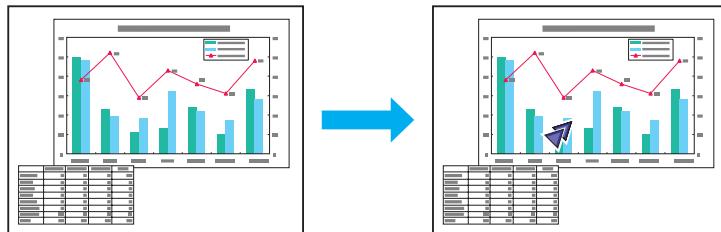
Bu düğmeye her bastığınızda Dondur işlevi açılır veya kapanır.



- Ses durdurulmaz.
- Dondur işlevi açık olsa dahi görüntü kaynağı hareketli görüntüleri oynatmaya devam edecektir; bu nedenle projeksiyonu durdurulduğu noktadan sürdürmek mümkün değildir.
- Yapılardırma menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken [Freeze] düğmesine basıldığında görüntülenen menü veya Yardım ekranından çıkarılır.
- E-Zoom özelliği kullanılırken Dondur özelliği çalışmaya devam eder.

İşaretçi İşlevi (İşaretçi)

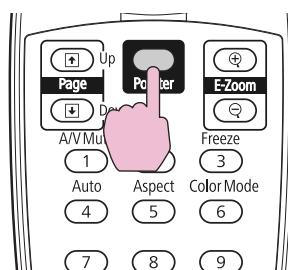
Bu, yansıtılan görüntü üzerinde İşaretçi simgesini hareket ettirmenize ve hakkında konuştuğunuz bölgeye dikkat çekmenize olanak sağlar.



Prosedür

1 İşaretçiyi görüntüleyin.

Uzaktan Kumanda

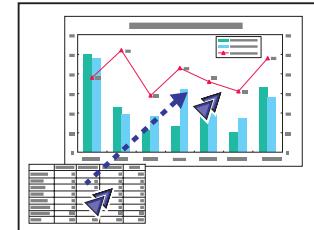
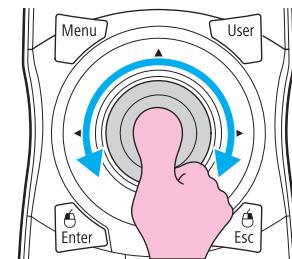


Bu düğmeye her bastığınızda işaretçi görüntülenir veya yok olur.

2

İşaretçi simgesini hareket ettirin (↗).

Uzaktan Kumanda

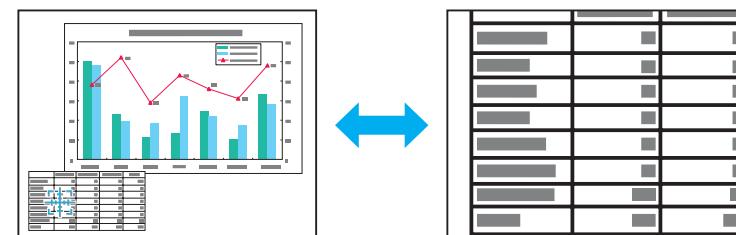


Yapilandırma menüsünden Ayarlar - İşaretçi Şekli öğesinde üç farklı İşaretçi simgesi (↗, ↖ veya ↙) seçebilirsiniz.

→ s.55

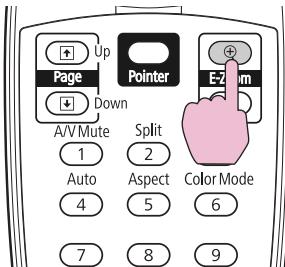
Görüntünün Bir Parçasını Büyütme (E-Zoom)

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

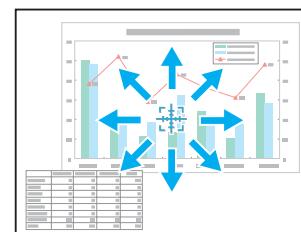
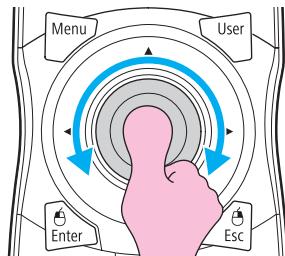


Prosedür**1 E-Zoom'u başlatın.**

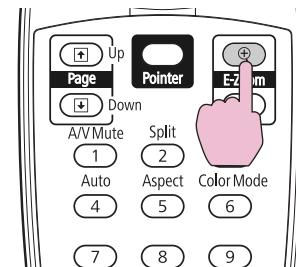
Uzaktan Kumanda

**2 (+) işaretini görüntünün büyütmek istediğiniz alanına taşıyın.**

Uzaktan Kumanda

**3 Büyütün.**

Uzaktan Kumanda



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

Büyüttelen görüntüyü [⊖] düğmesine basarak küçültübilirsiniz.

İptal etmek için [Esc] düğmesine basın.



- Büyütme oranı ekranda görüntülenir. Seçilen alan, 25 adımda 1 ila 4 kat büyütülebilir.
- Görüntü büyütüldükten sonra [⊖] düğmesiyle kaydırılabilir.
- E-Zoom seçiliyse, İleri giden ve Parazit Azaltma iptal edilir.
- Ekran Yerleşimi veya Otomatik Ayarlar gibi bazı işlevler gerçekleştirildiğinde E-Zoom iptal edilir.

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

Tüm projektörleri uzaktan kumandanın çalıştırırken uzaktan kumandanın yanındaki kimlik düğmesini Off konumuna getirin.



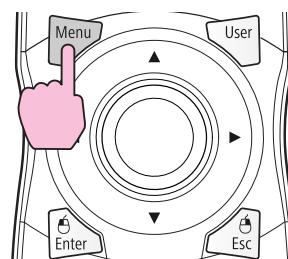
- Uzaktan kumandaya çalışma yalnızca uzaktan kumandanın çalışma alanı içindeki projektörler için geçerlidir. ↗ "Uzaktan kumandanın çalışma kapsamı" s.18
- Uzaktan Kumanda Tipi, yapılandırma menüsünde İşletim öğesinden Basit olarak ayarlandığında, uzaktan kumanda kimliğini ayarlayamazsınız.s.57
- Projktör kimliği Kapalı olarak veya uzaktan kumanda kimliği 0 olarak ayarlandığında kimlikler yok sayılır.

Projktör ID'sinin Ayarlanması

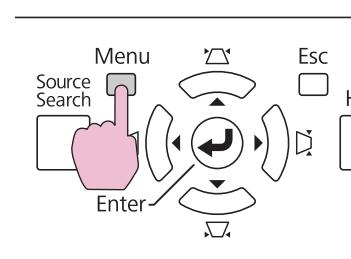
Prosedür

- Yansıtma sırasında, [Menu] düğmesine basın ve yapılandırma menüsünden Uzatılmış - "Projktör ID'si" seçeneğini belirleyin.
↗ "Yapılardırma Menüsünü Kullanma" s.50

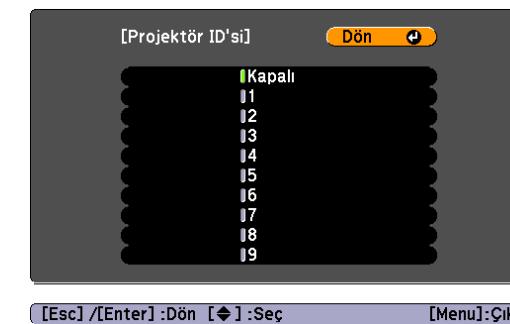
Uzaktan Kumandayı Kullanarak



Kontrol panelini kullanarak



Kimlik olarak kullanmak için 1-9 arasında bir sayı seçin ve [Enter] düğmesine basın.



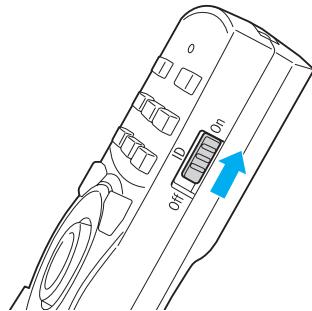
Yapılardırma menüsünü kapatmak için [Menu] düğmesine basın.

Projktör kimliğinin kontrol edilmesi

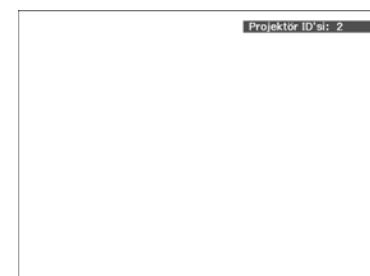
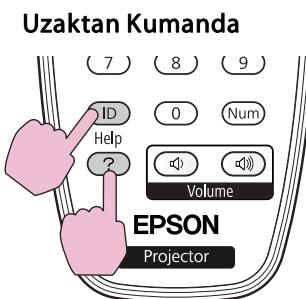
Projktör kimliğini kontrol etmek için aşağıdaki prosedürü uygulayın.

Prosedür

- 1 Uzaktan kumanda kimlik anahtarını On konumuna ayarlayın.



- 2 Yansıtma sırasında, [ID] düğmesini basılı tutarken [Help] düğmesine basın.

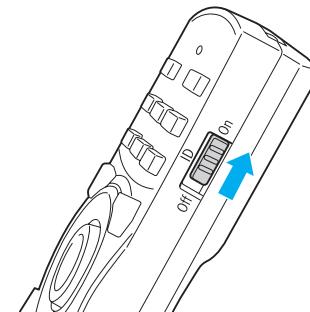


Düğmelere bastığınızda, geçerli Projektör kimliği projeksiyon ekranında görüntülenir. Kimlik yaklaşık üç saniyede yok olur.

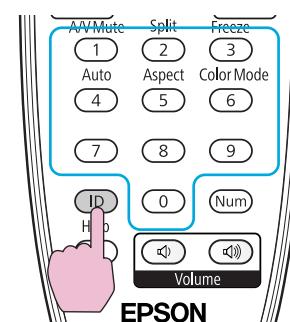
Uzaktan Kumanda Kimliğinin Ayarlanması

Prosedür

- 1 Uzaktan kumanda kimlik anahtarını On konumuna ayarlayın.



- 2 [ID] düğmesini basılı tutarken, çalıştırırmak istediğiniz projektörün kimliğine karşılık gelen bir sayıyı seçmek için bir sayı tuşuna basın. → "Projektör kimliğinin kontrol edilmesi" s.38



Bu ayar yapıldıktan sonra, uzaktan kumanda ile çalıştırılabilen projektör sınırlanmış olur.



Uzaktan kumanda kimlik ayarı uzaktan kumandada saklanır. Uzaktan kumanda pilleri değiştirilmek üzere çıkarılsa bile vs. saklanan kimlik ayarı korunur. Ancak piller uzun bir süre çıkarılmış durumda bırakıldığında, bu ayar varsayılan değere sıfırlanır (ID0).

Birkaç projektör yan yana dizildiğinde ve görüntü yansıtlığında, her projektörden yansıtılan renklerin birbirine yakından uyması için, her projektör görüntüsünün parlaklığını ve renk tonunu elle düzeltbilirsınız. Her bir projektörün Renk Modu aynı öğeye ayarlandığında çoklu ekran renk ayarı işlevini kullanın.

Bazı durumlarda, parlaklık ve renk tonu, düzeltme sonrasında bile tamamen uyumlu olmayabilir.

Düzeltme Prosedürü Özeti

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

1. Projektör kimliğini ve uzaktan kumanda kimliğini ayarlayın.
Çalıştırmayı bir hedef projektör ile sınırlamak için, hedef projektör için bir Projektör kimliği ayarlayın ve uzaktan kumanda için aynı kimliği ayarlayın.
 s.38
2. Renk farkını düzeltin.
Birden fazla projektörden görüntü yansıtırken renk düzeltmesi gerçekleştirebilirsınız. Adları seviye 1 ila 5 olan beş aşamada siyahdan beyaza ayarlamalar yapabilirsiniz, ve bu 5 seviyenin her birinde aşağıdaki iki noktayı ayarlayabilirsiniz.
 - Parlaklığın düzeltilmesi
Tümünü eşit hale getirmek için görüntü parlaklığını düzeltbilirsiniz.
 - Rengin düzeltilmesi
Renk Düzeltme (G/R) ve Renk Düzeltme (B/Y) kullanarak daha yakın-
dan eşleştirme için görüntü rengini ayarlayabilirsiniz.

Düzeltme Metodu

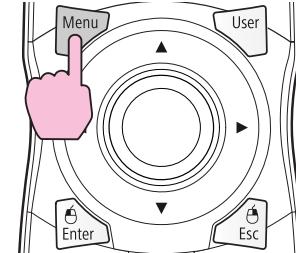
Projektörleri kurduktan sonra, farklılıklarını azaltmak için her projektör için parlaklığını ve renk tonunu düzeltin.

Prosedür

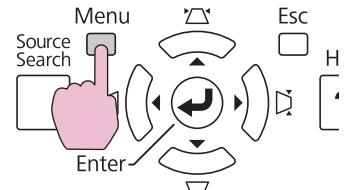
1

- [Menu] düğmesine basın ve yapılandırma menüsünden Uzatılmış - "Çoklu ekran" seçeneğini belirleyin.
 "Yapılardırma Menüsünü Kullanma" s.50

Uzaktan Kumandayı Kullanarak



Kontrol panelini kullanarak



2

- Düzenle "Ayar Seviyesi" kısmında düzeltin.



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

3

Parlaklılığı "Parlaklılık Düzeltme" ile düzeltin

- Düzey 5'i seçtiğinizde, tüm görüntüler çoklu projektörlerden gelen en koyu görüntüye ayarlanır.
- Düzey 1'i seçtiğinizde, tüm görüntüler çoklu projektörlerden gelen en parlak görüntüye ayarlanır.
- Düzey 2 ila 4'ü seçtiğinizde, tüm görüntüler çoklu projektörlerden gelen orta seviye parlaklığa ayarlanır.
- [Enter] düğmesine her basıldığından yansıtılan görüntü şablon görüntü ile gerçek görüntü arasında değişiklik yapıldığı için düzeltme sonuçlarını kontrol edebilir ve gerçek görüntü üzerinde düzeltmeler yapabilirsiniz.

4

"Renk Düzeltme (G/R)" ve "Renk Düzeltme (B/Y)" düzeltme.

[Enter] düğmesine her basıldığından yansıtılan görüntü şablon görüntü ile gerçek görüntü arasında değişiklik yapıldığı için düzeltme sonuçlarını kontrol edebilir ve gerçek görüntü üzerinde düzeltmeler yapabilirsiniz.

5

Düzeltmeler tamamlanana kadar 3 ile 5 arasındaki prosedürleri tekrarlayın.

6

Tüm düzeltmeler tamamlandığında, yapılandırma menüsünü kapatmak için [Menu] düğmesine basın.

Yansıtmakta olan görüntüyü Kullanıcı Logosu olarak kaydedebilirsiniz.

Kaydedilen kullanıcı logosu, video sinyali girişi olmadığından veya A/V Mute işlemi sırasında ekran görüntüsü olarak kullanılabilir.

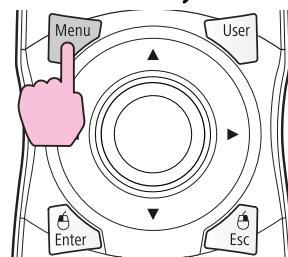


Kullanıcı Logosu bir kez kaydedildiğinde, logo ayarı varsayılan fabrika ayarına geri döndürülemez.

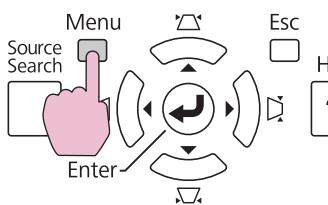
Prosedür

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

Uzaktan Kumandayı Kullanarak



Kontrol panelini kullanarak



- 2 Yapılandırma menüsünden Uzatılmış - "Kullanıcı Logosu" öğesini seçin. "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.50

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



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



- Şifre Koruması bölümündeki Kull. Logosu Koruma seçeneği Açık olarak ayarlandıysa, bir mesaj görüntülenir ve kullanıcı logosu değiştirilemez. Kull. Logosu Koruma ayarını Kapalı olarak belirledikten sonra değişiklik yapabilirsiniz. s.45
- İEkran Yerleşimi, E-Zoom, En Boy Oranı veya İleri giden işlemleri gerçekleştirirken Kullanıcı Logosu seçilirse, gerçekleştirilmekte olan işlev geçici olarak iptal edilir.

- 3

"Bu görüntü Kullanıcı Logosu olarak seçilsin mi?"
görüntülendiğinde "Evet" seçeneğini belirleyin.



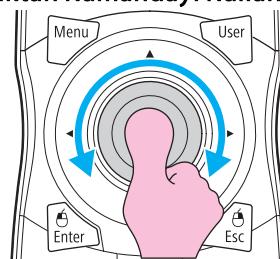
Uzaktan kumanda veya kontrol paneli üzerindeki [Enter] düğmesine bastığınızda ekran boyutu sinyale göre değişebilir çünkü görüntü sinyalinin çözünürlüğüne göre değişir.

4

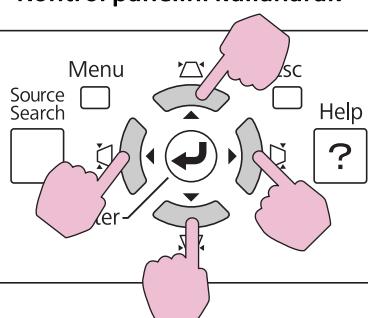
Kayan çerçeve kutusunu, Kullanıcı Logosu olarak kullanacağınız görüntü parçasını seçerek şekilde hareket ettirin.



Uzaktan Kumandayı Kullanarak



Kontrol panelini kullanarak



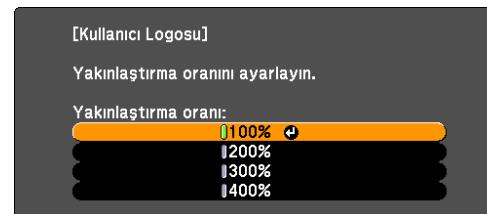
En fazla 400 × 300 noktaya kadar kaydedebilirsiniz.

5

"Bu görüntü seçilsin mi?" görüntülendiğinde "Evet" seçeneğini belirleyin.

6

Yakınlaştırma ayar ekranından yakınlaştırma faktörünü seçin.



[Esc] :Dön [◆] :Seç [Enter] :Kur [Menu] :Çık

7

"Bu görüntü Kullanıcı Logosu olarak kaydedilsin mi?" mesajı görüntülendiğinde "Evet" seçeneğini seçin.

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



- Kaydedilen kullanıcı logosunu ekran görüntüü olarak kullanmak için Uzatılmış menüsünde **Ekran** ayarlarını belirleyin. ↗ s.57
- 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.

Projktör aşağıdaki geliştirilmiş güvenlik işlevlerine sahiptir.

- **Şifre Koruması**
Projktörü kullanacak kişileri sınırlayabilirsiniz.
- **İşletim Kili**
Kişilerin, projektör ayarlarını izinsiz değiştirmesini önleyebilirsiniz.
 s.47
- **Hırsızlık Önleyici Kilit**
Projktör, muhtelif tiplerde hırsızlık önleyici güvenlik aygıtları ile donatılmıştır.  s.48

Kullanıcıları Yönetme (Şifre Koruması)

Şifre Koruması işlevi etkinleştirildiğinde, projektör açık olsa bile, Şifreyi bilmeyen kişiler görüntüleri yansıtmak için projektörü kullanamaz. Dahası, projektörü açığınızda görüntülenen kullanıcı logosu da değiştirilemez. Bu, projektör çalınsa bile kullanılmayacağı için bir hırsızlık önleyici aygit işlevi görür. Satın alındığında, Şifre Koruması özelliği etkinleştirilmez.

Şifre Koruması Türü

Projktörün nasıl kullanılacağına bağlı olarak aşağıdaki üç Şifre Koruması ayarı yapılabılır.

1. Açıma Koruması

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

2. Kull. Logosu Koruma

Projktör sahibi tarafından ayarlanan Kullanıcı Logosu başka biri tarafından değiştirilmeye çalışılsa bile, bu logo değiştirilemez. **Kull. Logosu Koruma** seçeneği **Açık** olarak ayarlandığında, Kullanıcı Logosu için aşağıdaki ayarların değiştirilmesi yasaklanır.

- Bir Kullanıcı Logosu yakalama
- Yapılandırma menüsündeki **Ekran** ayarından **Ekran Arkaplanı**, **Başlangıç Ekranı** ve **A/V Sessiz** öğelerini seçin.

3. Ağ Koruma

Ağ Koruma seçeneği **Açık** olarak ayarlandığında, yapılandırma menüsündeki **Ağ** menüsü için aşağıdaki ayarların değiştirilmesi yasaklanır.

Şifre Koruması Ayarı

Şifre Koruması özelliğini ayarlamak için aşağıdaki prosedürü izleyin.

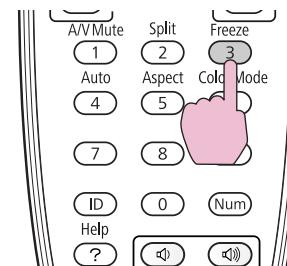
Prosedür

1

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

Şifre Koruması ayarı menüsü görüntülenir.

Uzaktan Kumanda





- Şifre Koruması önceden etkinleştirilmişse, Şifreyi girmeniz gereklidir. Doğru şifre girilirse, Şifre Koruması ayar menüsü görüntülenir. **"Şifreyi Girme"** s.46
- Şifre ayarlandığında, ilave bir hırsızlık caydırıcı önlem olarak Şifre koruma etiketini projektörün üzerine görünübir yere yapıştırın.

(2)

"Açma Koruması" öğesini açın.

- Açma Koruması öğesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.
- Açık öğesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.
- [Esc] düğmesine basın.

(3)

"Kull. Logosu Koruma" öğesini açın.

- Kull. Logosu Koruma öğesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.
- Açık öğesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.
- [Esc] düğmesine basın.

(4)

"Ağ Koruma" öğesini açın.

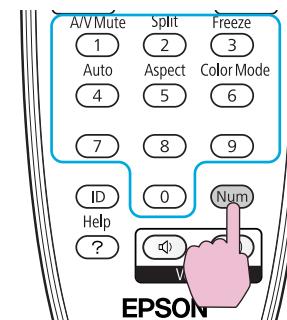
- Ağ Koruma öğesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.
- Açık öğesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.
- [Esc] düğmesine basın.

(5)

Şifreyi ayarlayın.

- Şifre öğesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.
- Ekranda "Şifre değiştirilsin mi?" mesajı görüntülenir, **Evet** öğesini seçin, ardından [Enter] düğmesine basın. Şifre için varsayılan ayar "0000" dır. Bu şifreyi istediğiniz şekilde değiştirebilirsiniz. **Hayır** seçeneğini belirlerseniz, 1. adımda görüntülenen ekran tekrar görüntülenir.
- [Num] düğmesini basılı tutarken, sayı tuşlarını kullanarak Şifreyi girin. Girilen sayı "*" şeklinde görüntülenir. Dördüncü haneyi girdiğinizde onay ekranı belirir.

Uzaktan Kumanda



- Şifreyi tekrar girin.
"Yeni şifre kaydedildi." mesajı görüntülenir.
- Şifreyi yanlış girmeniz durumunda, şifreyi tekrar girmenizi isteyen bir mesaj görüntülenir.

Şifreyi Girme

Şifre giriş ekranı görüntülendiğinde, uzaktan kumanda üzerindeki sayı tuşlarını kullanarak Şifreyi girin.

Prosedür

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

Doğru Şifreyi girdiğinizde, projeksiyon başlar.

Dikkat

- Arka arkaya üç kez yanlış şifre girilirse "Projektör kilitlenecek." mesajı beş dakika boyunca görüntülenir ve ardından projektör bekleme moduna geçer. Bu durumda güç kablosunu elektrik çıkışından çıkarın, sonra geri takın ve projektöri tekrar açın. Projektör, Şifre giriş ekranını tekrar görüntüleyecektir; buradan doğru Şifreyi girebilirsiniz.
- Şifreyi unuttuysanız, ekranda görüntülenen "Talep Kodu:xxxxx" numarasını kaydedin ve Destek ve Servis Kılavuzu'nda verilen en yakın adrese başvurun.  [Epson Projektör İletişim Listesi](#)
- Yukarıdaki işlemi tekrarlamaya devam etmeniz ve arka arkaya otuz defa yanlış Şifreyi girmeniz durumunda, aşağıdaki mesaj görüntülenir ve projektör artık Şifre girişini kabul etmez. "Projektör kilitlenecek." Belgelerinizde açıklandığı şekilde Epson'la temas kurun.  [Epson Projektör İletişim Listesi](#)

Çalışmayı Kısıtlama (İşletim Kilidi)

Kontrol paneli üzerindeki işlem düğmelerini kilitlemek için aşağıdaki yöntemlerden birini kullanın. Kontrol paneli kilitli olsa bile, uzaktan kumandayı her zamanki gibi kullanabilirsiniz.

• Tam Kilit

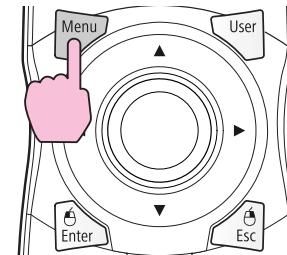
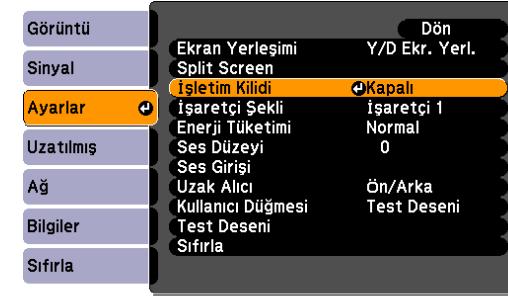
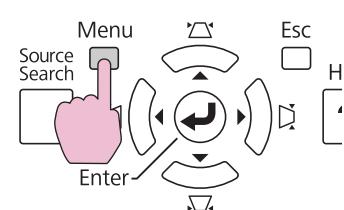
Kontrol paneli üzerindeki tüm düğmeler kilitlenir. Kontrol panelinden, gücü açıp kapama dahil hiçbir işlemi gerçekleştiremezsiniz.

• Kısmi Kilit

Kontrol paneli üzerindeki [Ø] düğmesi hariç tüm düğmeler kilitlenir.

1

Yansıtma sırasında, [Menu] düğmesine basın ve yapılandırma menüsünden Ayarlar - İşletim Kilidi seçeneğini belirleyin.
 ["Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.50](#)

Uzaktan Kumandayı Kullanarak**Kontrol panelini kullanarak**

2

Amacınıza uygun olarak Tam Kilit or Kısmi Kilit seçeneğini belirleyin.



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 kumandada yapılandırma menüsündeki **Ayarlar - İşletim Kilidi** öğesinden **Kapalı** seçeneğini belirleyin. ↗ s.55
 - Kontrol paneli üzerindeki [Enter] düğmesini yaklaşık yedi saniye basılı tutun, bir mesaj görüntülenir ve kilit devre dışı bırakılır.

Hırsızlık Önleyici Kilit

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

- **Güvenlik yuvası**

Güvenlik yuvası, Kensington tarafından üretilen Microsaver Security System ile uyumludur. Microsaver Security System hakkında ayrıntılı bilgi edinmek için Kensington'un ana sayfasına <http://www.kensington.com/> bakabilirsiniz.

- **Güvenlik kablosu kurulum noktası**

Projktörü bir masaya veya ayağa sabitlemek amacıyla, piyasada bulunabilen hırsızlık önleyici kurulum noktası üzerinden geçirilerek bağlanabilir.

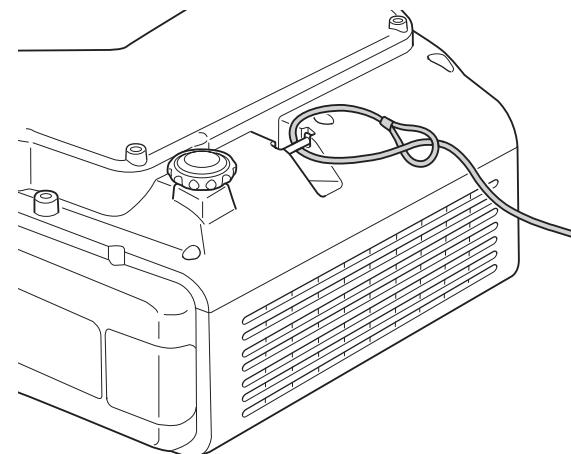
- **Mercek ünitesini çıkarma düğmesini sabitlemek** için vidalayın.

