EPSON
EXCEED YOUR VISION

Kullanım Kılavuzu

Multimedia Projector

EB-D6250
EB-D6155W
EB-D6150

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 sembol, uyulmaması durumunda yanlış kullanımdan ötürü muhtemel bir kişisel yaralanma veya hatta ölüme neden olabilecek bilgileri belirtir.
⚠ **Dikkat**	Bu sembol, uyulmaması durumunda yanlış kullanımdan ötürü muhtemel bir kişisel yaralanma veya fiziksel hasara neden olabilecek bilgileri belirtir.

- **Genel bilgi işaretleri**

Dikkat	Yeterince dikkat edilmediğinde hasar veya yaralanmalara yol açabilecek prosedürleri belirtir.
	Bir konu başlığı ile ilgili bilinmesi yararlı olabilecek ek bilgileri ve noktaları belirtir.
☛	Bir konu başlığı ile ilgili ayrıntılı bilginin bulunduğu sayfayı belirtir.
▸▸	Bu sembolün önünde yer alan altı çizili sözcük veya sözcüklerin açıklamasının terminoloji sözlüğünde yer aldığını işaret eder. "Ek" başlığındaki "Sözlük" bölümüne bakın. ☛ "Sözlük" s.137
[Ad]	Uzaktan kumanda veya kontrol panelindeki düğmelerin adını belirtir. Örnek: [Esc] düğmesi
"(Menü Adı)"	Yapılandırma menüsü öğelerini belirtir. Örnek: **Görüntü** altından **Parlaklık** öğesini seçin. **Görüntü** - **Parlaklık**

Bu Kılavuzda Kullanılan İşaretler 2

Giriş

Projektör Özellikleri 8
Kullanılabilirlik ve Güvenilirlik 8
Projeksiyon İşlevleri 8
İki görüntüyü aynı anda yansıtma (Split Screen) 8
Bir ağa bağlanıp bilgisayarınızın ekranındaki görüntülerin yansıtılması 8
Quick Wireless ile bilgisayara kolayca bağlanma 9
Güvenlik İşlevleri 9

Parça Adları ve İşlevleri 10
Ön/Üst 10
Arka 11
Taban 12
Kumanda Paneli 13
Uzaktan Kumanda 14
Uzaktan kumanda pillerinin değiştirilmesi 16
Uzaktan kumanda işletim mesafesi 17

Projektörün Hazırlanması

Projektörün Kurulması 19
Kurulum Yöntemleri 19
Montaj 19
Ekran Boyutu ve Yaklaşık Projeksiyon Mesafesi 20

Donanımın Bağlanması 21
Bilgisayarın Bağlanması 21
Görüntü Kaynaklarının Bağlanması 22
USB Aygıtlarının Bağlanması 25
Harici Aygıtların Bağlanması 26
Bir LAN Kablosu Bağlama 27
Kablosuz LAN Ünitesinin takılması 28
Kablo Kapağını Takma ve Çıkarma 28
Takma 28
Çıkarma 29

Temel Kullanım

Görüntülerin Yansıtılması 31
Kurulumdan Projeksiyona 31
Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama) 32
Uzaktan Kumanda ile Hedef Görüntüye Geçiş 33

Yansıtılan Görüntülerin Ayarlanması 34
Yastık Distorsiyonunun Düzeltilmesi 34
Y/D Ekran Yerleşimi 34
Quick Corner 35
Görüntü Boyutunun Ayarlanması 37
Görüntü Konumunun Ayarlanması 37
Odağın Düzeltilmesi 37
Ses Düzeyinin Ayarlanması 38
Yansıtma Kalitesini Seçme (Renk Modu'nu Seçme) 38
Otomatik İris'i Ayarlama 39
En Boy Oranını Değiştirme 40
Değiştirme metodları 40
En boy oranı modunun değiştirilmesi (sadece EB-D6155W) 40
En boy oranı modunun değiştirilmesi (sadece EB-D6250/EB-D6150) 41

Kullanışlı İşlevler

Projeksiyon İşlevleri 44
İki Görüntüyü Aynı Anda Yansıtma (Split Screen) 44
Split Screen yansıtma için giriş kaynakları 44
Bir Split Screen üzerine yansıtma 44
Yansıtılan Görüntüyü Değiştirme 45
Sol ve sağ ekranlar arasında geçiş yapma 45
Sol ve sağ görüntü boyutlarını değiştirme 46

Sesin Değiştirilmesi . . . 47
Split Screen Sonlandırma . . . 47
Ekran Bölme Yansıtma Sırasındaki Kısıtlamalar . . . 47
Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz) . . . 48
Görüntünün Dondurulması (Dondur) . . . 48
İşaretçi İşlevi (İşaretçi) . . . 49
Görüntünün Bir Bölümünün Büyütülmesi (E-Zoom) . . . 50
Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare) . . . 51
ID'nin Belirlenmesi ve Uzaktan Kumandanın Kullanılması . . . 52
Projektör Kimliğinin Ayarlanması . . . 53
Uzaktan kumanda ID'sini belirleme . . . 53
Birden Çok Projektörden Yansıtırken Rengin Düzeltilmesi . . . 54
Düzeltme yordamının özeti . . . 54
Düzeltme . . . 54
Bir Kullanıcı Logosunu Kaydetme . . . 56

Güvenlik İşlevleri . . . 58

Kullanıcı Yönetimi (Şifre Koruması) . . . 58
Şifre Koruması Türleri . . . 58
Şifre Koruması Ayarı . . . 58
Şifreyi Girme . . . 59
Çalışmayı Kısıtlama (İşletim Kilidi) . . . 60
Hırsızlık Önleyici Kilit . . . 61
Kablo kilidini takma . . . 61

Yapılandırma Menüsü

Yapılandırma Menüsünü Kullanma . . . 63

İşlevler Listesi . . . 64

Yapılandırma Menüsü Tablosu . . . 64
Görüntü Menüsü . . . 66
Sinyal Menüsü . . . 67
Ayarlar Menüsü . . . 69
Uzatılmış Menüsü . . . 70
Ağ Menüsü . . . 72
Ağ menüsünün kullanımı hakkında notlar . . . 72
Yazılım klavyesi işlemleri . . . 73
Temel menüsü . . . 74
Kablosuz LAN menüsü . . . 75
Güvenlik menüsü . . . 76
Kablolu LAN Menüsü . . . 78
Posta menüsü . . . 79
Diğerleri menüsü . . . 79
Sıfırla Menüsü . . . 80
Bilgiler Menüsü (Yalnızca Ekran) . . . 81
Sıfırla Menüsü . . . 82

Sorun Giderme

Yardım Öğesini Kullanma . . . 84

Sorun Çözme . . . 85

Göstergeleri Okuma . . . 85
Göstergeler Yardımcı Olmazsa . . . 90
Görüntülerle İlgili Sorunlar . . . 91
Hiç bir görüntü belirmiyor . . . 91
Hareketli görüntüler görüntülenmiyor (sadece görüntünün hareketli bölümü siyah) . . . 91
Yansıtma otomatik olarak duruyor . . . 92
"Desteklenmiyor." mesajı görüntüleniyor. . . . 92
"Sinyal yok." mesajı görüntüleniyor. . . . 92
Görüntüler bulanık, odak dışında veya bozuk . . . 93
Görüntülerde parazit veya bozulma görünüyor . . . 93
Görüntü kesik (geniş) veya küçük ya da görünüş uygun değil . . . 94
Görüntü renkleri doğru değil . . . 95
Görüntüler koyu görünüyor . . . 95
Yansıtma Başladığında Meydana Gelen Sorunlar . . . 96
Projektör açılmıyor . . . 96
Diğer Sorunlar . . . 96
Ses duyulmuyor ya da ses kısık . . . 96
Uzaktan kumanda çalışmıyor . . . 97
Harici monitörde hiçbir şey görüntülenmiyor . . . 97

Mesajlar ve menüler için dili değiştirmek istiyorum 98
Projektörde bir hata oluşmasına rağmen posta alınamıyor 98

Event ID Hakkında 99

Bakım

Temizleme 101
Projektör Yüzeyinin Temizlenmesi 101
Mercek Kapağı Camının Temizlenmesi 101
Hava Filtresi'nin temizlenmesi 101
Hava filtresinin temizlenmesi 101

Sarf Malzemelerinin Değiştirilmesi 104
Lambanın Değiştirilmesi 104
Lamba değiştirme süresi 104
Lambanın değiştirilmesi 104
Lamba saatini sıfırlama 107
Hava Filtresinin Değiştirilmesi 107
Hava filtresi değiştirme süresi 107
Hava filtresinin değiştirilmesi 108

Ek

Slayt Gstr. 111
Bilgisayarsız Projeksiyon (Slayt Gstr.) 111
Slayt Gstr. kullanılarak yansıtılabilecek dosyaların özellikleri 111
Slayt Gstr. örnekleri 111
Slayt Gstr. çalıştırma yöntemleri 111
Seçilen görüntünün yansıtılması 113
Bir klasörde yer alan tüm görüntü dosyalarının sırayla yansıtılması (Slayt Gstr.) 114
Görüntü dosyası görünüm ayarları ve Slayt Gstr. İşletim Ayarları 115

İzleme ve Denetleme 116
EasyMP Monitor Hakkında 116
Web Tarayıcı Kullanarak Ayarların Değiştirilmesi (Web Kontrol) 116
Projektör ayarı 116
Web Kontrol ekranını görüntüleme 117
Web Remote ekranının görüntülenmesi 117
Sorunları Rapor Etmek için Posta Bildirimi İşlevini Kullanma 118
Hata Bildirim Mesajının Okunması 119
SNMP Kullanarak Yönetim 119
ESC/VP21 Komutları 120
Komut listesi 120
Kablo yerleşimleri 120
PJLink Hakkında 121
Crestron RoomView® Hakkında 122
Projektöre bilgisayarınızdan kumanda edilmesi 122

İsteğe Bağlı Aksesuarlar ve Sarf Malzemeleri 126
İsteğe Bağlı Aksesuarlar 126
Sarf Malzemeleri 126

Ekran Boyutu ve Yansıtma Mesafesi 127
EB-D6155W için Yansıtma Mesafesi 127
EB-D6250/EB-D6150 için Yansıtma Mesafesi 128

Desteklenen Monitör Ekranları 130
Desteklenen Çözünürlükler 130
Bilgisayar sinyalleri (analog RGB) 130
Bileşen Video 130
Bileşik video 130
HDMI bağlantı noktasından gelen giriş sinyali 130

Özellikler 132
Projektörün Genel Özellikleri 132

Görünüm 135

Sözlük 137

Genel Notlar 139
İşaretler Hakkında 139
Genel Bildirim: 139

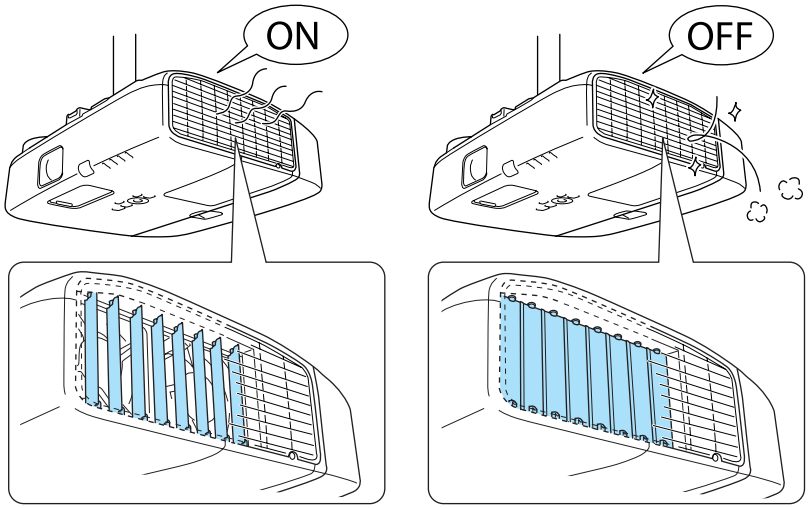
Dizin **157**

Giriş

Bu bölüm, projektör özelliklerini ve parça adlarını açıklar.

Kullanılabilirlik ve Güvenilirlik

- **Hava çıkış kanalı kapağı tozun projektöre girmesini engeller.**



- **Büyük filtre toza direnci artırır.**
- **Filtre temizliği hatırlatmaya yönelik dahili işlev.**
- **Projektörü açıp kapatmak için fişe takıp çıkartmanız yeterlidir.**

Projeksiyon İşlevleri

İki görüntüyü aynı anda yansıtma (Split Screen)

İki tip görüntü kaynağını aynı anda yansıtabilirsiniz. Bu, örneğin video konferans yaparken sunum materyallerini yansıtmak için uygulama kapsamını artırır.

☛ "İki Görüntüyü Aynı Anda Yansıtma (Split Screen)" s.44

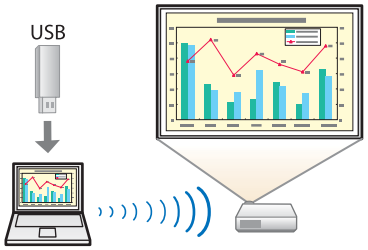
Bir ağa bağlanıp bilgisayarınızın ekranındaki görüntülerin yansıtılması

Projektörü ağdaki bir bilgisayara bağlayabilir ve ürünle birlikte verilen EasyMP Network Projection uygulama yazılımını kullanarak, bilgisayarın ekranını yansıtabilirsiniz.

☛ *EasyMP Network Projection Kullanım Kılavuzu*

Quick Wireless ile bilgisayara kolayca bağlanma

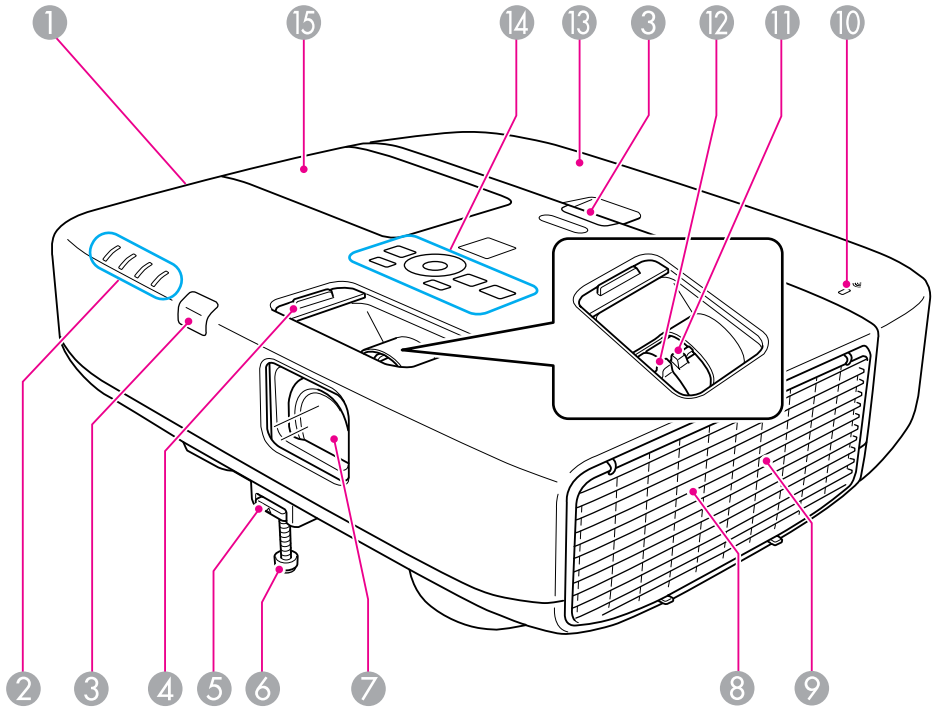
İsteğe bağlı olarak edindiğiniz Quick Wireless Connection USB Key'i bilgisayara takarak, kablosuz iletişim yardımıyla projektörle bilgisayar arasında bağlantı kurabilir ve bilgisayardaki görüntüleri yansıtabilirsiniz. (Sadece Windows bilgisayarlarında)



Güvenlik İşlevleri

- **Kullanıcıları kısıtlamak ve yönetmek için Parola Koruma**
  ☛ "Kullanıcı Yönetimi (Şifre Koruması)" s.58
- **Çalışma Kilidi kontrol paneli üzerindeki tuşların kullanımını kısıtlar**
  ☛ "Çalışmayı Kısıtlama (İşletim Kilidi)" s.60
- **Çeşitli hırsızlık önleyici aygıtlarla donatılmıştır**
  ☛ "Hırsızlık Önleyici Kilit" s.61

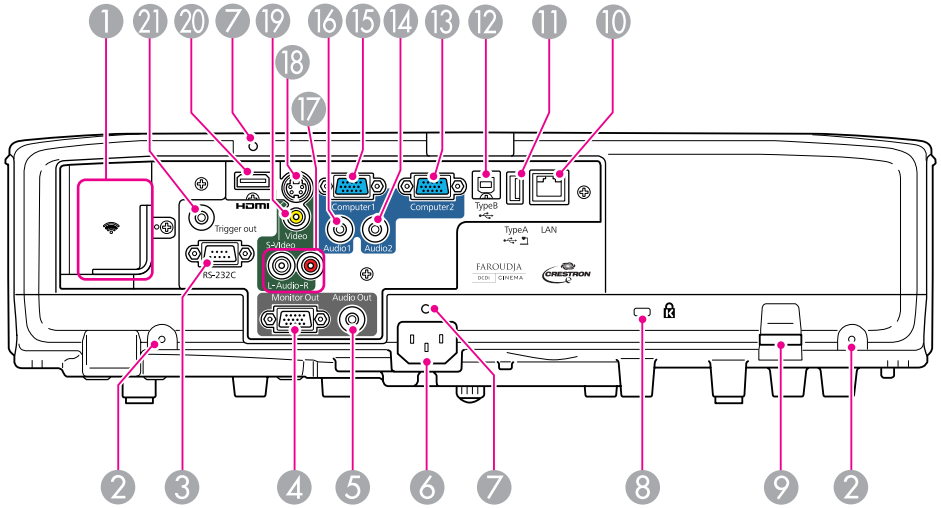
Ön/Üst



	Ad	Fonksiyon
1	**Hava çıkış fanı (Hava çıkış fanı kapağı)**	Projektörü dahili olarak soğutmak için kullanılan havanın çıkış fanı. **Dikkat** Projeksiyon sırasında, yüzünüzü veya ellerinizi hava çıkış fanının yanında tutmayın ve fanın yakınında ısıdan deforme olabilecek veya zarar görebilecek nesneleri fanın yakınına koymayın.

	Ad	Fonksiyon
2	**Göstergeler**	Projektörün durumunu gösterir. ☛ "Göstergeleri Okuma" s.85
3	**Uzak alıcı**	Uzaktan kumanda sinyallerini alır.
4	**Yakınlaştırma/ Odaklanma halkası kapağı**	Yalnızca yakınlaştırma halkası ya da odaklama halkasını kullanırken bunu kaydırarak açın. Tozun projektöre girmesini engellemek için bunun normal olarak kapalı tutulması gerekir.
5	**Ayak ayarlama kolu**	Ön ayağı yükseltmek veya alçaltmak için ayak koluna basın. ☛ "Görüntü Konumunun Ayarlanması" s.37
6	**Ayarlanabilir ön ayak**	Masa gibi bir yüzey üzerine kurduğunuzda, görüntünün konumunu ayarlamak için, ayağı yükseltin. ☛ "Görüntü Konumunun Ayarlanması" s.37
7	**Mercek kapağı camı**	Projektörün merceğini korur.
8	**Hoparlör**	Ses çıkışı sağlar.
9	**Hava giriş fanı (hava filtresi)**	Projektörün iç kısmını soğutmak için hava girişi sağlar. ☛ "Hava Filtresi'nin temizlenmesi" s.101
10	**Kablosuz LAN göstergesi**	İsteğe bağlı olarak edinilen Kablosuz LAN ünitesinin erişim durumunu gösterir.
11	**Yakınlaştırma halkası**	Görüntü boyutunu ayarlar. ☛ "Görüntü Boyutunun Ayarlanması" s.37
12	**Odaklama halkası**	Görüntü odağını ayarlar. ☛ "Odağın Düzeltilmesi" s.37
13	**Kablo kapağı**	Arka arabirim kablosu bağlantı kısmı kapağı. ☛ "Kablo Kapağını Takma ve Çıkarma" s.28
14	**Kontrol paneli**	Projektörün işletimini sağlar. ☛ "Kumanda Paneli" s.13
15	**Lamba kapağı**	Projektör lambasını değiştireceğiniz zaman açın. ☛ "Lambanın Değiştirilmesi" s.104

Arka

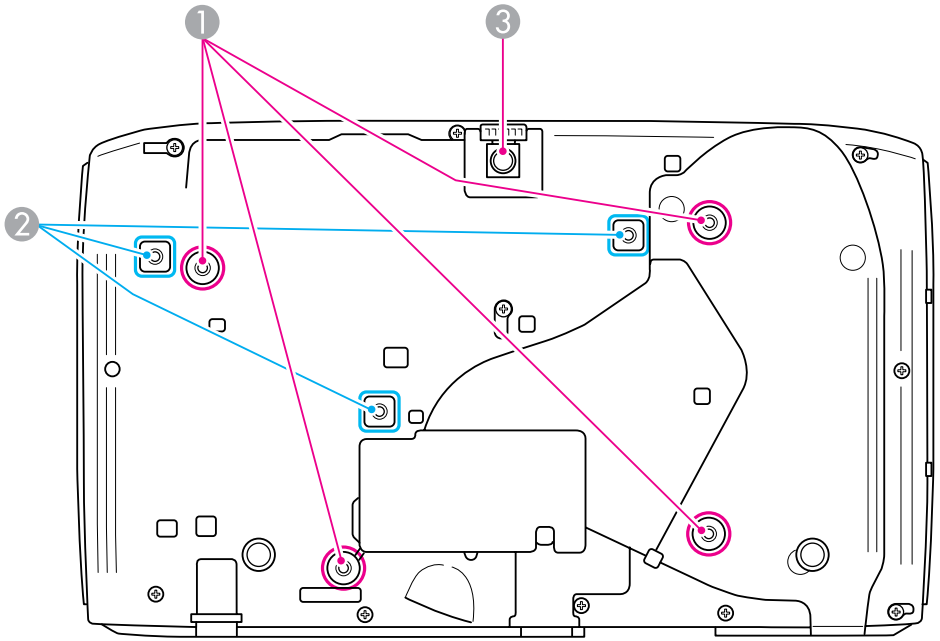


	Ad	Fonksiyon
❶	**Kablosuz LAN ünitesi takılma bölümü**	İsteğe bağlı Kablosuz LAN ünitesini buraya takın. Takılma işlemi sırasında tahdit parçasını çıkarın. ☛ "Kablosuz LAN Ünitesinin takılması" s.28
❷	**Kablo kapağını sabitlemek için vida delikleri.**	Kablo kapağını yerine sabitleyen vidalar. ☛ "Kablo Kapağını Takma ve Çıkarma" s.28
❸	**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 gerekir. ☛ "ESC/VP21 Komutları" s.120
❹	**Monitor Out bağlantı noktası**	Computer1 bağlantı noktasından alınan analog RGB sinyal girişini, harici bir monitöre verir. Diğer bağlantı noktalarından alınan sinyallerden veya bileşen video sinyallerinden harici çıkış alamazsınız.

	Ad	Fonksiyon
❺	**Audio Out bağlantı noktası**	Yansıtılmakta olan görüntünün sesini harici hoparlörlere verir.
❻	**Güç girişi**	Güç kablosunun projektöre takılmasını sağlar. ☛ "Kurulumdan Projeksiyona" s.31
❼	**Kablo Tutucu**	HDMI ve güç kablolarının çıkmasını önlemek için verilen kablo kelepçesini takın. Montaj işlemi hakkında daha fazla bilgi edinmek için, aşağıdaki konuya bakın. ☛ *Hızlı Başlangıç Kılavuzu*
❽	**Güvenlik yuvası**	Güvenlik yuvası, Kensington tarafından üretilen Microsaver Security System ile uyumludur. ☛ "Hırsızlık Önleyici Kilit" s.61
❾	**Güvenlik kablosu kurulum noktası**	Projektörü bir masaya veya ayağa sabitlemek amacıyla, piyasada bulunabilen hırsızlık önleyici, kablo kilidi kurulum noktası içinden geçirilerek bağlanabilir. ☛ "Hırsızlık Önleyici Kilit" s.61
❿	**LAN bağlantı noktası**	Bir ağa bağlanmak için buraya LAN kablosu bağlanır.
⓫	**USB (TypeA) bağlantı noktası**	• USB bellek aygıtı veya dijital fotoğraf makinesi bağlanır ve görüntüler Slayt Gstr. olarak yansıtılır. ☛ "Bilgisayarsız Projeksiyon (Slayt Gstr.)" s.111 • İsteğe bağlı olarak edindiğiniz Belge Kamerası bağlanır.
⓬	**USB (TypeB) bağlantı noktası**	Projektörün, piyasada satılan USB kablosuyla bilgisayara bağlanmasını ve Kablosuz Fare işlevinin kullanılmasını sağlar. ☛ "Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare)" s.51
⓭	**Computer2 bağlantı noktası**	Bir bilgisayardan gelen RGB sinyalleri ve diğer video kaynaklarından gelen komponent video sinyalleri için.
⓮	**Audio2 Bağlantı Noktası**	Computer2 bağlantı noktasına bağlı ekipmandan ses girişi alınmasını sağlar.
⓯	**Computer1 bağlantı noktası**	Bir bilgisayardan gelen RGB sinyalleri ve diğer video kaynaklarından gelen komponent video sinyalleri için.

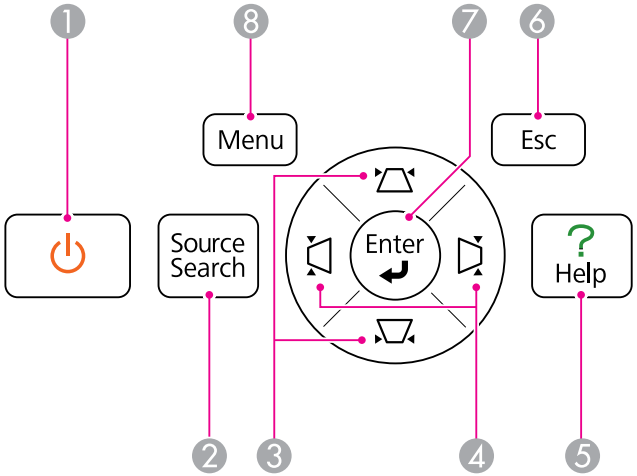
	Ad	Fonksiyon
⑯	**Audio1 Bağlantı Noktası**	Computer1 bağlantı noktasına bağlı ekipmandan ses girişi alınmasını sağlar.
⑰	**Audio-L/R bağlantı noktası**	S-Video bağlantı noktasına veya Video bağlantı noktasına bağlı ekipmandan ses girişi alınmasını sağlar.
⑱	**S-Video bağlantı noktası**	Video kaynaklarından gönderilen S-video sinyalleri için.
⑲	**Video bağlantı noktası**	Video kaynaklarından gelen bileşik video sinyalleri için giriş.
⑳	**HDMI bağlantı noktası**	HDMI ile uyumlu video ekipmanı ve bilgisayarlardan gönderilen video sinyallerinin girişini sağlar. Bu projektör HDCP sinyalleri ile uyumludur.
㉑	**Trigger out bağlantı noktası**	Projektör açıldığında, bu bağlantı noktasından bir DC 12 V sinyali gelir. Projektör kapatıldığında ya da anormal bir duruma girdiğinde bu bağlantı noktasından 0 V sinyali gelir. Bu durum, harici cihazları projektörün açık ya da kapalı olduğu konusunda bilgilendirir. Tetikleme çıkışını etkinleştirmek için, Yapılandırma menüsünden **Tetikleme Çıkışı** öğesini **Açık** olarak ayarlayın. ☛ **Uzatılmış - İşletim** s.70

Taban



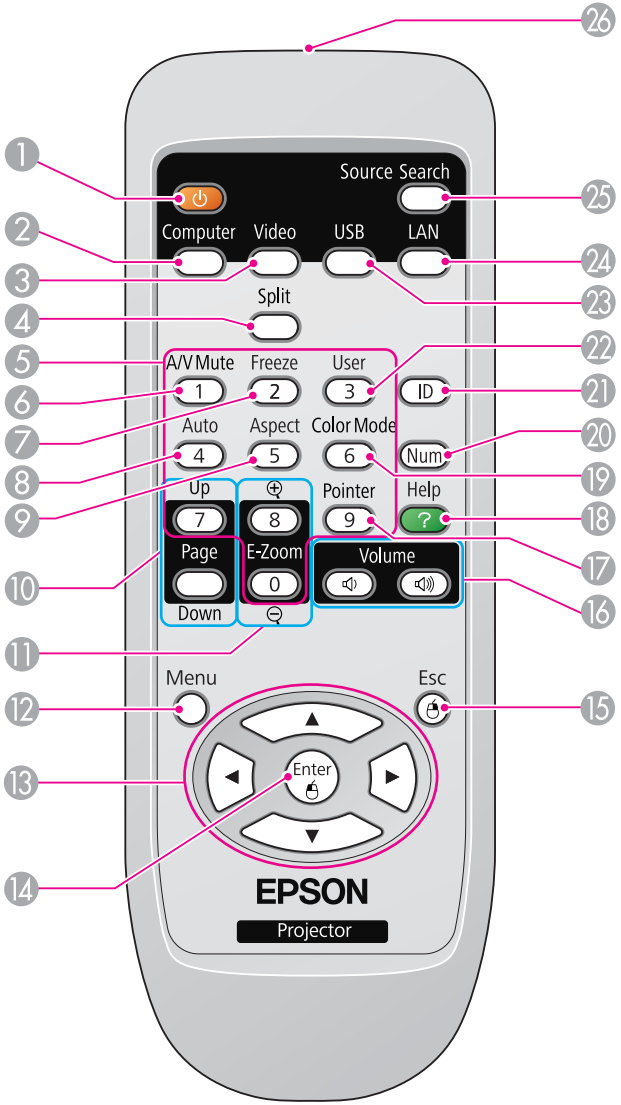
	Ad	Fonksiyon
❶	**Tavan askısı tespit noktaları (Tavan askısı için ELPMB22: dört nokta)**	Projektör tavanda kullanılacağı zaman isteğe bağlı tavan altlığını buraya monte edin. ☛ "Projektörün Kurulması" s.19 ☛ "İsteğe Bağlı Aksesuarlar" s.126
❷	**Tavan askısı tespit noktaları (Tavan askısı için ELPMB23: üç nokta)**	
❸	**Ayarlanabilir ön ayak**	Masa gibi bir yüzey üzerine kurduğunuzda, görüntünün konumunu ayarlamak için, ayağı yükseltin. ☛ "Görüntü Konumunun Ayarlanması" s.37

Kumanda Paneli



	Ad	Fonksiyon
1	[⏻] düğmesi	Projektörü açar veya kapatır. ☛ "Kurulumdan Projeksiyona" s.31
2	[Source Search] düğmesi	Video sinyal girişinin olduğu giriş bağlantı noktasından gelen görüntüye geçer. ☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.32
3	[⏢][⏢] düğmeleri	• Düşey yastık distorsiyonu düzeltmesi yapar. ☛ "Yastık distorsiyonunun düşey yönde düzeltilmesi" s.34 • Yapılandırma menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken basıldığında, bu düğmeler, menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer. ☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.63 ☛ "Yardım Öğesini Kullanma" s.84
4	[⏢][⏢] düğmeleri	• Yatay yastık distorsiyonu düzeltmesi yapar. ☛ "Yastık distorsiyonunun yatay yönde düzeltilmesi" s.34 • Yapılandırma menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken basıldığında, bu düğmeler, menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer. ☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.63 ☛ "Yardım Öğesini Kullanma" s.84
5	[Help] düğmesi	Sorun oluştuğunda yapmanız gerekeni gösteren Yardım ekranını görüntüler ve kapatır. ☛ "Yardım Öğesini Kullanma" s.84
6	[Esc] düğmesi	• Geçerli işlevi durdurur. • Yapılandırma menüsü görüntülenirken bu düğmeye basıldığında bir önceki menü düzeyine döner. ☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.63
7	[Enter] düğmesi	• Yapılandırma menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken, mevcut seçimi kabul edip girer ve bir sonraki düzeye geçer. • Computer1 bağlantı noktasından veya Computer2 bağlantı noktasından gelen analog RGB sinyalleri yansıtılırken basıldığında, **İzleme**, **Senkronizasyon** ve **Konum** seçeneklerini otomatik olarak optimize edebilirsiniz.
8	[Menu] düğmesi	Yapılandırma menüsünü görüntüler ve kapatır. ☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.63

Uzaktan Kumanda



	Ad	Fonksiyon
1	**[⏻] düğmesi**	Projektörü açar veya kapatır. ☛ "Kurulumdan Projeksiyona" s.31
2	**[Computer] düğmesi**	Düğmeye her bastığınızda, alınan görüntüler Computer1 bağlantı noktasıyla Computer2 bağlantı noktası arasında değişir.
3	**[Video] düğmesi**	Düğmeye her basıldığında, görüntü, S-Video, Video ve HDMI bağlantı noktaları arasında değişir.
4	**[Split] düğmesi**	Ekranı ikiye bölmek ve aynı anda iki görüntü yansıtmak için bu düğmeye basın. ☛ "İki Görüntüyü Aynı Anda Yansıtma (Split Screen)" s.44
5	**Sayı tuşları**	• Parola girmek ve uzaktan kumanda ID'sini ayarlamak için bu düğmeleri kullanın. ☛ "Uzaktan kumanda ID'sini belirleme" s.53 ☛ "Şifre Koruması Ayarı" s.58 • Yapılandırma menüsünden **Ağ** ayarlarında rakamları girerken bu düğmeleri kullanın.
6	**[A/V Mute] düğmesi**	Video ve sesi açar ve kapatır. ☛ "Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)" s.48
7	**[Freeze] düğmesi**	Görüntüler duraklatılır veya oynatılır. ☛ "Görüntünün Dondurulması (Dondur)" s.48
8	**[Auto] düğmesi**	Computer1 bağlantı noktasından veya Computer2 bağlantı noktasından gelen analog RGB sinyalleri yansıtılırken basıldığında, **İzleme**, **Senkronizasyon** ve **Konum** seçeneklerini otomatik olarak optimize edebilirsiniz.
9	**[Aspect] düğmesi**	Bu düğmeye her basıldığında en/boy oranı değişir. ☛ "En Boy Oranını Değiştirme" s.40

	Ad	Fonksiyon
⑩	[Page] düğmeleri [Up] [Down]	Aşağıdaki projeksiyon yöntemleri kullanıldığında, PowerPoint dosyası gibi dosyalarda sayfayı değiştirir. • Kablosuz Fare işlevi kullanılırken ☛ "Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare)" s.51 • Bir ağa bağlanılırken Slayt Gstr. kullanılarak görüntü yansıtırken, bu düğmelere basıldığında, önceki/sonraki görüntü görüntülenir.
⑪	[E-Zoom] düğmeleri [⊕][⊖]	Yansıtma boyutunu değiştirmeden görüntüyü büyütür veya küçültür. ☛ "Görüntünün Bir Bölümünün Büyütülmesi (E-Zoom)" s.50
⑫	[Menu] düğmesi	Yapılandırma menüsünü görüntüler ve kapatır. ☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.63
⑬	[▲][▼] [◄][►] düğmeleri	• Yapılandırma menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken, bu düğmelere basılarak menü öğeleri ve ayar değerleri seçilir. ☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.63 • Slayt Gstr. yansıtılırken, bu düğmelere basılarak önceki/sonraki görüntü görüntülenir, görüntü döndürülür vb. ☛ "Slayt Gstr. çalıştırma yöntemleri" s.111 • Kablosuz Fare işlevi sırasında, fare işaretçisi basılan düğme yönünde hareket eder. ☛ "Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare)" s.51
⑭	[Enter] düğmesi	• Yapılandırma menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken, mevcut seçimi kabul edip girer ve bir sonraki düzeye geçer. ☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.63 • Kablosuz Fare işlevi kullanılırken faredeki sol tuş görevini görür. ☛ "Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare)" s.51

	Ad	Fonksiyon
⑮	[Esc] düğmesi	• Geçerli işlevi durdurur. • Yapılandırma menüsü görüntülenirken basıldığında bir önceki düzeye döner. ☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.63 • Kablosuz Fare işlevi kullanılırken faredeki sağ tuş görevini görür. ☛ "Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare)" s.51
⑯	[Volume] düğmeleri [🔈][🔊]	[🔈] Ses düzeyini azaltır. [🔊] Ses düzeyini artırır. ☛ "Ses Düzeyinin Ayarlanması" s.38
⑰	[Pointer] düğmesi	Ekran işaretçisini görüntüler. ☛ "İşaretçi İşlevi (İşaretçi)" s.49
⑱	[Help] düğmesi	Sorun oluştuğunda yapmanız gerekeni gösteren yardım ekranını görüntüler ve kapatır. ☛ "Yardım Öğesini Kullanma" s.84
⑲	[Color Mode] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında Renk Modu değişir. ☛ "Yansıtma Kalitesini Seçme (Renk Modu'nu Seçme)" s.38
⑳	[Num] düğmesi	Parola ve rakam girmek için, bu düğmeyi basılı tutup rakam düğmelerine basın. ☛ "Şifre Koruması Ayarı" s.58
㉑	[ID] düğmesi	Uzaktan kumanda ID'sini belirlemek için bu düğmeyi basılı tutup rakam düğmelerine basın. ☛ "Uzaktan kumanda ID'sini belirleme" s.53
㉒	[User] düğmesi	Mevcut beş Yapılandırma menü öğesinden sık kullanılan herhangi bir öğeyi seçin ve o öğeyi bu düğmeye atayın. Kullanıcı Düğmesine basıldığında atanan menü öğesinin seçim/ayarlama ekranı görüntülenir, böylece tek tuşlu ayarlar/ayarlamalar yapmanız sağlanır. ☛ "Ayarlar Menüsü" s.69 **Test Deseni** varsayılan ayar olarak atanmıştır.

	Ad	Fonksiyon
㉓	**[USB] düğmesi**	Aşağıdaki görüntüye geçer. USB (TypeA) bağlantı noktasına bağlı aygıttan alınan görüntüler
㉔	**[LAN] düğmesi**	EasyMP Network Projection ile yansıtılan görüntülere geçiş yapar. İsteğe bağlı olarak edindiğiniz Quick Wireless Connection USB Key kullanılarak projeksiyon yaparken bu düğme, o görüntüye geçiş yapar.
㉕	**[Source Search] düğmesi**	Video sinyal girişinin olduğu giriş bağlantı noktasından gelen görüntüye geçer. ☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.32
㉖	**Uzaktan kumanda ışın yayma alanı**	Uzaktan kumanda sinyallerini gönderir.

Uzaktan kumanda pillerinin değiştirilmesi

Uzaktan kumandanın yanıt vermesinde gecikme gerçekleşirse ya da bir süre kullanıldıktan sonra çalışmıyorsa bu, pillerin bittiği anlamına gelebilir. Bu durumda pilleri değiştirin. Hazırda iki adet AA ebadında manganez veya alkalin pil bulundurun. AA ebadında manganez veya alkalin pil hariç başka pil kullanamazsınız.

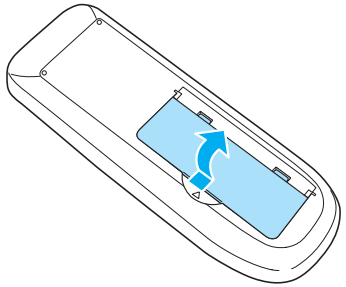
Dikkat

Pilleri kullanmadan önce, aşağıdaki kılavuzu okuduğunuzdan emin olun.