Mercek çıkışma düğmesi verilen vidayla kilitlenebilir, böylece mercek hemen çıkarılamaz.

Kablo kilidini takma

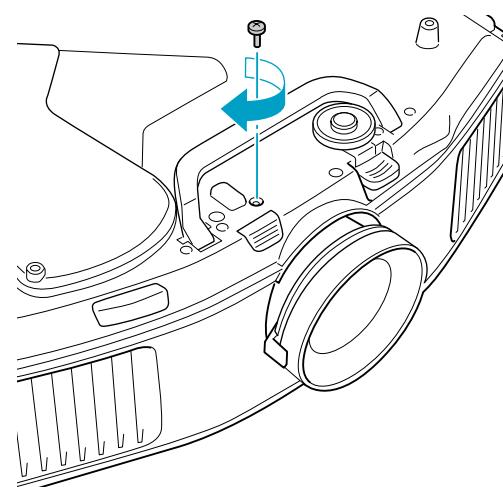
Hırsızlık önleyiciyi güvenlik kablosu kurulum noktası üzerinden geçirin.

Kilitleme talimatları için kablo kilidi ile birlikte verilen belgeyi okuyun.



Projeksiyon merceğiinin çalınmasını önleyici

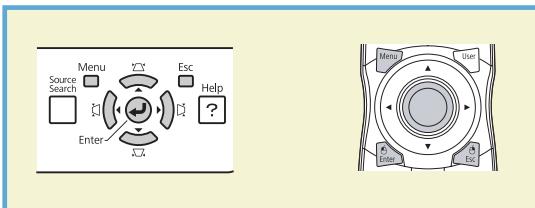
Bayonet tipi, isteğe bağlı merceklerin kolayca ve basitçe değiştirilmelerine olanak sağlar. Güvenlikle ilgili endişeleriniz varsa, verilen vidayla bir kez kilitlendikten sonra kolayca çıkarılmadığından bu hırsızlık önleyici kullanılmış bir cihazdır.



Yapılandırma Menüsü

Bu bölümde yapılandırma menüsünün ve işlevlerinin nasıl kullanılacağı açıklanmaktadır.

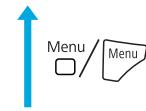
1 Üst menüden seçim yapma



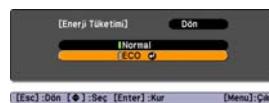
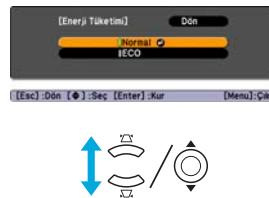
Alt menüden seçim yapma



Her Öğeyi Ayarla- ma



Cıkış



Görüntü Menüsü

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

RGB Sinyali/USB/LAN



**Bileşen Video Sinyali[►]/
Bileşik Video Sinyali[►]/S-Video Sinyali[►]**



Alt Menü	İşlev
Renk Modu	Yansıtılan ortama uygun olarak görüntü kalitesini seçebilirsiniz.  s.31
Parlaklık	Görüntü Parlaklığını ayarlayabilirsiniz.
Kontrast[►]	Görüntülerdeki ışık ve gölgeler farkını ayarlayabilirsiniz.
Renk Doygunluğu	Görüntüler için Renk Doygunluğunu ayarlayabilirsiniz.
Renk Tonu*1	Görüntü Renk Tonunu ayarlayabilirsiniz.
Netlik	Standart: Görüntü netliğini ayarlayabilirsiniz. Daha ayrıntılı ayarlar yapmak için Gelişmiş öğesini seçin. Gelişmiş*2: Aşağıdaki dört öğe ayarlanabilir. İnce Hat Pekştirme: Bu parametre pozitif bir değer olarak belirlenmişse, saç veya dokuma desenleri gibi ayrıntılar daha gelişmiş olacaktır. Kalın Hat Pekştirme: Eğer bu parametre pozitif bir değere ayarlanırsa, görüntüdeki nesnenin dış hattı, arkaplanı ve diğer ana kısımları geliştirilerek net bir şekilde görülmeye sağlanacaktır. V hattı Pekştirme: Eğer bu parametre pozitif bir değere ayarlanmışsa, görüntüdeki dikey hatlar pekiştirilir. H hattı Pekştirme: Eğer bu parametre pozitif bir değere ayarlanmışsa, görüntüdeki yatay hatlar pekiştirilir.
Mutlak Renk Sic.*3	Görüntünün genel renk tonlarını 10 aşamada 5000 K'dan 10000 K'ya kadar ayarlayabilirsiniz. Yüksek bir değer seçildiğinde görüntü mavi tona ulaşır, düşük bir değer seçildiğinde ise görüntü kırmızı tonlu olur.

Alt Menü	İşlev
Renk Ayarı	Aşağıdakilerden birini seçerek ayarlamalar yapabilirsiniz. Kırmızı, Yeşil, Mavi ^{*4} : Her rengin doygunluğunu ayrı ayrı ayarlayabilirsiniz. R, G, B, C, M, Y : Her bir rengin R (kırmızı), G (yeşil), B (mavi), C (cam göbeği), M (macenta), Y (sarı) tonunu, doygunluğunu ve parlaklığını ayrı ayrı ayarlayabilirsiniz. (Bu öğe, Renk Modu'u Özelleştirilmiş olarak ayarladığınızda ayarlanır.)
Sıfırla	Görüntü menüsü işlevlerindeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına getirebilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan ayarlara getirmek için bkz.  s.76

^{*1} Bu parametre yalnızca NTSC sistem sinyali girişi yapılrken bileşik video sinyali veya S-video sinyali için ayarlanabilir.

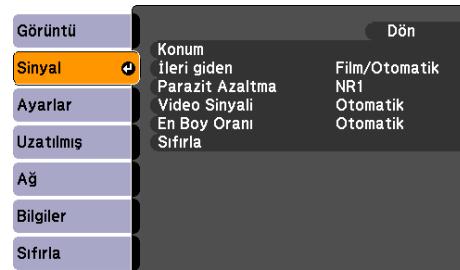
^{*2} Bu parametre, RGB sinyal girişi için veya giriş kaynağı **USB** veya **LAN** olarak belirlendiğinde ayarlanamaz.

^{*3} Bu parametre, Renk Modu değeri **sRGB** olarak belirlendiğinde ayarlanamaz.

^{*4} Bu parametre, Renk Modu değeri **sRGB** veya **Özelleştirilmiş** olarak belirlendiğinde ayarlanamaz.

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

Giriş kaynağı USB veya LAN olduğunda Sinyal menüsünde ayar yapamazsınız.

RGB Sinyali	Bileşen Video Sinyali [►]	Bileşik Video Sinyali [►] /S-Video Sinyali [►]	DVI-D/HDMI
			
[▲] : Seç [Enter] : Gir [Menu] : Çık	[▲] : Seç [Enter] : Gir [Menu] : Çık	[▲] : Seç [Enter] : Gir [Menu] : Çık	[▲] : Seç [Enter] : Gir [Menu] : Çık

Alt Menü	İşlev
<u>Otomatik Ayarlar</u>	Giriş Sinyali değiştiğinde, Otomatik Ayarlar'ın görüntüyü otomatik olarak en iyi duruma ayarlayıp ayarlamayacağını (Açık/Kapalı) seçebilirsiniz.
<u>Çözünürlük</u>	Otomatik: Giriş sinyalinin çözünürlüğü otomatik olarak tanınır. Geniş, Normal: Otomatik seçiliyken görüntüler düzgün bir şekilde yansıtılımıyorsa, bu menüyü ayarlayın. Bağlı olan bilgisayara göre geniş ekranlar için Geniş olarak, 4:3 veya 5:4 ekranlar için Normal olarak ayarlayın. Manuel: Çözünürlüğü belirleyebilirsiniz. Bağlı bilgisayar sabitken bu ayar idealdir.
<u>İzleme[►]</u>	Görüntüde dikey çizgiler belirdiğinde bilgisayar görüntülerini ayarlayabilirsiniz.
<u>Senkronizasyon[►]</u>	Görüntüde titreme, bulanıklık veya parazitler belirdiğinde bilgisayar görüntülerini ayarlayabilirsiniz.
<u>Konum</u>	Görüntünün bir parçası gösterilmediğinde, görüntünün tamamının yansıtılması için ekran Konumunu yukarı, aşağı, sola veya sağa ayarlayabilirsiniz.
<u>İleri giden^{*1*2*4}</u>	Kapalı: Ekrandaki her alan için IP dönüşüm işlemi gerçekleştirilir. Bu, fazla hareketli görüntüleri görüntülemek için idealdir. Video: Bu ayar genel video görüntülerini görüntülemek için idealdir. Film/Otomatik: 24/30 kare formatında kaydedilmişinema filmlerini, bilgisayar grafiklerini, hareketli görüntüleri vs. 2-3 pull-down aracılığıyla otomatik olarak optimum aşamalı sinyale dönüştürerek, orijinal görüntünün doğal hissi yeniden canlandırılabilir.
<u>Parazit Azaltma^{*2}</u>	Pürüzlü görüntülerı pürüzsüzleştirir. İki mod vardır. Tercih ettiğiniz ayarınızı seçin. DVDler gibi, parazit seviyesi çok düşük olan görüntü kaynakları görüntülenirken bu ayarın Kapalı konumuna getirilmesi önerilir.

Alt Menü	İşlev
DVI/HDMI Video Aralığı	DVI-D veya HDMI giriş bağlantı noktası bir DVD oynatıcısına bağlandığında, video seviyesini DVD oynatıcının video seviyesi ayarına göre ayarlayın. Giriş kaynağı için HDMI seçildiğinde ve aralık Otomatik ^{*3} olarak ayarlandığında, giriş sinyalinin video seviyesi otomatik olarak belirlenecektir. Aralık Otomatik olarak belirlenmişse ve görüntü siyah veya beyaz olarak görüntüleniyorsa, video düzeyini DVD oynatıcının video düzeyi ayarına göre ayarlayın. DVD oynatıcının video düzeyi Normal veya Genişletilmiş olarak ayarlanmış olabilir.
Giriş Sinyali	Giriş sinyalini Computer1 giriş bağlantı noktası veya BNC giriş bağlantı noktasından seçebilirsiniz. Otomatik seçeneği ayarlandığında, giriş sinyali bağlı ekipmana uygun şekilde otomatik olarak tanımlanır. Otomatik seçeneğine ayarlandığında renkler doğru şekilde görüntülenmezse, bağlanan ekipmana uygun sinyali seçin.
Video Sinyali	Video1 giriş bağlantı noktası, Video2 giriş bağlantı noktası ve S-Video giriş bağlantı noktasından giriş sinyali seçebilirsiniz. Otomatik seçeneğine ayarlandığında, video sinyalleri otomatik olarak tanınır. Otomatik seçeneği ayarlandığında görüntüde parazitlenme veya hiç görüntü yansıtılmaması gibi bir sorun oluşması durumunda bağlı ekipmana uygun sinyali seçin.
En Boy Oranı	Yansıtılan görüntüler için En Boy Oranı  'ni ayarlayabilirsiniz.  s.29
Üzerine Tara ^{*2}	Çıkış ölçüğünü değiştirebilirsiniz (yansıtılan görüntü aralığı). Kesme ekranı aralığı Kapalı , Kapalı , %4 veya %8 olarak ayarlanabilir. Auto ^{*3} seçimini sadece giriş kaynağı HDMI olduğunda yapabilirsiniz. Otomatik seçildiğinde, giriş sinyaline göre aralık otomatik olarak Kapalı veya 8% değerine geçer.
2-2 çekme ^{*2}	Bu, sadece 1080p/24Hz sinyalleri girildiğinde ayarlanabilir. Eğer bu Açık olarak ayarlanmışsa, filmler gibi saniyede 24 kare kaydedilen görüntüler kare içi değerlemesi olmadan orijinal kare hızı ile yansıtılır. Orijinal görüntünün doğal hissini vermek mümkündür.
Sıfırla	Giriş Sinyali dışında, Sinyal menüsündeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan ayarlara getirmek için bkz.  s.76

*1 Bileşen video veya RGB video sinyali girişi varken, bu ayar yalnızca girişten 480i/576i/1080i sinyalleri alındığında ayarlanabilir.

*2 Girişte bir dijital RGB sinyali alındığında, bu özellik ayarlanamaz.

*3 Bağlı ekipmandaki HDMI çıkışı, projektörün HDMI giriş bağlantı noktasına bağlandığında ayarlanabilir.

*4 1080i sinyalini girerken bu ayarlanamaz ve en boy modu **Tam** olarak ayralanır.



Alt Menü	İşlev
Ekran Yerleşimi	<p>Ekran yerleşimi bozulmasını düzeltbilirsiniz.</p> <p>Y/D Ekr. Yerl.: Yatay ve dikey ekran yerleşimi bozulmasını düzeltir. Dikey Ekran Yer. veya Yatay Ekran Yer. seçeneklerinden birini belirleyin.  s.25</p> <p>Kontrol panelindeki [$\triangleleft/\triangleright$], [$\square\backslash/\square\wedge$], [$\square\downarrow/\square\uparrow$] ve [$\square\leftarrow/\square\rightarrow$] düğmelerini kullanarak Dikey Ekran Yer. and Yatay Ekran Yer. öğelerinde benzer düzeltmeleri gerçekleştirin.</p> <p>Quick Corner Yansıtlan görüntünün dört köşesini seçer ve düzeltir.  s.23</p>
Split Screen	Ekrani ikiye bölebilirsiniz.  s.32
İşletim Kiliti	Projktör kontrol paneli kullanımını kısıtlamak için bu işlevi kullanabilirsiniz.  s.47
İşaretçi Şekli	<p>İşaretçi şeklini seçebilirsiniz.  s.36</p> <p>İşaretçi 1:  İşaretçi 2:  İşaretçi 3: </p>
Enerji Tüketimi	<p>Lamba parlaklığını Normal or ECO olarak ayarlayabilirsiniz.</p> <p>Karanlık bir odada ya da küçük bir ekrana yansıtulan görüntüler çok parlaksa ECO seçeneğini belirleyin. ECO seçeneği belirlendiğinde, harcanan elektrik ve lamba çalışma ömrü aşağıda belirtildiği şekilde değişir ve yansıtma sırasında fan dönüş sesi azalır. Elektrik tüketimi: yaklaşık %16 oranında azalır, lamba ömrü: yaklaşık 1,5 kez daha uzun olur</p>
Ses Düzeyi	Ses düzeyini ayarlayabilirsiniz. Her kaynak ve görüntü sinyali için ayar ayrıntıları kaydedilir.
Ses Girişi	LAN Ses Girişi: Ağ üzerinden bağlı bir bilgisayardan görüntü yansıtılırken ses, burada belirlenen bağlantı noktası kullanarak projektörden alınır. Bilgisayardan projektöre sesi aktarırken LAN seçeneğini belirleyin.
Uzak Alıcı	<p>Uzaktan kumandanın alımını sınırlayabilirsiniz.</p> <p>Uzaktan kumanda ile çalıştırılmayı engellemek istediğinizde ya da kumanda alıcısına çok yakın bir floresan lamba varsa, kullanmak istemediğiniz ya da parazite maruz kalan kumanda alıcısını devre dışı bırakmak için ilgili ayarları yapabilirsiniz.</p> <p>Uzaktan kumandadaki veya kontrol panelindeki [Menu] düğmesine 15 saniye basılırsa, bu parametre varsayılan değerine döner.</p>

Alt Menü	İşlev
Kullanıcı Düğmesi	Uzaktan Kumandanın [User] düğmesine atanan öğeyi yapılandırma menüsünden seçebilirsiniz. [User] düğmesine basılarak atanan menü öğesinin seçim/ayarlama ekranı görüntülenir, böylece tek tuşlu ayarlar/düzenlemeler yapmanız sağlanır. [User] düğmesine aşağıdaki altı öğeden birini atayabilirsiniz. Enerji Tüketimi, Bilgiler, İleri giden, Test Deseni, Çoklu ekran ve Çözünürlük
Test Deseni	Projektör ayarlandığında, bir Test Deseni görüntülenir; böylece, diğer donanıma bağlanmadan projeksiyonu ayarlayabilirsiniz. ↗ s.20
Sıfırla	Kullanıcı Düğmesi dışında, Ayarlar menüsündeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan ayarlara getirmek için bkz. ↗ s.76



Alt Menü	İşlev
Ekran	<p>Projktör ekranına ilişkin ayarları gerçekleştirebilirsiniz.</p> <p>Mesaj: Bu öğe Kapalı olarak ayarlandığında aşağıdaki mesajlar ekranda görüntülenmez. Örneğin video girişi yokken ve Dondur değeri Açık iken veya Kaynak, Renk Modu or En Boy Oranı öğelerini değiştirdikten sonra ıslınma ve diğer uyarılar, mesajlar.</p> <p>Ekran Arkaplani^{*1}: Görüntü sinyali olmadığından, ekran durumunu Siyah, Mavi veya Logo seçeneklerinden birine ayarlayabilirsiniz.</p> <p>Başlangıç Ekrani^{*1}: Projeksiyon başlatıldığında kullanıcının logosunu görüntülemek için bu parametreyi Açık olarak ayarlayın.</p> <p>A/V Sessiz^{*1}: A/V Ses kapatmadıktan sonra ekranı Siyah, Mavi veya Logo olarak ayarlayabilirsiniz.</p> <p>Menü Boyutu: Yapılandırma menüsü, Yardım ve diğer mesajları göstermek için Normal veya Daha Geniş seçebilirsiniz.</p>
Kullanıcı Logosu^{*1}	Ekran Arkaplani veya Başlangıç Ekrani sırasında arkaplan olarak görüntülenen Kullanıcı Logosunu değiştirebilirsiniz.  s.43
Yansıtma	Projktörün kurulum durumuna göre bu parametreyi ayarlayın.  s.124

Alt Menü	İşlev
İşletim	<p>Direkt güç açma: Direkt güç açmayı etkinleştirip etkinleştirmemeyi (Açık/Kapalı) ayarlayabilirsiniz. Bu ünite elektrik geri geldiğinde prize takılı bu üniteyle açıldığından, bu öğe Açık olarak ayarlandığında dikkatli olun.</p> <p>Uyku Modu: Açık olarak ayarlandığında, bu özellik, girişten hiçbir görüntü sinyali gelmediğinde ve işlem yapılmadığında yansıtmayı otomatik olarak durdurur.</p> <p>Uyku Modu Zam.: Uyku Modu, Açık olarak ayarlandığında, projektör otomatik olarak 1 ila 30 dakika arasında kapanmadan önce zamanı ayarlayabilirsiniz.</p> <p>Yüksek İrtifa Modu: 1500 metrenin üzerindeki irtifalarda projektörü kullanırken Açık olarak ayarlayın.</p> <p>BNC Senk. Sınırı: BNC giriş bağlantı noktasından alınan sinyalin sonlandırılmasını ayarlayın. Bu ayar genellikle Kapalı olarak ayarlanmalıdır. Anahtarlayıcılar için olduğu gibi analog (75Ω) sonlandırma gerektiğinde Açık olarak ayarlayın.</p> <p>Uzaktan Kumanda Tipi: Uzaktan kumanda türüne göre Normal veya Basit seçebilirsiniz. Projektörle birlikte gelen uzaktan kumandayı kullanmak için bu öğeyi Normal olarak ayarlayın. Basit seçildiğinde, bu projektörü çalıştırmak için diğer Epson projektörleri ile birlikte gelen uzaktan kumandayı kullanabilirsiniz. Projektörü çalıştırmak için aşikar olduğunuz bir uzaktan kumandayı kullanmak istediğinizde bu özellik faydalıdır. (Bir EB-G5xxx-serise veya EB-Z80xx-serisi projektör ile birlikte verilen uzaktan kumandayı kullanırken Normal seçin.) Bununla birlikte, bu ayar Basit olarak belirlenirse projektörle birlikte gelen uzaktan kumandayı kullanamazsınız. Bu ayarı doğru yaptığınızdan emin olun, projektör tavana veya uzanılması güç bir yere monte edilirse Normal ayarına dönmek zor olabilir. Ayrıca, bu projektör veya kullanmakta olduğunuz uzaktan kumandayla birlikte gelen işlevleri kullanamayabilirsiniz.</p> <p>Ters Yön Düğmesi: Projektör tavanda kullanılacağı zaman bu ayarı Açık olarak belirleyin. ↗ s.124</p>
Bekleme Modu	Projektör bekleme modundayken bile bu ayar İletişim Açık olarak belirlendiğinde bile ağ üzerinden projektörün durumunu izleme ve kontrol işlevlerini kullanabilirsiniz.
H. Filt.Tmzl.Uyr.	H. Filt.Tmzl.Uyr. etkinleştirip etkinleştirmemeyi (Açık/Kapalı) ayarlayabilirsiniz. Bu ayar Açık olarak belirlendiğinde ve hava filtresinde tikanma algilandığında, ekranda mesaj görüntülenir.
Projektör ID'si	Kimlik ayarını 1 to 9 arasında yapın. Kapalı herhangi bir kimliğin ayarlanmadığını gösterir. ↗ s.38
Çoklu ekran	İki veya daha fazla projektör ile projeksiyon yapıldığında her görüntünün renk tonunu ve parlaklığını ayarlayabilirsiniz. ↗ s.41 Ayar Seviyesi: Düzey 1 ile 5 arasında adlandırılan beş aşamada siyahdan beyaza ayarlamalar yapabilirsiniz ve bu 5 seviyenin her birinde Parlaklık Düzeltme ve Renk Düzeltme ayarlamasını yapabilirsiniz. Parlaklık Düzeltme: Her projektörün parlaklığındaki farkı düzeltir. Renk Düzeltme (G/R) / Renk Düzeltme (B/Y): Her projektörün rengindeki farkı düzeltbilirsiniz.
Dil	Mesaj ekranları için Dili ayarlayabilirsiniz.

Alt Menü	İşlev
Sıfırla	Uzatılmış menüsünden Ekran ^{*2} , İşletim ^{*3} ve H. Filt.Tmzl.Uyr. öğelerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan ayarlara getirmek için bkz.  s.76

*1 Şifre Korumasındaki **Kull. Logosu Koruma** ögesi **Açık** yapıldığında, Kullanıcı Logosu ile ilgili ayarlar değiştirilemez. **Kull. Logosu Koruma** ayarını **Kapalı** olarak belirledikten sonra değişiklik yapabilirsiniz.  s.43

*2 Kullanıcı logosuyla ilgili parametreler hariç.

*3 **Ters Yön Düğmesi**, **Yüksek İrtifa Modu** ve **Uzaktan Kumanda Tipi** parametreleri hariç.

Şifre Koruması seçeneğindeki Ağ Koruma ayarı Açık konumuna getirildiğinde bir mesaj görüntülenir ve ayarlar değiştirilemez. Ağ Koruma ayarını Kapalı olarak belirledikten sonra değişiklik yapabilirsiniz. ↪ [s.45](#)



Alt Menü	İşlev
Ağ bilgisi - Kablosuz LAN	Ağ ayarlarını görüntüler.
Ağ bilgisi - Kablolu LAN	
Ağ Yapılandırmasına	Ağ ayarlamak için ekranı görüntüler. ↪ s.61



Bir ağ üzerinden projektöre bağlı olan bir bilgisayarın Web tarayıcısını kullanarak, projektörün işlevlerini ayarlayabilir ve projektörü kontrol edebilirsiniz. Bu işlevin adı "Web Kontrolü"dür. "Web Kontrolü" için güvenlik ayarları gibi ayarlar yapmak üzere klavyeyle kolayca metin girişi yapabilirsiniz. ↪ [s.105](#)

Ağ Menüsünün Kullanımı hakkında notlar

Üst menüden ve alt menülerden seçim, ve seçilen öğelerin değiştirilmesi, yapılandırma menüsünde yapılan işlemler ile aynıdır.

İşiniz tamamlandığında, **Kurulum tamamlandı** menüsüne gidip **Evet**, **Hayır** veya **İptal** seçeneklerinden birini seçtiğinizden emin olun. **Evet** veya **Hayır** seçeneklerinden birini seçtiğinizde, yapılandırma menüsüne dönersiniz.



- Evet:** Ayarları kaydeder ve Ağ menüsünden çıkar.
- Hayır:** Ayarları kaydetmeden Ağ menüsünden çıkar.
- İptal:** Ağ menüsünü görüntülemeye devam eder.

klavye üzerindeki [Finish] tuşuna basın. Girişinizi iptal etmek için ise klavye üzerindeki [Cancel] tuşuna basın.



- [CAPS] tuşu her seçildiğinde ve [Enter] düğmesine basıldığında büyük harf - küçük harf arasında geçiş yapar.
- [SYM1/2] tuşu her seçildiğinde ve [Enter] düğmesine basıldığında, kutudaki bölümde yer alan simge tuşları arasında geçiş yapar.

Yazılım Klavyesi İşlemleri

Ağ menüsü, kurulum sırasında alfasayısal değerlerin girilmesini gerektiren öğeleri içerir. Bu durumda, aşağıdaki yazılım klavyesi görüntülenir. Uzaktan kumandanın üzerindeki [\odot] düğmesini veya kontrol panelindeki [\square/\triangle], [\square/∇], [\leftarrow/\rightarrow] ve [\leftarrow/\rightarrow] düğmelerini kullanarak imleci istenilen tuşa getirin ve ardından alfa sayısal karakter girmek üzere [Enter] düğmesine basın. Sayıları uzaktan kumandanın [Num] düğmesini basılı tutarak ve sayı tuşlarına basarak girin. Giriş yaptıktan sonra, girişinizi teyit etmek için

Temel Menü



Alt Menü	İşlev
Projektör Adı	Bir ağa bağlanıldığında, projektörü tanımlamak için kullanılan projektör adını görüntüler. Bu değeri düzenlerken, 16 tek baylıklı alfasyasal karaktere kadar girebilirisiniz.
PJBağlantı Parolası	Uyumlu PJLink yazılımı kullanarak projekture erişim sağladığınızda kullanmak için bir şifre girin. (☞ s.111) 32 tek baylıklı alfasyasal karaktere kadar girebilirisiniz.
Web Kontrol Parolası	Web Kontrol'ü kullanarak ayar yaptığınızda ve projektörü kontrol ettiğinizde kullanmak için bir Şifre girin. 8 tek baylıklı alfasyasal karaktere kadar girebilirisiniz. Web Kontrolü, bir ağa bağlı bilgisayardaki Web tarayıcıyı kullanarak projektörü ayarlamınızı ve kontrol etmenizi sağlayan bilgisayar işlevidir. (☞ s.105)
Projektörün anahtar sözcüğü	Açık olarak ayarlandığında, projektörü ağ üzerindeki bir bilgisayara bağlamaya çalışırken anahtar sözcüğü girmeniz gerekmektedir. Bunun bir sonucu olarak, sunumların bir bilgisayardan yapılan planlanmamış bağlantılar tarafından kesilmesini engelleyebilirisiniz. Normalde bunun Açık olarak ayarlanması gereklidir.

Kablosuz LAN Menüsü

Kablosuz LAN kullanarak projektörü bir bilgisayara bağlamak için Kablosuz LAN ünitesini (ELPAP03) takın.  s.134



Alt Menü	İşlev
Kablosuz LAN Gücü	Bir bilgisayar ve projektörü kablosuz LAN üzerinden bağlarken bu parametreyi Açık olarak ayarlayın. Kablosuz LAN üzerinden bağlamak istemezseniz başkalarının yetkisiz erişimini engellemek için bu parametreyi Kapalı olarak ayarlayın.
Bağlantı modu	Bir bilgisayar ve projekktörü kablosuz LAN üzerinden bağlarken kullanılacak bağlantı modunu ayarlayın. <u>Ad Hoc</u> ► bağlantı kullanırken bağlantı modu Hızlı olarak ayarlanır. <u>Altyapı Modu</u> ► kullanırken bağlantı modu Gelişmiş olarak ayarlanır. Bilgisayarı projeksiyona EasyMP Multi PC Projeksiyon kullanarak bağlarken, bağlantı modunu Gelişmiş olarak ayarlayın.
Wi-Fi Protected Setup	Bir kablosuz LAN üzerinden <u>WPS (Wi-Fi Protected Setup)</u> ► ile uyumlu bir erişim noktası kullanıldığında, projektörü erişim noktasına kolayca bağlayabilir ve güvenlik ayarları yapabilirsiniz.  s.118
Kanal	Hızlı mod ögesinde bağlantı yaparken, 802.11b/g kullanan bir kanal seçebilirsiniz. Diğer sinyallerin parazit yapması durumunda farklı bir kanal kullanın.
Kablosuz LAN sistemi	Kablosuz LAN sistemini ayarlar. Gelişmiş modunda bağlantı yaparken uygulama ortamına uygun bir yöntemi otomatik seçmek için Otomatik ayarlanabilir. 802.11a'nın desteklenmediği yerlerde sadece 802.11b/g gösterilir.
SSID Oto Ayar	Hızlı modunda bağlantı yaparken SSID Otomatik Ayarı, bağlantıyı daha sorunsuz kilmak üzere birden çok projektör arasında bu projektörü bulmayı etkinleştirmek için Açık olarak ayarlanabilir. SSID otomatik oluşturulacaktır, böylece aşağıdaki adres ayarlanamayacaktır. Bir bilgisayardan birden fazla projeksiyona bağlanırken bu parametreyi Kapalı olarak ayarlayın.
SSID	Bir SSID girin. Projektörün yer aldığı kablosuz LAN sistemi için bir SSID temin edildiğinde, SSID'yi girin. 32 tek baytlık alfasyısal karaktere kadar girebilirsiniz.

Alt Menü	İşlev
DHCP	<u>DHCP</u> ►'nin kullanılıp kullanılmayacağını (Açık/Kapalı) ayarlayabilirsiniz. Açık olarak ayarlanırsa, daha fazla adres ayarlayamazsınız.
IP Adresi	Projektöre atanen <u>IP adresini</u> ► girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ila 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki IP adresleri kullanılamaz. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ila 255.255.255.255 (x değeri 0 ila 255 arasında bir sayıyı ifade eder)
Alt Ağ Maskesi	Projektör için <u>Alt Ağ Maskesi</u> ► girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ila 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki alt ağ maskeleri kullanılamaz. 0.0.0.0, 255.255.255.255
Ağ Geçidi Adresi	Projektör için ağ geçidi ile ilgili IP adresini girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ila 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki <u>Ağ geçidi adresleri</u> ► kullanılamaz. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ila 255.255.255.255 (x değeri 0 ila 255 arasında bir sayıyı ifade eder)
MAC Adresi	MAC adresini görüntüler.
SSID göstergesi	LAN Bekleme ekranında SSID'nin görüntülenmesini önlemek için, bunu Kapalı olarak ayarlayın.
IP Adresi Görüntüleme	LAN Bekleme ekranında IP adresi'nin görüntülenmesini önlemek için, bunu Kapalı olarak ayarlayın.

Güvenlik Menüsü (Sadece Kablosuz LAN ünitesi takılıysa)

Kablosuz LAN ünitesi takılı olduğunda ve Gelişmiş modunda kullanıldığında, güvenliği ayarlamamanız kesinlikle önerilir.



Alt Menü	İşlev
Güvenlik	<p>Sadece bir güvenlik türü seçebilirsiniz.</p> <p>Güvenliği ayarlarken erişim yapmak üzere olduğunuz ağ sistemi yöneticisinin talimatlarını uygulayın.</p> <p>**Projeksiyon aşağıdaki güvenlik türlerini sunar.</p> <p>WEP: Veriler, bir kod anahtarı (WEP anahtarı) ile şifrelenir</p> <p>Erişim noktası ve projektör için şifrelenen anahtarlar eşleşmedikçe, bu düzenek haberleşmeyi engeller.</p> <p>WPA/WPA2: Bu, WEP'in zayıf noktası olan güvenliği geliştiren bir şifreleme standartıdır. Birçok WPA şifreleme yöntemi bulunmasına karşın, bu projektör "TKIP" ve "AES" kullanır.</p> <p>WPA aynı zamanda kullanıcı kimlik doğrulama işlevlerini de içerir. WPA kimlik doğrulama iki yöntem sunar: bir kimlik doğrulama sunucusu kullanarak ya da sunucu olmaksızın bir bilgisayar ve erişim noktası arasında kimlik doğrulayarak. Bu projektör, sunucusuz olan ikinci yöntemi desteklemektedir.</p> <p>EAP: EAP, istemciler ve kimlik doğrulama sunucuları arasındaki haberleşme için kullanılan bir protokoldür. Kullanıcı kimlik doğrulaması için elektronik onay belgesi kullanan EAP-TLS; kullanıcı adı ve parolası kullanan LEAP ve EAP-TTLS gibi birçok protokol mevcuttur.</p>



EAP kullanıyorsa, kimlik doğrulama sunucusu ayarları ile eşleşen projektörde ayarları yapmanız gerekmektedir. RADIUS ayarları hakkında ayrıntılı bilgi için, ağ yöneticinizle görüşün.

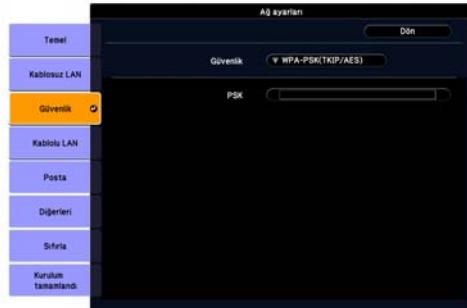
WEP seçildiğinde



Alt Menü	İşlev
WEP şifreleme	WEP kodlaması için şifrelemeyi ayarlayabilirsiniz. 128 Bit: 128 (104) bit kodlaması kullanır 64 Bit: 64 (40) bit kodlaması kullanır
Format	WEP şifreli anahtar için giriş yöntemini ayarlayabilirsiniz. ASCII: Metin girişi. Şifreli anahtar için metin giriş yöntemi erişim noktasına göre farklılık gösterir. Projektörün dahil olduğu ağ için ağ yöneticisi ile kontrol edin ve ardından "ASCII" olarak ayarlayın. HEX: Onaltılık olarak giriş.
Giriş kimliği	WEP şifreleme kimlik anahtarını seçer.
Şifreleme anahtarları 1/ Şifreleme anahtarları 2/ Şifreleme anahtarları 3/ Şifreleme anahtarları 4	WEP şifrelemesi için kullanılan anahtarları girebilirsiniz. Projektörün yer aldığı ağ ile ilgili ağ yöneticisinin talimatlarını uygulayarak anahtarları tek baylıklı karakterler olarak girin. Girilebilecek karakter türü ve sayısı, WEP şifreleme ve Format ayarlarına göre farklılık gösterir. Girdığınız karakterlerin sayısı, gerekli karakter uzunluğundan daha kısa ise, hiçbir karakter şifrelenmez. Girdığınız karakterlerin sayısı, gerekli karakter uzunluğundan daha uzun ise, izin verilen sayıya aşan karakterler şifrelenmez. 128 Bit - ASCII: Tek byte alfanümerikler, 13 karakter. 64 Bit - ASCII: Tek byte alfanümerikler, 5 karakter. 128 Bit - HEX: 0 ila 9 ve A ila F, 26 karakter 64 Bit - HEX: 0 ila 9 ve A ila F, 10 karakter

Alt Menü	İşlev
Yetkilendirme Tipi	WEP kodlaması için Kimlik Doğrulama Türünü ayarlayabilirsiniz. Open: Kimlik doğrulaması olmayan/yetkilendirmesiz erişim noktasına bağlanma metodu. Shared: WEP anahtarı kullanan tür.

WPA-PSK(TKIP/AES) veya WPA2-PSK(TKIP/AES) seçili olduğunda



Alt Menü	İşlev
PSK (Şifreleme anahtarı)	Tek baytlık alfayısal karakterler ile bir Pre-Shared Key (Önceden Paylaşılmış Anahtar - şifreli anahtar) girebilirsiniz. En az 8 olmak üzere en çok 63 karakter girin. Pre-Shared Key girildiğinde ve [Enter] düğmesine basıldığında, değer ayarlanır ve bir yıldız işaret (*') olarak görüntülenir. Yapilandırma menüsünde 32 karakterden fazlasını giremezsiniz. Ayarı Web Kontrol'den yaptığınızda, 32'den fazla karakter girebilirsiniz.  s.105

EAP-TLS seçildiğinde

Kimlik doğrulamak için projeksiyona dijital bir sertifika kaydetmek üzere aşağıdaki bilgilere başvurun. [PC Free Kullanım Kılavuzu "Dijital Sertifikanın Projektöre Kaydedilmesi"](#)



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

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

Alt Menü	İşlev
Kullanıcı adı	Tek baytlik alfayısıl karakterler (boşluksuz) ile kimlik doğrulamak için kullanılacak bir kullanıcı adı girebilirsiniz. 64 karaktere kadar girebilirsiniz. Yapılandırma menüsünde 32 karakterden fazlasını giremezsiniz. Ayarı Web Kontrol'den yaptığınızda, 32'den fazla karakter girebilirsiniz.  s.105
Şifre	Kimlik doğrulama şifresini tek baytlik alfayısıl karakterler olarak girebilirsiniz. 64 karaktere kadar girebilirsiniz. Şifre girildiğinde ve [Enter] düğmesine basıldığında, değer ayarlanır ve bir yıldız işaret (*') olarak görüntülenir. Yapılandırma menüsünde 32 karakterden fazlasını giremezsiniz. Ayarı Web Kontrol'den yaptığınızda, 32'den fazla karakter girebilirsiniz.  s.105

Kabloslu LAN Menüsü



Alt Menü	İşlev
DHCP	<u>DHCP</u> öğesinin kullanılıp kullanılmayacağını (Açıklı/Kapalı) ayarlayabilirsiniz. Açıklı olarak ayarlanırsa, daha fazla adres ayarlayamazsınız.
IP Adresi	Projektöre atanan <u>IP adresini</u> girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki IP adresleri kullanılamaz. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 (x değeri 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder)
Alt Ağ Maskesi	Projektör için <u>Alt Ağ Maskesi</u> girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki alt ağ maskeleri kullanılamaz. 0.0.0.0, 255.255.255.255
Ağ Geçidi Adresi	Projektör için ağ geçidi ile ilgili IP adresini girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki <u>Ağ geçidi adresleri</u> kullanılamaz. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 (x değeri 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder)
MAC Adresi	MAC adresini görüntüüler.
IP Adresi Görüntüleme	LAN Bekleme ekranında IP adresinin görüntülenmesini önlemek için bunu Kapalı olarak ayarlayın.

Posta menüsü

Bu özellik ayarlandığında, projktörde bir sorun veya bir uyarı oluştduğunda bir e-posta bildirimi alırsınız. ↪ "Posta Bildirimi İşlevi Okuma Sorunu" s.107



Alt Menü	İşlev
Posta Bildirimi	Posta ile bildirim alıp almayacağınızı (Açık/Kapalı) ayarlayabilirsiniz.
SMTP Sunucusu	Projktör için SMTP sunucusunun <u>IP adresini</u> ↪ girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki IP adresleri kullanılamaz. 127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 (x değeri 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder)
Çıkış Numarası	SMTP sunucusu için çıkış (port) numarasını girebilirsiniz. Varsayılan değer 25'dir. 1 ila 65535 arasında sayılar girebilirsiniz.
E-posta Adresi 1/E-posta Adresi 2/E-posta Adresi 3	Bildirim e-postasının gönderileceği hedefin e-posta adresini girebilirsiniz. Üç hedefe kadar kaydedebilirsiniz. E-posta adresleri için 64 tek baylıklı alfasyısal karaktere kadar girebilirsiniz. Yapılandırma menüsünde 32 karakterden fazlasını giremezsiniz. Ayarı Web Kontrol'den yaptığınızda, 32'den fazla karakter girebilirsiniz. ↪ s.105
Bir Bildirim Dur. Ayr.	E-posta ile bildirilecek olan sorunları veya uyarıları seçebilirsiniz. Seçilen sorun ya da uyarı projktörde meydana geldiği zaman, bir sorunun veya uyarının meydana geldiğini bildiren bir e-posta belirlenen E-posta Adresi 'ne gönderilir. Görüntülenen öğelerden çoklu öğe seçebilirsiniz.

Diğerleri Menüsü



Alt Menü	İşlev
SNMP	Projektörü izlemek için SNMP kullanığınızda bu parametreyi Açık olarak ayarlayın. Projektörü izlemek amacıyla SNMP kullanmak için, SNMP yönetici programını bilgisayarınıza kurmanız gerekmektedir. SNMP'nin ağ yöneticisi tarafından yönetilmesi gerekmektedir.
Tuzak IP Adresi 1/Tuzak IP Adresi 2	SNMP değeri Açık olarak ayarlandığında, SNMP tuzak bildirim hedefleri için en fazla iki IP adresi ayarlayabilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ila 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki IP adresleri kullanılamaz. 127.x.x.x, 224.0.0.0 ila 255.255.255.255 (x değeri 0 ila 255 arasında bir sayıyı ifade eder)
Öncelikli Giriş	Öncelik giriş için Kablolu veya Kablosuz seçeneklerinden birini belirleyin.
AMX Device Discovery	Projktör bir ağa bağlı olduğunda, projektörün AMX Device Discovery tarafından tespit edilmesini sağlamak için bu öğeyi Açık şeklinde ayarlayın. Eğer AMX'in veya AMX Device Discovery'nin bir kontrol cihazı tarafından kumanda edildiği bir ortama bağlı değilseniz, bunu Kapalı olarak ayarlayın.
RoomView	Bu parametreyi yalnızca projektörü ağ üzerinden izlemek ve kontrol etmek için Crestron RoomView® kullanığınızda Açık olarak ayarlayın. Bu ayarı genellikle Kapalı olarak bırakın.  "Crestron RoomView Hakkında" s.112 Projktör ayarlarındaki değişiklikler yeniden başlatıldığında uygulanır. Bu parametre, Açık olarak belirlendiğinde aşağıdaki işlevler kullanılamaz. <ul style="list-style-type: none"> • Web Kontrol • Message Broadcasting (EasyMP Monitor eklentisi)

Sıfırla Menüsü

Tüm ağ ayarlarını sıfırlar.



Alt Menü	İşlev
Ağ ayarlarını sıfırla.	Tüm ağ ayarlarını sıfırlamak için Evet 'i seçin. Tüm ayarları sıfırladıktan sonra, Temel menüsü görüntülenir.

Yansıtılan görüntü sinyallerinin ve projektörün durumunu kontrol etmenizi sağlar. Görüntülenebilecek öğeler, aşağıdaki ekran görüntülerinde gösterildiği gibi, yansıtılan görüntü sinyaline ve giriş kaynağına göre farklılık gösterir.

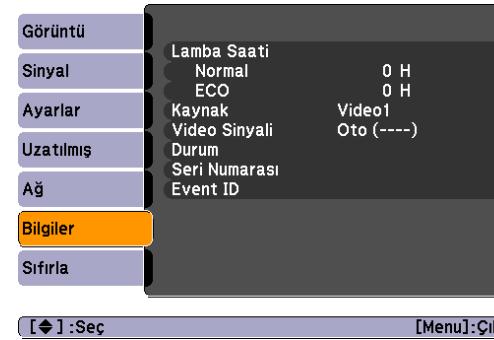
RGB Sinyali/Bileşen Video► Sinyali



[↑↓] :Seç

[Menu]:Çık

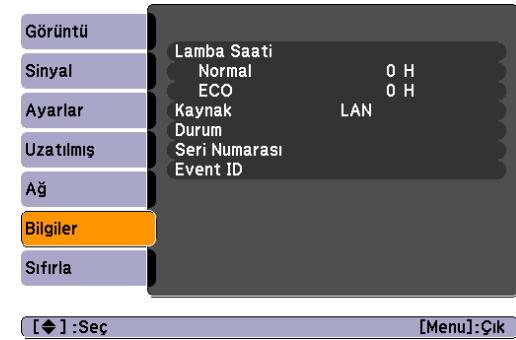
Bileşik Video ► Sinyali/S-Video ► Sinyali



[↑↓] :Seç

[Menu]:Çık

USB/LAN



[↑↓] :Seç

[Menu]:Çık

Alt Menü	İşlev
Lamba Saati	Kümülatif lamba çalışma süresini görüntüleyebilirsiniz.* Lamba uyarı zamanına gelindiğinde, karakterler sarı renkte görüntülenir.
Kaynak	Bağlanan ekipman için yansıtılan Kaynak adını görüntüleyebilirsiniz.
Giriş Sinyali	Sinyal menüsünde ayarlanan Giriş Sinyali içeriğini Kaynak özelliğine göre görüntüleyebilirsiniz.
Çözünürlük	Çözünürlüğü görüntüleyebilirsiniz.
Video Sinyali	Sinyal menüsünde ayarlanan Video Sinyali içeriğini görüntüleyebilirsiniz.
Yenileme Hızı	<u>Yenileme Hızı</u> ► 'ni görüntüleyebilirsiniz.
Senk. Bilgileri	Görüntü sinyali bilgisini görüntüleyebilirsiniz. Servis gerektiğiinde bu bilgiye ihtiyaç duyulabilir.
Durum	Bu, projektörde meydana gelen hatalarla ilgili bilgidir. Servis gerektiğiinde bu bilgiye ihtiyaç duyulabilir.
Seri Numarası	Projektörün seri numarasını görüntüler.
Event ID	Projektör ve bilgisayar ağ üzerinden bağlı olduğundan bir sorunla karşılaşıldığında, sorunla ilgili bilgiler bir Event ID kullanılarak görüntülenir. Event ID hakkında bilgi almak için sonraki sayfadaki bilgilere başvurun. ↗ s.92

*1 Toplam kullanım süresi ilk 10 saat için "0H" olarak görüntülenir. 10 saat ve üzeri "10H", "11H" vb. şeklinde gösterilir.



Alt Menü	İşlev
Tümünü Sıfırla	Yapilandırma menüsündeki tüm öğeleri varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Aşağıdaki öğeler varsayılan değerlerine sıfırlanamaz: Şifre için Öğeler, Giriş Sinyali, Kullanıcı Logosu, Çoklu ekran, Ağ menüsünün tüm öğeleri, Lamba Saati ve Dil.
Lamba Saatini Sıfırla	Toplam lamba çalışma süresini sıfırlayabilir ve "0H"ye getirebilirsiniz. Lambayı değiştirdiğinizde sıfırlayın.

Sorun Giderme

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

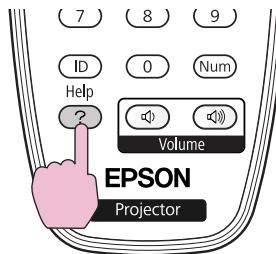
Projktörle ilgili bir sorun ortaya çıkarsa, [Help] düğmesine basarak size yardımcı olması için Yardım ekranını görüntüleyebilirsiniz. Soruları yanıtlayarak sorunları çözebilirsiniz.

Prosedür

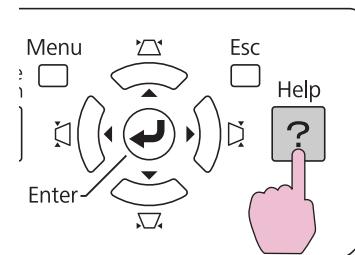
1 [Help] düğmesine basın.

Yardım ekranı görüntülenir.

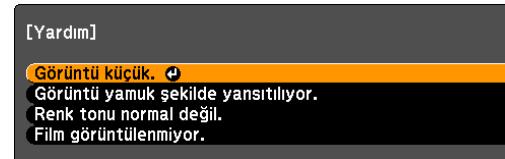
Uzaktan Kumandayı Kullanarak



Kontrol panelini kullanarak

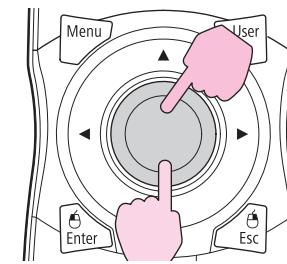


2 Bir menü öğesi seçin.

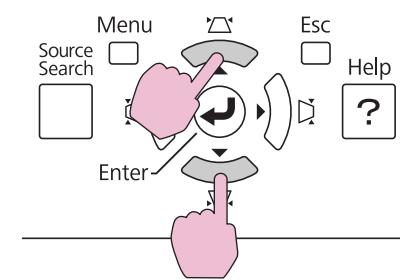


[\blacktriangleleft] :Seç [\blacktriangleright] :Gir [Help] :Çık

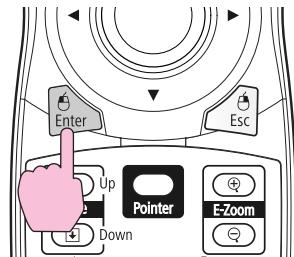
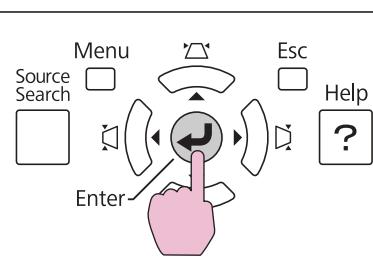
Uzaktan Kumandayı Kullanarak



Kontrol panelini kullanarak

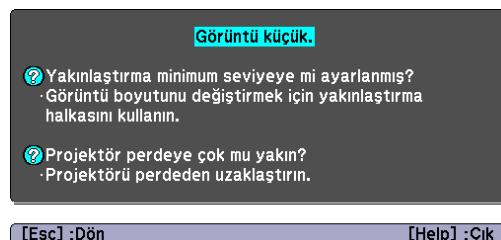


3

Seçimi onaylayın.**Uzaktan Kumandayı Kullanarak****Kontrol panelini kullanarak**

Sorular ve çözümler, aşağıdaki ekranda gösterildiği şekilde görüntülenir.

Yardımdan çıkmak için [Help] düğmesine basın.



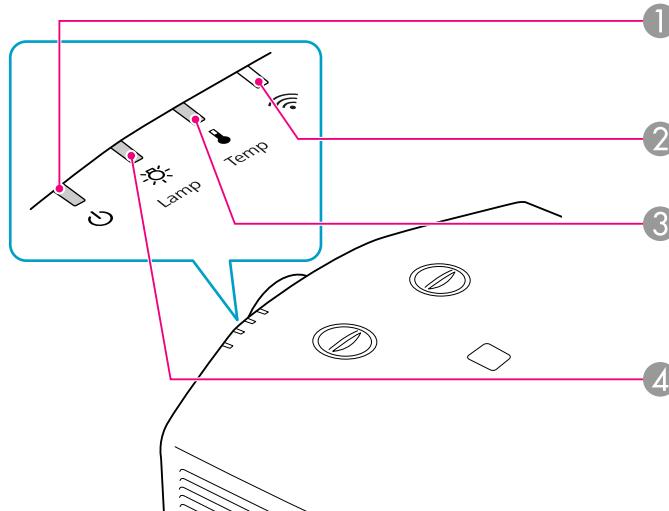
Yardım ekranı soruna çözüm getiremezse, bkz."Sorun Çözme" s.80.

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

Göstergeler, sorunun ne olabileceğini açıkça göstermiyorsa, "Göstergeler Yardımcı Olmazsa" kısmına başvurun. ↗ [s.84](#)

Göstergeleri okuma

Bu göstergeler projektörün çalışma durumunu gösterir.



- ① Projektörün çalışma durumunu gösterir.

 Bekleme durumu

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

 Ağ üzerinden izlemeye hazırlanıyor (maksimum yaklaşık 20 saniye) veya soğuma işlemi yürütülüyor
Gösterge yanıp sönerken düğmeler devre dışı bırakılır.

 Isınma

Isınma süresi yaklaşık 30 saniyedir. Isınma tamamlandıktan sonra, gösterge yanıp sönmeyi durduracaktır.
[⊕] düğmesi isınma sırasında çalışmaz.

 Yansıtma

- ② Kablosuz LAN ünitesi bağlandığında kablosuz LAN'in çalışma durumunu gösterir. ↗ "Kablosuz LAN göstergelerini okuma" [s.135](#)

- ③ İç sıcaklık durumunu gösterir.
- ④ Projektörün lamba durumunu gösterir.

Aşağıdaki tablolar göstergelerin ne anlamına geldiğini ve işaret ettiğleri sorunların nasıl çözüleceğini gösterir.

Tüm göstergeler kapalıysa, elektrik kablosunun doğru bağlanıp bağlanmadığını ve elektrik gelip gelmediğini kontrol edin.
Bazen, güç kablosu prizden çekildiğinde,  göstergesi ışığı kısa bir süre daha yanmaya devam edebilir, bu bir hata değildir.