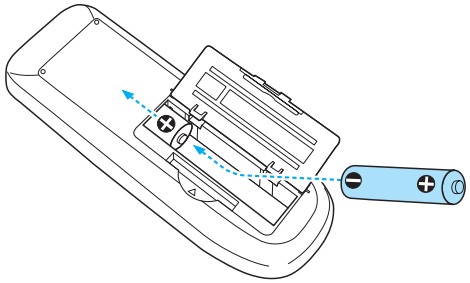
☛ *Güvenlik Talimatları*

1 Pil kapağını çıkarın.

Pil haznesi kapağının mandalını iterek kapağı kaldırın.



2 Eski pilleri yenileriyle değiştirin.

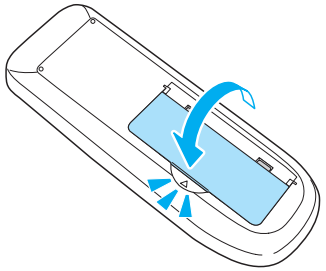


Dikkat

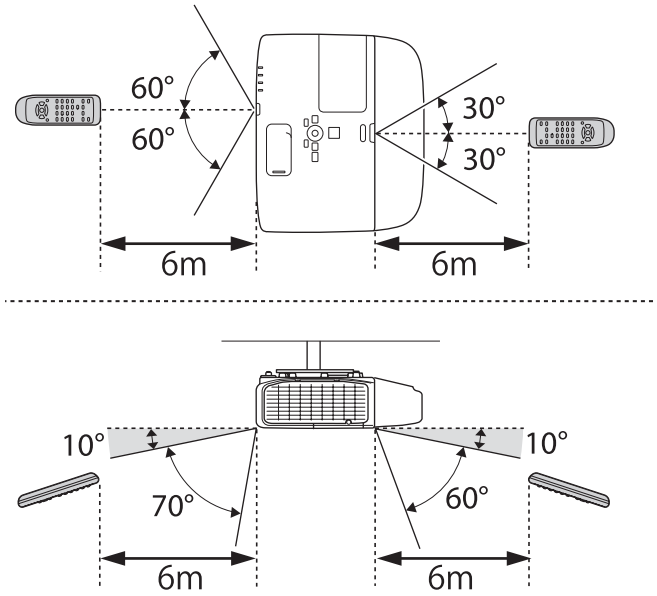
Pillerin doğru şekilde yerleştirildiğinden emin olmak için, pil yuvasındaki (+) ve (–) işaretlerinin konumunu kontrol edin.

3 Pil kapağını yerine takın.

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



Uzaktan kumanda işletim mesafesi



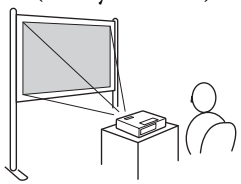
Projektörün Hazırlanması

Bu bölümde, projektörün nasıl kurulacağı ve projeksiyon kaynaklarının nasıl bağlanacağı açıklanmıştır.

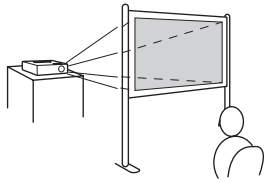
Kurulum Yöntemleri

Projektör aşağıdaki dört farklı yansıtma yöntemini desteklemektedir. Projektörü, kurulum yerinin koşullara göre kurun.

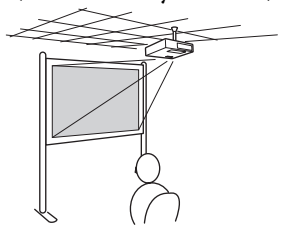
- Görüntüleri ekranın önünden yansıtın. (Ön yansıtma)



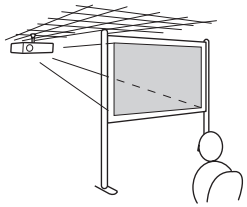
- Görüntüleri yarısaydam bir ekranın arkasından yansıtın. (Arka yansıtma)



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



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



Uyarı

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

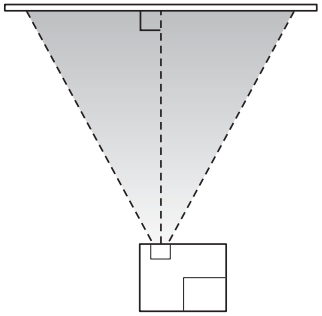
Dikkat

- Projektörü yan konumda kullanmayın. Bu durum arızaya yol açabilir.
- Projektörün hava giriş fanının veya hava çıkış fanının üzerini kapatmayın. Fanlardan birinin üzeri örtülürse, cihazın dahili ısısı artarak yangına neden olabilir.

- Projektör tavanda kullanılacağı zaman isteğe bağlı Tavan askısı gerekir.
  ☛ "İsteğe Bağlı Aksesuarlar" s.126
- Uzaktan kumanda üzerindeki [A/V Mute] düğmesine beş saniye süreyle basarak ayarı aşağıdaki şekilde değiştirebilirsiniz.
  Ön↔Ön/Tavan
  Yapılandırma menüsünden **Arka** veya **Arka/Tavan** seçeneğini belirleyin.
  ☛ **Uzatılmış** - **Yansıtma** s.70

Montaj

Projektörü, ekrana paralel olacak şekilde kurun.



Projektör, ekranla açı yapacak şekilde kurulursa, yansıtılan görüntüde yastık distorsiyonu oluşur. Yastık distorsiyonunun düzeltilmesi konusunda daha fazla bilgi edinmek için, aşağıdakilere bakın.

☛ "Yastık Distorsiyonunun Düzeltilmesi" s.34

Projektörü, devrilmeyeceği düz bir yüzeye yerleştirin.

Ekran Boyutu ve Yaklaşık Projeksiyon Mesafesi

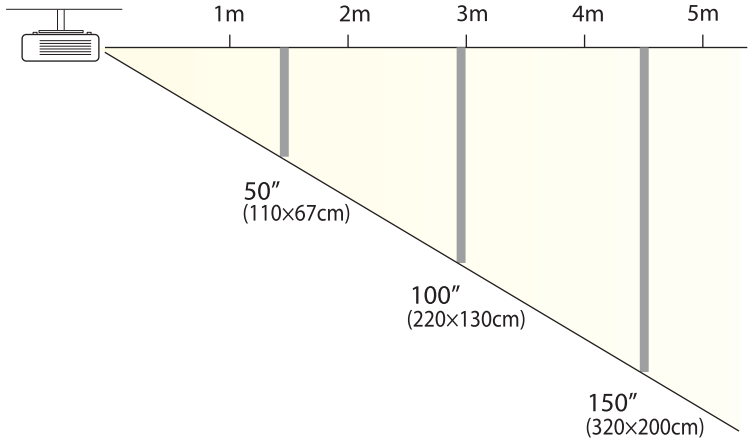
Projeksiyon boyutu, projektörle ekran arasındaki mesafeye bağlıdır. Ekran boyutuna göre en iyi konumu seçmek için, aşağıdaki resimlere bakın. Resimlerde, azami büyütme oranında, yaklaşık en kısa mesafe gösterilmiştir. Projeksiyon mesafesi hakkında daha fazla bilgi edinmek için, aşağıdaki konuya bakın.

☛ "Ekran Boyutu ve Yansıtma Mesafesi" s.127

Yastık distorsiyonunu düzelttiğinizde, yansıtılan görüntünü boyutu küçülebilir.

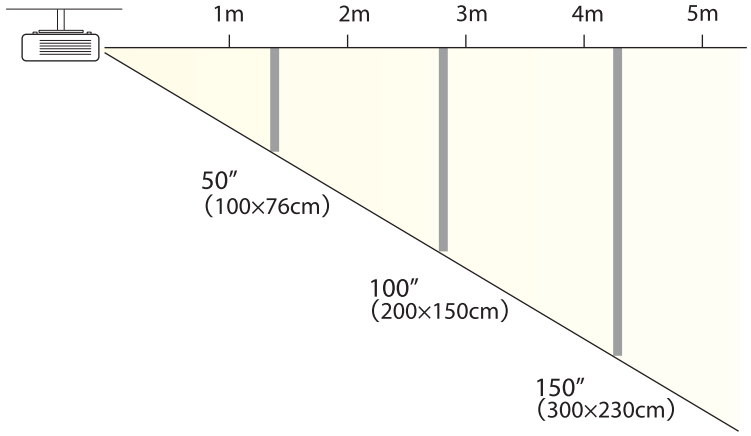
EB-D6155W

16:10 Ekran Boyutu



EB-D6250/EB-D6150

4:3 Ekran Boyutu



Bağlantı noktası adı, konum ve konektör yönü, bağlanmakta olan kaynağa göre değişir.

Bilgisayarın Bağlanması

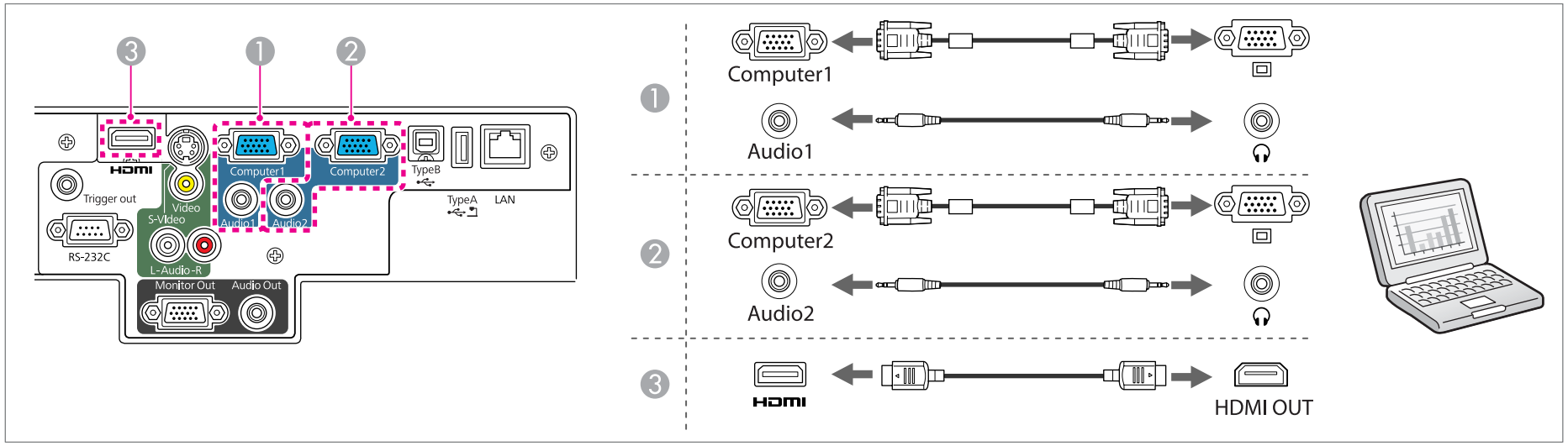
Bilgisayardaki görüntülerin yansıtılması için, bilgisayarı, aşağıdaki yöntemlerden birini kullanarak bağlayın.

❶ ❷ **Ürünle birlikte verilen bilgisayar kablosu kullanılarak**

Bilgisayarın ekran çıkış bağlantı noktasını, projektörün Computer1 veya Computer2 bağlantı noktasına bağlayın.

❸ **Piyasada satılan HDMI kablosu kullanılarak**

Bilgisayarın HDMI bağlantı noktasını, projektörün HDMI bağlantı noktasına bağlayın.

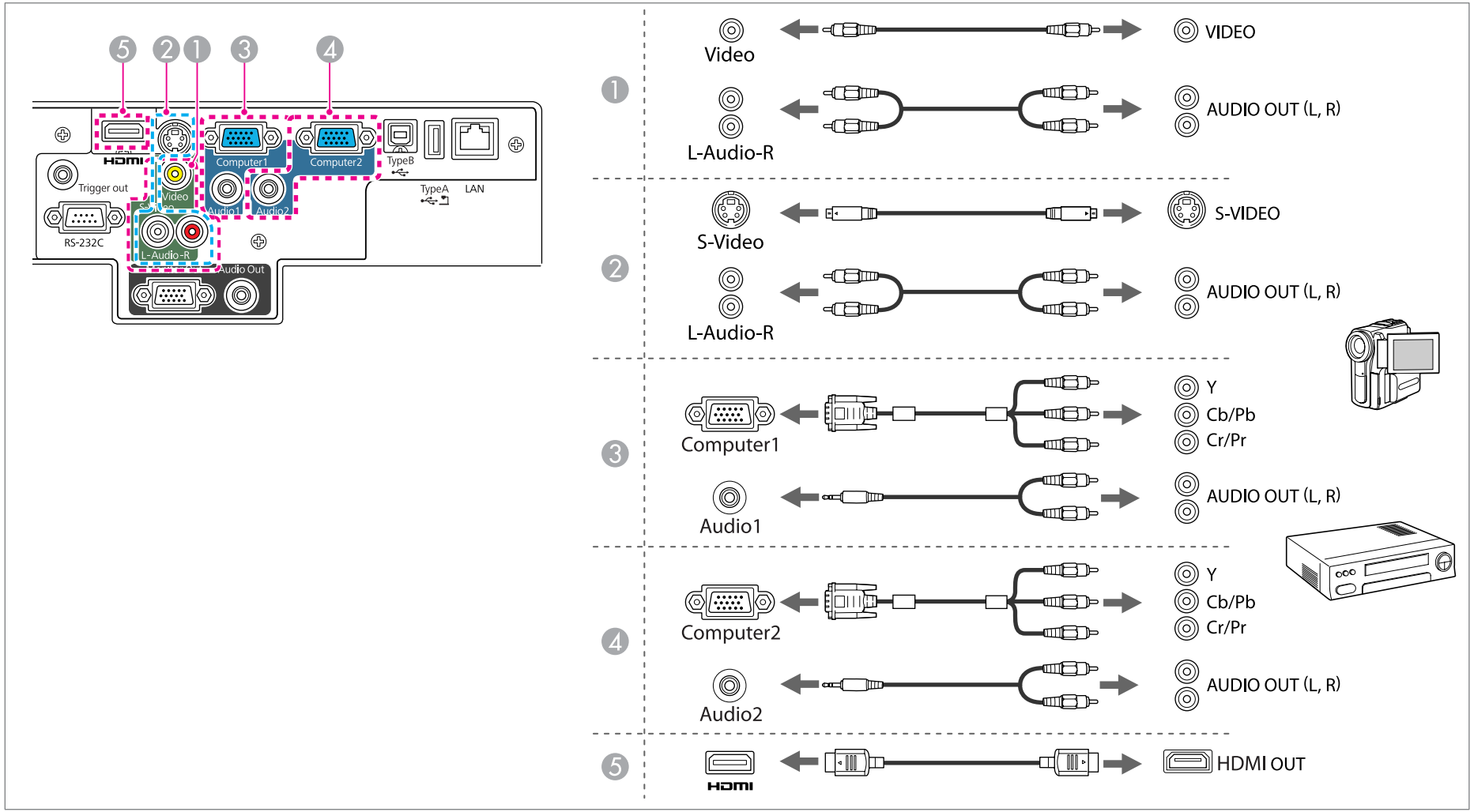


Projektörün hoparlöründen ses çıkışı almak için, piyasada satılan bir ses kablosu bağlamanız gerekir.

Görüntü Kaynaklarının Bağlanması

DVD oynatıcılardaki görüntüleri veya VHS video vb. yansıtmak için, cihazı aşağıdaki yöntemlerden birini kullanarak projektöre bağlayın.

1. **Piyasada satılan video kablosu kullanılarak**
   Görüntü kaynağındaki video çıkış bağlantı noktasını, piyasada satılan bir video kablosu kullanarak projektörün Video bağlantı noktasına bağlayın.
2. **Piyasada satılan S-video kablosu kullanılarak**
   Görüntü kaynağındaki video çıkış bağlantı noktasını, piyasada satılan bir video kablosu kullanarak projektörün S-Video bağlantı noktasına bağlayın.
3. 4 **İsteğe bağlı bileşen video kablosu kullanılarak**
   ☛ "İsteğe Bağlı Aksesuarlar" s.126
   Görüntü kaynağındaki bileşen çıkış bağlantı noktasını, projektörün Computer1 veya Computer2 bağlantı noktasına bağlayın.
5. **Piyasada satılan HDMI kablosu kullanılarak**
   Görüntü kaynağındaki HDMI bağlantı noktasını, piyasada satılan bir HDMI kablosu kullanarak projektörün HDMI bağlantı noktasına bağlayın.



Dikkat

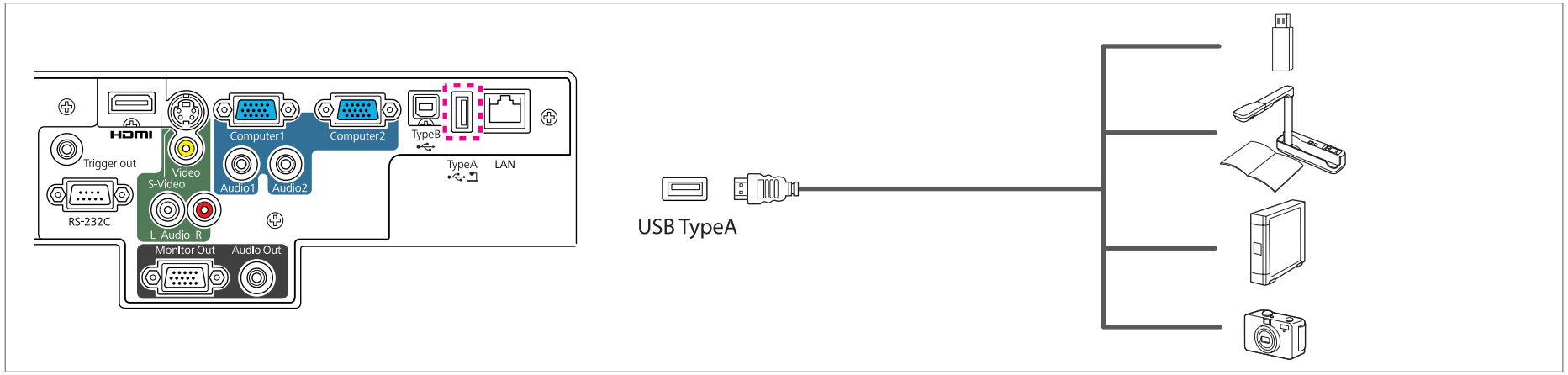
- Projektöre bağladığınız sırada giriş kaynağı açıksa, arıza meydana gelebilir.
- Fişin yönü veya şekli farklıysa, takmak için güç kullanmayın. Cihaz zarar görebilir veya bozulabilir.

- Projektörün hoparlöründen ses çıkışı almak için, piyasada satılan bir ses kablosu bağlamanız gerekir.
- Bağlanmak istediğiniz kaynağın alışılmamış şekilli bir bağlantı noktası varsa, projektöre bağlamak için, cihazla birlikte verilen kabloyu veya isteğe bağlı olarak edineceğiniz bir kabloyu kullanın.
- Piyasadan aldığınız bir 2RCA(L/R)/stereo mini-pin ses kablosunu kullanırken, kablonun "Dirençsiz" olduğundan emin olun.

USB Aygıtlarının Bağlanması

USB bellek, isteğe bağlı Belge Kamerası, USB destekli sabit diskler ve dijital kameralar bağlayabilirsiniz.

USB cihazla birlikte verilen USB kablosunu kullanarak, USB cihazı projektörün USB (TypeA) bağlantı noktasına bağlayın.



USB cihaz bağlandıktan sonra, Slayt Gstr.'ni kullanarak USB bellekteki veya dijital kameradaki görüntü dosyalarını yansıtabilirsiniz.

☛ "Slayt Gstr." s.111

Başka bir giriş bağlantı noktasından gelen görüntüler yansıtıldığı sırada Belge Kamerası bağlanırsa, Belge Kamerası'ndan gelen görüntülere geçiş yapmak için, uzaktan kumandadaki [USB] düğmesine veya kumanda panelindeki [Source Search] düğmesine basın.

☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.32

Bir USB cihazından görüntüleri yansıtırken, bir ses cihazı bağlamak isterseniz bunu Audio2 bağlantı noktasına takın.