Göstergede ışığı kırmızı yanar veya yanıp söner

 : Sürekli yanıyor

 : Yanıp söüyor:

 : 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.  Epson Projektör İletişim Listesi
     	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.  Epson Projektör İletişim Listesi
     	Yüksek Sıc.Hatası (aşırı ısınma)	<p>Lamba otomatik olarak sonecek 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"> • Hava filtresinin ve hava çıkış menfezinin temiz olup olmadığını, ve projektörün bir duvara dayanıp dayanmadığını kontrol edin. • Hava filtresi tıkalıysa, temizleyin veya değiştirin.  s.94, s.100 <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.  Epson Projektör İletişim Listesi</p>
	Filtre Hava Aşım Hatası	<p>1500 metrenin üzerindeki irtifalarda projektörü kullanırken Yüksek İrtifa Modu öğesini Açık olarak ayarlayın.  s.57</p> <p>Aşağıdaki iki noktayı kontrol edin.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hava filtresinin ve hava çıkış menfezinin temiz olup olmadığını, ve projektörün bir duvara dayanıp dayanmadığını kontrol edin. • Hava filtresi tıkalıysa, temizleyin veya değiştirin.  s.94, s.100 <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.  Epson Projektör İletişim Listesi</p>

Durum	Neden	Çözüm veya Durum
     	Lamba Hatası Lamba Arızası Lamba Kapağı Açık	<p>Aşağıdaki iki noktayı kontrol edin.</p> <ul style="list-style-type: none"> Lambayı çıkartın ve kırılıp kırılmadığını kontrol edin.  s.97 Hava filtresini temizleyin.  s.94 <p>Kırılmamışsa: Lambayı yerine takın ve gücün açın.</p> <p>Sorun devam ederse: Lambayı yeni bir lambayla değiştirin ve projektörü açın.</p> <p>Sorun devam ederse: Projektörü kullanmayı durdurun, güç kablosunu fişten çıkartın ve yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  Epson Projektör İletişim Listesi</p> <p>Kırılmışsa: 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).  Epson Projektör İletişim Listesi</p> <p>1500 metrenin üzerindeki irtifalarda projektörü kullanırken Yüksek İrtifa Modu öğesini Açık olarak ayarlayın.  s.57</p> <p>Lamba kapağının ve lambanın sıkıca takılıp takılmadığını kontrol edin.  s.97</p> <p>Lamba veya lamba kapağı doğru olarak takılmazsa, lamba çalışmaz.</p>
     	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.  Epson Projektör İletişim Listesi

Göstergesi yanar veya yanıp söner

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

Durum	Neden	Çözüm veya Durum
     	Yüksek Sıc.Uyarısı	<p>(Bu bir anomalilik değildir. Ancak, sıcaklık yeniden fazla yüksek bir düzeye çıkarsa, yansıtma otomatik olarak durdurulur.)</p> <ul style="list-style-type: none"> Hava filtresinin ve hava çıkış menfezinin temiz olup olmadığını, ve projektörün bir duvara dayanıp dayanmadığını kontrol edin. Hava filtersi tıkalıysa, temizleyin veya değiştirin.  s.94, s.100
     	Lambayı Değiştir	<p>Yeni bir lamba ile değiştirin.  s.97</p> <p>Lambayı bu süre geçtikten sonra kullanmaya devam etmeniz halinde, lambanın patlama olasılığı artar. Lambayı mümkün olduğu kadar kısa süre içinde yenisiyle değiştirin.</p>

Durum	Neden	Çözüm veya Durum
  	Düşük Hava Akıtı	<p>(Bu bir anomalilik değildir. Bununla birlikte, hava akışı daha fazla düşerse yansıtma otomatik olarak durur.)</p> <p>"Hava filtresi tıkanmış. Hava filtresini temizleyin ya da değiştirin." görüntülenir. Aşağıdaki iki noktayı kontrol edin.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hava滤resinin ve hava çıkış menfezinin temiz olup olmadığını, ve projektörün bir duvara dayanıp dayanmadığını kontrol edin. • Hava filtresi tıkalıysa, temizleyin veya değiştirin.  s.94, s.100 <p>Hava filtresini temizledikten sonra Düşük Hava Akıtı durumu devam ederse, hava filtresini yenisiyle değiştirin.  s.100</p> <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.  Epson Projektör İletişim Listesi</p>
  	H. Filt.Tmzl.Uyr.	<p>Aşağıdaki mesaj da görüntülenebilir. "Hav. filt. temizleme zam. Hava filtresini temizleyin ya da değiştirin." Hava filtresini temizleyin.  s.94</p> <p>Hava filtresi sigara dumanı ile sararrsa ve temizlenemiyorsa, yenisiyle değiştirin.</p> <p>"Hava Filtresi Temizleme Uyarısı" ile ilgili gösterge veya mesajlar sadece, yapılandırma menüsünün Uzatılmış menüsünde H. Filt.Tmzl.Uyr. ayarı Açık olarak belirlenmişse görüntülenir.  s.57</p>



- Göstergelerin tümü normal değerleri gösterirken projektör doğru çalışmıyor, "Göstergeler Yardımcı Olmazsa" bölümüne başvurun.  s.84
- Hata bu tabloda gösterilmiyorsa, projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunu fişten çıkartın ve yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  [Epson Projektör İletişim Listesi](#)

Göstergeler Yardımcı Olmazsa

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

Görüntülerle ilgili sorunlar

- "Hiç bir görüntü belirmiyor" (☞ s.85)
Yansıtma başlamıyor, yansıtma alanı tamamen siyah, yansıtma alanı tamamen mavi, vs.
- "Hareketli görüntüler görüntülenmiyor (sadece görüntünün hareketli bölümü siyah)." (☞ s.85)
Bilgisayardan yansıtılan hareketli görüntüler siyah görünüyor ve hiçbir şey yansıtılmıyor.
- "Yansıtma otomatik olarak duruyor" (☞ s.85)
- ""Desteklenmiyor." mesajı görüntülenir." (☞ s.86)
- ""Sinyal Yok" görüntülenir." (☞ s.86)
- "Görüntüler bulanık veya odak dışında" (☞ s.86)
- "Görüntülerde parazit veya bozulma görünüyor" (☞ s.87)
Parazit, bozulma ya da siyah beyaz damalı desenler gibi sorunlar beliriyor.
- "Görüntü kesik (geniş) veya küçük ya da görünüş uygun değil" (☞ s.87)
Görüntünün sadece bir kısmı görüntüleniyor veya görüntünün yükseklik ve genişlik oranları doğru değil vb.
- "Görüntü renkleri doğru değil" (☞ s.88)
Görüntünün tamamı morumsu ya da yesilimsi 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.88)

Yansıtma başladığında meydana gelen sorunlar

- "Güç yok" (☞ s.89)

Diger sorunlar

- "Ses duyulmuyor ya da ses kısık" (☞ s.90)
- "Uzaktan kumanda çalışmıyor" (☞ s.90)
- "Harici monitörde hiçbir şey görüntülenmemiyor" (☞ s.91)
- "Mesajlar ve menüler için dili değiştirmek istiyorum" (☞ s.91)
- "Projektörde bir sorun gerçekleşmesine rağmen Posta alınamıyor" (☞ s.91)

Olay Kimliklerini Yorumlama

- (☞ s.92)

Görüntülerle ilgili sorunlar

Hiç bir görüntü belirmiyor

Kontrol Edin	Çözüm
[⊕] düğmesine bastınız mı?	Projektörü açmak için [⊕] düğmesine basın.
Göstergeler kapalı mı?	Elektrik kablosu doğru bağlanmamıştır veya elektrik gelmiyor. Elektrik kablosunu doğru şekilde bağlayın.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu Elektrik prizinizin ve güç kaynağının doğru çalıştığından emin olun.
A/V Mute modu açık mı?	A/V Mute modunu iptal etmek için uzaktan kumandaladaki [A/V Mute] düğmesine basın.  s.35
Yapilandırma menüsü ayarları doğru yapılmış mı?	Ayarların Tümünü Sıfırla.  Sıfırla Menüsü - Tümünü Sıfırla s.76
Yansıtlan görüntü tamamen siyah mı? Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken	Ekran koruyucular gibi bazı giriş görüntülerini tamamen siyah olabilir.
Görüntünün sinyal biçimi ayarları doğru mu? Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken	Ayarları bağlı aygıta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın.  Sinyal Menüsü - Video Sinyali s.53

Hareketli görüntüler görüntülenmiyor (sadece görüntünün hareketli bölümü siyah).

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

Yansıtma otomatik olarak duruyor

Kontrol Edin	Çözüm
Uyku Modu ayarı Açık olarak mı ayarlanmış?	Projektörü açmak için [⊕] düğmesine basın. Uyku Modu'nu kullanmak istemezseniz ayarı Kapalı olarak değiştirin.  Uzatılmış Menüsü - İşletim - Uyku Modu s.57

"Desteklenmiyor." mesajı görüntülenir.

Kontrol Edin	Çözüm
Görüntünün sinyal biçimi ayarları doğru mu? Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken	Ayarları bağlı aygıt gönderilecek sinyallere göre ayarlayın.  Sinyal Menüsü - Video Sinyali s.53
Görüntü sinyal Çözünürlüğü ve Yenileme Hızı modları eşleşiyor mu? Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken	Bilgisayardan çıkan görüntü sinyallerinin Çözünürlük ve Yenileme Hızının değiştirilmesi ile ilgili ayrıntılar için bilgisayarınızla birlikte verilmiş olan belgelere başvurun.  "Desteklenen Monitör Ekraneları" s.143

"Sinyal Yok" görüntülenir.

Kontrol Edin	Çözüm
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin.  s.126 , s.131
Doğru giriş bağlantı noktası seçilmiş mi?	Görüntüyü değiştirmek için, uzaktan kumandaladaki ya da kontrol panelindeki [Source Search] düğmesine basın.  s.27
Bilgisayar veya video aygıtı açık mı?	Ekipmanı açın.
Görüntü sinyalleri projektöre gönderiliyor mu? Sadece bir dizüstü bilgisayardan veya dahili bir LCD ekranına sahip bir bilgisayardan görüntüler yansıtırken?	Görüntü sinyalleri sadece bilgisayarın LCD monitöre ya da aksesuar monitöre gönderiliyorsa, çıkış bilgisayarın kendi monitöre ek olarak harici bir hedefe değiştirmeniz gereklidir. Bazı bilgisayar modellerinde, görüntü sinyalleri harici olarak gönderiliyorsa, LCD monitörde ya da aksesuar monitörde görüntülenmezler.  s.128 Bağlantı bilgisayar açıkken yapılsa, bilgisayarın video sinyalini harici çıkışa çeviren işlev [Fn] tuşu çalışmaz. Bilgisayar ve projektör gücünü kapatın ve ardından yeniden açın.

Görüntüler bulanık veya odak dışında

Kontrol Edin	Çözüm
Odak doğru ayarlanmış mı?	Odağı ayarlamak için projektördeki odaklı halkasını döndürün.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu
Projektör doğru uzaklıkta mı?	Önerilen yansıtma mesafe aralığının dışına mı yansımaktadır? Önerilen aralık dahilinde kurun.  s.141
Ekran Yerleşimi ayarının değeri çok mu büyük?	Ekran yerleşimi düzeltmesinin miktarını azaltmak için yansıtma açısını küçültün.  s.25
Mercek üzerinde buğulanma olmuşmuş 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 biçimini ayarları doğru mu? Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken	Ayarları bağlı aygıta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın.  Sinyal Menüsü - Video Sinyali s.53
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin.  s.126 , s.128
Bir uzatma kablosu kullanıyor mu?	Bir uzatma kablosu kullanılıyorsa, elektrik paraziti sinyalleri etkileyebilir. Projektör ile birlikte verilen kabloları kullanarak, sorunu yatanın uzatma kablosu olup olmadığını kontrol edin.
Doğru çözünürlük seçilmiş mi? Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken	Bilgisayarı, gönderilen sinyallerin bu projektörle uyumlu olmasını sağlayacak şekilde ayarlayın.  "Desteklenen Monitör Ekranları" s.143  Bilgisayar belgeleri
" Senkronizasyon " ve " İzleme " ayarları doğru yapılmış mı? Sadece bilgisayarın analog RGB sinyallerini yansıtırken	Otomatik ayarlamayı gerçekleştirmek için uzaktan kumandaladaki [Auto] düğmesine ya da projektörün kontrol panelindeki [Enter] düğmesine basın. Görüntüler otomatik ayarlama işlevi kullanıldıktan sonra da doğru olarak ayarlanmazsa, yapılandırma menüsünden Senkronizasyon and İzleme komutunu kullanarak ayarlamaları elle yapabilirsiniz.  Sinyal Menüsü - İzleme Senkronizasyon s.53 s.53
Cözünürlük ayarı Manüel olarak mı ayarlanmış? Yalnızca bölünmüş ekranда yansıtırken	Yaplandırma menüsünde Cözünürlük ve yansıtılan görüntünün çözünürlüğü aynı değilse, görüntü daralabilir. Görüntü daralmışsa, Cözünürlük ayarını Otomatik olarak belirleyin.  Sinyal Menüsü - Çözünürlük s.53

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

Kontrol Edin	Çözüm
En boy doğru ayarlanmış mı?	Giriş kaynağı için uygun en boy oranını seçmek için uzaktan kumandaladaki [Aspect] düğmesine basın.  s.29
Bir geniş panel bilgisayar görüntüsü mü yansıtılıyor? Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken	Ayarları bağlı aygıta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın.  Sinyal Menüsü - Çözünürlük s.53
Görüntü hala E-Zoom işlevi kullanılarak büyütülüyor mu?	E-Zoom işlevini iptal etmek için uzaktan kumandaladaki [Esc] düğmesine basın.  s.36
Konum doğru ayarlanmış mı?	Bilgisayarın analog RGB sinyallerini yansıtırken otomatik ayarlamayı gerçekleştirmek için uzaktan kumandaladaki [Auto] veya kontrol panelindeki [Enter] düğmesine basın. Görüntüler otomatik ayarlama işlevi kullanıldıktan sonra da doğru olarak ayarlanmazsa, yapılandırma menüsünden Konum komutunu kullanarak ayarlamaları elle yapabilirsiniz. Bilgisayarın analog RGB sinyalleri dışında, yapılandırma menüsündeki Konum öğesini kullanarak yansıtma sırasında diğer sinyallerin ayarlamalarını da yapabilirsiniz.  Sinyal Menüsü - Menü Konumu s.53
Bilgisayar çift ekran için ayarlanmış mı? Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken	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

Kontrol Edin	Çözüm
Doğru çözünürlük seçilmiş mi? Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken	Bilgisayarı, gönderilen sinyallerin bu projektorle uyumlu olmasını sağlayacak şekilde ayarlayın. ☞ "Desteklenen Monitör Ekranları" s.143 ☞ Bilgisayar belgeleri

Görüntü renkleri doğru değil

Kontrol Edin	Çözüm
Giriş sinyali ayarları bağlı aygıttan gelen sinyallerle eşleşiyor mu?	Ayarları bağlı aygıta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın. ☞ Sinyal Menüsü - Giriş Sinyali Video Sinyali s.53
Görüntü Parlaklığı doğru ayarlanmış mı?	Yapilandırma menüsünden Parlaklık ayarını yapın. ☞ Görüntü Menüsü - Parlaklık s.51
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin. ☞ s.126 , s.128
<u>Kontrast</u> ☞ ayarı doğru yapılmış mı?	Yapilandırma menüsünden Kontrast ayarını yapın. ☞ Görüntü Menüsü - Kontrast s.51
Renk Ayarı doğru mu?	Yapilandırma menüsünden Renk Ayarı ayarını yapın. ☞ Görüntü Menüsü - Renk Ayarı s.51
Renk Doygunluğu ve Renk Tonu doğru ayarlanmış mı? Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken	Yapilandırma menüsünden Renk Doygunluğu ve Renk Tonu ayarlarını yapın. ☞ Görüntü Menüsü - Renk Doygunluğu Renk Tonu s.51

Görüntüler koyu görünüyor

Kontrol Edin	Çözüm
Görüntü Parlaklığı doğru ayarlanmış mı?	Yapilandırma menüsünden Parlaklık ve Enerji Tüketimi ayarlarını yapın. ☞ Görüntü Menüsü - Parlaklık s.51 ☞ Ayarlar Menüsü - Enerji Tüketimi s.55
<u>Kontrast</u> ☞ ayarı doğru yapılmış mı?	Yapilandırma menüsünden Kontrast ayarını yapın. ☞ Görüntü Menüsü - Kontrast s.51
Lambanın değiştirilme zamanı gelmiş mi?	Lambanın değiştirilme zamanı yaklaştığında, görüntüler daha karanlık hale gelecek ve renk kalitesi zayıflayacaktır. Bu meydana geldiğinde, lamba yenisile değiştirilmelidir. ☞ s.97

Yansıtma başladığında meydana gelen sorunlar

Güç yok

Kontrol Edin	Çözüm
[⊕] düğmesine bastınız mı?	Projektörü açmak için [⊕] düğmesine basın.
Göstergeler kapalı mı?	Elektrik kablosu doğru bağlanmamıştır veya elektrik gelmiyor. Güç kablosunu çıkarın ve ardından tekrar takın.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu Elektrik prizinizin ve güç kaynağının doğru çalıştığından emin olun.
Elektrik kablosuna dokunulduğunda göstergeler açılıp kapanıyor mu?	Elektrik kablosunda muhtemelen temassızlık vardır veya elektrik kablosu arızalı olabilir. Elektrik kablosunu tekrar takın. Bu yöntem sorunu çözmezse, projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunu fişten çıkartın ve yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  Epson Projektör İletişim Listesi
İşletim Kilidi ayarı Tam Kilit olarak mı ayarlanmış?	Uzaktan kumanda üzerindeki [⊕] düğmesine basın. İşletim Kilidi özelliğini kullanmak istemezseniz Kapalı olarak ayarlayın.  Ayarlar Menüsü - İşletim Kilidi s.55
Kumanda alıcısı için doğru ayar seçildi mi?	Yapilandırma menüsünden Uzak Alıcı ayarını kontrol edin.  Ayarlar Menüsü - Uzak Alıcı s.55
Doğrudan Güç kapanır kapanmaz güç kablosu geri takıldı mı ya da kesici açıldı mı?	Direkt güç açma ögesi Açık olarak ayarlandığında soldaki işlem yapıldığı zaman güç tekrar açılmayabilir. Projektoru açmak için [⊕] düğmesine basın.
Uzaktan kumandanın yan tarafındaki kimlik anahtarları Açık olarak mı ayarlı?	Anahtar Açık olarak ayarlandığında, uzaktan kumandayı yalnızca eşleşen bir kimliğe sahip olan projektoru çalıştmak için kullanabilirsiniz. Kimlik anahtarını Kapalı olarak ayarlayın.  s.39

Diğer sorunlar

Ses duyulmuyor ya da ses kısık

Kontrol Edin	Çözüm
Ses kaynağı doğru bağlanmış mı?	Ses giriş bağlantı noktasından kabloyu sökünen ve ardından kabloyu tekrar bağlayın.
Ses, en düşüğe mi ayarlanmış?	Ses ayarını ses duyulacak şekilde ayarlayın.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu
A/V Mute modu açık mı?	A/V Mute modunu iptal etmek için uzaktan kumandadaki [A/V Mute] düğmesine basın.  s.35
Ses kablosunun özelliği "Dirençsiz" mi?	Piyasadan aldığınız ses kablosunu kullanırken, kablonun "Dirençsiz" olduğundan emin olun.
HDMI kablosu ile mi bağlanıyor?	HDMI kablosu ile bağlantı sağlanırken herhangi bir ses çıkışının gerçekleşmemiştiysa, bağlı cihazı PCM çıkışına ayarlayın.
LAN Ses Girişi için doğru ayar seçili mi?	Ağ üzerinden bağlanılan bilgisayardan ses gelmiyorsa, yapılandırma menüsünde LAN Ses Girişi öğesinin ayarını kontrol edin.  Ayarlar Menüsü - Ses Girişi - LAN Ses Girişi s.55
Sadece giriş kaynağı LAN olduğunda	

Uzaktan kumanda çalışmıyor

Kontrol Edin	Çözüm
Uzaktan kumanda çalıştırılırken, ışık yayma alanı projektördeki uzaktan kumanda ışığı alım alanına bakıyor mu?	Uzaktan kumandaya Uzak Alıcıya doğru çevirin.  s.18
Uzaktan kumanda projektörden çok mu uzakta?	Uzaktan kumanda için çalışma aralığı 15 m'dir.  s.18
Uzak Alıcı bölgesinde direkt güneş ışığı ya da floresan lambalarдан güçlü ışık geliyor mu?	Projektörü, uzaktan kumanda ışığı alım bölgesinde kuvvetli ışık gelmeyecek bir yere kurun. Ya da Yapılandırma menüsünden Uzak Alıcı ayarını Kapalı olarak ayarlayın.  Ayarlar Menüsü - Uzak Alıcı s.55
Kumanda alıcısı için doğru ayar seçildi mi?	Yapılandırma menüsünden Uzak Alıcı ayarını kontrol edin.  Ayarlar Menüsü - Uzak Alıcı s.55
Piller bitmiş mi ya da doğru takılmış mı?	Pillerin doğru şekilde takıldığından emin olun veya gerekirse yeni pillerle değiştirin.  s.17
Uzaktan kumanda kimliği ve projektör kimliği eşleşiyor mu?	Çalıştırmak istediğiniz projektörün kimliğinin uzaktan kumandanın kimliği ile eşleştiğinden emin olun. Tüm projektörleri kimlik ayarına bakılmaksızın uzaktan kumanda ile çalıştmak için, uzaktan kumandanın yan tarafında bulunan kimlik anahtarını Kapalı konumuna ayarlayın.  s.38
Uzaktan Kumanda Tipi kullandığınız uzaktan kumanda ile eşleşiyor mu?	Yapılandırma menüsünden Uzaktan Kumanda Tipi ayarını kontrol edin.  Uzatılmış Menüsü - İşletim - Uzaktan Kumanda Tipi s.57
Opsiyonel uzaktan kumanda kablosu uzaktan kumandaya veya projektörün uzaktan kumanda bağlantı noktasına bağlı mı?	Uzaktan kumanda kablosu takıldığından, uzaktan kumanda ışın yayma alanı veya projektör üzerindeki kumanda alıcısı devre dışı bırakılır. Uzaktan kumanda kablo setini kullanmadığınızda, uzaktan kumandanın ve uzaktan kumanda bağlantı noktasından sökünen.

Harici monitörde hiçbir şey görüntülenmiyor

Kontrol Edin	Çözüm
Aşağıdaki giriş bağlantı noktalarından Computer1 giriş bağlantı noktası veya BNC giriş bağlantı noktasından alınan görüntüyü mü görüntülemeye çalışıyorsunuz?	Yalnızca Computer1 giriş bağlantı noktasından veya BNC giriş bağlantı noktasından gelen RGB sinyalleri harici monitörde görüntülenebilir.
Bölünmüş ekranda mı yansıtıyorsunuz?	Sadece Computer1 giriş bağlantı noktasının veya BNC giriş bağlantı noktasının sol ekranına yansıtılan RGB sinyalleri harici monitörde görüntülenebilir.  s.32

Mesajlar ve menüler için dili değiştirmek istiyorum

Kontrol Edin	Çözüm
Dil ayarını değiştirin.	Yapilandırma menüsünden Dil ayarını yapın.  Uzatılmış Menüsü - Dil s.57

Projektörde bir sorun gerçekleşmesine rağmen Posta alınamıyor

Kontrol Edin	Çözüm
Bekleme Modu ayarı İletişim Açık olarak mı ayarlanmış?	Projektör bekleme modundayken Posta Bildirimi işlevini kullanmak için yapılandırma menüsünden Bekleme Modu ayarını İletişim Açık olarak belirleyin.  Uzatılmış Menüsü - Bekleme Modu s.57
Ciddi bir anormal durum oluştu ve projektör aniden durdu mu?	Projektör aniden durursa, e-posta gönderilemez. Anormal durum devam ederse, yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  Epson Projektör İletişim Listesi
Projektöre güç geliyor mu?	Elektrik prizinizin ve güç kaynağının doğru çalıştığından emin olun.
Posta işlevi yapılandırma menüsünde doğru ayarlanmış mı?	Sorunlar için Posta Bildirimi yapılandırma menüsündeki Posta ayarlarına göre gönderilir. Doğru ayarlanmış olup olmadığını kontrol edin.  Ağ menüsü - Posta s.72

Yorumlama Event IDs

Olay kimliğini kontrol edin ve aşağıda verilen çözümü uygulayın. Sorun çözülemezse, ağ yöneticisine veya aşağıdaki bağlantı adreslerinden birine başvurun.

☞ [Epson Projektör İletişim Listesi](#)

Event ID	Neden	Çözüm
0432	EasyMP Network Projection başlatılamadı.	Projektörü yeniden başlatın.
0435		
0434	Ağ iletişimini tutarlı değil.	Ağ iletişiminin durumunu kontrol edin. Bir süre bekleyin ve yeniden bağlanmayı deneyin.
0481		
0482		
0485		
0433	Aktarılan görüntü yeniden oluşturulamıyor.	EasyMP Network Projection'u yeniden başlatın.
0484	Bilgisayardan gelen iletişim kesildi.	
04FE	EasyMP Network Projection beklenmeyen biçimde sonlandı.	Ağ iletişiminin durumunu kontrol edin. Projektörü yeniden başlatın.
04FF	Projektörde sistem hatası oldu.	Projektörü yeniden başlatın.
0891	Aynı SSID erişim noktası bulunamadı.	Bilgisayarı, erişim noktasını ve projektörü aynı SSID'ye ayarlayın.
0892	WPA ve WPA2 kimlik doğrulama yöntemleri aynı değildir.	Doğru olup olmadığını görmek için kablosuz LAN güvenliği ayarını kontrol edin. ☞ Ağ Menüsü - Güvenlik Menüsü s.60
0893	WEP, TKIP ve AES şifreleme yöntemleri aynı değildir.	
0894	Yanlış bağlantı noktasına bağlantı yapıldığından iletişim kesildi.	Ağ yöneticisiyle kontrol edin ve aşağıdaki yönergeleri uygulayın.
0898	DHCP alma başarısız oldu.	Doğru çalışıp çalışmadığını görmek için SHCP sunucunuzu ve bağlantıyi doğrulamak için LAN kablosunu kontrol edin. Kullanılmiyorsa, DHCP'yi kapatın. ☞ Ağ Menüsü - Kablosuz LAN Menüsü s.63 , Kablolu LAN Menüsü s.71
0899	Diğer bağlantı hataları	Projektörü veya EasyMP Network Projection'u yeniden başlatma sorunu çözmediyse, aşağıdaki başvuru adreslerinden birine başvurun. ☞ Epson Projektör İletişim Listesi

Bakım

Bu bölümde projeksiyonu uzun süre kullanmak için gerekli olan bakım yöntemleri açıklanmıştır.

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

⚠️ Uyarı

*Projeksiyonun mercek veya filtresi gibi bölümlerde biriken kir veya tozu temizlemek için yanıcı gaz içeren spreyler kullanmayın.
Ünitenin içindeki lambanın ısısı nedeniyle yangına neden olabilir.*

Projktör Yüzeyinin Temizlenmesi

Projktör yüzeyini yumuşak bir bezle hafifçe silerek temizleyin.

Projktör 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

Projektorun 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 satılan özel bir temizlik bezi kullanın.

Dikkat

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

Hava Filtresinin temizlenmesi

Aşağıdaki mesajlardan biri görüntülendiye veya sıcaklık göstergesi yeşil renkte yanıp sönyorsa, hava filtresini temizleyin.

Hav. filt. temizleme zam.

Hava filtresini temizleyin ya da değiştirin.

Dikkat

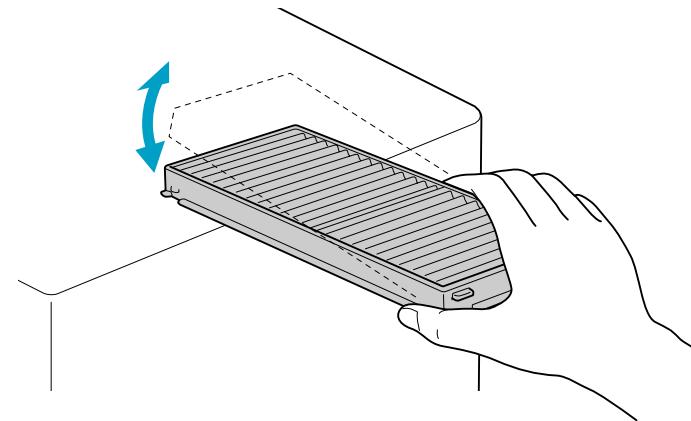
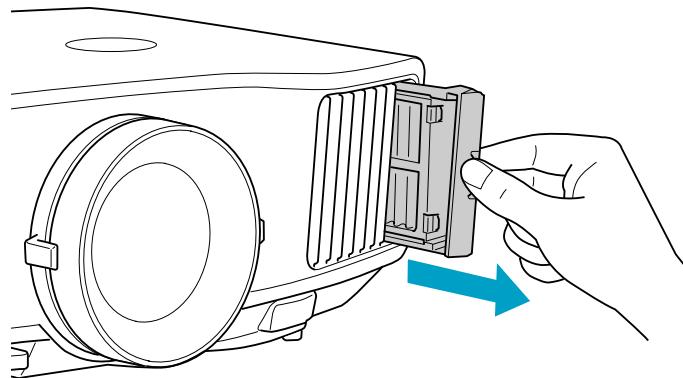
- Hava filtresi veya hava çıkışında toz birikmesi projektorün iç sıcaklığının yükselmesine neden olabilir ve bu durum çalışmaya ilgili sorunlara ve optik motorun hizmet ömrünün kısalmasına yol açabilir. Filtreyi mesaj görünür görünmez temizleyin.
- Hava filtresi sigara dumanı ile sararırsa, temizlenemez. Bu durumda, yeni hava filtresi ile değiştirin.  s.100
- Hava filtresini suyun içinde durulamayın. Deterjanlar veya solventler kullanmayın.
- Temizleme için bir fırça kullandığınızda, uzun yumuşak killi bir fırça kullanın ve hafifçe fırçalayın. Cihaz fazla güçlü şekilde fırçalanırsa, toz filtrenin içine sıkışacaktır ve çıkarılacak olacaktır.

Prosedür

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

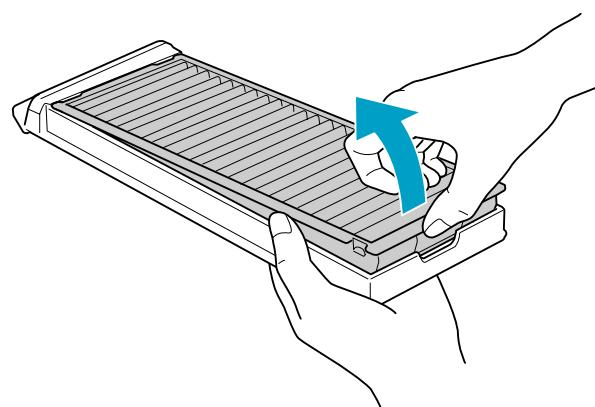
2 Hava滤resi kapağını çıkartın.

Hava滤resi kapağının tırnağını parmaklarınızla kavrayın ve düz şekilde dışarı doğru çekin.



3 Hava filtresini çıkartın.

Aşağıdaki çizimde gösterildiği gibi parmağınızı oyuğa yerleştirerek hava filtresini çıkarın.



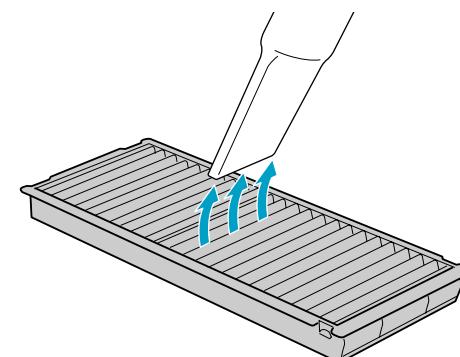
4 Hava filtresinin ön kısmı (tırnaklı tarafı) aşağı doğru bakar vaziyette, tozu silkelemek için hava filtresine dört kez hafifçe vurun.