Dikkat

- USB hub kullanırsanız, bağlantı doğru çalışmayabilir. Dijital kameralar ve USB aygıtları gibi cihazlar, doğrudan projektöre bağlanmalıdır.
- USB-uyumlu bir sabit disk bağlanılıp kullanıldığında, sabit disk ile birlikte verilen AC adaptörünü bağladığınızdan emin olun.
- Ürünle birlikte verilen ya da aygıtla kullanılabileceği belirtilen bir USB kablosu kullanarak dijital fotoğraf makinesini veya sabit diski projektöre bağlayın.
- 3 metreden kısa bir USB kablosu kullanın. Kablo 3 metreden uzunsa, Slayt Gstr. düzgün çalışmayabilir.

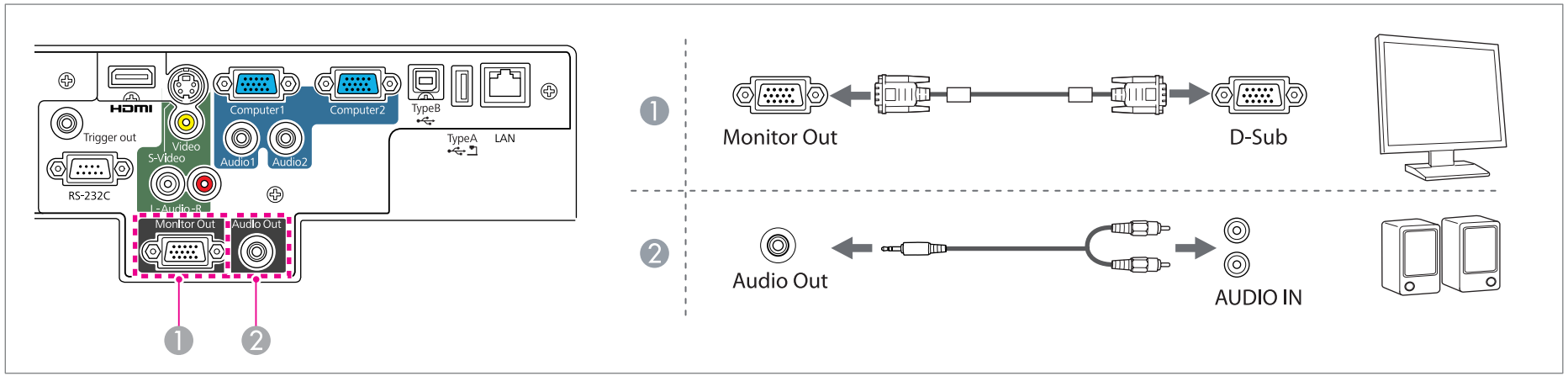
USB aygıtlarının kaldırılması

Yansıtma bittiğinde USB aygıtını projektörden çıkarın. Dijital kameralar veya sabit diskler gibi aygıtlar için, aygıtı kapatıp sonra projektörden ayırın.

Harici Aygıtların Bağlanması

Harici bir monitör veya hoparlör bağlayarak, görüntü ve ses çıkışı alabilirsiniz.

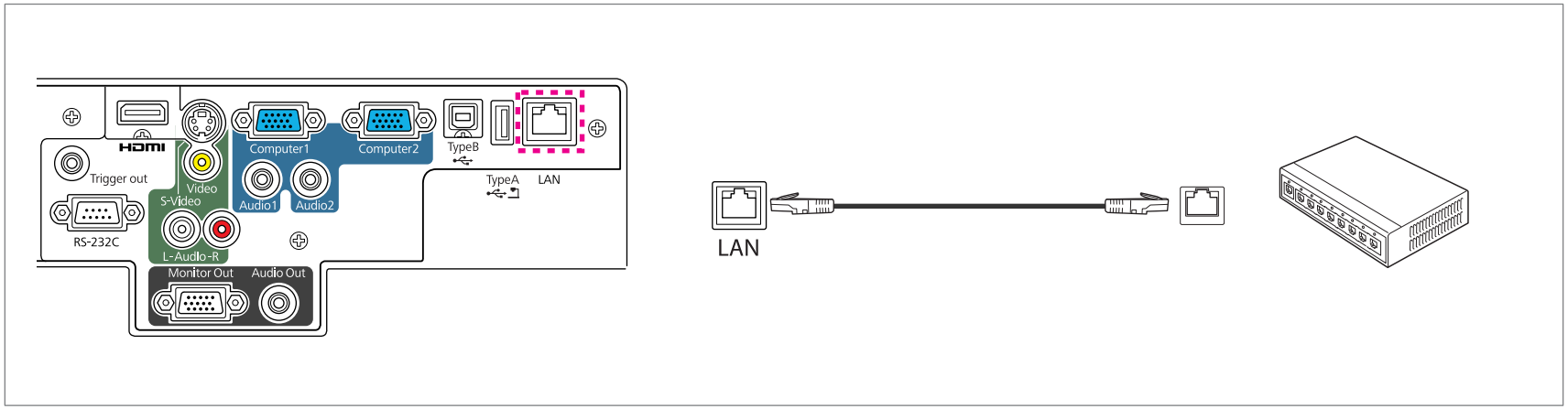
1. **Harici bir monitöre görüntü çıkışı alırken**
   Harici monitörle birlikte gelen kabloyu kullanarak, harici monitörü projektörün Monitor Out bağlantı noktasına bağlayın.
2. **Harici bir hoparlöre ses çıkışı alırken**
   Piyasada satılan bir ses kablosunu kullanarak, harici hoparlörü projektörün Audio Out bağlantı noktasına bağlayın.



- **Bekleme Modu**'nu **İletişim Açık** olarak ayarlarsanız, projektör bekleme modundayken bile aşağıdaki işlemleri gerçekleştirebilirsiniz.
  - Harici bir monitöre görüntü çıkışı alma
  ☛ **Uzatılmış - Bekleme Modu** s.70
- Harici bir monitöre sadece Computer1 bağlantı noktasından alınan analog RGB sinyalleri verilebilir. Diğer bağlantı noktalarından alınan sinyallerden veya bileşen video sinyallerinden harici çıkış alamazsınız.
- Ekran Yerleşimi benzeri işlevler için ayar şablonları, Yapılandırma menüsü veya Yardım ekranları, harici monitöre gönderilmez.
- Ses kablosu jakı Audio Out bağlantı noktasına takıldığında, projektörün dahili mikrofonundan ses çıkışı durur ve harici çıkışa geçer.

Bir LAN Kablosu Bağlama

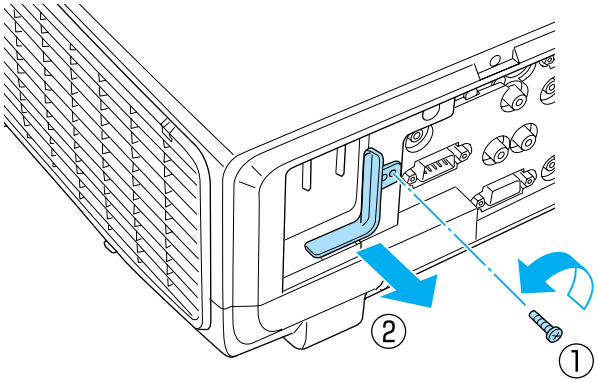
Hub veya başka bir ekipman üzerindeki bir LAN bağlantı noktasını, piyasada satılan bir 100BASE-TX veya 10BASE-T LAN kablosuyla, projektörün LAN bağlantı noktasına bağlayın.



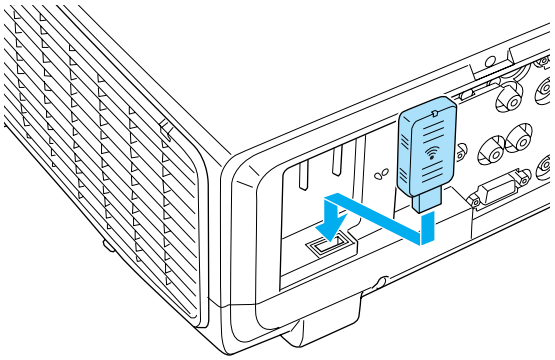
Arızaları önlemek için, kategori 5 blendajlı LAN kablosu kullanın.

Kablosuz LAN Ünitesinin takılması

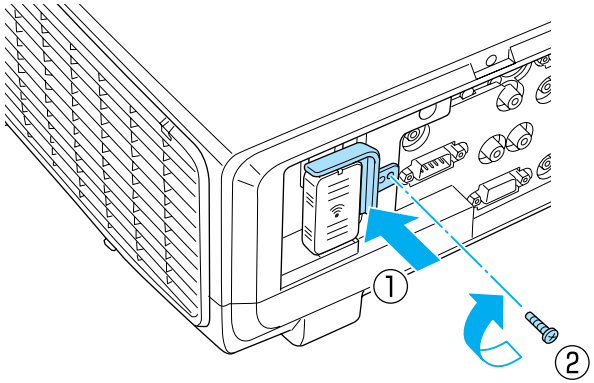
1. Tahdit tespit vidasını ve ardından kablosuz LAN ünitesinin tahdit parçasını çıkarın.



2. Kablosuz LAN ünitesi'ni takın.



3. Kablosuz LAN ünitesini kaybetmemek için, tahdit parçasını tehdit tespit vidası ile sabitleyin.

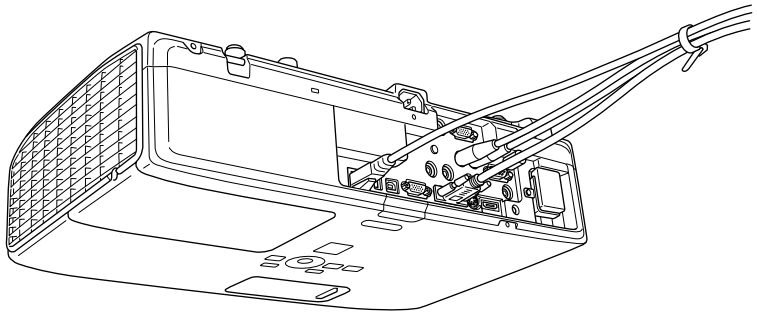


Kablo Kapağını Takma ve Çıkarma

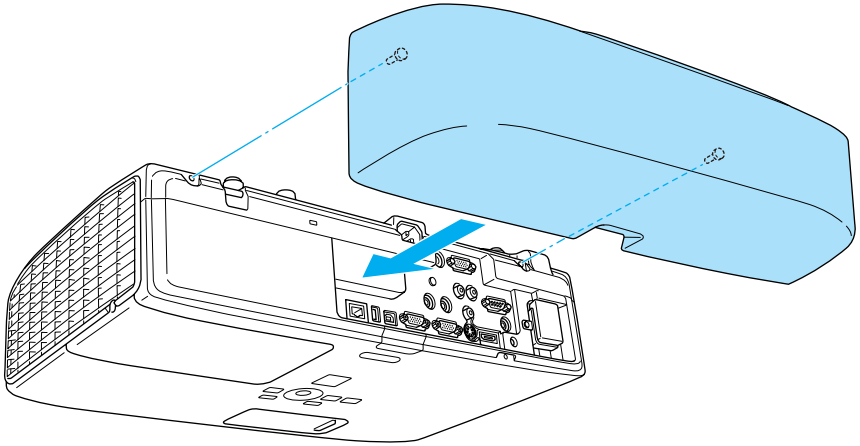
Kablo kapağını takarak, dağınık kablolar düzenli hale getirilebilir (resimde tavandan asılı olan bir projektör gösterilmektedir).

Takma

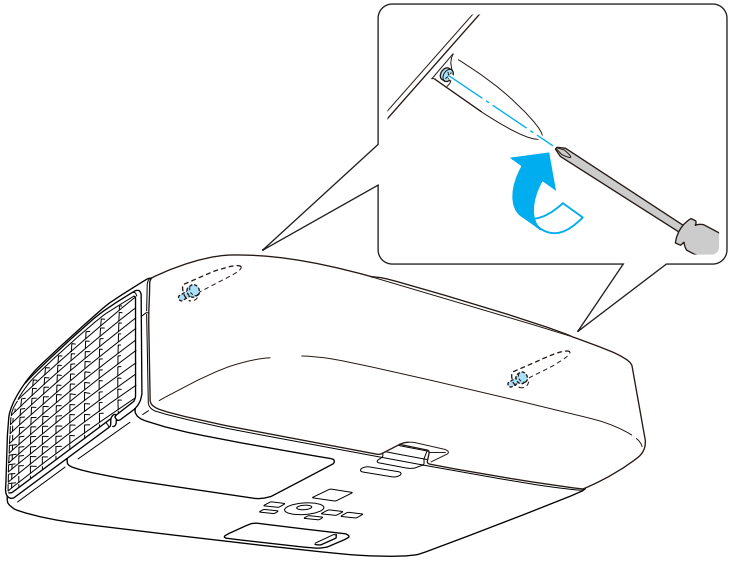
1. Piyasada bulunabilen bir bantla kabloları toplayın.



2. Kablo kapağını projektörün arkasına takın.



3 İki kablo kapağı vidasını sıkın.



Çıkarma

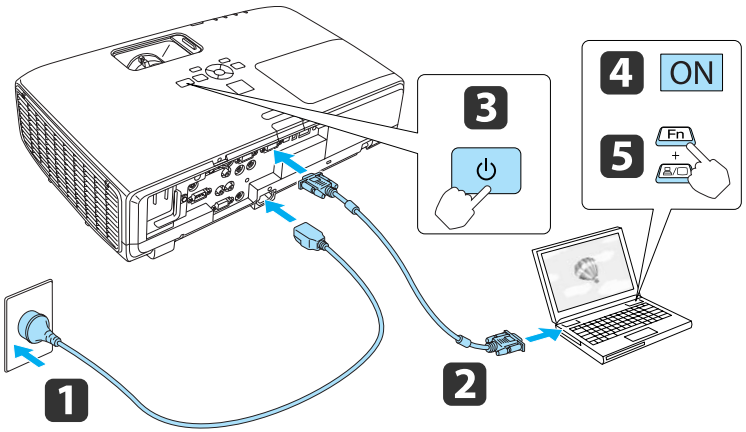
İki kablo kapağı vidasını gevşetin ve kablo kapağını çıkarın.

Temel Kullanım

Bu bölümde, görüntülerin nasıl yansıtılacağı ve ayarlanacağı açıklanmıştır.

Kurulumdan Projeksiyona

Bu bölümde, projektörün bilgisayar kablosuyla bilgisayara bağlanıp görüntü yansıtılması için uygulanacak yordam açıklanmıştır.



1. Projektörü, güç kablosuyla bir elektrik prizine bağlayın.
2. Projektörü, bilgisayar kablosuyla bilgisayarınıza bağlayın.
3. Projektörü açın.
4. Bilgisayarınızı açın.
5. Bilgisayarın ekran çıkışını değiştirin.

   Dizüstü bilgisayar kullanırken, ekran çıkışını bilgisayardan değiştirmeniz gerekir.

   Fn tuşunu (işlev tuşunu) basılı tutup ⊟/▭ tuşuna basın.

> Değiştirme yöntemi, kullanılan bilgisayara göre değişir. Bilgisayar ile verilen belgelere bakınız.

Görüntü yansıtılamıyorsa, aşağıdaki yöntemlerden birini kullanarak, yansıtılan görüntüyü değiştirebilirsiniz.

- Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Source Search] düğmesine basın.
  ☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.32
- Uzaktan kumandada, hedef bağlantı noktasının düğmesine basın.
  ☛ "Uzaktan Kumanda ile Hedef Görüntüye Geçiş" s.33

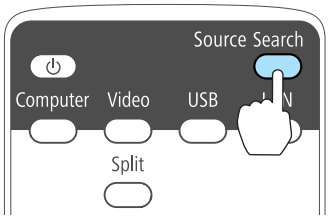
> Görüntü yansıtıldıktan sonra, gerekirse görüntüyü ayarlayın.
> ☛ "Yastık Distorsiyonunun Düzeltilmesi" s.34
> ☛ "Odağın Düzeltilmesi" s.37

Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)

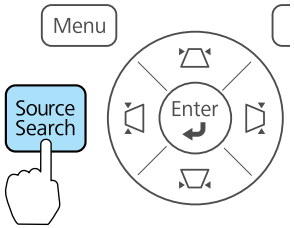
O sırada görüntü almakta olan bağlantı noktasından gelen görüntüleri yansıtmak için, [Source Search] düğmesine basın.

Yalnızca görüntü alınan bağlantı noktalarından gelen görüntüler yansıtılacağından, istediğiniz görüntüyü kolayca yansıtabilirsiniz.

Uzaktan kumandayı kullanarak



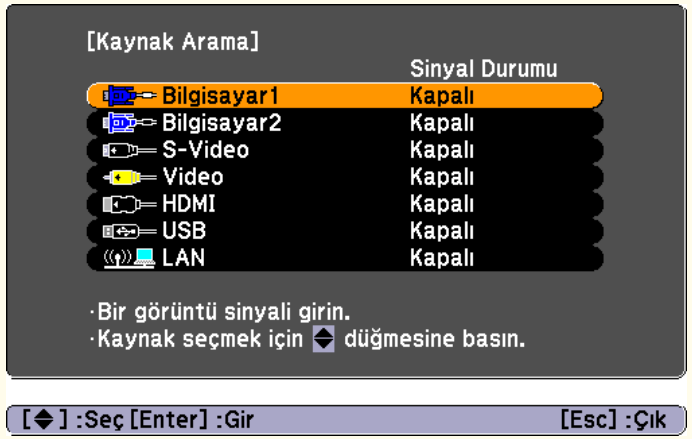
Kontrol panelini kullanarak



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

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

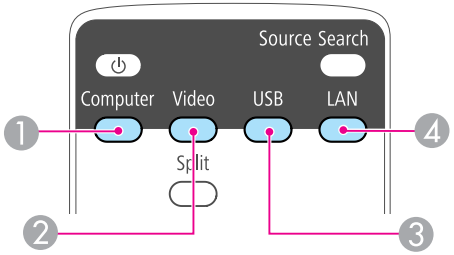
Sadece projektörün o sırada görüntülediği görüntü kullanılabilir durumdayken veya görüntü sinyali bulunmadığında, aşağıdaki ekran görüntülenir. Kullanmak istediğiniz ekipmanın giriş bağlantı noktasını seçebilirsiniz. Yaklaşık 10 saniye süreyle herhangi bir işlem yapılmazsa ekran kapanır.



Uzaktan Kumanda ile Hedef Görüntüye Geçiş

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

Uzaktan kumanda

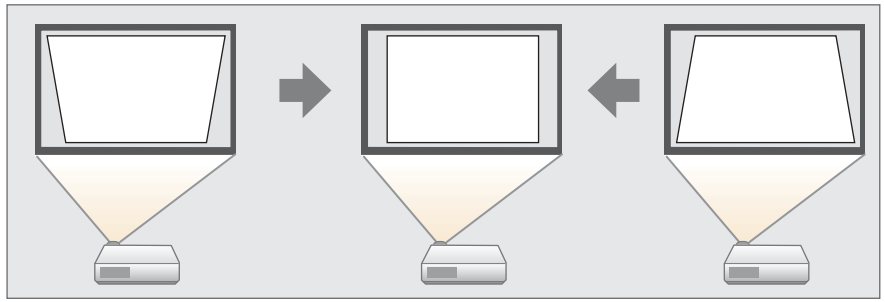


1. Bu düğmeye her basıldığında şu görüntüler arasında geçiş yapar:
   - Computer1 bağlantı noktası
   - Computer2 bağlantı noktası
2. Bu düğmeye her basıldığında şu görüntüler arasında geçiş yapar:
   - S-Video bağlantı noktası
   - Video bağlantı noktası
   - HDMI bağlantı noktası
3. Aşağıdaki görüntüye geçer.
   - USB (TypeA) bağlantı noktasına bağlı aygıttan alınan görüntüler
4. EasyMP Network Projection ile yansıtılan görüntülere geçiş yapar. İsteğe bağlı olarak edindiğiniz Quick Wireless Connection USB Key kullanılarak projeksiyon yaparken bu düğme, o görüntüye geçiş yapar.