Filtreyi ters çevirin ve diğer tarafa da aynı şekilde hafifçe vurun.

Dikkat

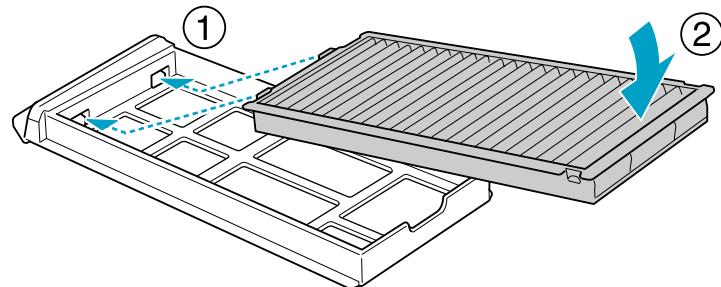
Hava filtresine fazla şiddetli biçimde vurulursa, şekil bozuklukları ve çatlaklar yüzünden kullanılamaz hale gelebilir.

5 Ön kısımdan, hava滤resi üzerinde kalmış olabilecek tozu bir elektrik süpürgesi ile giderin.



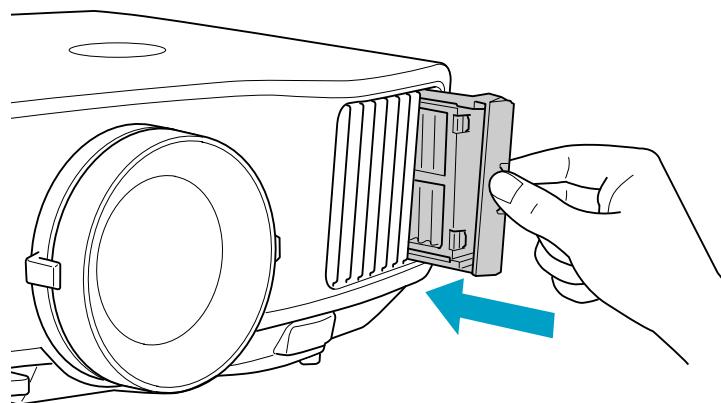
6 Hava filtresini, hava滤resi kapağına yeniden yerleştirin.

Hava滤resindeki tırnakları kapaktaki deliklere yerleştirin ve hava filtresini bastırarak yerine tam olarak oturtun.



7 Hava fitresi kapağını yerine yerleştirin.

Tık sesiyle yerine oturana kadar bastırın.



Bu mesaj temizleme işleminden sonra da sık sık görüntüleniyorsa hava filtresinin değiştirilme zamanı gelmiştir. Yeni hava滤resi ile değiştirin.

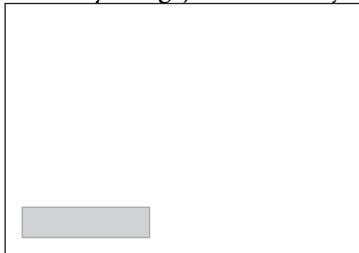
 s.100

Lambanın Değiştirilmesi

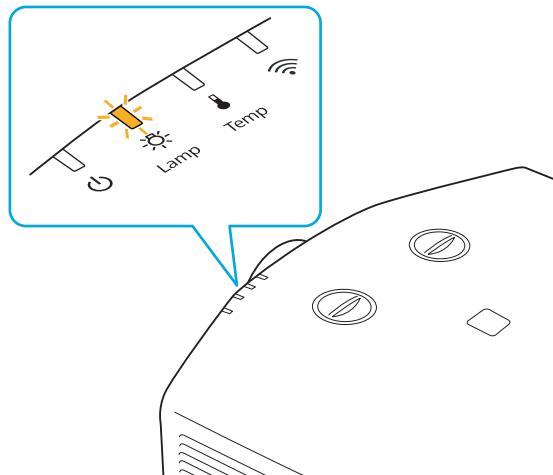
Lamba değiştirme süresi

Aşağıdaki durumlar söz konusu olduğunda lambanın değiştirilmesi gereklidir:

- Yansıtma başladığınızda projeksiyon ekranının sol alt köşesinde "Lambayı değiştirin." mesajı görüntülenir.



- Lamba göstergesi turuncu renkte yanıp söndüğünde.



- Yansıtlanan görüntü koyulaştığında veya kalitesi bozulmaya başladığında.

Dikkat

- Lamba değiştirme mesajı, başlangıç parlaklığının ve yansıtlanan görüntünün kalitesinin korunması için aşağıda belirtilen sürelerden sonra görüntülenecek şekilde ayarlanmıştır.
Enerji Tüketimi öğesini sürekli olarak Normal durumunda kullanarak: Yaklaşık 1900 saat
Enerji Tüketimi öğesini sürekli olarak ECO durumunda kullanarak: Yaklaşık 2900 saat
- Projektörü çalıştırıldıktan sonra ani olarak kapatmayın. Projektörün sık sık açılıp kapatılması lambanın ömrünü kısaltabilir.
- 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.
- Lamba özelliklerine ve kullanma şekline bağlı olarak lamba, lamba uyarı mesajından önce kararabilir veya çalışmaya kesebilir. Her zaman yedek bir lamba bulundurmanızı öneririz.



Lambayı her değiştirdiğinizde havafiltresini temizlemenizi öneririz.

 s.94

Rengi değiştiyse veya havafiltresini değiştirdikten hemen sonra bile bir mesaj görüntüleniyorsa, havafiltresini değiştirin.  s.100

Lambanın değiştirilmesi

Lamba projektör tavana asılarak kullanıldığından bile değiştirilebilir.

⚠️ Uyarı

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

⚠️ Dikkat

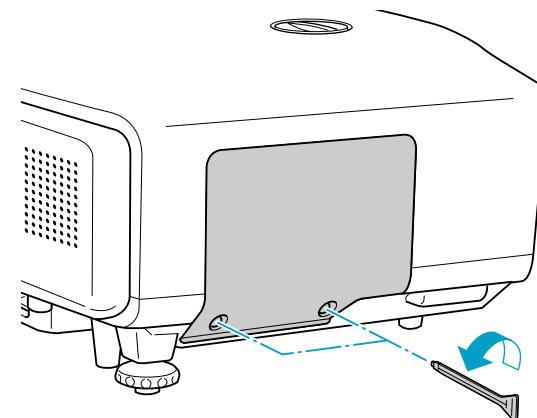
Lamba kapağını açmadan önce, lambanın yeteri kadar soğumasını bekleyin. Lambanın sıcak olması yanmaya ve yaralanmaya neden olabilir. Projektörü kapattıktan sonra, lambanın yeteri kadar soğuması için bir saat kadar bekleyin.

Prosedür

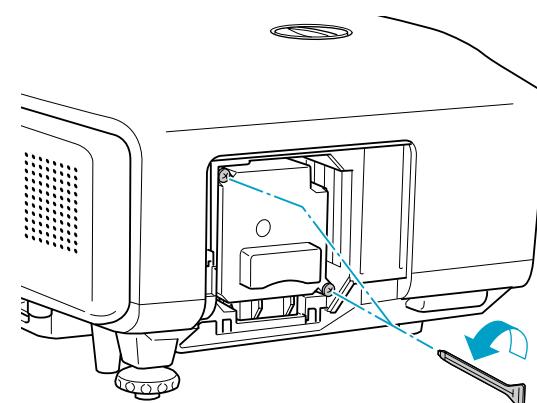
1 Projektörü kapadıktan ve onay sinyali iki kere bipledikten sonra elektrik kablosunu çıkartın.

2 Projektörün lambasının yeterince soğumasını bekleyin, ardından lamba kapağını çıkartın.

Yedek lambaya birlikte verilmiş olan tornavidayla ya da yıldız tornavidayla lamba kapağını sabitleyen vidayı gevşetin ve lamba kapağını çıkarın. Düşmesini önlemek için lamba kapağına bir dış takılı olduğundan, tavana takılı projeksiyonun lambasını değiştirirken bile kesinlikle düşmez.

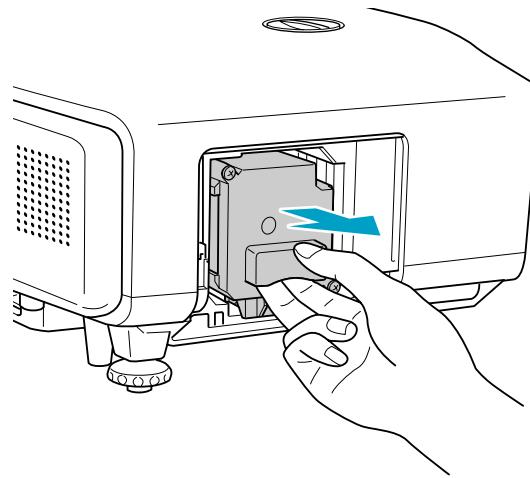


3 İki lamba sabitlemevidasını gevşetin.



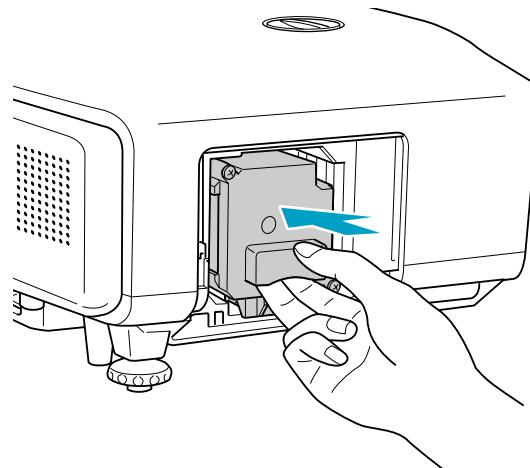
4 Eski lambayı çıkarın.

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

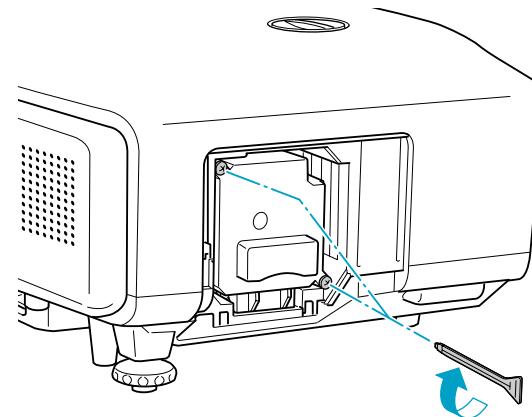


5 Yeni lambayı takın.

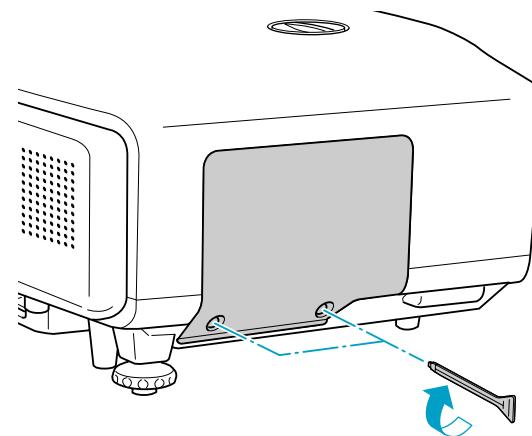
Yerine düzgün şekilde oturması için lambayı kılavuz raya doğru yönde yerine tam oturacak biçimde takın ve kuvvetli biçimde itin.



6 İki lamba sabitlemevidasını sıkın.



7 Lamba kapağını takın.



Dikkat

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

Lamba Saati 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 Sıfırlama menüsünden lamba saatini sıfırladığınızdan emin olun. ↗ [s.76](#)



Lamba çalışma süresini yalnızca lamba değiştirildikten sonra sıfırlayın. Aksi halde, lamba değiştirme süresi doğru şekilde gösterilmmez.

Hava Filtresinin Değiştirilmesi

Hava滤resi değiştirme süresi

Aşağıdaki durumlar söz konusu olduğunda hava滤resinin değiştirilmesi gereklidir:

- Hava滤resinin rengi solmuş.
- Hava滤resinin temizlenmiş olmasına rağmen iletin görüntünlendiğinde.

Hava滤resinin değiştirilmesi

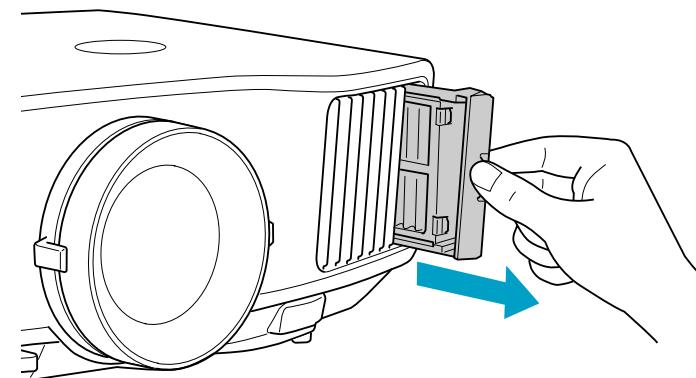
Projektör tavanaya asılarak kullanılırsa da hava滤resi değiştirilebilir.

Prosedür

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

2 Hava滤resi kapağını çıkartın.

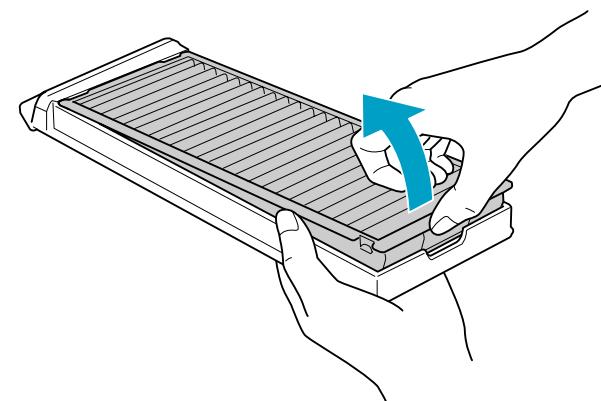
Hava滤resi kapağıının tırnağını parmaklarınızla kavrayın ve düz şekilde dışarı doğru çekin.



3

Hava滤resini çıkartın.

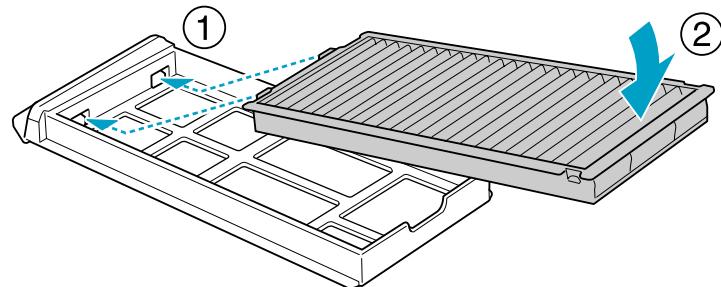
Aşağıdaki çizimde gösterildiği gibi parmağınızı oyuğa yerleştirerek hava滤resini çıkarın.



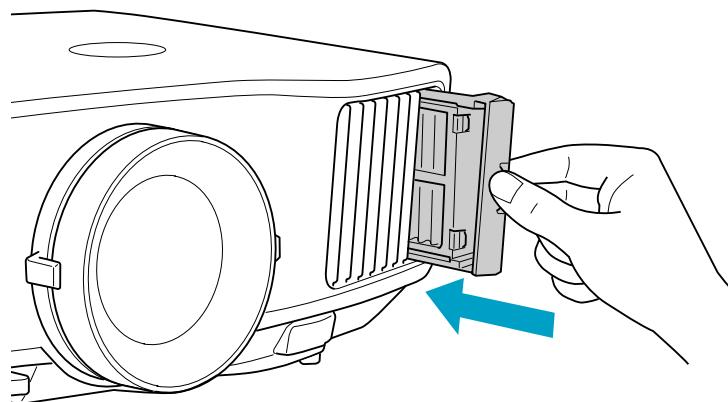
4

Yeni hava滤resini, hava滤resi kapağına yeniden yerleştirin.

Hava滤resindeki tırnakları kapaktaki deliklere yerleştirin ve hava滤resini bastırarak yerine tam olarak oturtun.



- 5** Tık sesiyle yerine oturana kadar bastırın.



Hava filtrelerini yerel düzenlemeleri dikkate alarak uygun bir şekilde atın.

Çerçeve bölümünün malzeme kalitesi: Polipropilen
Filtre bölümünün malzeme kalitesi: Polipropilen

Projektörün içinde birçok cam parça ve hassas bileşen mevcuttur. Taşıma sırasında darbeler sonucu hasarların oluşmasını önlemek için, projektörü aşağıda açıklanan şekilde ele alın.

Yakına Taşıma

Aşağıdaki noktaları kontrol edin ve ardından kollardan tutarak dikkatlice taşıyın.

- Projektöre giden gücü kapatın ve tüm kabloları söküń.
- Mercek kapağını merceğe takın.
- Ayağı saklayın.

Taşırken

Ambalajı hazırlama

"Yakına Taşıma" başlığında açıklanan noktaları kontrol ettikten sonra, aşağıdakileri hazırlayın ve ardından projektörü paketleyin.

- Dikey mercek kaydirmayı en alt konuma getirin.  s.21
- Satın alındığında kullanılan koruyucu mercek yastığını takın.

Ambalaj yapılmasına ve taşımaya ilişkin notlar

Projektörü darbeden korumak için tampon malzemesinin içine emniyetli biçimde sarın ve sağlam bir karton kutunun içine yerleştirin. Nakliye şirketini içeriğin kırılabilir malzeme olduğu konusunda uyardığınızdan emin olun.

İzleme ve Kontroller

Bu bölümde projektörü izlemek ve kontrol etmek için kullanılabilecek işlevler açıklanmıştır.

EasyMP Monitor, bir ağa bağlı birden fazla Epson projektörünün durumlarını bilgisayarın monitöründen kontrol etmek ve bilgisayardan projektörleri kontrol etmek gibi işlemleri gerçekleştirmenize olanak sağlar.

Aşağıdaki Web sitesinden EasyMP Monitor yazılımını yükleyin.

<http://www.epson.com>

Aşağıda EasyMP Monitor kullanılarak gerçekleştirilebilecek izleme ve kontrol işlevlerinin kısa açıklamaları vardır.

- **İzleme ve kontrol için projektörleri kaydetme**

Ağ üzerindeki projektörler otomatik olarak aranabilir ve algılanan projektörler arasında kaydedilecek projektörleri seçebilirsiniz.
Hedef projektörlerin IP adreslerini kaydetmek üzere girebilirsiniz.

- **Kaydedilen projektörler gruplara da atanabilir, böylece grup olarak izlenebilir ve kontrol edilebilirler.**

- **Kaydedilen projektörlerin durumunu izleme**

Projektörlerin güç durumları (Açık/Kapalı) ve çözümlemeniz gereken sorun veya uyarılar simgelerle görsel olarak kontrol edilebilirler.
İlgilendiğiniz bir projektör grubunu veya tek projektörü seçebilir ve ardından toplam lamba çalışma süresini veya bu projektörlerin giriş kaynakları, sorunlar ve uyarılar gibi ayrıntıları kontrol edebilirsiniz.

- **Kayıtlı projektörleri kontrol etme**

Projektörler grup olarak veya tek projektörler olarak seçilebilir ve ardından seçilen projektörleri açma ve kapama, giriş kaynakları arasında geçiş yapma gibi işlemleri gerçekleştirebilirsiniz.

Web Kontrolü işlevleri projektörün yapılandırma menüsündeki ayarları değiştirmek için kullanılabilir.

Belirli aralıklarla veya belirli günlerde gerçekleştirilen bazı kontrol işlemleri varsa, zamanlayıcı ayarlarını kaydetmek için Zamanlayıcı Ayarları'ni kullanabilirsiniz.

- **Posta Bildirimi ayarları**

Kayıtlı bir projeksiyonda sorun olması durumunda bildirimlerin gönderileceği e-posta adresleri belirleyebilirsiniz.

- **Kayıtlı projektörlere mesajlar gönderme**

EasyMP Monitor uygulamasının Message Broadcasting eklentisi, kayıtlı projektörlere JPEG dosyaları göndermek için kullanılabilir.
Bu bölümün başında verilen Web sitesinden Message Broadcasting eklentisini yükleyin.

Projektöre ağ üzerinden bağlanan bir bilgisayarın Web tarayıcısını kullanarak Yapılandırma menü ayarlarını yapabilir ve projektöri kontrol edebilirsiniz. Bu fonksiyon kullanılırsa kurulum ve kontrol işlemleri, uzaktan gerçekleştirilebilir. Ayrıca bilgisayar klavyesini de kullanabileceğiniz için kurulumda gereken karakterlerin girilmesi daha kolaydır.

Web tarayıcısı olarak Microsoft Internet Explorer 6.0 veya daha sonraki bir sürümü kullanın. Mac OS kullanıyorsanız, Safari veya Firefox uygulamalarını kullanın.



- Kablosuz LAN ile bağlanıyorsanız, Gelişmiş modunu kullanın.  s.63
- Projektör bekleme modunda olsa bile (güç kapaliyken) projektörün Yapılandırma menüsünün **Uzatılmış** menüsünden **İletişim Açık** ayarı **Bekleme Modu** olarak belirlenmişse, Web tarayıcısı ile kurulum ve kontrol mümkün.  s.57

Web tarayıcısıyla bazı öğeler ayarlanamaz (ancak Yapılandırma Menüsünden ayarlanabilir) ve bazı öğeler yalnızca Web tarayıcısından ayarlanabilir.

Yapılandırma menüsündeki web tarayıcısı tarafından ayarlanamayacak öğeler

- Şifre ayarlarıyla ilgili öğeler
- Sıfırla menüsündeki tüm öğeler
- Ayarlar menüsündeki aşağıdaki öğeler
Quick Corner, İşaretçi Şekli, Kullanıcı Düğmesi ve Test Deseni
- Uzatılmış menüsündeki aşağıdaki öğeler
Kullanıcı Logosu, Yüksek İrtifa Modu, BNC Senk. Sınırı, Uzaktan Kumanda Tipi ve Dil

Yalnızca Web tarayıcısından ayarlanabilecek öğeler

- Topluluk Adı
- Monitor Parolası

Görüntüleme Web Kontrol

Web Kontrol öğesini görüntülemek için aşağıdaki yordamı kullanın.



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

Prosedür

1

Bilgisayarınızda Web tarayıcısını başlatın.

2

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

Web Kontrol görüntülenir.

Projektörün Yapılandırma menüsündeki Ağ menüsünde Web Kontrol Parolası belirlenmişse, Şifre girin. Kullanıcı adı olarak **EPSONWEB** girin. Şifre olarak, Web kontrol şifresindeki karakterleri girin.

Görüntüleme Web Uzak

Web Uzak işlevi, Web tarayıcısından projektören uzaktan kumanda işlemlerini gerçekleştirmenizi sağlar.

Prosedür

1

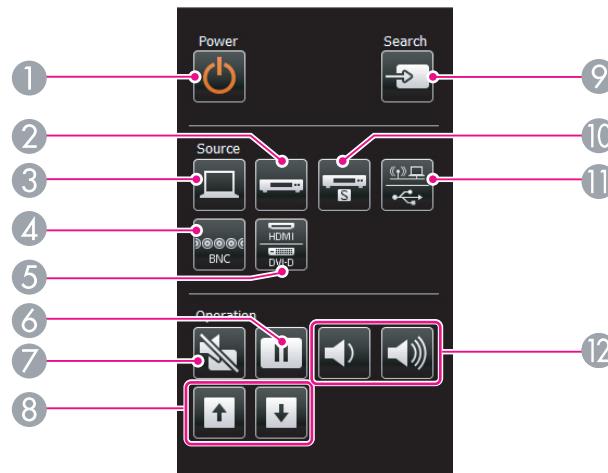
Web Kontrol öğesini görüntüleyin.  "Görüntüleme Web Kontrol" s.105

2

Web Uzak öğesine tıklayın.



3 Web Uzak ekranı görüntülenir.



Ad	İşlev
① [⊕] düğmesi	Projektörü açar veya kapatır.
② [Video1/2] düğmesi	Her tıkladığınızda giriş kaynağı Video1 ve Video2 arasında değişir.
③ [Comp1/2] düğmesi	Giriş kaynağı Bilgisayar1 olarak değişir.
④ [BNC] düğmesi	Giriş kaynağı BNC olarak değişir.
⑤ [DVI-D/HDMI] düğmesi	Giriş kaynağı her tıkladığınızda DVI-D ve HDMI arasında değişir.
⑥ [Freeze] düğmesi	Görüntüler duraklatılır veya oynatılır. s.35
⑦ [A/V Mute] düğmesi	Videoyu ve sesi geçici olarak açar veya kapatır. s.35

Ad	İşlev
⑧ [Page] düğmeleri [↑][↓]	Bu düğmeler, ağ üzerinden projekture bağlı bir bilgisayardan görüntüleri yansıtırken bir sayfa yukarı ve aşağı ilerleme için kullanılabilir. Bu düğmeler, PC Free ile görüntüleri yansıtırken ekranı değiştirmek için kullanılabilir.
⑨ [Search] düğmesi	Projektöre bağlı olan ve bir görüntü gönderen bir sonraki giriş kaynağını seçer. s.27
⑩ [S-Video] düğmesi	Giriş kaynağı S-Video olarak değişir.
⑪ [LAN/USB] düğmesi	Her tıkladığınızda giriş kaynağı LAN ve USB arasında değişir.
⑫ [Volume] düğmeleri (⊖)(⊕)	(⊖) Ses düzeyini azaltır. (⊕) Ses düzeyini arttırır.

Projektörün Yapılandırma menüsünde **Posta Bildirimi** işlevini ayarlandığında, projektörde bir sorun veya uyarı ortaya çıktığında, önceden belirlenmiş e-posta adreslerine bildirim mesajı gönderilir. Böylece operatör de projektörden uzakta bir yerde dahi olsa projektörde meydana gelen sorunlardan haberdar olacaktır.  Ağ Menüsü - Posta Menüsü [s.72](#)



- En fazla üç bildirim hedefi (Adresler) kaydedilebilir ve bildirim mesajları da bu üç hedefin hepsine birden bir kerede gönderilebilir.
- Bir projektörde kritik bir sorun meydana gelir ve projektör aniden durursa bir operatörü sorun hakkında bilgilendiren bir mesaj gönderebilir.
- Projektör bekleme modunda olsa bile (güç kapalıken) projektörün Yapılandırma menüsünün **Uzatılmış** menüsünden **İletişim Açık** ayarı **Bekleme Modu** olarak belirlenmişse, izleme yapılabilir.
 [s.57](#)

Posta Bildirimi İşlevi Okuma Sorunu

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

Konu: EPSON Projector

Satır 1: Sorunun olduğu projektörün adı

Satır 2: Sorunun olduğu projektör için ayarlanan IP adresi.

Satır 3 ve sonrası: Sorunun ayrıntıları.

Soruna ilişkin ayrıntılar satır satır listelenir. Aşağıdaki tablo, mesaj içerisindeki her bir öğe için verilen ayrıntıları göstermektedir. Sorunları/uyarıları ele almak için, bakınız "Göstergeleri Okuma"  [s.80](#)

Mesaj	Neden (Sorunlar/Uyarılar)
Clean Air Filter	H. Filt.Tmzl.Uyr.
Fan related error	Fan Hatası
High-speed cooling in progress	Yüksek Sic.Uyarısı
Internal error	İç Hata

Mesaj	Neden (Sorunlar/Uyarılar)
Internal temperature error	Yüksek Sic.Hatası (Aşırı Isınma)
Lamp cover is open.	Lamba Kapığı Açık
Lamp out	Lamba Hatası
Lamp replacement notification	Lambayı Değiştir
Lamp timer failure	Lamba Arızası
Low Air Flow	Düşük Hava Akışı
Low Air Flow Error	Filt. hava akış hat
No-signal	Sinyal Yok Projektöre hiçbir giriş sinyali gelmiyor. Bağlantı durumunu kontrol edin veya sinyal kaynağının gücünün açık olduğunu kontrol edin.
Power Err. (Ballast)	Güç Hatası (Ballast)
Sensor error	Snesör Hatası

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

(+): Bir projektör sorunu meydana geldi

(-): Bir projektör sorunu giderildi

Projektörün yapılandırma menüsünden SNMP ayarı yapılarak projektörde bir sorun veya uyarı ortaya çıktığında, önceden belirlenmiş e-posta adreslerine bildirim mesajı gönderilir. Projektörleri, kendilerinden uzaktaki bir noktada merkezi olarak kontrol ederken bu işlem faydalıdır. ↗ [s.73](#)

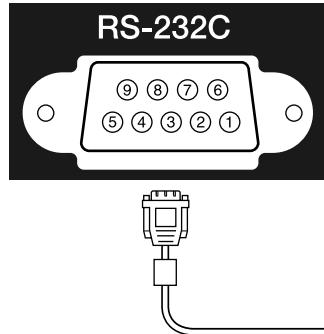


- SNMP, bir ağ yöneticiyi veya ağ konusunda bilgisi olan bir kişi tarafından yönetilmelidir.
- Projektörü izlemek amacıyla SNMP işlevini kullanmak için, SNMP yönetici programını bilgisayarınıza kurmanız gereklidir.
- SNMP kullanarak yönetme işlevi, Hızlı Bağlantı Modu öğesinde Kablosuz LAN üzerinden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

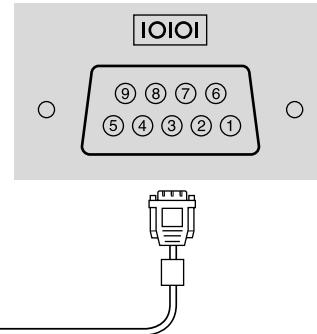
Seri Bağlantı

- Konnektör şekli: D-Sub 9-pin (erkek)
- Projektör giriş bağlantı noktası adı: **RS-232C**

<Projektörde>



<Bilgisayarda>



<Projektörde>

(PC seri kablosu)

<Bilgisayarda>

GND	5	—————	5 GND
RD	2	—————<	3 TD
TD	3	—————>	2 RD

Sinyal Adı	İşlev
GND	Sinyal teli topraklaması
TD	Veri ilet
RD	Veri al

Haberleşme protokolü

- Varsayılan baud hızı ayarı: 9600 bps
- Veri uzunluğu: 8 bit

- Parite: Hiçbiri
- Durdurma biti: 1 bit
- Akiş kontrolü: Hiçbiri

Komut Listesi

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

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

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

Öge	Komut		
Güç AÇMA/KAPA-MA	Açık		PWR ON
	Kapalı		PWR OFF
Sinyal seçimi	Bilgisayar1	Otomatik	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Bileşen	SOURCE 14
BNC	BNC	Otomatik	SOURCE BF
		RGB	SOURCE B1
		Bileşen	SOURCE B4
DVI-D			SOURCE A0
HDMI			SOURCE 30
Video1			SOURCE 45
Video2			SOURCE 41
S-Video			SOURCE 42
USB			SOURCE 52

Öğe		Komut
	LAN	SOURCE 53
A/V Mute Açık/Kapalı	Açık	MUTE ON
	Kapalı	MUTE OFF
A/V Sessiz seçimi	Siyah	MSEL 00
	Mavi	MSEL 01
	Kullanıcı Logosu	MSEL 02

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

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

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

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

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

- **Uyumlu olmayan komutlar**

İşlev	PJLink Komut
Görüntü sessizleştirme ayarı	AVMT 11
Sessizleştirme ayarı	AVMT 21

- **PJLink tarafından tanımlanan giriş adları ve buna bağlı projektör kaynakları**

Kaynak	PJLink Komut
Bilgisayar1	INPT 11
BNC	INPT 13
Video1	INPT 23
Video2	INPT 21
S-Video	INPT 22
DVI-D	INPT 31
HDMI	INPT 32
USB	INPT 41
LAN	INPT 52

- "Üretici adı bilgisi sorgusu" için görüntülenen üretici adı EPSON
- "Ürün adı bilgisi sorgusu" için görüntülenen model adı EB-G5750WU
EB-G5450WU

Crestron RoomView®, Crestron® tarafından sağlanan entegre kontrol sistemidir. Ağa bağlı birden çok cihazı izlemek ve kontrol etmek için kullanılabilir.

Projktör, kontrol protokolünü destekler ve böylece yerleşik Crestron RoomView® ile kullanılabilir.

Crestron RoomView® hakkında ayrıntılı bilgi için Crestron® Web sitesine başvurun. (Yalnızca İngilizce dili desteklenmektedir.)

<http://www.crestron.com>

Crestron RoomView® ile ilgili genel bir bakış aşağıda verilmiştir.

- **Web tarayıcı kullanarak uzaktan işlem**

Projktör, aynı bir uzaktan kumanda kullanarak yapıldığı gibi bilgisayar ekranından çalıştırılabilir.

- **Uygulama yazılımıyla izleme ve kontrol**

Crestron® tarafından sağlanan Crestron RoomView® Express veya Crestron RoomView® Server Edition, sistemteki cihazları izlemek, yardım masasıyla iletişim kurmak ve acil durum mesajları göndermek için kullanılabilir. Ayrıntılı bilgi için aşağıdaki web sitesine başvurun.

<http://www.crestron.com/getroomview>

Bu el kitabında, Web tarayıcısı kullanarak bilgisayar penceresinden çalışma prosedürleri açıklanmıştır.



- Yalnızca tek baylıklı alfasyasal karakterler ve simgeler girilebilir.
- Crestron RoomView® kullanılarak aşağıdaki işlevler gerçekleştirilemez.
Web Kontrolü  s.105
Message Broadcasting (EasyMP Monitor eklentisi)
- Projektör bekleme modunda olsa bile (güç kapalıken) projektörün yapılandırma menüsünün **Uzatılmış** menüsünden **İletişim Açık** ayarı **Bekleme Modu** olarak belirlenmişse, kontrol yapılabılır.  s.57

Bilgisayar Penceresinden Projektörü Çalıştırma

Çalışma penceresini görüntüleme

Prosedürü uygulamadan önce aşağıdakileri onaylayın.

- Bilgisayarın ve projektörün ağa bağlı olduğundan emin olun. Kablosuz LAN'la iletişim kurarken Gelişmiş modunda bağlanın.  s.63
- Ağ menüsü altında **Diğerleri** menüsünde **RoomView** ayarını **Açık** olarak belirleyin. Projektör ayarlarındaki değişiklikler yeniden başlatıldığında uygulanır.  s.73

Prosedür

1

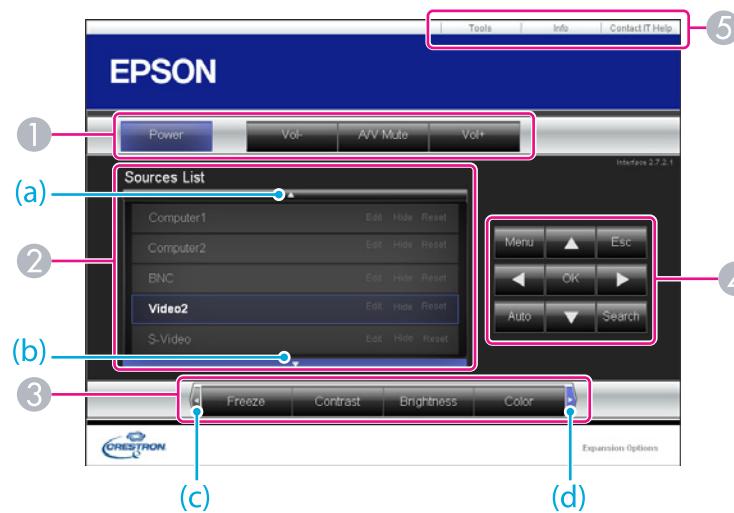
Bilgisayarınızda Web tarayıcısını başlatın.

2

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

Çalışma penceresi görüntülenecektir.

Çalışma penceresini kullanma



- 1 Düğmeler tıklatıldığında aşağıdaki işlemleri gerçekleştirir.

Düğme	İşlev
Power	Projektörü açar veya kapatır.
Vol-/Vol+	Sesi ayarlar.
A/V Sessiz	Video ve sesi açar ve kapatır.  s.35

- 2 Seçili giriş kaynağından alınan görüntüye geçer. Pencerede görüntülenmeyen giriş kaynaklarını görüntülemek için yukarı veya aşağı gitmek üzere (a) veya (b) düğmesine tıklayın.
- 3 Düğmeler tıklatıldığında aşağıdaki işlemleri gerçekleştirir. Pencerede görüntülenmeyen düğmeleri görüntülemek için sola veya sağa gitmek üzere (c) veya (d) düğmesine tıklayın.

Düğme	İşlev
Dondur	Görüntüler duraklatılır veya oynatılır.  s.35
Kontrast	Görüntülerdeki ışık ve gölge farkını ayarlar.
Parlaklık	Görüntü parlaklığını ayarlar.
Color	Görüntülerin renk doygunluğunu ayarlar.
Netlik	Görüntü keskinliğini ayarlar.
Yakınlaştırma	Yansıtma boyutunu değiştirmeden görüntüyü büyütmek için [+] düğmesine tıklayın. [-] düğmesiyle büyütülen bir görüntüyü küçütmek için [-] düğmesine tıklayın. Boyutu büyütülen görüntüyü değiştirmek için [\blacktriangleleft], [\triangleright], [\blacktriangledown] veya [\blacktriangleright] düğmesine tıklayın.  s.36

- 4 [\blacktriangleleft], [\triangleright], [\blacktriangledown] veya [\blacktriangleright] düğmelerini tıklatma, uzaktan kumandadaki [\odot] düğmesiyle aynı işlevleri gerçekleştirir. Diğer düğmeler tıklatıldığında aşağıdaki işlemleri gerçekleştirir.

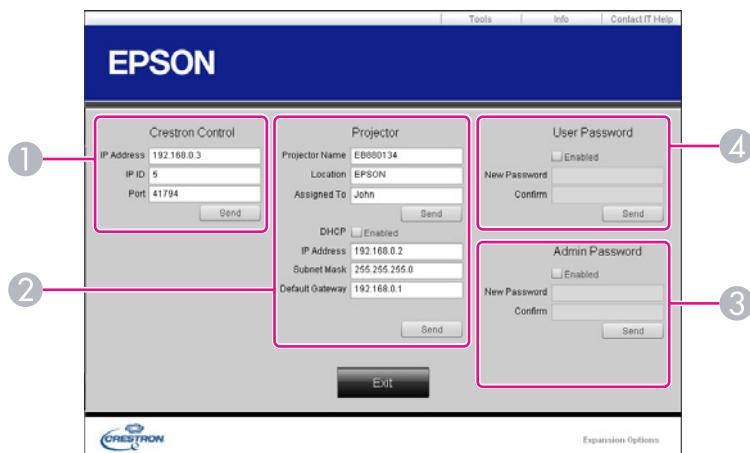
Düğme	İşlev
OK	Uzaktan kumandadaki [Enter] düğmesiyle aynı işlevi sahiptir.  s.15
Menü	Yapilandırma menüsünü görüntüler ve kapatır.
Otomatik	Bilgisayarın analog RGB sinyalleri yansıtılırken tıklatılırsa, İzleme, Senkronizasyon ve Yakın Konumu ayarlarını otomatik yaparak görüntüyü en iyi duruma getirir.
Search	Video sinyallerinin alındığı giriş bağlantı noktasındaki görüntüye geçer.  s.27
Esc	Uzaktan kumandadaki [Esc] düğmesiyle aynı işlevi sahiptir.  s.15

- 5 Sekmeler tıklatıldığında aşağıdaki işlemleri gerçekleştirir.

Sekme	İşlev
Contact IT Help	Yardım Masası penceresini görüntüler. Crestron RoomView® Express kullanarak yöneticiye mesajlar göndermek ve almak için kullanılır.
Info	Bağlı projektördeki bilgileri görüntüler.
Tools	Bağlı projektördeki ayarları değiştirir. Sonraki bölümde başvurun.

Araçlar penceresini kullanma

Çalışma penceresinde Tools sekmesine tıklatıldığında, aşağıdaki pencere görüntülenir. Bu pencere bağlı projektördeki ayarları değiştirmek için kullanılır.



① Crestron Control

Crestron® merkezi kontrollerinin ayarlarını yapar.

② Projector

Aşağıdaki öğeler ayarlanabilir.

Öğe	İşlev
Projector Name	Projektörü, ağ üzerindeki diğer projektörlerden ayırmak için bir ad girin. (Ad en fazla 15 tek baylıklı alfasyasal karakterden oluşabilir.)
Location	Ağa bağlı projektörün kurulum yerinin adını girin. (Ad en fazla 32 tek baylıklı alfasyasal karakterden ve simgelerden oluşabilir.)
Assigned To	Projektörün kullanıcı adını girin. (Ad en fazla 32 tek baylıklı alfasyasal karakterden ve simgelerden oluşabilir.)
DHCP	DHCP'yi kullanmak için Enabled onay kutusunu işaretleyin. DHCP etkinleştirildiyse, aşağıdaki adres kullanılamaz.

Öğe	İşlev
IP Address	Bağlı projektöre atanacak IP adresini girin.
Subnet Mask	Ağa bağlı projektörün altağ maskesini girin.
Default Gateway	Bağlı projektörün ağ geçidi adresini girin.
Send	Projector ögesinde yapılan değişiklikleri onaylamak için bu düğmeye tıklayın.

Öğe	İşlev
Send	User Password ögesinde yapılan değişiklikleri onaylamak için bu düğmeye tıklayın.

③ Admin Password

Tools menüsünü açmak için şifre istemeyi etkinleştirmek üzere **Enabled** onay kutusunu işaretleyin.

Aşağıdaki öğeler ayarlanabilir.

Öğe	İşlev
New Password	Tools penceresini açmak için gereken şifreyi değiştirmek amacıyla yeni şifreyi girin. (Şifre en fazla 26 tek baylıklı alfayısal karakterden oluşabilir.)
Confirm	New Password alanında girdiğiniz şifrenin aynısını girin. Şifreler aynı değilse, bir hata görüntülenir.
Send	Admin Password ögesinde yapılan değişiklikleri onaylamak için bu düğmeye tıklayın.

④ User Password

Bilgisayarda çalışma penceresini açmak için şifre istemeyi etkinleştirmek üzere **Enabled** onay kutusunu işaretleyin.

Aşağıdaki öğeler ayarlanabilir.

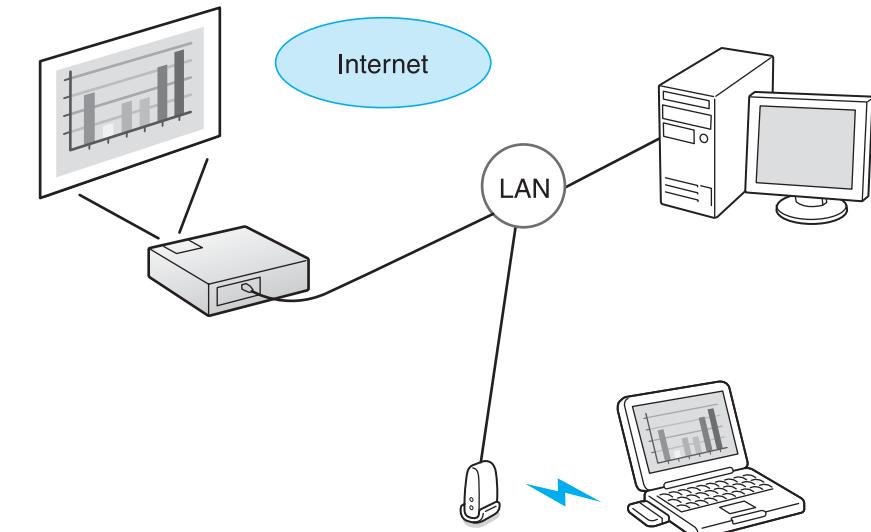
Öğe	İşlev
New Password	Çalışma penceresini açmak için gereken şifreyi değiştirmek amacıyla yeni şifreyi girin. (Şifre en fazla 26 tek baylıklı alfayısal karakterden oluşabilir.)
Confirm	New Password alanında girdiğiniz şifrenin aynısını girin. Şifreler aynı değilse, bir hata görüntülenir.

Ağ İşlevleri

Bu bölümde, ağla ilgili ek işlevler açıklanmıştır.

"Ağ Projektörüne Bağlan" ile Yansıtma

"Ağ Projektörüne Bağlan", Windows Vista ve Windows 7 işletim sistemlerinde standart bir işlevdir. Sadece işletim sisteminin işlevini kullanarak ağ üzerindeki projektörü algılatıp, herhangi bir özel yazılımı yüklemeye gerek kalmaksızın bilgisayardan görüntüler yansıtılabilirsiniz.



Uyumlu işletim sistemleri
Windows Vista:Home Premium/Business/Enterprise/Ultimate
Windows 7:Professional/Ultimate

Bu bölüm, "Ağ Projektörüne Bağlan" ile ilgili kolay bir açıklamasını sağlamaktadır.

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

Prosedür

- 1 Projektörü açın ve giriş kaynağını LAN olarak belirleyin.
👉 "Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi" s.27

2

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

Bağlantı ayarı ekranı görüntülenir.

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

3

İşletim sistemi bağlı tüm projektörleri tanımladığında kullanmak istediğiniz seçin ve "Bağlan'a tıklayın.

Projktör şifresi ekranı görüntülendiğinde, LAN bekleme ekranının alt bölümünde gösterilen anahtar sözcüğü girin.



- Bilgisayara sadece bir projektör bağlayabilirsiniz.
- Ses iletilmez. Projektörden gelen sesin çıkışını bilgisayardan yaparken, bilgisayarın ses çıkışı bağlantı noktasını, satılmakta olan ses kablosunu kullanarak projektörün Audio1 giriş bağlantı noktasına, Audio2 giriş bağlantı noktasına veya Audio3 giriş bağlantı noktasına bağlayın. Ayarlar menüsünde **LAN Ses Girişi** ayarını, ses kablosunun bağlantı noktasını olarak ayarlayın. ↗ s.55
- Ağ Projektörünü Windows Toplantı Alanı'daki Seçeneklerden kullanırken, kullanmakta olduğunuz bilgisayar ekranının renklerini en yüksek düzeye ayarlayın (32bit). Eğer 32bitlik görüntüleme kapasitesine sahip değilse, bir mesaj görüntülenir ve bağlanamazsınız.

WPS ögesini ayarlamadan iki metodu vardır.

- Tuşa Basma Metodu

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

- PIN Kodu Metodu

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



WPS dışında bir bağlantı yöntemi kullanırken erişim noktası cihazının belgelerine ve aşağıdaki bölüme başvurun.  "Kablosuz LAN Menüsü" s.63

Bağlantı Kurulum Metodu

Prosedür

- 1 Yansıtma sırasında, [Menu] düğmesine basın ve yapılandırma menüsünden "Ağ" - "Ağ Yapılandırmasına" seçeneğini belirleyin.



Ağ Yapılandırması ekranı görüntülenir.

2

"Kablosuz LAN" bölümünden "Kurulum Sihirbazı için" öğesini seçin.



Aşağıdaki ekran görüntülenir.



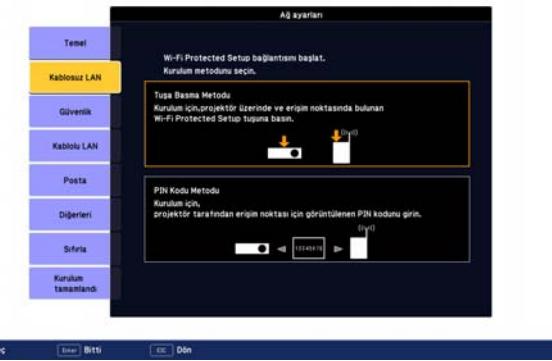
Tuşa Basma Metodu'nu kullanarak bağlanıldığından, aşağıda verilen adımları izleyin.

"PIN Kodu Metodu"nu kullanarak bağlantı yapıldığında, "PIN Kodu Metodunu kullanarak bağlantı yapma" bölümüne gidin. ↗ [s.120](#)

Tuşa basma metodunu kullanarak bağlantı yapma

Prosedür

- 1 "Tuşa Basma Metodu"nu seçin.



Tuşa Basma Metodu ekranı görüntülenir.

2

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



Ardından, Tuşa Basma Metodu ekranı görüntülenir.

3

Ekranda istendiğinde, erişim noktası üzerindeki düğmeye basın.



Böylece kurulum tamamlanır.

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



Kablosuz LAN menüsü ekranına geri döner.

- 5 "Kurulum tamamlandı" - "Evet" öğesini seçin.



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

PIN Kodu Metodunu kullanarak bağlantı yapma



"PIN Kodu Metodu"nu kullanarak bir bağlantı yapabilmeniz için, önce bilgisayar ile erişim noktası arasında bir bağlantının önceden kurulmuş olması gereklidir.

Prosedür

- 1 "PIN Kodu Metodu" öğesini seçin.



PIN Kodu Metodu ekranı görüntülenir.

- 2** Bilgisayarın "PIN Kodu Metodu" ekranında görüntülenen PIN kodunu erişim noktasına girin ve ardından "Kurulumu Başlat"ı seçin.



İlerleme görüntülenir.



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



Kablosuz LAN menüsü ekranına geri döner.

- 4** "Kurulum tamamlandı" - "Evet" öğesini seçin.



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

Kurulum ve Bağlantılar

Bu bölümde projeksiyon kurulum yöntemleri ve diğer ekipmanlara bağlama yöntemleri açıklanmıştır.

Projktör aşağıda gösterildiği gibi tavana monte edilebilir veya bir masa üzerine yerleştirilebilir.

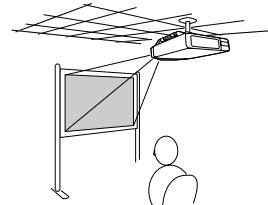
⚠️ Uyarı

- Projktör tavana monte edileceğse (tavan allığı) farklı bir kurulum yöntemi izlenmelidir. Kurulum doğru bir şekilde yapılmazsa, projktör yere düşebilir. Bu da yaralanma veya kazalara neden olabilir.
Bu kurulum yöntemini kullanmak istiyorsanız yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda verilen en yakın adresle irtibat kurun. ↗ [Epson Projktör İletişim Listesi](#)
- Vidaların gevşemesini önlemek için Tavan askısı tespit noktalarında yapıştırıcı veya projktör üzerinde yağlayıcı veya yağı gibi maddeler kullanmanız durumunda, projktör kasası çatlayarak projektörün tavan askısından düşmesine neden olabilir. Bu da projktörün altında bulunan kişinin yaralanmasına ve projktörün zarar görmesine neden olabilir.
Tavan askısı kurarken veya ayarlarken vidaların gevşemesini önlemek için yapıştırıcı veya yağı ve yağlayıcı gibi maddeler kullanmayın.

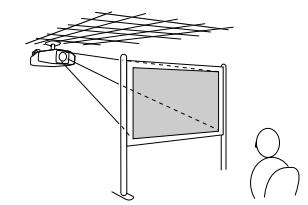
Dikkat

- Projektörü yan konumda kullanmayın. Bu durum arızaya yol açabilir.

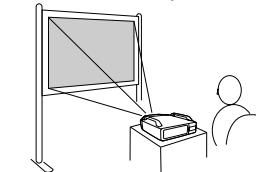
- Projektörü tavana asın ve görüntüleri ekranın önünden yansıtın.
(Önden/Tavandan yansıtma)



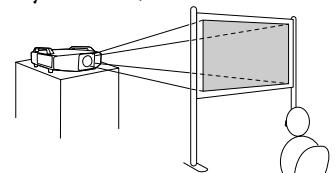
- Projektörü tavana asın ve görüntüleri yarışaydam ekranın arkasından yansıtın. (Arkadan/Tavandan yansıtma)



- Görüntüleri ekranın önünden yansıtın. (Önden yansıtma)



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



- Projktör tavanda kullanılacağı zaman isteğe bağlı tavan allığı gereklidir.
↗ "İsteğe Bağlı Aksesuarlar ve Sarf Malzemeleri" s.139

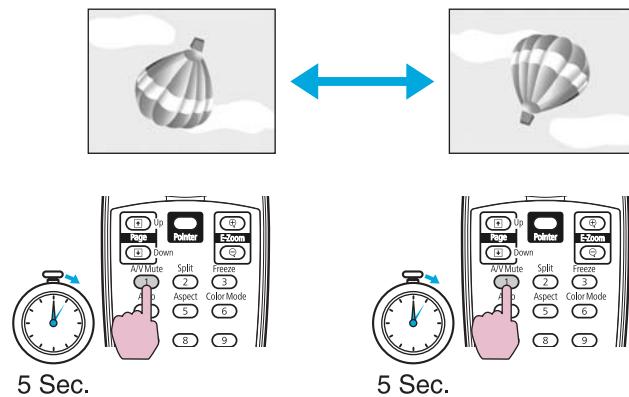
Yansıtma Modunu Değiştirme

Uygun yansıtılmış görüntü elde etmek için kurulum koşullarına göre **Yansıtma** modunu değiştirin.

Prosedür

Yansıtma sırasında, uzaktan kumandadaki [A/V Mute] düğmesini yaklaşık beş saniye basılı tutun.

Bu düğmeye en az 5 saniye boyunca her basıldığında **Yansıtma** ayarı, **Ön** ve **Ön/Tavan** arasında geçiş yapar. Yansıtlan görüntünün yerleşimi buna göre değişir.



Arka veya Arka/Tavan ayarı yapmak için Uzatılmış menüsündeki **Yansıtma** ayarını kullanın.  s.57



Projektör tavanda kullanılacağı zaman, **Ters Yön Düğmesi** düğmesini Uzatılmış menüsünden **Açık** olarak ayarlayın, böylece kontrol panelindeki **[▲]**, **[▼]**, **[◀]** ve **[▶]** düğmeleri doğru yönlerde çalışır.

 **Uzatılmış Menüsü - İşletim - Ters Yön Düğmesi** s.57

Projektörü harici bir ekipmana bağlarken aşağıdaki uyarılara dikkat edin. Harici ekipmanın belgelerini de okuyun.

Dikkat

- Projektörü ve harici ekipmani kapatın. Projektör ve harici ekipman, açıkkken bağlanırsa hata verebilir.
- Bağlamadan önce kablo konektörünün ve bağlantı noktasının şekillerini kontrol edin. Bu cihazları bağlama yanlış yönde olursa veya eşleşmezlerse, hata veya ekipmanda zarar olabilir.

Bilgisayara Bağlanma

Bu bölümde projektörü bilgisayara bağlama örnekleri verilmiştir. Bilgisayarın port ve kablo adları da buradakilerden farklı olabilir.



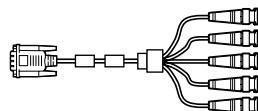
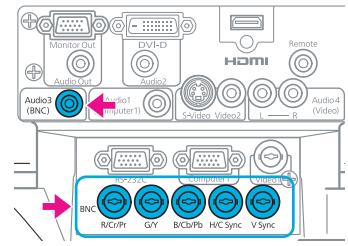
Ağ üzerinden bağlı bir bilgisayardan görüntülerini yansıtırken aşağıdaki bölüme başvurun.