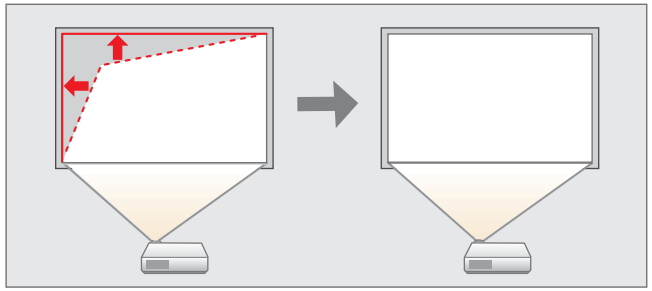
Yastık Distorsiyonunun Düzeltilmesi

Yastık distorsiyonunu, aşağıdaki yöntemlerden birini kullanarak düzeltebilirsiniz.

- Y/D Ekran Yerleşimi
  Yatay ve düşey yönlerdeki distorsiyonun birbirinden bağımsız olarak, manuel olarak düzeltilmesini sağlar. Bu işlev kolayca düzeltme yapabilmenizi sağlar.



- Quick Corner
  Dört köşenin birbirinden bağımsız olarak, manuel olarak düzeltilmesini sağlar. Bu işlev daha hassas ekran yerleşimi düzeltmesi yapabilmenizi sağlar.



Yastık distorsiyonunu düzelttiğinizde, yansıtılan görüntünü boyutu küçülebilir.

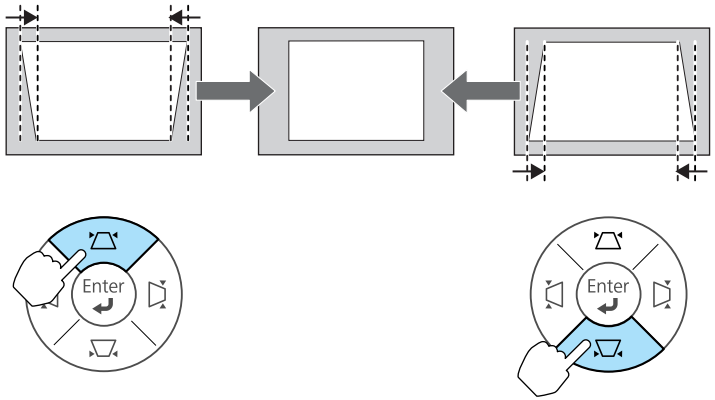
Y/D Ekran Yerleşimi

Yatay ve düşey yönlerdeki distorsiyonun birbirinden bağımsız olarak, manuel olarak düzeltilmesini sağlar.

Yastık distorsiyonunun düşey yönde düzeltilmesi

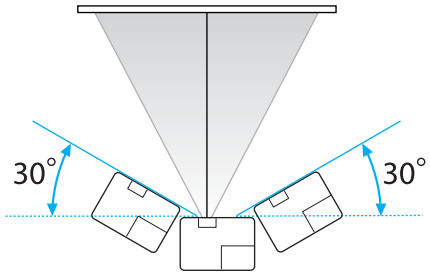
Dikey ekran yerleşimi, ekrana göre projektörü dikey 30° eğerek düzeltilebilir.

Kumanda panelindeki [ ][ ] düğmelerine basın.

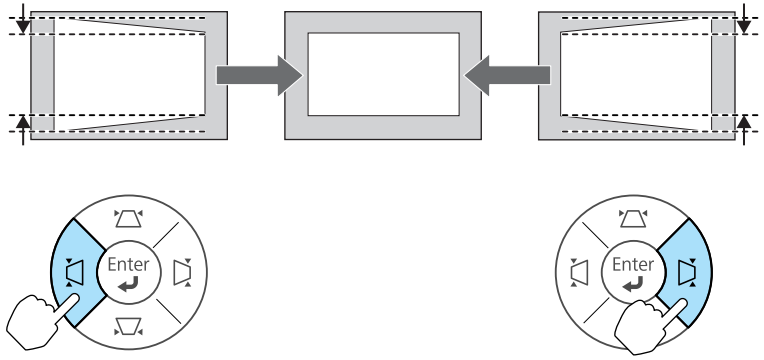


Yastık distorsiyonunun yatay yönde düzeltilmesi

Yatay ekran yerleşimi, ekrana göre projektörü yatay 30° eğerek düzeltilebilir.



Kumanda panelindeki [◁][▷] düğmelerine basın.



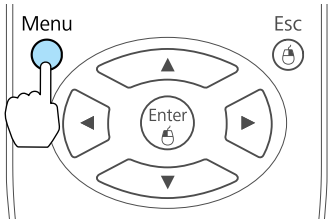
Y/D Ekr. Yerl. ayarlarını Yapılandırma menüsünden yapabilirsiniz.
☛ **Ayarlar - Ekran Yerleşimi - Y/D Ekr. Yerl.** s.69

Quick Corner

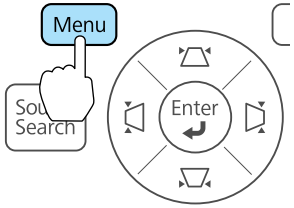
Bu işlev, yansıtılan görüntünün dört köşesinden her birini ayrı olarak elle düzeltmenize izin verir.

1 Projeksiyon sırasında [Menu] düğmesine basın.
☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.63

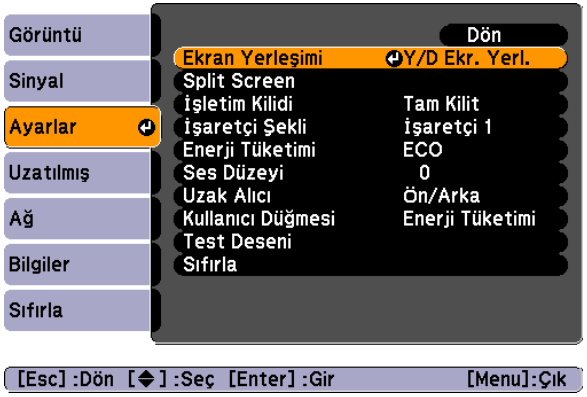
Uzaktan kumandayı kullanarak



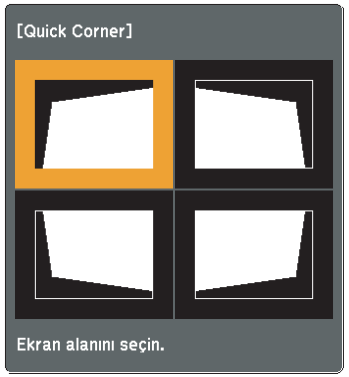
Kontrol panelini kullanarak



2 **Ayarlar** altında **Ekran Yerleşimi**'ni seçin.

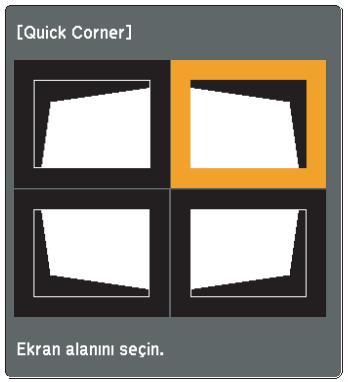


3 **Quick Corner** öğesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.



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

4 Uzaktan kumandadaki [▲], [▼], [◀] ve [▶] düğmelerini veya kumanda panelindeki [⊡], [⊡], [◀] ve [▶] düğmelerini kullanarak, düzeltilecek köşeyi seçin, sonra [Enter] düğmesine basın.



5 Uzaktan kumandadaki [▲], [▼], [◀] ve [▶] düğmelerini veya [⊡], [⊡], [◀] ve [▶] düğmelerini kullanarak, köşenin konumunu düzeltin.

[Enter] düğmesine bastığınızda, adım 4'te gösterilen ekran görüntülenir.

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

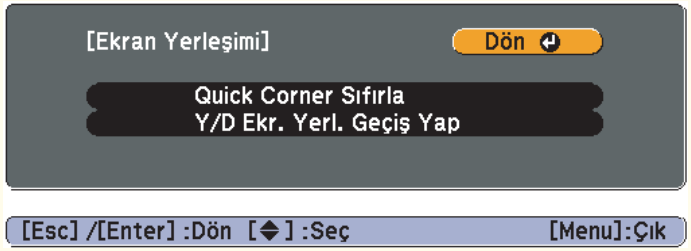
6 Geriye kalan köşeler varsa, bunların ayarlamalarını yapmak için gerektiği sürece 4. ve 5. prosedürleri tekrarlayın.

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

Ekran Yerleşimi ayarı **Quick Corner** olarak değiştirildiğinden, bir dahaki sefer kumanda panelindeki [⊡], [⊡], [◀] ve [▶] düğmelerine bastığınızda, 3. adımdaki köşe seçim ekranı görüntülenir. Yatay ve düşey düzeltmeyi kumanda panelindeki [⊡], [⊡], [◀] ve [▶] düğmelerini kullanarak yapmak istiyorsanız, **Ekran Yerleşimi** ayarını **Y/D Ekr. Yerl.** olarak değiştirin.

☛ **Ayarlar - Ekran Yerleşimi - Y/D Ekr. Yerl.** s.69

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

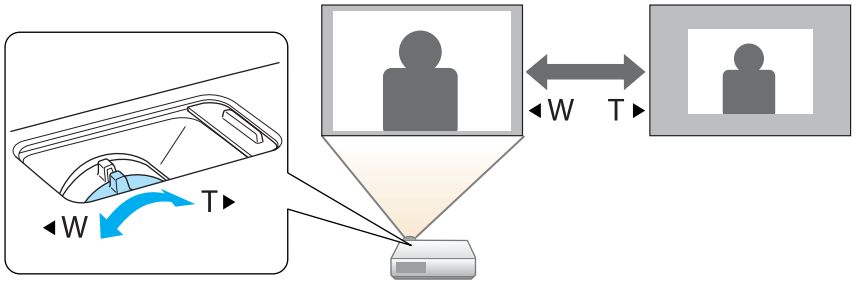


Quick Corner Sıfırla: Quick Corner düzeltmelerinin sonucunu sıfırlar.
Y/D Ekr. Yerl. Geçiş Yap: Düzeltme metodunu **Y/D Ekr. Yerl.** olarak değiştirir.
☛ "Ayarlar Menüsü" s.69

Görüntü Boyutunun Ayarlanması

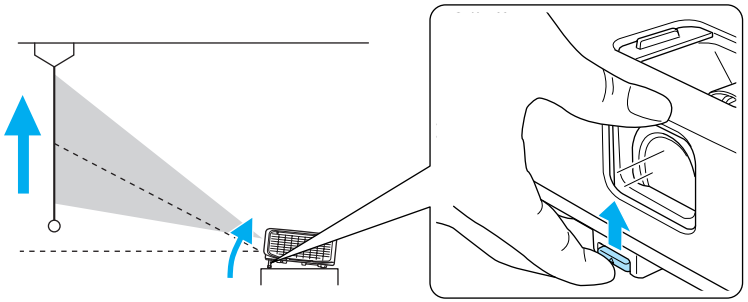
Yansıtılan görüntünün boyutunu ayarlamak için, yakınlaştırma halkasını döndürün.

Yakınlaştırma halkası kayar kapağın altındadır.



Görüntü Konumunun Ayarlanması

Ön ayağı yükseltmek veya alçaltmak için ayak koluna basın. Görüntünün konumunu, projektörü 10 dereceye kadar eğerek ayarlayabilirsiniz.

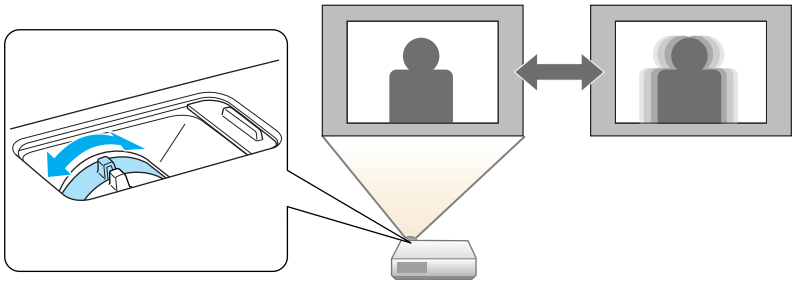


Eğim açısı ne kadar büyük olursa, projektörü odaklamak da o kadar zorlaşır. Projektörü, sadece küçük bir açıda eğilmesi gerekecek şekilde kurun.

Odağın Düzeltilmesi

Odağı, odaklama halkasını kullanarak düzeltebilirsiniz.

Odaklama halkası kayar kapağın altındadır.

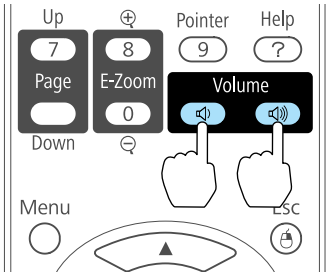


Ses Düzeyinin Ayarlanması

Ses düzeyini, aşağıdaki yöntemlerden birini kullanarak ayarlayabilirsiniz.

- Ses düzeyini ayarlamak için, uzaktan kumandadaki [Volume] düğmelerine basın.

Uzaktan kumanda



[🔈] Ses düzeyini azaltır.
[🔊] Ses düzeyini artırır.

- Ses düzeyini, Yapılandırma menüsünden ayarlayın.
  ☛ **Ayarlar - Ses Düzeyi** s.69

⚠ Dikkat

Yüksek ses seviyesinde başlatmayın.
Ani, çok yüksek ses seviyesi işitme kaybına neden olabilir. Gücü kapatmadan önce daima ses seviyesini düşürün; bu sayede gücü açtığınızda sesi kademeli olarak artırabilirsiniz.

Yansıtma Kalitesini Seçme (Renk Modu'nu Seçme)

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

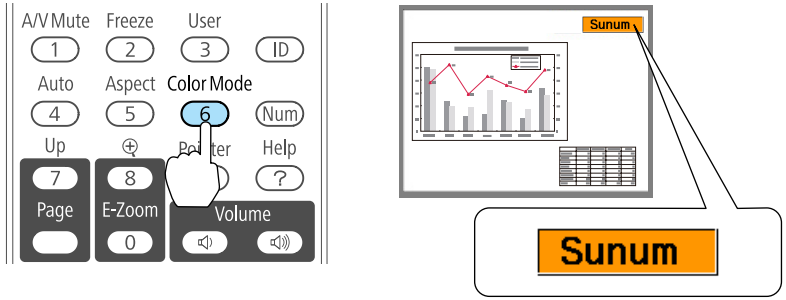
Mod	Uygulama
Dinamik	Bu mod, aydınlık odalarda kullanım için idealdir. Bu, en parlak moddur ve gölge tonlarını başarılı bir şekilde yeniden üretir.
Sunum	Bu mod, aydınlık odalarda renkli malzemeler kullanılarak sunum yapılması için idealdir.
Tiyatro	Karanlık bir odada film izlemek için idealdir. Görüntülere doğal bir ton verir.
Fotoğraf*1	Fotoğraf gibi sabit görüntüleri aydınlık bir odada yansıtmak için idealdir. Görüntüler canlıdır ve kontrastı yükseltilmiştir.
Spor*2	Aydınlık bir odada TV programları izlemek için idealdir. Görüntüler canlıdır ve gerçeğe yakındır.
sRGB	sRGB renk standardına uyan görüntüler için idealdir.
Kara tahta	Bu ayar, kara tahta (yeşil tahta) üzerine yansıtma yaptığınızda bile görüntülerinize bir ekrana yansıtılıyormuş gibi doğal bir renk kazandırır.
Beyaz Tahta	Beyaz tahta kullanarak sunumlar yapmak için idealdir.
Özelleştirilmiş	Yapılandırma menüsünün **Renk Ayarı** alt menüsündeki **R**, **G**, **B**, **C**, **M** ve **Y** ayarlarını yapmak isterseniz, **Özelleştirilmiş** seçin.

*1 Bu seçim sadece, giriş sinyali RGB olduğunda ya da kaynak USB veya LAN olduğunda yapılabilir.

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

[Color Mode] düğmesine her bastığınızda, ekranda Renk Modu adı görüntülenir ve Renk Modu değişir.

Uzaktan kumanda



Renk Modu'nu Yapılandırma menüsünden değiştirebilirsiniz.

☛ **Görüntü - Renk Modu** s.66

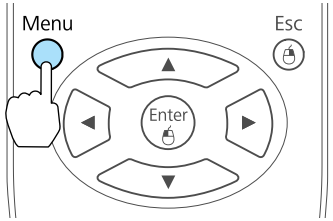
Otomatik İris'i Ayarlama

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

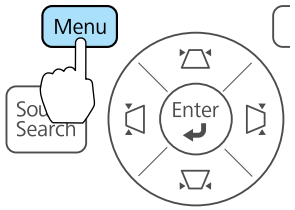
1 [Menu] düğmesine basın.

☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.63

Uzaktan kumandayı kullanarak



Kontrol panelini kullanarak



2 **Görüntü** altından **Otomatik İris**'i seçin.

3 **Açık** öğesini seçin.

Ayar, her bir Renk Modu için kaydedilir.

4 Ayar prosedürünü sonlandırmak için [Menu] düğmesine basın.

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

En Boy Oranını Değiştirme

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

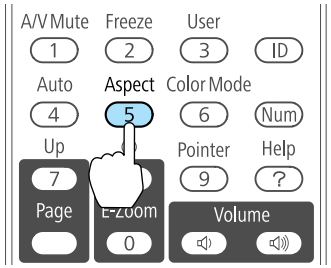
Mevcut En Boy Oranı Modları, o sırada yansıtılmakta olan görüntü sinyaline bağlıdır.

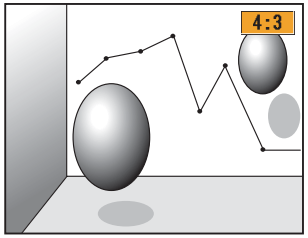
En Boy Oranı Mod'ları ve değiştirme yöntemleri aşağıdaki gibidir.

Değiştirme metodları

[Aspect] düğmesine her bastığınızda, En Boy Oranı Modu adı ekranda görüntülenir ve en boy oranı değişir.

Uzaktan kumanda



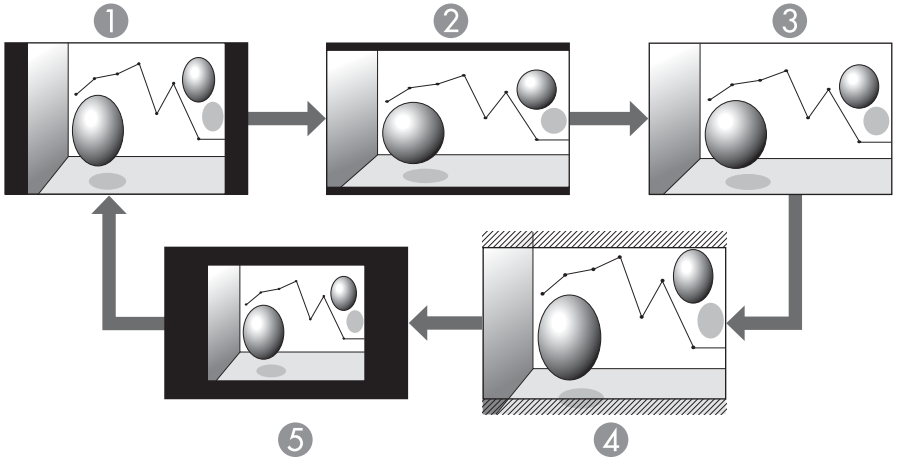


En boy oranını Yapılandırma menüsünden ayarlayabilirsiniz.
☛ **Sinyal - En Boy Oranı** s.67

En boy oranı modunun değiştirilmesi (sadece EB-D6155W)

Video ekipmanından veya HDMI bağlantı noktasında görüntü yansıtılması

Uzaktan kumandadaki [Aspect] düğmesine her basıldığında, en boy oranı, **Normal**, **Otomatik**, **16:9**, **Tam**, **Yakınlaştırma** ve **Doğal** arasında geçiş yapar.



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

Bilgisayardaki görüntülerin yansıtılması

Aşağıda, her en boy oranı modu için yansıtma örnekleri gösterilmiştir.

En/Boy Oranı Modu	Giriş Sinyali	
	XGA 1024x768 (4:3)	WXGA 1280x800 (16:10)
Normal/Otomatik*		
16:9		
Tam		
Yakınlaştırma		
Doğal		

* * Sadece kaynak HDMI olduğunda kullanılabilir.

Görüntünün belirli bölümleri gösterilmiyorsa, bilgisayar panelinin boyutuna bağlı olarak, Yapılandırma menüsündeki **Çözünürlük** ayarını **Geniş** veya **Normal** olarak yapın.

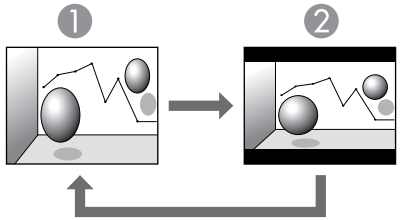
☛ **Sinyal** - **Çözünürlük** s.67

En boy oranı modunun değiştirilmesi (sadece EB-D6250/EB-D6150)

Video ekipmanından görüntü yansıtılması

Uzaktan kumandadaki [Aspect] düğmesine her bastığınızda, en boy oranı modu, **4:3** ile **16:9** arasında değişir.

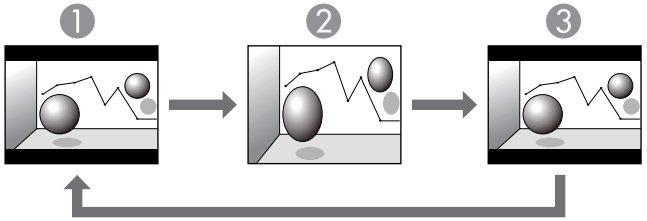
720p/1080i sinyal girişi kullanılırken en boy oranı modu **4:3** olarak ayarlanırsa, 4:3 yakınlaştırma uygulanır (görüntünün sağ ve sol kenarları kesilir).



1. 4:3
2. 16:9

HDMI bağlantı noktasından görüntü yansıtılması

Uzaktan kumandadaki [Aspect] düğmesine her bastığınızda, en boy oranı modu, **Otomatik**, **4:3** ve **16:9** arasında değişir.

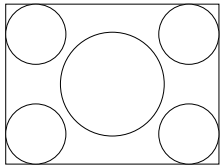
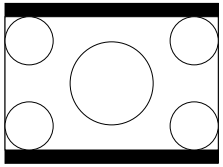
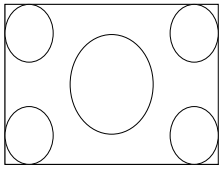


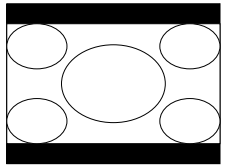
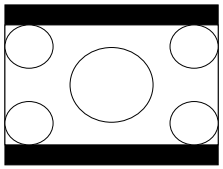
1. Otomatik
2. 4:3
3. 16:9

Bilgisayardaki görüntülerin yansıtılması

Uzaktan kumandadaki [Aspect] düğmesine her basıldığında, en boy oranı **Normal** veya **Otomatik**, **4:3** ve **16:9** sırasıyla değişir.

Aşağıda, her en boy oranı modu için yansıtma örnekleri gösterilmiştir.

En/Boy Oranı Modu	Giriş Sinyali	
	XGA 1024x768 (4:3)	WXGA 1280x800 (16:10)
Normal/Otomatik*		
4:3		

En/Boy Oranı Modu	Giriş Sinyali	
	XGA 1024x768 (4:3)	WXGA 1280x800 (16:10)
16:9		

* * Sadece kaynak **HDMI** olduğunda kullanılabilir.

Görüntünün belirli bölümleri gösterilmiyorsa, bilgisayar panelinin boyutuna bağlı olarak, Yapılandırma menüsündeki **Çözünürlük** ayarını **Geniş** veya **Normal** olarak yapın.

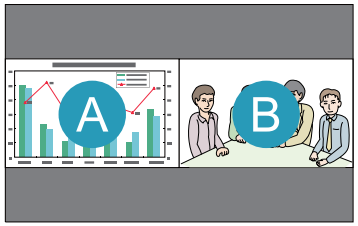
☛ **Sinyal** - **Çözünürlük** s.67

Kullanışlı İşlevler

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

İki Görüntüyü Aynı Anda Yansıtma (Split Screen)

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



Split Screen yansıtma için giriş kaynakları

Sol ve sağ ekrana yansıtılan giriş kaynakları bileşimi aşağıda listelenmiştir.

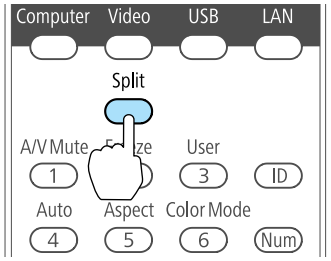
	Bilgisayar1	Bilgisayar2	S-Video	Video	HDMI	USB	LAN
Bilgisayar1	-	-	✓	✓	✓	✓	✓
Bilgisayar2	-	-	✓	✓	✓	✓	✓
S-Video	✓	✓	-	-	✓	✓	✓
Video	✓	✓	-	-	✓	✓	✓
HDMI	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓
USB	✓	✓	✓	✓	✓	-	-
LAN	✓	✓	✓	✓	✓	-	-

Bir Split Screen üzerine yansıtma

Projeksiyondan yansıtma yapılırken uzaktan kumandadaki [Split] düğmesine basın.

Split Screen başlatıldığından sol ekranda seçili giriş kaynağı gösterilir.

Önceki Split Screen bileşiminde kullanılan giriş kaynağından gelen görüntü sağ ekranda gösterilir.



Bölünmüş ekran Yapılandırma menüsündeki **Split Screen** seçeneğinden de başlatılabilir.

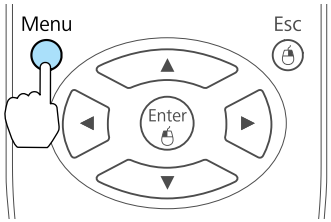
☛ **Ayarlar - Split Screen** s.69

Yansıtılan Görüntüyü Değiştirme

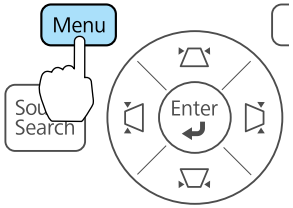
1 Split Screen yansıtma sırasında [Menu] düğmesine basın.

☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.63

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol panelini kullanarak



Split Screen Ayarı gösterilir.

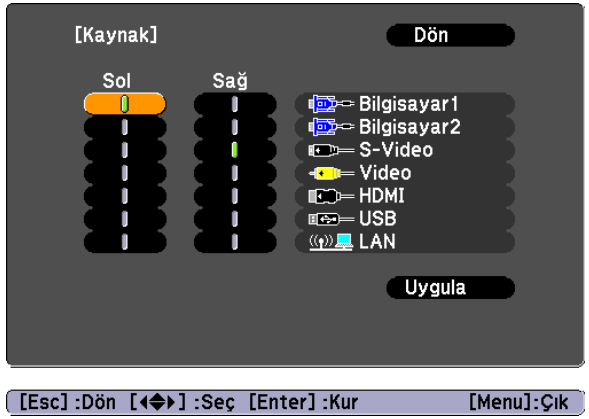
> Uzaktan kumanda veya kontrol panelinde [Source Search] düğmesine basıldığında veya uzaktan kumanda da bir kaynak düğmesine basıldığında **Kaynak** ekranı (adım 3) görüntülenir.

2 **Kaynak** öğesini seçin.

3 **Sol** ve **Sağ** için kaynağı seçin.

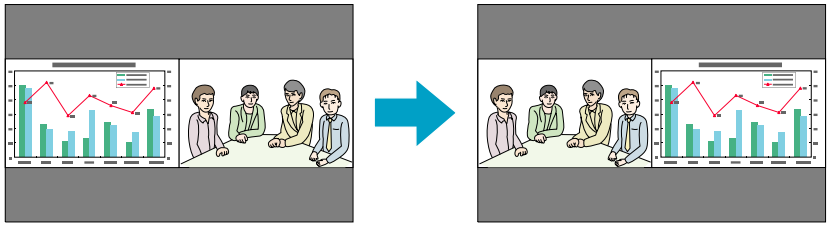
Yansıtılabilecek giriş kaynaklarının bileşimi için aşağıdakilere bakın.

☛ "Split Screen yansıtma için giriş kaynakları" s.44



4 **Uygula** öğesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.

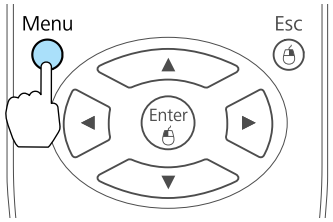
Sol ve sağ ekranlar arasında geçiş yapma



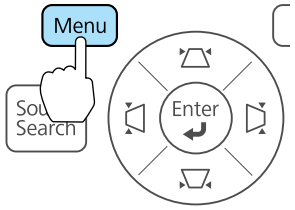
1 Split Screen yansıtma sırasında [Menu] düğmesine basın.

☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.63

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol panelini kullanarak



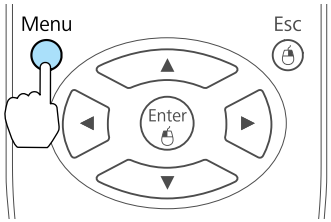
2 **Ekran Değiştir** öğesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.
Sol ve sağ ekrandaki görüntüler yer değiştirir.

3 Ayar prosedürünü sonlandırmak için [Menu] düğmesine basın.

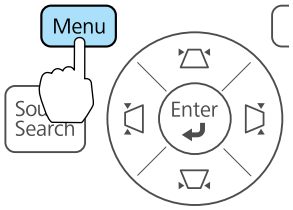
Sol ve sağ görüntü boyutlarını değiştirme

1 Split Screen yansıtma sırasında [Menu] düğmesine basın.
☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.63

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol panelini kullanarak

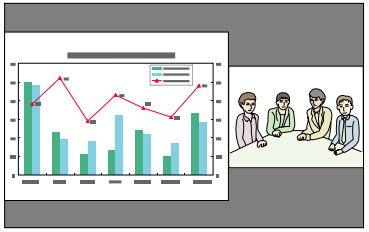


2 **Ekran Boyutu** öğesini seçin.

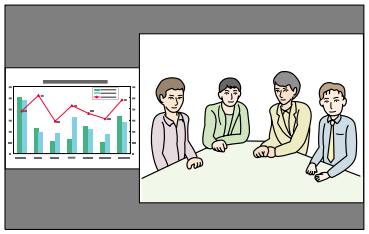
3 Görüntülenecek ekran boyutunu seçin ve [Enter] düğmesine basın.

Eşit

Sol Büyük



Sağ Büyük



4 Ayar prosedürünü sonlandırmak için [Menu] düğmesine basın.

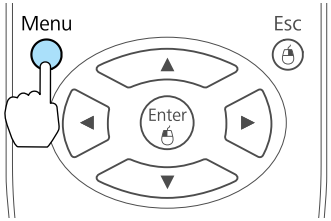
- Aynı anda hem sol hem de sağ ekranı büyütemezsiniz.
- Bir görüntü büyütüldüğünde, diğer görüntü küçülür.
- Gelen video sinyallerine bağlı olarak sol ve sağ taraftaki görüntüler, **Eşit** ayarı yapılmış olsa bile aynı boyutta görüntülenmeyecektir.

Sesin Değiştirilmesi

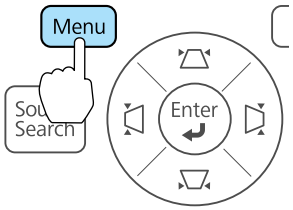
1 Split Screen yansıtma sırasında [Menu] düğmesine basın.

☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.63

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol panelini kullanarak



2 **Ses Kaynağı** öğesini seçin.

3 Ses çıkışını seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.

Otomatik seçildiğinde, ses büyük ekrandan verilir.

Ekran boyutları benzerse, ses soldaki ekrandan verilir.

4 Ayar prosedürünü sonlandırmak için [Menu] düğmesine basın.

Split Screen Sonlandırma

Split Screen'i sonlandırmak için aşağıdaki işlemlerden birini kullanın.

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

Ekran Bölme Yansıtma Sırasındaki Kısıtlamalar

Çalışma kısıtlamaları

Split Screen yansıtma sırasında aşağıdaki işlemler yapılamaz.

- Yapılandırma menüsünü ayarlama
- E-Zoom
- En/Boy oranı modunu değiştirme
- Uzaktan kumandadaki [User] düğmesini kullanarak yapılan işlemler
- Yardım yalnızca görüntü sinyalleri girişi yapılmadığında veya bir hata veya uyarı bildirimi görüntülendiğinde gösterilir.

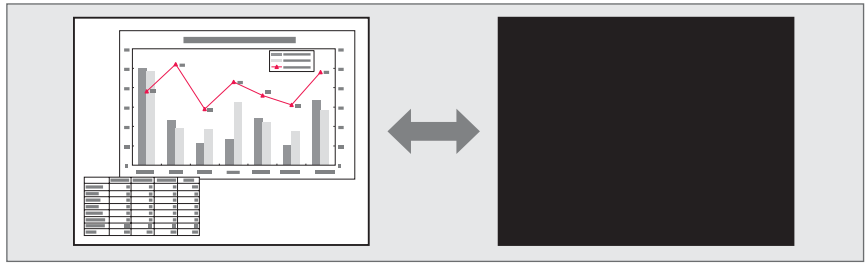
- Kullanıcı Logosu gösterilmez.

Görüntülerle ilgili kısıtlamalar

- **Görüntü** menüsünün varsayılan değerleri sağ ekrandaki görüntüye uygulanır. Ancak, sol ekranda yansıtılan görüntünün ayarları, **Renk Modu**, **Mutlak Renk Sıc.** ve **Renk Ayarı** için sağ ekrandaki görüntüye uygulanır.
- **Otomatik İris** çalışmaz.
  ☛ "Görüntü Menüsü" s.66

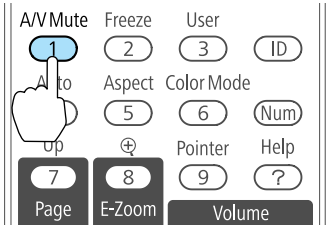
Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)

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



[A/V Mute] düğmesine her bastığınızda A/V Sessiz açılır veya kapanır.

Uzaktan kumanda



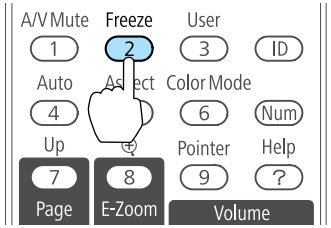
- Bu işlevi hareketli görüntüleri yansıtırken kullandığınızda, görüntü ve ses kaynak tarafından gönderilmeye devam eder ve A/V Sessiz özelliğinin başlatıldığı noktaya geri dönemezsiniz.
- [A/V Mute] düğmesine basıldığında görüntülenecek ekranı, Yapılandırma menüsünden seçebilirsiniz.
  ☛ **Uzatılmış** - **Ekran** - **A/V Sessiz** s.70
- A/V Sessiz sırasında lamba hala yandığından lamba saati saymaya devam eder.

Görüntünün Dondurulması (Dondur)

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

[Freeze] düğmesine her bastığınızda, Dondur özelliği açılır veya kapanır.

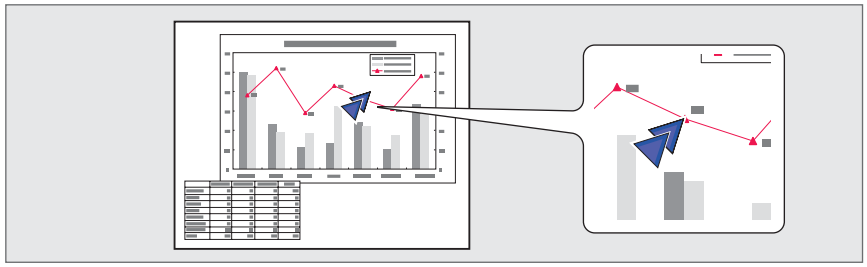
Uzaktan kumanda



- Ses durdurulmaz.
- Hareketli görüntüler için ekran donukken görüntüler oynamaya devam eder, bu nedenle bu nedenle yansıtmayı ekranın dondurulduğu noktadan sürdürmek mümkün değildir.
- [Freeze] düğmesine, Yapılandırma menüsü veya Yardım ekranı görüntülendiği sırada basılırsa, görüntülenmekte olan menü veya Yardım ekranı kapanır.
- E-Zoom özelliği kullanılırken Dondur özelliği çalışmaya devam eder.

İşaretçi İşlevi (İşaretçi)

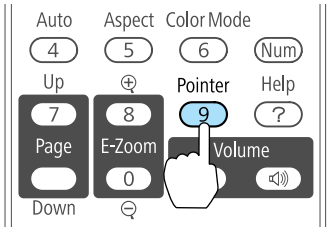
Bu, yansıtılan görüntü üzerinde İşaretçi simgesini hareket ettirmenize ve hakkında konuştuğunuz bölgeye dikkat çekmenize olanak sağlar.



1 İşaretçiyi görüntüleyin.

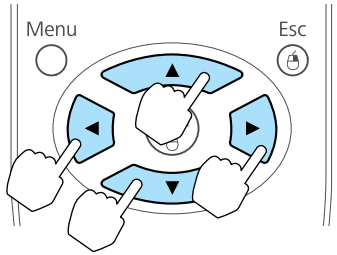
[Pointer] düğmesine her bastığınızda, işaretçi görüntülenir veya gizlenir.

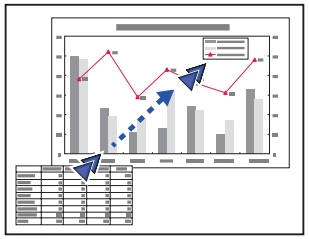
Uzaktan kumanda



2 İşaretçi simgesini hareket ettirin ( ).

Uzaktan kumanda





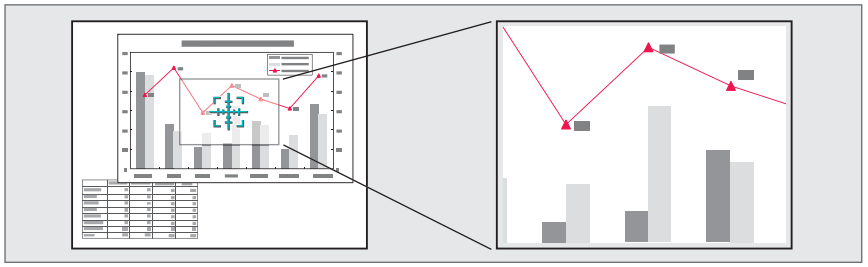
[ ], [ ], [ ] ve [ ] düğmeleriyle birlikte basıldığında, işaretçi çapraz olarak hareket ettirilebilir.

İşaretçi simgesinin şeklini ayarlamak için **İşaretçi Şekli**'ni kullanabilirsiniz.

☛ **Ayarlar - İşaretçi Şekli** s.69

Görüntünün Bir Bölümünün Büyütülmesi (E-Zoom)

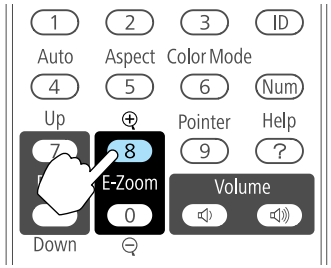
Bu özellik, grafik ve tablolar gibi daha detaylı görmek istediğiniz görüntüleri büyütmek için kullanılır.



1 E-Zoom öğesini başlatın.

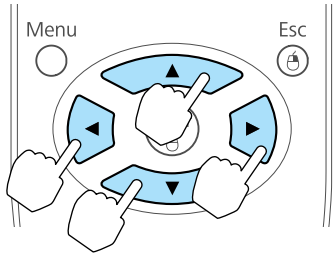
[⊕] düğmesine basıp Artı (⊞) şeklini görüntüleyin.

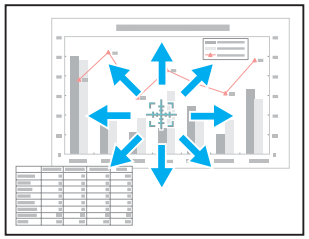
Uzaktan kumanda



2 Artı'yı, (⊞) görüntünün, büyütmek istediğiniz bölümüne getirin.

Uzaktan kumanda

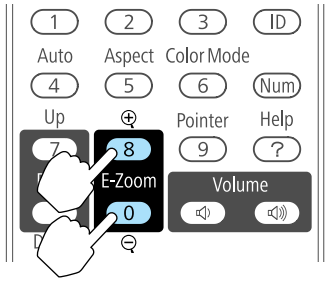




[▲], [▼], [◄] ve [►] düğmeleriyle birlikte basıldığında, işaretçi çapraz olarak hareket ettirilebilir.