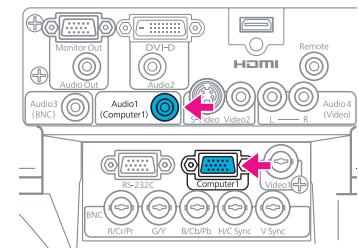
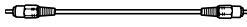
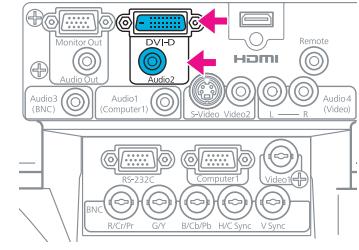
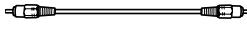
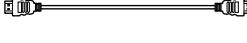
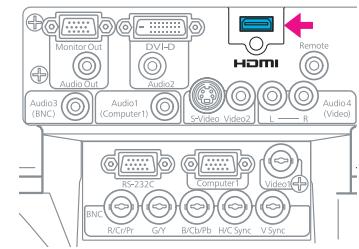
EasyMP Network Projection uygulaması yazılımıyla yansıtma (projektörle verilir)  [EasyMP Network Projection Kullanım Kılavuzu](#)

EasyMP Multi PC Projection uygulaması yazılımıyla yansıtma (projektörle verilir)  [EasyMP Multi PC Projeksiyon Kullanım Kılavuzu](#)

Windows Vista or Windows 7  [s.117](#) işletim sistemleriyle gelen "Ağ Projektörüne Bağlan" işleviyle yansıtma

İstege bağlı Quick Wireless Connection USB Key kullanılarak Quick Wireless Connection ile yansıtma  İstege bağlı ürünün Kullanım Kılavuzu

	Bilgisayar bağlantı noktası	Bağlantı kablosu	Projektör bağlantı noktası
Bağlantı 1	Monitör Çıkış bağlantı noktası 	5BNC görüntü kablosu (piyasada bulunabilir) 	BNC giriş bağlantı noktası Audio3 giriş bağlantı noktası 
	Ses Çıkışı bağlantı noktası 	Ses kablosu (piyasada bulunabilir) 	

	Bilgisayar bağlantı noktası	Bağlantı kablosu	Projektör bağlantı noktası
Bağlantı 2	Monitör Çıkış bağlantı noktası 	Bilgisayar kablosu (verilir) 	Computer1 giriş bağlantı noktası Audio1 giriş bağlantı noktası 
	Ses Çıkışı bağlantı noktası 	Ses kablosu (piyasada bulunabilir) 	
Bağlantı 3	DVI-D çıkışı 	DVI-D kablosu (piyasada bulunabilir) 	DVI-D giriş bağlantı noktası Audio2 giriş bağlantı noktası 
	Ses Çıkışı bağlantı noktası 	Ses kablosu (piyasada bulunabilir) 	
Bağlantı 4	HDMI çıkışı 	HDMI kablosu (piyasada bulunabilir) 	HDMI giriş bağlantı noktası 



- HDMI kablosunun HDMI standartına uygun bir kablo kullanın.
- Macintosh bilgisayara bağlanmak için ticari olarak bulunabilecek bir adaptör gerekebilir.

Video çıkışını dizüstü bilgisayardan değiştirme.

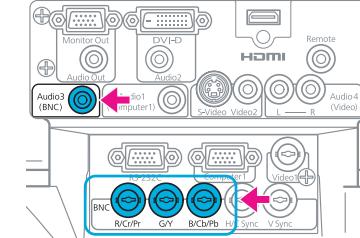
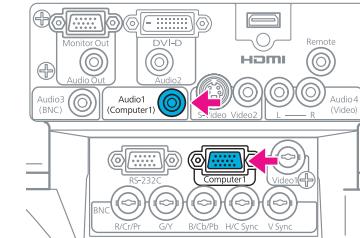
Bilgisayar kablosuyla projekture bağılı bir dizüstü bilgisayardan gelen görüntülerini yansıtırken, video sinyalinin çıkışı bazen bilgisayarda değiştirilmelidir. Video çıkışını değiştirme yöntemi için bilgisayarlarınızın belgelerine başvurun.

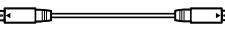
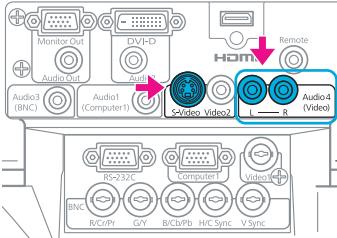
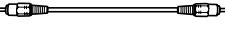
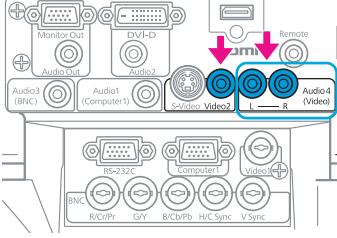
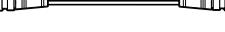
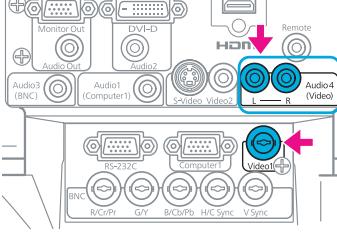
- **Cıkış değiştirme örneği (Windows bilgisayarlar)**

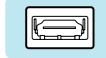
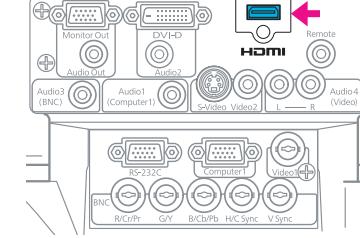
Bilgisayarlarınızdaki [Fn] tuşunu basılı tutun ve CRT/LCD,  vb. olarak adlandırılmış işlev tuşuna basın. Görüntü, bilgisayarlarınızın ekranında görüntülenmiyorsa, aynı tuşlara tekrar basın.

Video Ekipmanına Bağlanma

Bu bölümde projekture video ekipmanına bağlama örnekleri verilmiştir. Video ekipmanın port ve kablo adları da buradakilerden farklı olabilir.

	Video ekipmanındaki port	Bağlantı kablosu	Projektor bağlantı noktası
Bağlantı 1	Bileşen çıkışları	RCA bileşen video kablosu (piyasada bulunabilir) + BNC/RCA adaptörü (piyasada bulunabilir)	BNC giriş bağlantı noktası (R/Cr/Pr, G/Y, B/Cb/Pb) Audio3 giriş bağlantı noktası
	Ses Çıkışı bağlantı noktası	Ses kablosu (piyasada bulunabilir)	
Bağlantı 2	Bileşen çıkışları	Bileşen kablosu (D-sub/bileşen dönüştürme) (isteğe bağlı aksesuar)	Computer1 giriş bağlantı noktası Audio1 giriş bağlantı noktası
	Ses Çıkışı bağlantı noktası	Ses kablosu (piyasada bulunabilir)	

	Video ekipmanındaki port	Bağlantı kablosu	Projektör bağlantı noktası
Bağlantı 3	S-Video çıkışı 	S-Video kablosu (piyasada bulunabilir) 	S-video (S-Video) giriş bağlantı noktası Audio4 giriş bağlantı noktası 
	Ses Çıkışı bağlantı noktası 	Ses kablosu (piyasada bulunabilir) 	
Bağlantı 4	Video çıkışı 	Video kablosu (piyasada bulunabilir) 	Video2 giriş bağlantı noktası Audio4 giriş bağlantı noktası 
	Ses Çıkışı bağlantı noktası 	Ses kablosu (piyasada bulunabilir) 	
Bağlantı 5	Video çıkışı 	BNC kablosu (piyasada bulunabilir) 	Video1 giriş bağlantı noktası Audio4 giriş bağlantı noktası 
	Ses Çıkışı bağlantı noktası 	Ses kablosu (piyasada bulunabilir) 	

	Video ekipmanındaki port	Bağlantı kablosu	Projektör bağlantı noktası
Bağlantı 6	HDMI çıkışı 	HDMI kablosu (piyasada bulunabilir) 	HDMI giriş bağlantı noktası 



- Sinyal menüsündeki giriş sinyalini ve video sinyalini, bağlı ekipmanın sinyaline göre ayarlayın.  [s.53](#)
- HDMI kablosunun HDMI standartına uygun bir kablo kullanın.
- Piyasadan aldığınız bir 2RCA(L/R)/stereo mini-pin ses kablosunu kullanırken, kablonun "Dirençsiz" olduğundan emin olun.

LAN Kablosunun Bağlanması

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

Bağlı ekipman	Bağlantı kablosu	Projektör bağlantı noktası
Ağ hub'ı üzerinde LAN bağlantı noktası	LAN kablosu (piyasada bulunabilir)	LAN bağlantı noktası  LAN

Dikkat

Arızaları önlemek için, 5 zırhlı bir LAN kablosu kategorisi kullanın.

Harici monitöre bağlama

Bilgisayardan alınan görüntüleri projektöre bağlı harici bir monitörde ve ekran da aynı anda görüntüleyebilirsiniz. Yani, ekranı göremesiniz bile sunum yapılmırken yansıtılan görüntüleri harici monitörde kontrol edebilirsiniz. Harici monitörle birlikte verilen kabloyu kullanarak monitöre bağlayın.



Yalnızca bir bilgisayardan Computer1 giriş bağlantı noktasına veya BNC giriş bağlantı noktasına giden RGB sinyalleri harici monitörde görüntülenebilir. Diğer portlara bağlı ekipmandan gelen görüntüler ve bileşen video sinyalleri görüntülenemez.

Bağlı ekipman	Bağlantı kablosu	Projektör bağlantı noktası
Monitör	Monitör ile verilen kablo	Monitor Out bağlantı noktası  Monitor Out



- Ekran yerleşimi gibi ayar ölçülerinin ayarlanması, yapılandırma ekranı ve Yardım ekranları harici monitöre aktarılmaz.
- Projektör beklemeye modundayken görüntü harici monitörde görüntülenmez.

Harici Hoparlörlerle Bağlama

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

Bağlı ekipman	Bağlantı kablosu	Projektör bağlantı noktası
Ses cihazı	Ses kablosu (piyasada bulunabilir)	Audio Out bağlantı noktası  Audio Out



- Ses kablosu fişi Audio Out bağlantı noktasına takıldığında, ses harici çıkışa geçer ve rprojektörün dahili hoparlöründen ses çıkışı durur.
- Piyasadan aldığınız bir 2RCA(L/R)/stereo mini-pin ses kablosunu kullanırken, kablounun "Dirençsiz" olduğundan emin olun.

Projektörün Mercek Ünitesini Çıkarma ve Takma

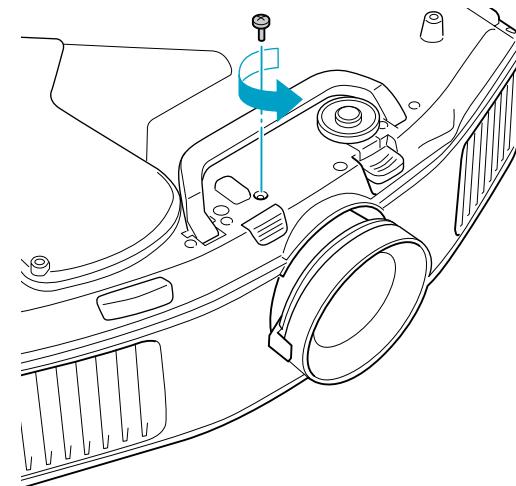
Çıkarma

Dikkat

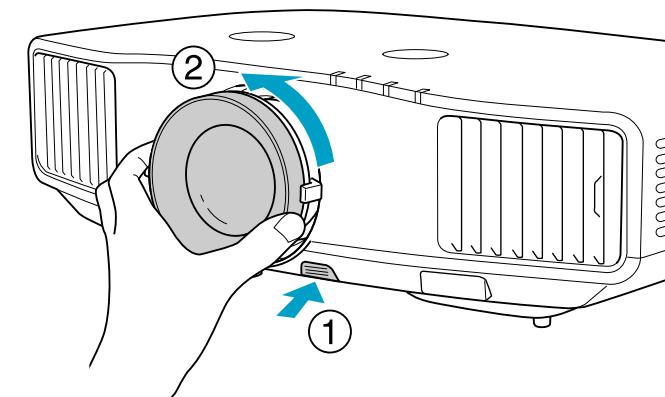
- Mercek ünitesini yalnızca gerekli olduğunda çıkartın. Projektörün içine toz veya pislik girerse, yansıtma kalitesi bozulur ve bir arıza neden olabilir.
- Mercek bölümüne elleriniz veya parmaklarınızla temas etmemeye çalışın. Mercek yüzeyi üzerinde parmak izleri veya yağlar bırakılırsa, yansıtma kalitesi bozulur.
- Mercek kaydırma yapılmışsa, mercek ünitesini değiştirmeden önce mercek kaydırma ayarını merkeze yapın.  s.21

Prosedür

- 1 Mercek ünitesi çıkıştırma düğmesi yerine bir vidayla tutturulmuşsa, vidayı çıkarın.



- 2 Mercek ünitesi çıkıştırma düğmesini tutun ve merceği, bir klik sesi duyana kadar saat yönünün tersine çevirin.



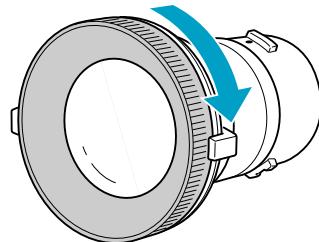
- 3 Mercek ünitesi serbest kalırken düz olarak çekin.

Takma**Dikkat**

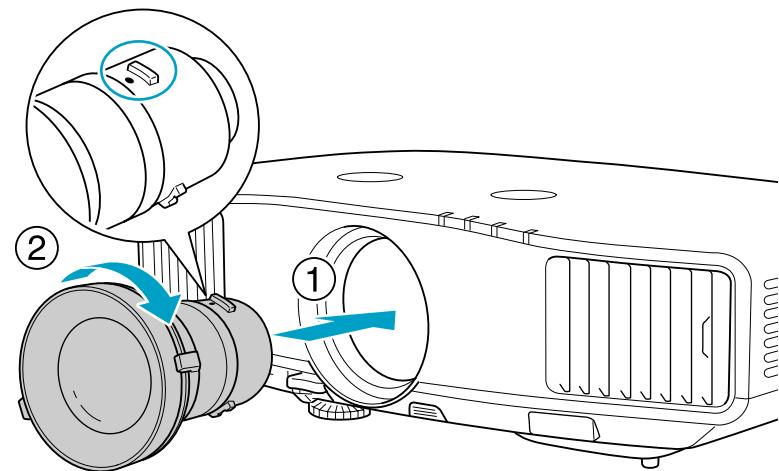
Projektörün mercek yerleştirme bölümü yukarı bakarken mercek ünitesini takmayın. Projektörün içine toz veya pislik girebilir.

Prosedür

- 1** Odak halkası hareket etmeye kadar saat yönünde döndürün.



- 2** Mercek üzerindeki beyaz çember üst taraftayken mercek ünitesini mercek yerleştirme bölümünün içine düz şekilde yerleştirin ve yerine klik sesiyle oturana kadar saat yönünde döndürün.



- 3**

Merceği saat yönünün tersine döndürerek sökülpük sökülmemiğini kontrol edin.

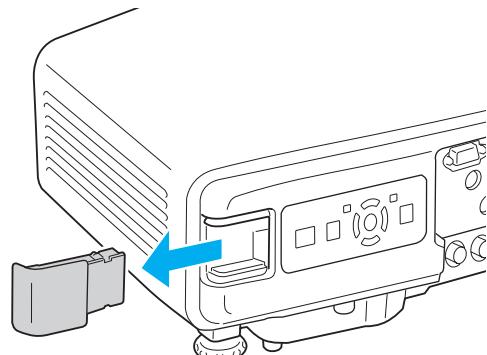
Dikkat

Projektörü, mercek takılı biçimde muhafaza edin.

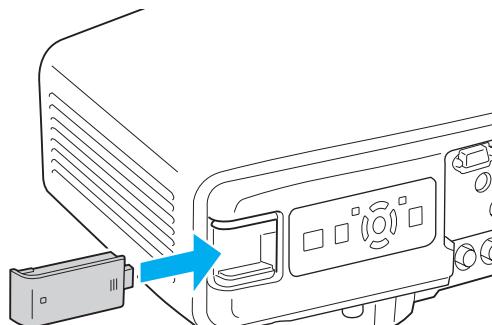
Projektör mercek ünitesi olmadan muhafaza edilirse, projektörün içine toz ve pislik girebilir ve arızaya ya da düşük kaliteli projeksiyona yol açabilir.

Kablosuz LAN Ünitesini (ELPAP03) Takma**Takma****Prosedür**

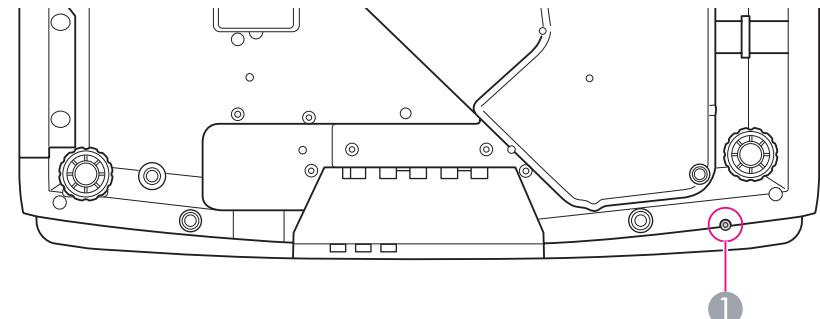
- 1** Projektördeki Kablosuz LAN ünitesi takma bölümündeki kapağı çıkarın. Kapağı kaybetmemek için muhafaza edin.



- 2 Kablosuz LAN ünitesini takın.**



- 3 Üniteyi kaybetmemek için verilen vidayı kullanarak Kablosuz LAN ünitesini sabitleyin.**



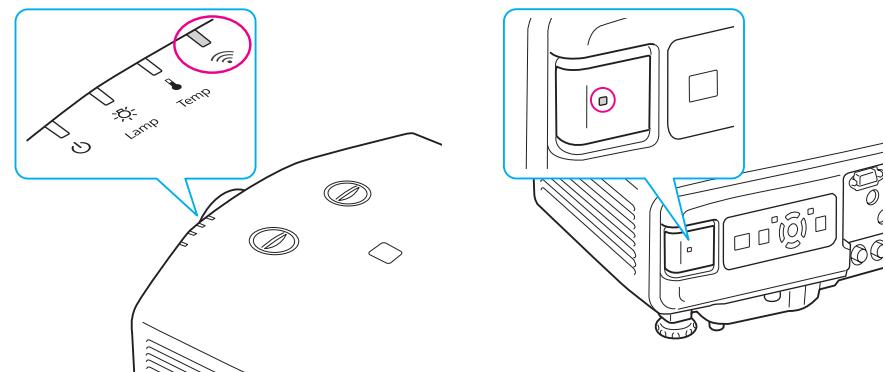
- ① Kablosuz LAN ünitesi kapağını sabitlemek için vida deliği**

Kablosuz LAN ünitesinin takılı olduğu projektörü bir bilgisayara kablosuz LAN kullanarak bağlarken, **Kablosuz LAN** menüsündeki **Kablosuz LAN Gücü** ayarını **Açık** olarak belirleyin. (Varsayılan ayar **Açık** seçeneğidir.)

s.63

Kablosuz LAN göstergelerini okuma

Biri projektörde, diğeri ise Kablosuz LAN ünitesinde olmak üzere iki Kablosuz LAN göstergesi vardır.



: Yanıp sönyör  : Sürekli yanıyor : Kapalı

Durum	Projektör üzerindeki gösterge	Kablosuz LAN ünitesindeki gösterge
Kablosuz LAN ünitesi takılı değildir veya Kablosuz LAN menüsündeki Kablosuz LAN Gücü ayarı Kapalı olarak yapılmıştır.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kablosuz LAN ünitesi projektöre takılmış ancak ağa bağlı değildir.		
Kablosuz LAN ünitesi projektöre takılmış ve ağa bağlıdır.		
Kablosuz LAN ünitesi projektöre takılmış, ağa bağlıdır ve iletişim kurmaktadır.		

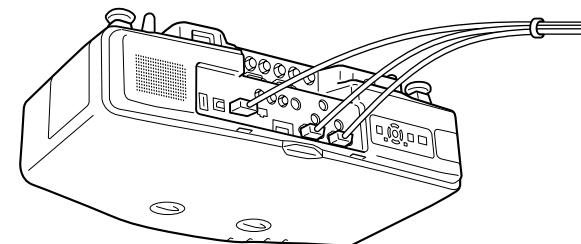
Kablo Kapağını Takma ve Çıkarma

Kablo kapağını takarak dağılmış kablolar toplanabilir. (Bu çizimde tavana asılı bir projektöre gösterilmiştir.)

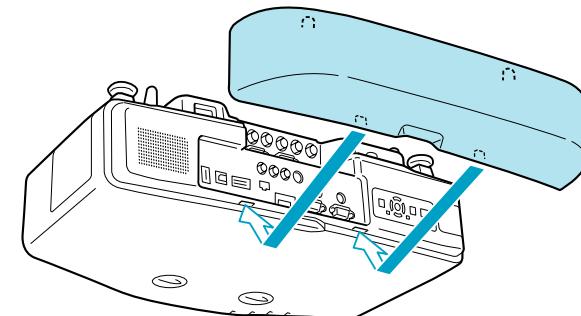
Takma

Prosedür

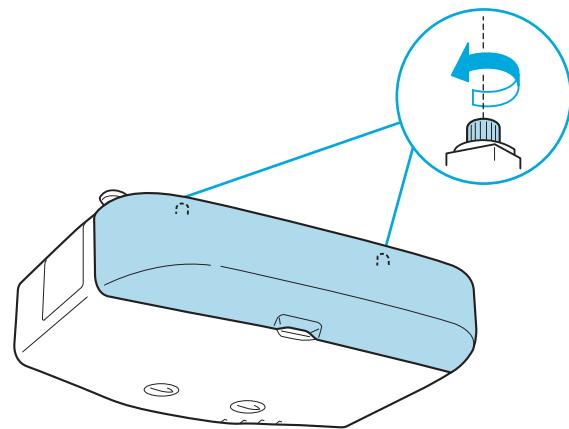
- 1 Piyasada bulunabilen bir bantla kabloları toplayın.



- 2 Kablo kapağındaki sekmeleri projektörün arkasındaki iki deliğe takın.



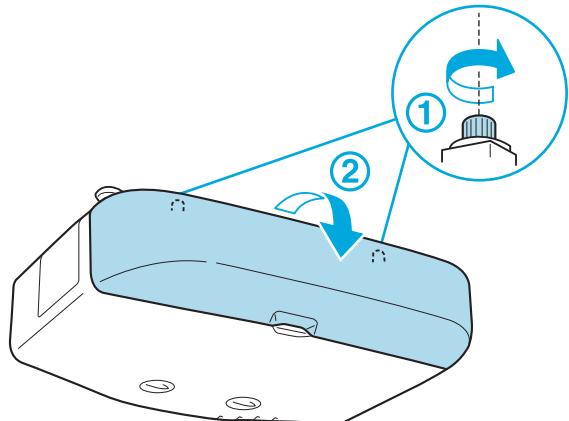
- 3 İki kablo kapağı vidasını sıkın. (Vidaları parmağınızla sıkabilirsiniz.)



Çıkarma

Prosedür

İki kablo kapağı vidasını gevsetin ve kablo kapağını çıkarın.





Ek

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: 2010.10. Aksesuar ayrıntıları haber verilmeksızın değiştirilebilir ve aksesuarların hepsi tüm ülkelerde bulunamayabilir.

İsteğe Bağlı Aksesuarlar

Bilgisayar kablosu ELPKC02

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

Bu, projektörle birlikte verilen bilgisayar kablosunun aynısıdır.

Bilgisayar kablosu ELPKC09

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

Bilgisayar kablosu ELPKC10

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

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

Bileşen video kablosu ELPKC19

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

Bir Bileşen Video► kaynağı bağlamak için kullanın.

Uzaktan kumanda kablo seti ELPKC28

(10 m'lik 2 parçalı set)

Bu ürünü, uzaktan kumandanın belli bir uzaklıktan çalışmasını garantilemek için kullanın.

Kablosuz fare algıcı ELPST16

Projektörün uzaktan kumandasını, bilgisayardaki fare imlecini kontrol etmek veya bir sayfa yukarı veya aşağı gitmek için kullanmak üzere bunu kullanın.

Kablosuz LAN ünitesi ELPAP03

Bunu kablosuz LAN üzerindeki bir bilgisayardan görüntü yansıtımak için kullanın.

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08

Windows işletim sistemine sahip bir bilgisayara bağlanmak ve bilgisayardan alınan görüntülerini yansıtımak için bu anahtarı kullanın Ancak kullanmadan önce projektörün bir ağa bağlı olması gereklidir.

Uzun odaklı zoom mercek ELPLL06

(Yansıtma mesafesi oranı: Yaklaş. 4.7'den 6.7'ye)

Orta odaklı zoom mercek ELPLM04

(Yansıtma mesafesi oranı: Yaklaş. 2.2'den 3.4'e)

Orta odaklı zoom mercek ELPLM05

(Yansıtma mesafesi oranı: Yaklaş. 3.2'den 5.0'a)

Standart odaklı zoom mercek ELPLS05

(Yansıtma mesafesi oranı: Yaklaş. 1.3'den 2.3'e)

Arkadan yansıtma için geniş mercek ELPLR03

(Yansıtma mesafesi oranı: Yaklaş. 0.77)

Yansıtma mesafesi oranı = yansıtma mesafesi/yansıtma ekranı genişliği

Değerler kurulum standartlarıdır. Yansıtma koşullarına bağlı olarak değişim gösterebilirler.

Tavan askısı* ELPMB22

Projektörü bir tavana kurarken kullanın.

Tavan çubuğu (450mm/gümüş)* ELPFP13

Tavan çubuğu (700mm/gümüş)* ELPFP14

Projekktörü bir tavana kurarken kullanın.

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

Sarf Malzemeleri

Lamba ünitesi (EB-G5750WU) ELPLP63

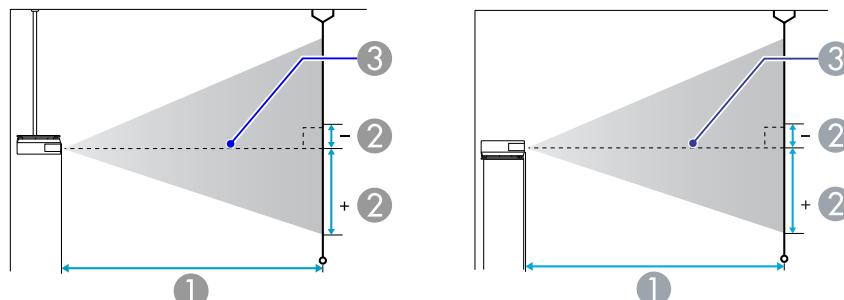
Lamba ünitesi (EB-G5450WU) ELPLP62

Kullanılan lambaların yedeği olarak kullanın.

Hava滤resi ELPAF17

Kullanılan hava filtrelerinin yedeği olarak kullanın.

Aşağıdaki tablo, standart mercek bağlı olduğu zamanki yansıtma mesafesini gösterir. İsteğe bağlı mercek takıldığından, bu projktör ile birlikte verilen Lens Projeksiyon Mesafesi Tablosunu kullanarak projeksiyon mesafelerini kontrol edin. Projektörü kurmak için uygun ekran boyutunu bulmak üzere aşağıdaki tabloya bakın. Değerler sadece referans amaçlıdır.



- ① Yansıtma mesafesi
- ② merceğin merkezi ile ekranın tabanı arasındaki mesafedir. Bu mesafe dikey mercek kaydırma ayarına bağlı olarak değiştirilir.
- ③ Mercek merkezi

Yansıtma Mesafesi

Birimler: cm

4:3 Ekran boyutu		1	2
		En kısa (Wide) (Geniş) - En uzun (Tele)	Dikey mercek kaydırma En Fazladan En Aza
50"	100x76	154 - 279	-6 - +83
60"	120x90	186 - 336	-8 - +99
80"	160x120	250 - 450	-10 - +132
100"	200x150	313 - 563	-13 - +165
120"	240x180	377 - 676	-15 - +198

4:3 Ekran boyutu		1	2
		En kısa (Wide) (Geniş) - En uzun (Tele)	Dikey mercek kaydırma En Fazladan En Aza
150"	300x230	472 - 847	-19 - +248
200"	410x300	631 - 1130	-25 - +330
250"	510x380	790 - 1414	-32 - +413
265"	540x400	838 - 1499	-34 - +438

16:9 Ekran boyutu		1	2
		En kısa (Wide) (Geniş) - En uzun (Tele)	Dikey mercek kaydırma En Fazladan En Aza
50"	110x62	139 - 253	-9 - +72
60"	130x75	168 - 305	-11 - +86
80"	180x100	226 - 408	-15 - +114
100"	220x120	284 - 511	-18 - +143
120"	270x150	342 - 614	-22 - +172
150"	330x190	428 - 768	-28 - +215
200"	440x250	573 - 1026	-37 - +286
250"	550x310	717 - 1283	-46 - +358
290"	640x360	833 - 1489	-54 - +415

Birimler: cm

16:10 Ekran boyutu		1	2
		En kısa (Wide) (Geniş) - En uzun (Tele)	Dikey mercek kaydırma En Fazladan En Aza
50"	110x67	136 - 246	-6 - +73
60"	130x81	164 - 296	-7 - +88
80"	170x110	220 - 397	-9 - +117
100"	220x130	276 - 497	-11 - +146
120"	260x160	332 - 597	-13 - +175
150"	320x200	417 - 747	-17 - +219
200"	430x270	557 - 998	-22 - +292
250"	540x340	698 - 1248	-28 - +365
300"	640x400	838 - 1499	-34 - +438

Desteklenen Monitör Ekranları

Bilgisayar sinyalleri (analog RGB)

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük: (nokta)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1360x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
WSXGA+*1	60	1680x1050
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
WUXGA*2	60	1920x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

*1 Sadece yapılandırma menüsünde Çözünürlük değeri Geniş olarak seçildiğinde uyumludur.