3 Büyütün.

Uzaktan kumanda



[⊕] düğmesi: Her basışınızda, seçilen alanı genişletir. Düğmeyi basılı tutarak alanı hızlıca büyütebilirsiniz.

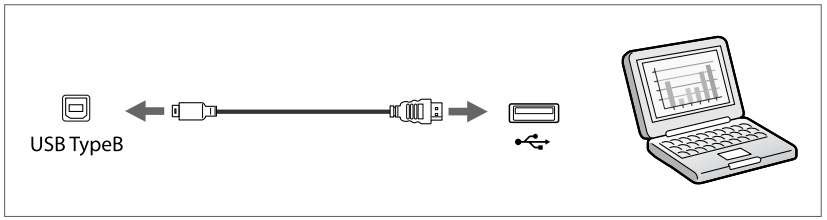
[⊖] düğmesi: Büyütülmüş olan görüntüleri küçültür.

[Esc] düğmesi: E-Zoom'u iptal eder.

- Büyütme oranı ekranda görüntülenir. Seçilen alan, 25 adımda 1 ila 4 kat büyütülebilir.
- Büyütülmüş projeksiyon sırasında, görüntüyü kaydırmak için [▲], [▼], [◄] ve [►] düğmelerine basın.

Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare)

Bir bilgisayarın USB bağlantı noktasıyla projektörün USB (TypeB) bağlantı noktası, ayrı olarak satılan USB kablosuyla birbirine bağlıyken, bilgisayarın fare işaretçisine kumanda etmek için uzaktan kumandayı kullanabilirsiniz.



Computer1, Computer2 veya HDMI bağlantıları noktasına bağlı olan bir bilgisayardan gelen görüntüleri yansıtırken bu kullanılabilir.

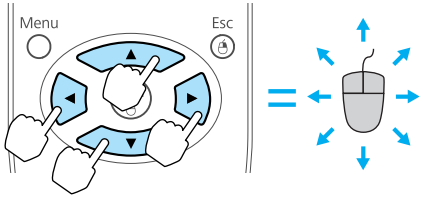
Aşağıdaki işletim sistemleri Kablosuz Fare'yle uyumludur.

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

İşletim sistemlerinin bazı sürümlerinde Kablosuz Fare'nin kullanılması mümkün olmayabilir.

Bağlantı sağlandığında, fare işaretçisi aşağıdaki şekilde kullanılabilir.

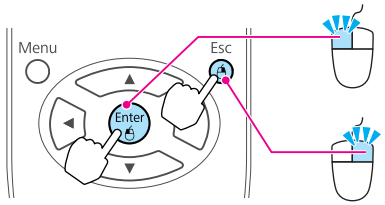
Fare işaretçisini hareket ettirmek



[▲][▼][◀][▶] düğmeleri:

Fare işaretçisini hareket ettirir.

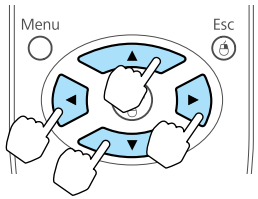
Fare tıklamaları



[Enter] düğmesi: Sol tıklatma. Çift tıklatma için, hızlıca iki kez basın.

[Esc] düğmesi: Sağ tıklatma.

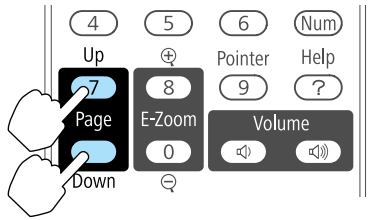
Sürükle ve bırak



[Enter] düğmesini basılı tutup [▲], [▼], [◀] ve [▶] düğmelerine basın.

İstenen konumda bırakmak için [Enter] düğmesine basmayı bırakın.

Page Up/Down



[Up] düğmesi: Önceki sayfaya geri döner.

[Down] düğmesi: Sonraki sayfaya geçer.

- [▲], [▼], [◄] ve [►] düğmeleriyle birlikte basıldığında, işaretçi çapraz olarak hareket ettirilebilir.
- Fare düğme ayarları bilgisayarda ters şekilde ayarlanmışsa uzaktan kumanda düğmeleri de ters şekilde çalışacaktır.
- Kablosuz Fare işlevi aşağıdaki özellikler kullanıldığında kullanılamaz.
  - Yapılandırma menüsü görüntülenirken
  - Bir yardım menüsü görüntülenirken
  - E-Zoom işlevi kullanılırken
  - Kullanıcı logosu yakalanırken
  - İşaretçi işlevi kullanılırken
  - Ses ayarlanırken
  - Test Deseni görüntülenirken
  - Renk Modu ayarlanırken
  - Renk Modu adı görüntülenirken
  - Kaynak adı görüntülenirken
  - Giriş kaynağını değiştirirken
  - Message Broadcasting görüntülenirken

ID'nin Belirlenmesi ve Uzaktan Kumandanın Kullanılması

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

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

Uzaktan kumanda kimliğini "0" ila "9" aralığında ayarlayabilirsiniz. Varsayılan değer "0" 'dır. Aşağıdaki tabloda, Projektör ID'si ve uzaktan kumanda ID'sinin olası kombinasyonları gösterilmiştir.

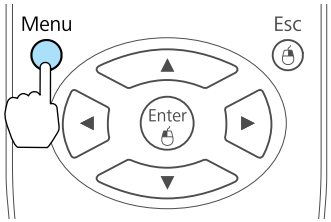
İşletim	Kombinasyonlar		Açıklamalar
Mümkün		Projektör ID'si: 1	Projektör ID'si ile uzaktan kumanda ID'si aynıdır, bu nedenle projektörü uzaktan kumanda ile kullanabilirsiniz.
		Uzaktan kumanda ID'si: 1	
Mümkün		Projektör ID'si: Kapalı	Projektör ID'si Kapalı durumdaysa, uzaktan kumanda ID ayarı ne olursa olsun, uzaktan kumandayla yönetebilirsiniz.
		Uzaktan kumanda ID'si: 1	
Mümkün		Projektör ID'si: 1	Uzaktan kumanda kimliği "0" iken, Projektör kimlik ayarı ne olursa olsun projektörü uzaktan kumanda ile çalıştırabilirsiniz.
		Uzaktan kumanda kimliği: 0	
Mümkün değil		Projektör ID'si: 1	Projektör ID'si ile uzaktan kumanda ID'si eşleşmiyor. Dolayısıyla projektörü uzaktan kumandayla yönetemezsiniz.
		Uzaktan kumanda ID'si: 3	

Projektör Kimliğinin Ayarlanması

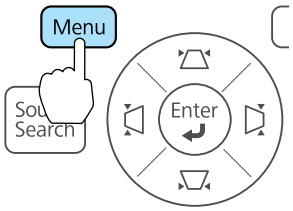
1 Projeksiyon sırasında [Menu] düğmesine basın.

☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.63

Uzaktan Kumanda kullanarak

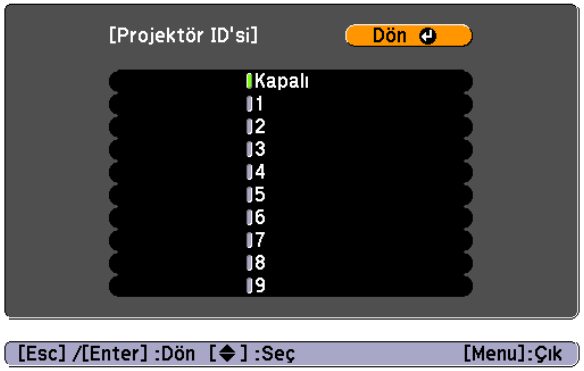


Kontrol panelini kullanarak



2 **Uzatılmış**'tan **Projektör ID'si**'ni seçin.

3 Ayarlamak istediğiniz kimliği seçin ve [Enter] düğmesine basın.



4 Ayar prosedürünü sonlandırmak için [Menu] düğmesine basın.

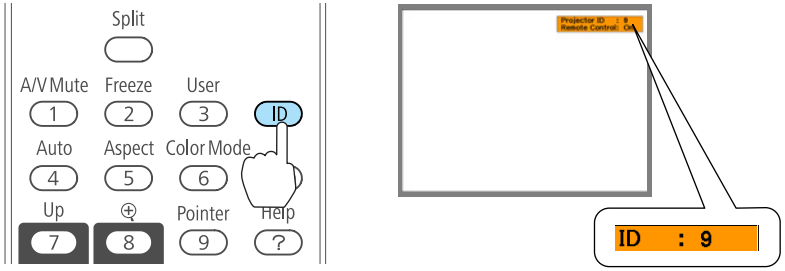
Uzaktan kumanda ID'sini belirleme

Projektörü her açtığınızda uzaktan kumandadaki kimliği ayarlayın. Projektör açıldığında, uzaktan kumanda ID'si "0" olarak ayarlanır (yani, projektör ID'si ne olursa olsun, projektörü uzaktan kumandayla yönetebilirsiniz).

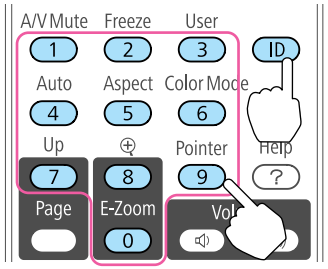
1 Uzaktan kumandayı hedef projektörün uzaktan kumanda alıcısına tutun ve uzaktan kumandadaki [ID] düğmesine basın.

ID düğmesine bastığınızda, projeksiyon ekranında o sıradaki Projektör ID'si görüntülenir. Kimlik yaklaşık üç saniyede yok olur.

Uzaktan kumanda



2 [ID] düğmesini basılı tutarak, yönetmek istediğiniz projektörün ID'siyle eşleşen rakam düğmesine basın.



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

> Projektörü kapattığınızda, uzaktan kumanda ID'si tekrar "0" olarak ayarlanır (yani, projektör ID'si ne olursa olsun, projektörü uzaktan kumandayla yönetebilirsiniz).

Birden Çok Projektörden Yansıtırken Rengin Düzeltilmesi

Birkaç projektör yan yana dizildiğinde ve görüntü yansıttığında, her projektörden yansıtılan görüntülerin birbirine yakından uyması için, her projektör görüntüsünün parlaklığını ve renk tonunu çoklu ekran renk ayarı özelliği ile düzeltebilirsiniz.

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

Düzeltme yordamının özeti

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

1. **Projektör kimliğini ve uzaktan kumanda kimliğini ayarlayın.**
   Hedef projektör için projektör ID'sini belirleyin, sonra uzaktan kumanda için aynı ID'yi belirleyin. Böylece, işletimi tek bir hedef projektörle sınırlandırmış olursunuz.
   ☛ "ID'nin Belirlenmesi ve Uzaktan Kumandanın Kullanılması" s.52
2. **Renk farkını düzeltin.**
   Birden fazla projektörden görüntü yansıtırken renk düzeltmesi gerçekleştirebilirsiniz. Adları seviye 1 ila 5 olan beş aşamada siyahtan beyaza ayarlamalar yapabilirsiniz, ve bu 5 seviyenin her birinde aşağıdaki iki noktayı ayarlayabilirsiniz.
   - Parlaklığın düzeltilmesi
     Görüntü parlaklığını düzelterek tümünü aynı düzeye getirebilirsiniz.
   - Rengin düzeltilmesi
     Görüntü rengini düzelterek birbirine uymasını sağlayabilirsiniz.

Düzeltme

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

1 [Menu] düğmesine basın.
☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.63

2 **Uzatılmış**'tan **Çoklu ekran**'ı seçin.

3 **Ayar Seviyesi** seçeneğinden düzeltilecek seviyeyi seçin.

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

4 Parlaklığı **Parlaklık Düzeltme** ile düzeltin.

- **Düzey 5**'i seçtiğinizde, tüm görüntüler çoklu projektörlerden gelen en koyu görüntüye ayarlanır.
- **Düzey 1**'i seçtiğinizde, tüm görüntüler, birden çok projektörün en aydınlık görüntüsüne ayarlanır.
- **Düzey 2** ile **Düzey 4** arasındaki düzeylerden bir seçim yaptığınızda, tüm görüntüler, birden çok projektörün orta aydınlık düzeyine ayarlanır.
- Görüntülenen görüntü, [Enter] düğmesine her basılışında desen görünümüyle gerçek görüntü arasında geçiş yaptığından, düzeltmenin sonuçlarını kontrol edip gerçek görüntüde düzeltme yapabilirsiniz.

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

6 Düzeltmeler tamamlanana kadar 3 ile 5 arasındaki prosedürleri tekrarlayın.

7 Tüm düzeltmeler bittiğinde, ayar yapmayı bitirmek için [Menu] düğmesine basın.

Bir Kullanıcı Logosunu Kaydetme

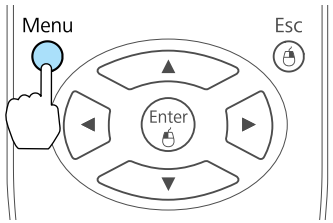
Yansıtılmakta olan görüntüyü Kullanıcı Logosu olarak kaydedebilirsiniz.

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

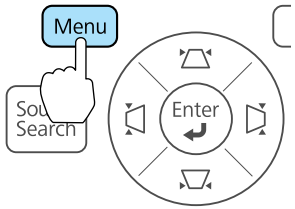
1 Kullanıcı Logosu olarak kaydetmek istediğiniz görüntüyü yansıtın ve [Menu] düğmesine basın.

☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.63

Uzaktan kumandayı kullanarak



Kontrol panelini kullanarak



2 **Uzatılmış**'tan **Kullanıcı Logosu**'nu seçin.

- **Şifre Koruması** öğesinin **Kull. Logosu Koruma** ayarı **Açık** olarak ayarlanırsa, bir mesaj görüntülenir ve kullanıcı logosu değiştirilemez. **Kull. Logosu Koruma** özelliğini **Kapalı** olarak ayarladıktan sonra değişiklikler yapabilirsiniz.
  ☛ "Kullanıcı Yönetimi (Şifre Koruması)" s.58
- Ekran Yerleşimi, E-Zoom ya da En Boy Oranı işlemleri yapılmaktayken **Kullanıcı Logosu** seçilirse, o sırada gerçekleştirilmekte olan işlem iptal edilir.

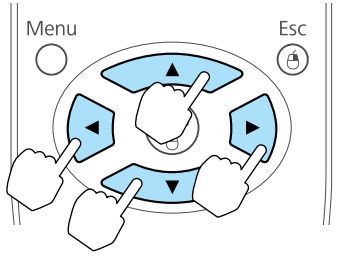
3 "Bu görüntü Kullanıcı Logosu olarak seçilsin mi?" görüntülendiğinde, **Evet** seçin.

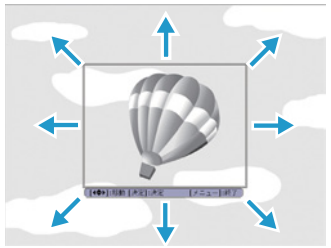
Uzaktan kumanda veya kontrol paneli üzerindeki [Enter] düğmesine bastığınızda, görüntü sinyalinin gerçek çözünürlüğü ile eşleşmesi için ekran boyutu sinyale göre değişebilir.

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

Aynı işlemleri, projektörün kumanda panelinden de yapabilirsiniz.

Uzaktan kumanda

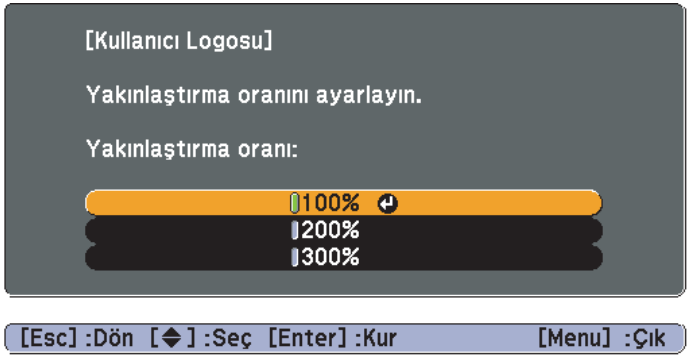




400x300 nokta boyutunda kaydedebilirsiniz.

5 [Enter] düğmesine bastığınız zaman "Bu görüntü seçilsin mi?" görüntülendiğinde, **Evet** seçin.

6 Yakınlaştırma ayar ekranından yakınlaştırma faktörünü seçin.



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

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

- Yeni bir Kullanıcı Logosu kaydedildiğinde önceki Kullanıcı Logosu silinir.
- Kullanıcı Logosu'nun kaydedilmesi yaklaşık 15 saniye sürebilir. Kullanıcı logosu kaydedilirken, projektörü veya ona bağlı olan bir başka kaynağa kumanda etmeyin, aksi takdirde arıza meydana gelebilir.

Projektör aşağıdaki geliştirilmiş güvenlik işlevlerine sahiptir.

- Şifre Koruması
  Projektörü kullanacak kişileri sınırlayabilirsiniz.
- İşletim Kilidi
  Kişilerin, projektör ayarlarını izinsiz değiştirmesini önleyebilirsiniz.
  ☛ "Çalışmayı Kısıtlama (İşletim Kilidi)" s.60
- Hırsızlık Önleyici Kilit
  Projektörde, aşağıda belirtilen hırsızlık önleyici güvenlik aygıtı vardır.
  ☛ "Hırsızlık Önleyici Kilit" s.61

Kullanıcı Yönetimi (Şifre Koruması)

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

Şifre Koruması Türleri

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

- **Açma Koruması**
  Açma Koruması, **Açık** konumundayken, projektör fişe takıldıktan ve açıldıktan sonra ön ayarlı bir parola girmeniz gerekir (bu durum Direkt güç açma için de geçerlidir). Doğru şifre girilmediğinde yansıtma başlamayacaktır.
- **Kull. Logosu Koruma**
  Projektör sahibi tarafından ayarlanan Kullanıcı Logosu başka biri tarafından değiştirilmeye çalışılsa bile, bu logo değiştirilemez. **Kull. Logosu Koruma**, **Açık** konumuna ayarlandığında, Kullanıcı Logosu için aşağıdaki ayarların değiştirilmesi yasaklanır.
  - Bir Kullanıcı Logosu yakalama
  - **Ekran**'dan **Ekran Arkaplanı**, **Başlangıç Ekranı** veya **A/V Sessiz** ayarını yapma
    ☛ **Uzatılmış - Ekran** s.70
- **Ağ Koruma**
  Ağ Koruma Açık olarak ayarlandığında, **Ağ** ayarları değiştirilemez.
  ☛ "Ağ Menüsü" s.72

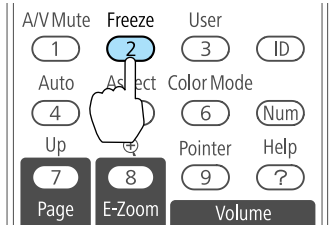
Şifre Koruması Ayarı

Şifre Koruması özelliğini ayarlamak için aşağıdaki prosedürü izleyin.

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

Şifre Koruması ayar menüsü görüntülenir.

Uzaktan kumanda



- Şifre Koruması önceden etkinleştirilmişse, şifreyi girmeniz gerekir.
  Doğru şifre girilirse, Şifre Koruması ayar menüsü görüntülenir.
  ☛ "Şifreyi Girme" s.59
- Şifre ayarlandığında, ilave bir hırsızlık caydırıcı önlem olarak verilen şifre koruma etiketini projektörün üzerine görünür bir yere yapıştırın.

2 Belirlemek istediğiniz Şifre Koruması türünü seçip [Enter] düğmesine basın.

3 **Açık** öğesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.

[Esc] düğmesine basın. 2. adımda görüntülenen ekran yeniden görüntülenir.