*2 Sadece VESA CVT-RB (Azaltılan Silme) sinyali girildiğinde uyumludur.

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

Bileşen Video

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük: (nokta)
SDTV(480i)	60	720x480
SDTV(576i)	50	720x576
SDTV(480p)	60	720x480
SDTV(576p)	50	720x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080

Bileşik Video/S-Video

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük: (nokta)
TV (NTSC)	60	720x480
TV (PAL,SECAM)	50/60	720x576

DVI-D ve HDMI giriş bağlantı noktasından giriş sinyalleri

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük: (nokta)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
	60	1280x960
SXGA	60	1280x1024
	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
WUXGA*	60	1920x1200

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük: (nokta)
SDTV(480i)	60	720x480
SDTV(480p)	60	720x480
SDTV(576i)	50	720x576
SDTV(576p)	50	720x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080
HDTV(1080p)	24/30/50/60	1920x1080

* Sadece VESA CVT-RB (Azaltılan Silme) sinyali girildiğinde uyumludur.

Projektörün Genel Özellikleri

Ürün adı	EB-G5750WU	EB-G5450WU
Boyutlar	470 (W) × 135 (H) × 311,5 (D) mm (ayak ve projektör merceği dahil değil)	
Panel boyutu	0,76" geniş	
Ecran yöntemi	Polisilikon TFT aktif matris	
Çözünürlük	2.304.000 piksel WUXGA (1920 (W) × 1200 (H) nokta) × 3	
Odak ayarı	Manüel	
Zoom ayarı*1	Manuel (1 ila 1,8)	
Mercek kaydırma*1	Manuel (dikey: yaklaş. maks. %58, yatay: yaklaş. maks. %9)	
Lamba	UHE lamba, 330 W Model No.: ELPLP63	UHE lamba, 275 W Model No.: ELPLP62
Maks. ses çıkışı	7 W mono	
Hoparlör	1	
Güç kaynağı	100 ila 240 V AC ±%10, 50/60 Hz 4,8'den 2,1A'ya	100 ila 240 V AC ±%10, 50/60 Hz 4,2'den 1,8A'ya
Elektrik tüketimi	100 ila 120 V alan	Çalıştırma: 477 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Açık): 10 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Kapalı): 0,38 W
	220 ila 240 V alan	Çalıştırma: 451 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Açık): 11 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Kapalı): 0,47 W
Çalıştırma yüksekliği	0 ila 3.000 m arası irtifa	
Çalıştırma sıcaklığı	5 ile +40°C*2 arası (Yoğunlaşma yok)	
Depolama sıcaklığı	-10 ila +60°C (Yoğunlaşma yok)	
Ses düzeyi*1	Yaklaşık 6,8kg	

*1 Özellikler, standart bir mercek takılı olduğunda geçerlidir. İsteğe bağlı bir mercek takılı olduğunda, isteğe bağlı mercekler ile temin edilen İsteğe Bağlı Kullanım Kılavuzunu kontrol edin.

*2 1500m - 3.000m arası yükseklikte "Enerji Tüketimi" Normal olarak ayarlandığında çalışma sıcaklığı 0 ila +35°C arasındadır.

Ürün adı		EB-G5750WU	EB-G5450WU
Konnektörler	Computer1 giriş bağlantı noktası	1	Mini D-Sub15-pinli (dişi) mavi
	Audio1 giriş bağlantı noktası	1	Stereo mini jak
	DVI-D giriş bağlantı noktası	1	DVI-D 24pin Tek Link HDCP uyumlu
	Audio2 giriş bağlantı noktası	1	Stereo mini jak
	BNC giriş bağlantı noktası	1	5BNC (dişi)
	Audio3 giriş bağlantı noktası	1	Stereo mini jak
	Video1 giriş bağlantı noktası	1	1BNC (dişi)
	Video2 giriş bağlantı noktası	1	RCA jaki
	S-video (S-Video) giriş bağlantı noktası	1	Mini DIN 4-pin
	Audio4 giriş bağlantı noktası	1	RCA pin jack × 2 (Sol, Sağ)
	HDMI giriş bağlantı noktası	1	HDMI HDCP (Ses sadece PCM için desteklenir.)
	Monitor Out bağlantı noktası	1	Mini D-Sub15-pinli (dişi) siyah
	Audio Out bağlantı noktası	1	Stereo mini jak
	USB (Type A) bağlantı noktası*	1	USB konnektörü (Tip A)

USB bağlantı noktası (Yalnızca Kablosuz LAN ünitesi için)	1	USB konnektörü (Tip A)
LAN bağlantı noktası	1	RJ-45
RS-232C bağlantı noktası	1	Mini D-Sub 9-pin (erkek)
Remote bağlantı noktası	1	Stereo mini jak

* USB 2.0 desteklenir. Ancak, USB uyumlu tüm cihazların çalışması garanti edilmez.

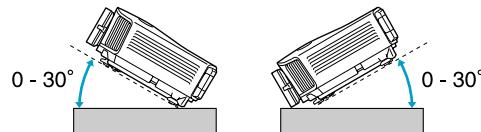
Türkiye'deki kullanıcılar için

EEE Yönetmeliğine Uygundur.

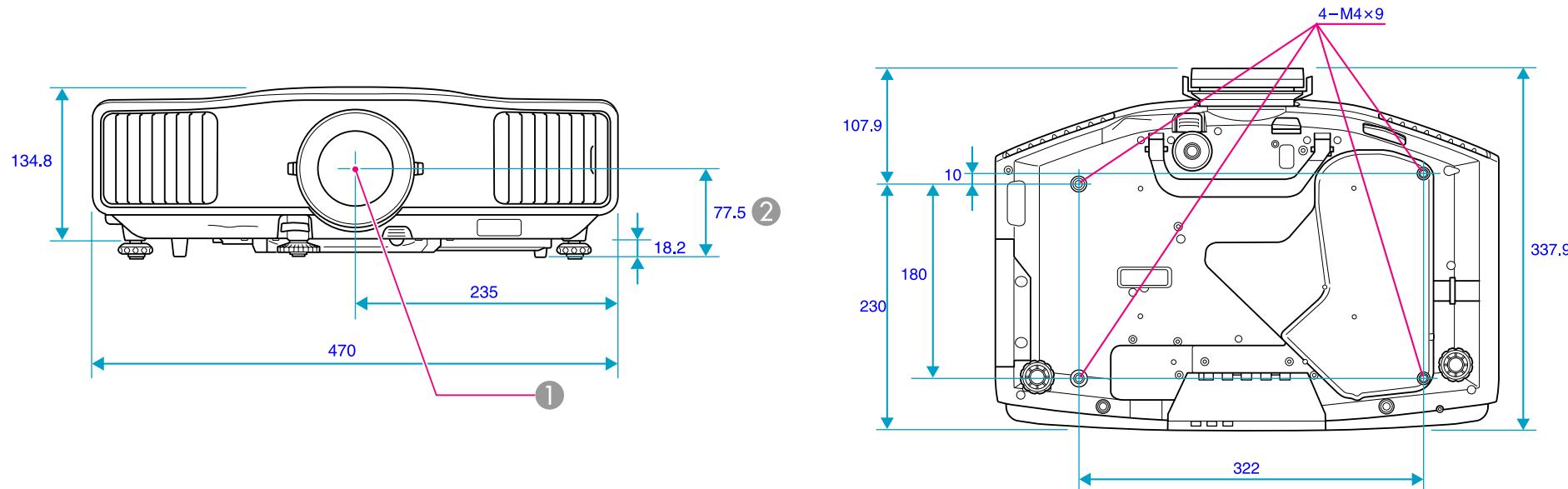


Bu projektörde Pixelworks DNX™ entegreler (IC) kullanılmıştır.

Yatırma açısı



Projektörün yukarıdaki şekillerde gösterilmeyen açılarda kullanılması projekture zarar verebilir veya bir kazaya yol açabilir.



Birimler: mm

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

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

Ağ geçidi adresi (Ağ Geçidi Adresi)	Bu, <u>alt ağ maskelerine</u> ▶ uygun olarak bölümlenen bir ağ (alt ağ) üzerinden iletişim sağlamak amacıyla kullanılan bir sunucudur (yönlendirici).
Alt ağ maskesi (Alt Ağ Maskesi)	Bu, <u>IP Adresi</u> ▶nden bölümlenen bir ağdaki (alt ağ) ağ adresi için kullanılan bit sayısını tanımlayan bir sayısal değerdir.
Altyapı modu	Cihazların erişim noktaları üzerinden iletişim kurduğu kablosuz LAN bağlantısı yöntemidir.
AMX Device Discovery	AMX Device Discovery, AMX kontrol sistemlerinin hedef ekipmanını kolayca çalıştırması için AMX tarafından geliştirilen bir teknolojidir. Epson bu protokol teknolojisini uygulamıştır ve protokol işlevinin devreye alınabilmesi için bir ayar sağlamıştır (Açık). Daha fazla ayrıntı için, bakınız AMX Web sitesi. URL http://www.amx.com/
Bileşen Video	Daha iyi görüntü kalitesi sağlamak için ayrı parlaklık bileşeni ve renk bileşenine sahip olan bir Video sinyali. Üç bağımsız sinyalin olduğu görüntüleri tanımlar: Y (parlaklık sinyali), Pb ve Pr (renk farklılık sinyali).
Bileşik video	Video parlaklık sinyalleri ve renk sinyallerini birbirile karıştıran video sinyalleridir. Ev tipi video donanımı tarafından yaygın biçimde kullanılan sinyal türü (NTSC, PAL ve SECAM formatları). Renk çubuğu yer alan taşıyıcı sinyal Y (parlaklık sinyali) ve berraklık (renk) sinyali, tek bir sinyal oluşturmak için örtüşür.
DHCP	Dynamic Host Configuration Protocol sözcüklerinin baş harflerinin bir araya gelmesi ile oluşan bu kısaltma bir protokol olarak Ağa bağlı olan donanıma otomatik bir <u>IP Adresi</u> ▶ atar.
DICOM	Digital Imaging and Communications in Medicine için kısaltmadır. Görüntü standartlarının ve tıbbi cihazlar için iletişim protokollerinin uluslararası standartını tanımlar.
En/Boy Oranı (En Boy Oranı)	Bir görüntünün uzunluğu ve yüksekliği arasındaki oran. HDTV görüntüler 16:9'luk bir en boy oranına sahiptir ve uzunmasına görünürlü. Standart görüntülerin en-boy oranı 4:3'tür.
Geçişli	Görüntü verisinin, ekranın solundan başlayarak sağa doğru ve sonra da yukarıdan aşağıya doğru sırayla görüntülenen ince yatay çizgilere bölündüğü bir görüntü tarama yöntemidir. Tek rakamlı ve çift rakamlı çizgiler dönüştümlü olarak görüntülenmektedir.
HDCP	HDCP High-bandwidth Digital Content Protection'in kısaltmasıdır. DVI ve HDMI giriş portları üzerinden gönderilen dijital sinyalleri şifreleyerek yasa dışı kopyalamayı önlemek ve telif haklarını korumak için kullanılır. HDCP teknolojisi ile korunan dijital görüntüler bu projektor ile yansıtılabilir, çünkü projektorün HDMI giriş portları HDCP ile uyumludur. Bununla birlikte, projektor HDCP şifrelemesinin güncellenmiş veya revize olmuş sürümleri ile korunan görüntüler yansıtmayabilir.
HDTV	High-Definition Television kavramının kısaltmasıdır. Aşağıdaki koşulları sağlayan yüksek tanımlı sistemleri ifade eder. <ul style="list-style-type: none">• 720p ya da 1080i veya üzeri dikey çözünürlük ($p = \underline{\text{İleri giden}}$▶, $i = \underline{\text{Geçişli}}$▶)• Ekran <u>En Boy Oranı</u>▶ 16:9

İleri giden	Tek görüntüden alınan görüntü verilerinin tek bir görüntü oluşturmak için üstten alta doğru sıralı şekilde tarandığı görüntü tarama yöntemi.
IP Adresi	Ağa bağlı bilgisayarları tanımlamak için kullanılan bir sayıdır.
İzleme	Bilgisayarlardan çıkan sinyaller belirli bir frekansa sahiptir. Projektörün frekansı bu frekans ile uyuşmazsa, ortaya çıkan görüntülerin kalitesi iyi olmayacağındır. Bu sinyallerin fazlarını eşleştirme işlemi (sinyaldeki tepelerin sayısı) "tracking (izleme)" olarak adlandırılır. İzleme doğru şekilde yürütülmüşse, yansıtılan görüntüde geniş dikey çizgiler belirir.
Kontrast	Metni ve şekilleri daha net bir şekilde öne çıkarmak veya daha yumuşak görünümleri sağlamak için bir görüntünün aydınlatma ve karanlık alanlarının bağlı parlaklığını artırılabilir veya azaltılabilir. Bir görüntünün bu özelliğini ayarlamak Kontrast olarak adlandırılır.
Özel modu	Bir erişim noktası kullanmadan kablosuz LAN istemcileri ile iletişim kurmak kablosuz LAN bağlantısı yöntemidir. Aynı anda iki veya daha fazla sayıda cihazla iletişim kurmak mümkün değildir.
SDTV	Standard Definition Television için kullanılan bir kısaltmadır. HDTV ► Yüksek Tanımlı Televizyon için gerekli koşulları karşılamayan standart televizyon sistemlerini ifade eder.
Senkronizasyon	Bilgisayarlardan çıkan sinyaller belirli bir frekansa sahiptir. Projektörün frekansı bu frekans ile uyuşmazsa, ortaya çıkan görüntülerin kalitesi iyi olmayacağındır. Bu sinyallerin fazlarını eşleştirme işlemi (sinyaldeki tepe ve çukurların bağlı konumu) "senkronizasyon" olarak adlandırılır. Sinyaller senkronize olmazsa, titreme, bulanıklık ve yatay parazit gerçekleşebilir.
SNMP	Bir TCP/IP ağına bağlı yönlendirici ve bilgisayarlar gibi izleme ve denetleme cihazları için kullanılan bir protokol olan Simple Network Management Protocol (Basit Ağ Yönetim Protokolu) için kullanılan bir kısaltmadır.
sRGB	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. Bağlantı kaynakı bir sRGB modu varsa, projektörü ve bağlantı kaynağını sRGB'ye ayarlayın.
SVGA	IBM PC/AT uyumlu bilgisayarlar tarafından kullanılan ve çözünürlüğü 800 (yatay) × 600 (dikey) nokta olan bir video sinyali türüdür.
S-Video	Daha iyi görüntü kalitesi sağlamak için ayrı parlaklığa sahip olan Video sinyali. İki bağımsız sinyalin olduğu görüntüleri tanımlar: Y (parlaklığa sahip sinyal) ve C (renk sinyali).
SXGA	IBM PC/AT uyumlu bilgisayarlar tarafından kullanılan ve çözünürlüğü 1.280 (yatay) × 1.024 (dikey) nokta olan bir video sinyali türüdür.
Tuzak IP Adresi	Bu, SNMP öğesindeki hata bildirimi için kullanılan hedef için IP Adresi ► dir.
VGA	IBM PC/AT uyumlu bilgisayarlar tarafından kullanılan ve çözünürlüğü 640 (yatay) × 480 (dikey) nokta olan bir video sinyali türüdür.
WPS (Wi-Fi Protected Setup)	Wi-Fi Protected Setup, bir Kablosuz LAN'ı kolayca kurmak ve güvenliğini sağlamak amacıyla Wi-Fi Alliance tarafından geliştirilmiştir.
XGA	IBM PC/AT uyumlu bilgisayarlar tarafından kullanılan ve çözünürlüğü 1.024 (yatay) × 768 (dikey) nokta olan bir video sinyali türüdür.
Yenileme Hızı	Bir ekranın ışık yayan elemanı son derece kısa bir süre için aynı parlaklığa ve rengi korur. Bu nedenle, ışık yama 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'in 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 ugradıkları zarar, kayıp, maliyet veya gider konusunda ürünü satın alana veya üçüncü kişilere karşı kesinlikle yükümlü olmayacağındır: kaza, ürünün yanlış veya uygun olmayan amaçlarla kullanılması, ürün üzerinde yetkisiz kişilere yapılan modifikasyonlar, onarımlar veya değişiklikler veya (ABD hariç olmak üzere) Seiko Epson Corporation'ın çalışma 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 olmayacağındır.

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

Bu kılavuzdaki çizimler ile gerçek projektör arasında farklılıklar olabilir.

Gösterimler 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, yukarıdaki işletim sistemleri "Windows 2000", "Windows XP", "Windows Vista" ve "Windows 7" olarak anılmıştır. Ayrıca, bazen Windows 2000, Windows XP, Windows Vista ve Windows 7'den söz ederken kısaca Windows denmiş, bazen de Windows gösterim biçimini ihmal edilerek birden

çok Windows sürümü sözgelimi Windows 2000/XP/Vista şeklinde bir arada anılmıştır.

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, yukarıdaki 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 anılmıştır. Ayrıca, bazen bunlardan söz etmek için kısaca "Mac OS" denmiştir.

Genel Uyarı

Microsoft, Windows, Windows NT, Windows Vista, Windows 7, PowerPoint ve Windows logosu, Birleşik Devletler'de Microsoft Corporation şirketinin 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 tescilli ticari markalarıdır.

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

Bu üründe, RSA Security Inc. şirketinin sağladığı RSA BSAFE™ yazılımı vardır. RSA, RSA Security Inc.'in bir tescilli ticari markasıdır. BSAFE RSA Security Inc., Amerika Birleşik Devletlerinde ve diğer ülkelerde bir tescilli ticari markadır.

Bu üründe TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION'ın

NetNucleus® WPA yazılımı kullanılmaktadır.

NetNucleus TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION'ın

Japonya'da tescilli ticari markasıdır.

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

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

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

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

©SEIKO EPSON CORPORATION 2010. All rights reserved.

Software Copyright:

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

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

1. LGPL

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

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

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

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

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

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

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

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

(3) Under the terms of the LGPL, the source code as well as authorship for the free software used in this product is disclosed as stated in (1).

2. Other free software

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

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

(1) libpng

Copyright© 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson

Copyright© 1996-1997 Andreas Dilger

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

(2) zlib

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

GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs"). We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

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

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

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

The list of GPL Programs

busybox-1.7.2

libgcc1(gcc-4.2.3)

linux-2.6.20

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

Pixelworks PWC950 SDK drivers

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

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- 4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
- 5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

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

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

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

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

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

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

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

NO WARRANTY

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ty Coon, President of Vice

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

GNU LGPL

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

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

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

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

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

LGPL Programs

uClibc-0.9.29

SDL-1.2.13

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

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

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

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system. Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NO WARRANTY

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

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

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

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version. This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

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

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

List of BSD License programs

busybox_1.7.2

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

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

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

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

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

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

libjpeg

This projector product includes the open source software program "libjpeg" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libjpeg". The "libjpeg" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

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

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

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

LEGAL ISSUES

In plain English:

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

In legalese:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

We are required to state that

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

libpng

This projector product includes the open source software program "libpng" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libpng". The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng programs

libpng-1.2.7

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

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

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

Cosmin Truta

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

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

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

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

Tom Lane
 Glenn Randers-Pehrson
 Willem van Schaik

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

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

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

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

Andreas Dilger
 Dave Martindale
 Guy Eric Schalnat
 Paul Schmidt
 Tim Wegner

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

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

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

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

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

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

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

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

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

zlib

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

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

List of zlib programs

zlib-1.1.4

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

Copyright notice:

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

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

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

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

Jean-loup Gailly
jloup@gzip.org

Mark Adler
madler@alumni.caltech.edu

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

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

libmd5-rfc

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

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

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

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

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

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

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

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

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

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

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

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

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

- 2002-04-13 lpd Removed support for non-ANSI compilers; removed references to Ghostscript; clarified derivation from RFC 1321; now handles byte order either statically or dynamically.
- 1999-11-04 lpd Edited comments slightly for automatic TOC extraction.
- 1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5); added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@bnl.gov>.
- 1999-05-03 lpd Original version.

ncurses

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

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

List of ncurses programs

ncurses-5.6

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

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

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

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

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

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

For embedded multimedia software:

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

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

For MPEG-4 ASP:

With respect to a Licensee offering MPEG-4 Video Decoders and/or Encoders the following notice shall be given: THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 VISUAL PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER FOR (i) ENCODING VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD ("MPEG-4 VIDEO") AND/OR (ii) DECODING MPEG-4 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED BY MPEG LA TO PROVIDE MPEG-4 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION INCLUDING THAT RELATING TO PROMOTIONAL, INTERNAL AND COMMERCIAL USES AND LICENSING MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA,LLC. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://WWW.MPEGLA.COM).

For MPEG-4 AVC:

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

For WMV/WMA (Microsoft):

This product is protected by certain intellectual property rights of Microsoft. Use or distribution of such technology outside of this product is prohibited without a license from Microsoft.

∅ göstergesi	80
2	
2-2 İndirmeli	54
A	
A/V Mute	15, 35
Açma Koruması	45
Ağ Geçidi Adresi	64, 71
Ağ Koruma	46
Ağ Menüsü	60
Ağ Projektörüne Bağlan	117
Ağ Yapılandırmasına	60
AMX Device Discovery	73
Arka ayak	12
Arkadan yansıtma	124
Arkadan/Tavandan yansıtma	124
Artı	37
Aşırı Isınma	81
Audio Çıkış bağlantı noktası	12
Audio1 giriş bağlantı noktası	13
Audio2 giriş bağlantı noktası	13
Audio3 giriş bağlantı noktası	12
Audio4 giriş bağlantı noktası	13
Ayak ayarlama kolu	10
Ayarlanabilir ön ayak	10
Ayarlar Menüsü	55
B	
Başlangıç Ekranı	57
Bekleme Modu	58
Bilgiler Menüsü	75
Bilgisayar1 giriş bağlantı noktası	13

Bir Bildirim Dur. Ayr.	72
BNC giriş bağlantı noktası	13
BNC Senk. Sınırı	58
C	
Crestron RoomView	112
C	
Çalıştırma sıcaklığı	145
Çıkış Numarası	72
Çoklu ekran	58
Çoklu Ekran Renk Ayarı	41
Çözünürlük	75, 143
D	
Depolama sıcaklığı	145
Desteklenen Monitör Ekranları	143
DHCP	71
DICOM SIM	31
Diğerleri Menüsü	73
Dijital sertifika	69
Dikey mercek kaydırma düğmesi	11, 21
Dil	58
Dinamik	31
Direkt güç açma	58
Doğal	29
Dondur	35
Durum göstergesi	10
DVI/HDMI Video Aralığı	54
DVI-D giriş bağlantı noktası	13

E	
EAP-Fast	70
EAP-TLS	69
EAP-TTLS	70
EasyMP Monitor	104
ECO	55
Ekran	57
Ekran Arkaplanı	57
Ekran Boyutu	33
Ekran boyutu	141
Ekran Bölme	32
Ekran Bölme Ayarı	32
Ekran Değiştir	33
Ekran Yerleşimi	55
Ekran yerleşimi	25
En Boy Oranı	29, 54
Enerji Tüketimi	55
E-posta Adresi 1/2/3	72
ESC/VP21	109
E-Zoom	36
F	
Fotoğraf	31
G	
Giriş Sinyali	54, 75
Görüntü Menüsü	51
Gösterge	80
Güvenlik Menüsü	65
H	
H. Filt.Tmzl.Uyr.	10, 58

I

Hava çıkış fani	10
Hava filtresi değiştirme süresi	100
Hava filtresinin değiştirilmesi	100
Hava Filtresinin temizlenmesi	94
HDMI giriş bağlantı noktası	13
IP Adresi	71
İşletim Kiliti	47

I

İleri giden	53
İsteğe bağlı aksesuarlar	139
İşaretçi	36
İşaretçi Şekli	55
İşletim	58
İşletim Kiliti	55
İzleme	53

K

Kablo kapağı	136
Kablolu LAN Menüsü	71
Kablosuz LAN göstergesi	10, 135
Kablosuz LAN Gücü	63
Kablosuz LAN Menüsü	63
Kablosuz LAN ünitesi	134
Kaynak	75
Kaynak Arama	14, 16, 27
Kaynak Sağ	33
Kaynak Sol	33
Kısmi Kilit	47
Kontrast	51
Kontrol Paneli	14

L

Konum	53
Kull. Logosu Koruma	45
Kullanıcı Logosu	43
Kurulum ve Bağlantılar	123
Lamba çalışma süresini sıfırlama	100
Lamba değiştirme süresi	97
Lamba göstergesi	80, 97
Lamba Saati	75
Lambanın değiştirilmesi	97
LAN bağlantı noktası	13
LAN Ses Girişi	55
LEAP	70

M

MAC Adresi	71
Mercek kaydırma	21
Mercek ünitesi çıkarma düğmesi	10, 12
Mesafe	141
Mesajlar	57
Message Broadcasting	104
Monitör Çıkış bağlantı noktası	12
Mutlak Renk Sıcaklı	51

N

Netlik	51
Normal	55

O

Odaklılama halkası	10
Olay Kimliği	75, 92

Otomatik Ayarlar	53
------------------------	----

Ö

Öncelikli Giriş	73
Önden yansıtma	124
Önden/Tavandan yansıtma	124
Özelleştirilmiş	31
Özellikler	145

P

Parazit Azaltma	53
Parça Adları ve İşlevleri	10
Parlaklılık	51
Password Protect	60
PEAP	70
PJBağlantı Parolası	62
PJLink	111
Posta Bildirimi	72, 107
Posta menüsü	72
Projeksiyon merceği	133
Projktör Adı	62
Projktör ID'si	38
Projktör Yüzeyinin Temizlenmesi	94
Projektörün anahtar sözcüğü	62

Q

Quick Corner	22, 55
--------------------	--------

R

Renk Ayarı	52
Renk Doygunluğu	51
Renk Modu	31, 51

Renk Tonu	51
RoomView	73, 112
RS-232C bağlantı noktası	13, 109

S

Sarf Malzemeleri	140
Senk. Bilgileri	75
Senkronizasyon	53
Ses düğmesi	16
Sıcaklık göstergesi	80, 94
Sıfırla Menüsü	74, 76
Sinyal Menüsü	53
SMTP Sunucusu	72
Sorun Çözme	80
Split Screen	55
Spor	31
sRGB	31
Subnet Mask	71
Sunum	31
S-Video Giriş bağlantı noktası	13

Ş

Şifre koruma etiketi	46
Şifre Koruması	45

T

Talep Kodu	47
Tam	29
Tam Kilit	47
Temel Menü	62
Ters Yön Düğmesi	58
Test Deseni	20, 56
Tiyatro	31

Tuzak IP Adresi 1/2	73
Tümünü Sıfırla	76

U

USB göstergesi	13
USB(TypeA) bağlantı noktası	13
Uyku Modu	58
Uzaktan Kumanda	15
Uzaktan Kumanda Alıcısı	10
Uzaktan kumanda bağlantı noktası	13
Uzaktan Kumanda Kimliği	39
Uzatılmış Menü	57

Ü

Üzerine Tara	54
--------------------	----

V

Video Sinyali	54, 75
Video1 giriş bağlantı noktası	13
Video2 giriş bağlantı noktası	13

W

Web Kontrol Parolası	62
Web Kontrolü	60
Web Kontrolünü	105
Web Uzak	105
WEP	66
WPA2-PSK	68
WPA-PSK	68

Y

Y/D Ekr. Yerl.	25
----------------------	----

Yakınlaştırma	29
Yansıtma	57, 124
Yapilandırma Menüsü	50
Yatay mercek kaydırma düğmesi	11, 21
Yatırma açısı	147
Yazılım klavyesi	61
Yenileme Hızı	75
Yüksek İrtifa Modu	58

Z

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