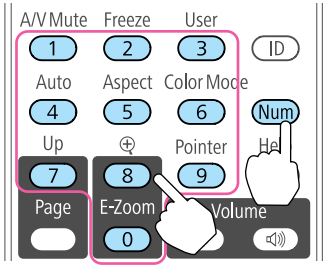
4 Şifreyi ayarlayın.

(1) **Şifre** öğesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.

(2) "Şifre değiştirilsin mi?" mesajı görüntülendiğinde **Evet** seçeneğini belirleyin ve ardından [Enter] düğmesine basın. Varsayılan şifre "0000" değerine ayarlanmıştır. Bu Şifreyi istediğiniz şekilde değiştirin. **Hayır** seçeneği belirlendiğinde, 2. adımda görüntülenen ekran tekrar görüntülenir.

(3) [Num] düğmesini basılı tutarken, sayı tuşlarını kullanarak dört haneli bir sayı girin. Girilen sayı "* * * *" şeklinde görüntülenir. Dördüncü haneyi girdiğinizde onay ekranı belirir.

Uzaktan kumanda

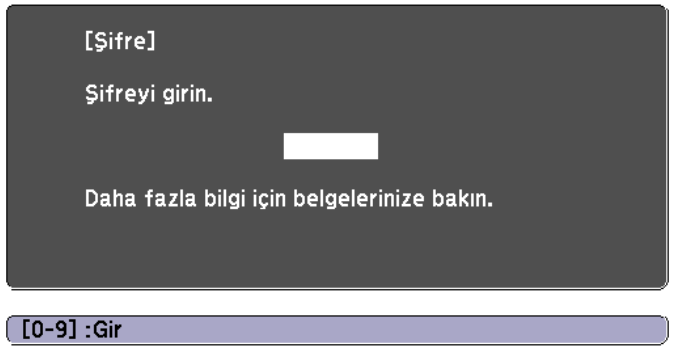


(4) Şifreyi tekrar girin.
"Yeni şifre kaydedildi." mesajı görüntülenir.
Şifreyi yanlış girmeniz durumunda, şifreyi tekrar girmenizi isteyen bir mesaj görüntülenir.

Şifreyi Girme

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

[Num] düğmesini basılı tutarken, rakam tuşlarını kullanarak şifreyi girin.



Doğru şifreyi girdiğinizde, Şifre Koruması geçici olarak kaldırılır.

Dikkat

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

Çalışmayı Kısıtlama (İşletim Kilidi)

Kumanda panelindeki işlem düğmelerini kilitlemek için aşağıdaki yöntemlerden birini kullanın.

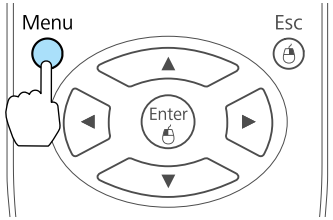
- Tam Kilit
  Kontrol paneli üzerindeki tüm düğmeler kilitlenir. Kontrol panelinden, gücü açıp kapama dahil hiçbir işlemi gerçekleştiremezsiniz.
- Çalışma Kilidi
  Kumanda paneli üzerindeki [⏻] düğmesi hariç tüm düğmeler kilitlenir.

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

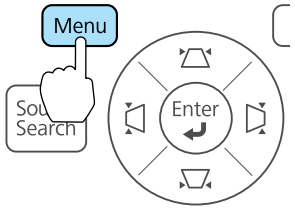
1 Projeksiyon sırasında [Menu] düğmesine basın.

☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.63

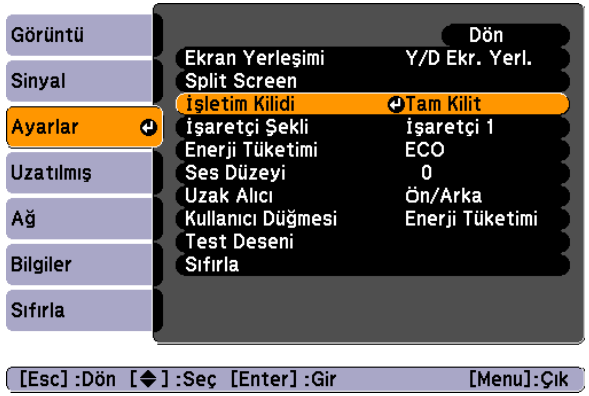
Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol panelini kullanarak



2 **Ayarlar** seçeneğinden **İşletim Kilidi** öğesini seçin.



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

4 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.

- **İşletim Kilidi**'nde **Kapalı** seçin.
  ☛ **Ayarlar** - **İşletim Kilidi** s.69
- Kontrol paneli üzerindeki [Enter] düğmesini yaklaşık yedi saniye basılı tutun, bir mesaj görüntülenir ve kilit devre dışı bırakılır.

Hırsızlık Önleyici Kilit

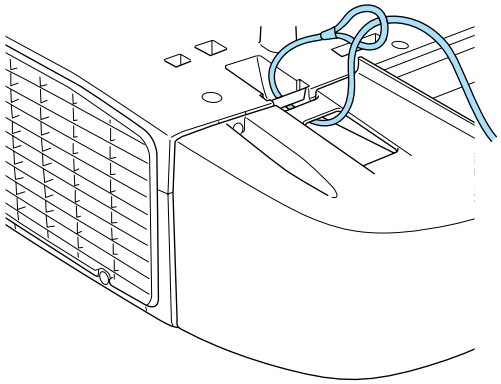
Projektör, aşağıda belirtilen tiplerde hırsızlık önleyici güvenlik aygıtları ile donatılmıştır.

- Güvenlik yuvası
  Güvenlik yuvası, Kensington tarafından üretilen Microsaver Security System ile uyumludur.
  Microsaver Security System hakkında ayrıntılı bilgi edinmek için, aşağıdakine bakın.
  ☛ http://www.kensington.com/
- Güvenlik kablosu kurulum noktası
  Projektörü bir masaya veya ayağa sabitlemek amacıyla, piyasada bulunabilen hırsızlık önleyici, kablo kilidi kurulum noktası içinden geçirilerek bağlanabilir.

Kablo kilidini takma

Hırsızlık önleyici kablo kilidini kurulum noktası içinden geçirin.

Kilitleme talimatları için kablo kilidi ile birlikte verilen belgeyi okuyun.



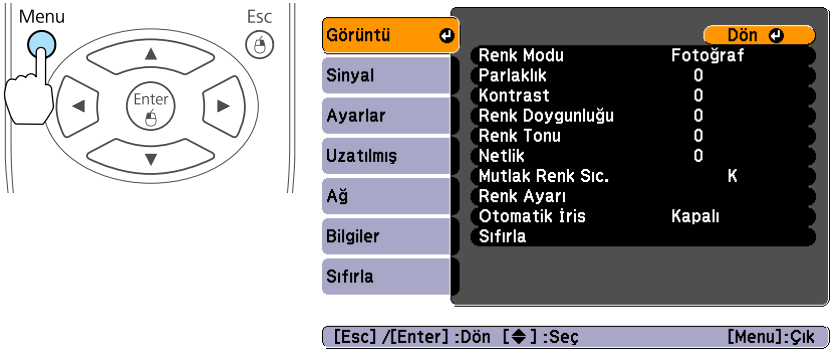
Yapılandırma Menüsü

Bu bölümde Yapılandırma menüsü ve işlevlerinin nasıl kullanılacağı açıklanmaktadır.

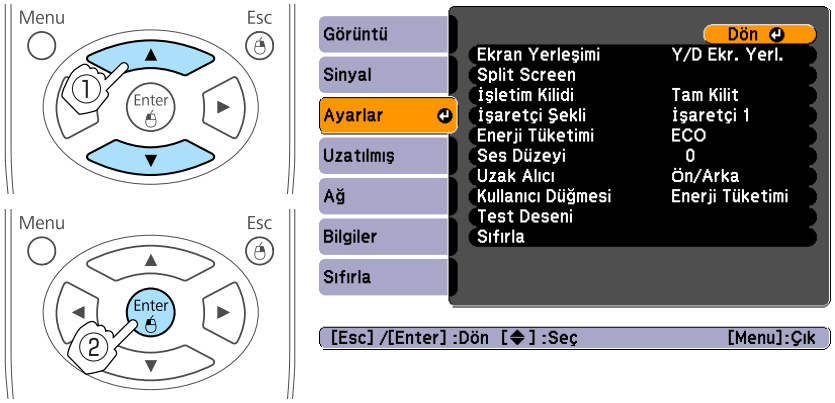
Bu bölümde, Yapılandırma menüsünün nasıl kullanılacağı açıklanmıştır.

Adımlar uzaktan kumanda örnek alınarak açıklanmış olmakla birlikte, aynı işlemleri projektörün kumanda panelinden de yapabilirsiniz. Mevcut düğmeler ve bunların kullanımı hakkında bilgi edinmek için, menü altındaki kılavuza bakın.

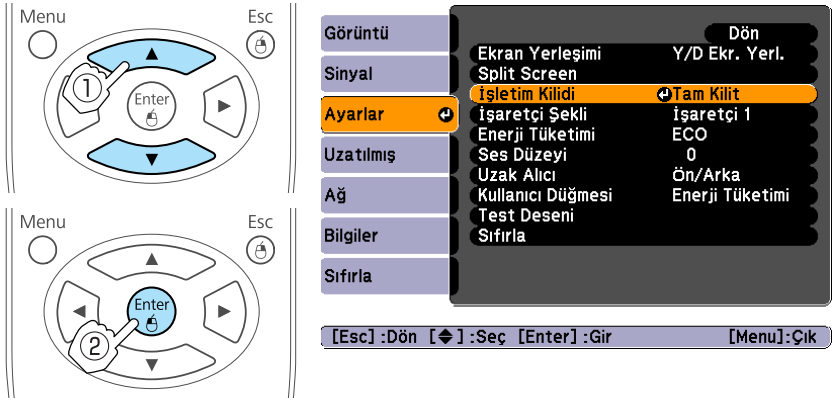
1 Yapılandırma menüsü ekranını görüntüleyin.



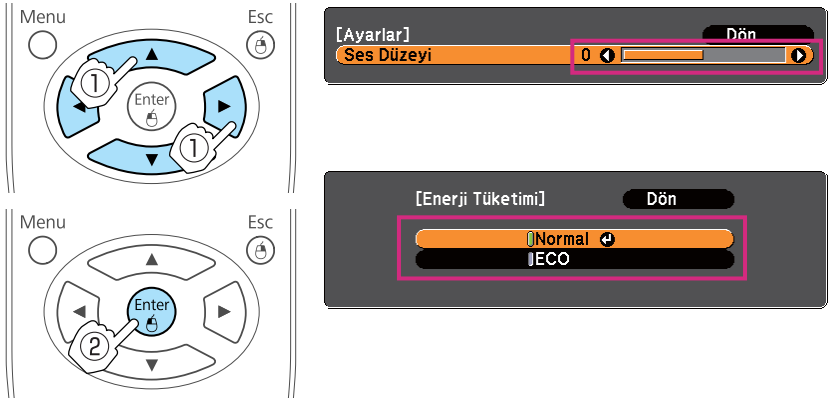
2 En üst menüden bir öğe seçin.



3 Bir alt menü öğesi seçin.



4 Ayarları değiştirin.



5 Ayar yapmayı bitirmek için [Menu] düğmesine basın.

Yapılandırma Menüsü Tablosu

Ayarlanabilir öğeler, kullanılmakta olan modele ve yansıtılmakta olan görüntü sinyaline ve kaynağa göre değişir.

En Üst Menü Adı	Alt Menü Adı	Ayar Değerleri
Görüntü menüsü ☛ s.66	Renk Modu	Dinamik, Sunum, Tiyatro, Fotoğraf, sRGB, Kara tahta, Beyaz Tahta ve Özelleştirilmiş
	Parlaklık	-24 - 24
	Kontrast	-24 - 24
	Renk Doygunluğu	-32 - 32
	Renk Tonu	-32 - 32
	Netlik	-5 - 5
	Mutlak Renk Sıc.	5000K - 10000K
	Renk Ayarı	Kırmızı: -16 ila 16 Yeşil: -16 ila 16 Mavi: -16 ila 16 R: -64 ila 64 G: -64 ila 64 B: -64 ila 64 C: -64 ila 64 M: -64 ila 64 Y: -64 ila 64
	Otomatik İris	Açık ve Kapalı
Sinyal menüsü ☛ s.67	Otomatik Ayarlar	Açık ve Kapalı
	Çözünürlük	Otomatik, Geniş ve Normal
	İzleme	Giriş sinyaline göre değişiklik gösterir.
	Senkronizasyon	0 - 31
	Konum	Yukarı, Aşağı, Sol ve Sağ
	İleri giden	Kapalı, Video ve Film/Otomatik
	Parazit Azaltma	Kapalı, NR1 ve NR2
	HDMI Video Aralığı	Otomatik, Normal ve Genişletilmiş
	Giriş Sinyali	Otomatik, RGB ve Bileşen
	Video Sinyali	Otomatik, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 ve SECAM
	En Boy Oranı	Normal, Otomatik, 4:3, 16:9, Tam, Yakınlaştırma ve Doğal
	Üzerine Tara	Otomatik, Kapalı, 4% ve 8%
Ayarlar menüsü ☛ s.69	Ekran Yerleşimi	Y/D Ekr. Yerl. ve Quick Corner
	Split Screen	-
	İşletim Kilidi	Tam Kilit, Çalışma Kilidi ve Kapalı
	İşaretçi Şekli	İşaretçi 1, İşaretçi 2, İşaretçi 3
	Enerji Tüketimi	Normal ve ECO
	Ses Düzeyi	0 - 20
	Uzak Alıcı	Ön/Arka, Ön, Arka ve Kapalı
	Kullanıcı Düğmesi	Enerji Tüketimi, Bilgiler, İleri giden, Test Deseni, Çoklu ekran ve Çözünürlük
	Test Deseni	-
Uzatılmış menüsü ☛ s.70	Ekran	Mesaj, Ekran Arkaplanı, Başlangıç Ekranı ve A/V Sessiz
	Kullanıcı Logosu	-
	Yansıtma	Ön, Ön/Tavan, Arka ve Arka/Tavan

En Üst Menü Adı	Alt Menü Adı	Ayar Değerleri
	İşletim	Direkt güç açma, Uyku Modu, Uyku Modu Zam., Tetikleme Çıkışı ve Yüksek İrtifa Modu
	Bekleme Modu	İletişim Açık ve İletişim Kapalı
	Hava Filtresi Ayarı	Temizlik bildirimi, Temizlik bild. zam.
	Projektör ID'si	Kapalı ve 1 - 9
	Çoklu ekran	Ayar Seviyesi, Parlaklık Düzeltme, Renk Düzeltme (G/R) ve Renk Düzeltme (B/Y)
	Dil	14 veya 34 dil*
Ağ menüsü ☛ s.72	Ağ bilgisi - Kablosuz LAN	-
	Ağ bilgisi - Kablolu LAN	-
	Ağ Yapılandırmasına	Temel ☛ s.74 Kablosuz LAN ☛ s.75 Güvenlik ☛ s.76 Kablolu LAN ☛ s.78 Posta ☛ s.79 Diğerleri ☛ s.79 Sıfırla ☛ s.80
Bilgiler menüsü ☛ s.81	Lamba Saati	-
	Kaynak	-
	Giriş Sinyali	-
	Çözünürlük	-
	Video Sinyali	-
	Yenileme Hızı	-
	Senk. Bilgileri	-
	Durum	-

En Üst Menü Adı	Alt Menü Adı	Ayar Değerleri
	Seri Numarası	-
	Event ID	-
Sıfırla menüsü ☛ s.82	Tümünü Sıfırla	-
	Lamba Saatini Sıfırla	-

* Desteklenen dil sayısı, projektörün kullanıldığı bölgeye göre değişir.

Görüntü Menüsü

Ayarlanabilir öğeler, o sırada yansıtılmakta olan görüntü sinyaline ve kaynağa göre değişir. Her görüntü sinyali için ayar ayrıntıları kaydedilir.

☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.32

Alt Menü	Fonksiyon
Renk Modu	Yansıtılan ortama uygun olarak görüntü kalitesini seçebilirsiniz. ☛ "Yansıtma Kalitesini Seçme (Renk Modu'nu Seçme)" s.38
Parlaklık	Görüntü parlaklığını ayarlayabilirsiniz.
Kontrast	Görüntülerdeki açıklık koyuluk farkını ayarlayabilirsiniz.
Renk Doygun-luğu	(Ayar işlemi yalnızca bileşen video, bileşik video ya da S-Video sinyalleri kullanırken mümkündür.) Görüntüler için renk doygunluğunu ayarlayabilirsiniz.
Renk Tonu	(Bir bileşen video sinyali verildiğinde ayar mümkündür. Bir bileşik video ya da S-video sinyali verilirse, ayar sadece NTSC sinyalleri verildiğinde mümkün olur.) Görüntü tonunu ayarlayabilirsiniz.
Netlik	Görüntü keskinliğini ayarlayabilirsiniz.

Alt Menü	Fonksiyon
Mutlak Renk Sıc.	(**Renk Modu** sRGB olarak ayarlandığında bu öğe seçilemez.) Genel görüntü tonunu ayarlayabilirsiniz. Renk tonlarını 5000 K ile 10000 K arasında, 10 aşamada ayarlayabilirsiniz. Yüksek bir değer seçildiğinde görüntü mavi bir renk tonu alır; düşük bir değer seçildiğinde kırmızı bir renk tonu alır.
Renk Ayarı	(**Renk Modu** sRGB olarak ayarlandığında bu öğe seçilemez.) • **Renk Modu**, **Özelleştirilmiş**'ten başka herhangi bir değere ayarlandığında: **Kırmızı, Yeşil** ve **Mavi**'nin renk şiddetini ayrı ayrı ayarlayabilirsiniz. • **Renk Modu**, **Özelleştirilmiş** olarak ayarlandığında: **R** (kırmızı), **G** (yeşil), **B** (mavi), **C** (cam göbeği), **M** (eflatun) ve **Y** (sarı) için **Ton**, **Doygunluk** ve **Işık durumu** ayarını ayrı ayrı yapabilirsiniz.
Otomatik İris	(Bu öğe ancak, **Renk Modu Dinamik**, **Tiyatro** veya **Özelleştirilmiş** olarak ayarlandığında belirlenebilir.) Yansıtılan görüntülerde optimum ışığı elde etmek için **Açık** olarak ayarlayın. Ayar, her bir Renk Modu için kaydedilir. ☛ "Otomatik İris'i Ayarlama" s.39
Sıfırla	**Görüntü** menüsünün tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına getirebilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan değerlerine geri döndürmek için aşağıdakine bakın. ☛ "Sıfırla Menüsü" s.82

Sinyal Menüsü

Ayarlanabilir öğeler, o sırada yansıtılmakta olan görüntü sinyaline ve kaynağa göre değişir. Her görüntü sinyali için ayar ayrıntıları kaydedilir.

Giriş kaynağı USB veya LAN olduğunda Sinyal menüsünde ayar yapamazsınız.

☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.32

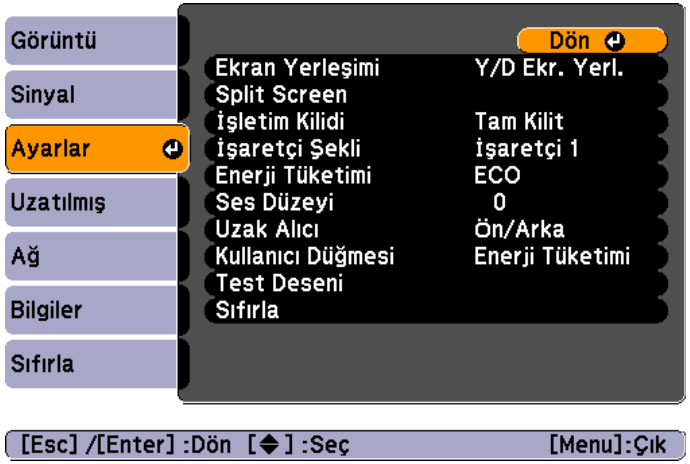
Alt Menü	Fonksiyon
Otomatik Ayarlar	(Bilgisayar analog RGB sinyali verildiğinde mevcuttur.) Giriş sinyali değiştiğinde görüntünün otomatik olarak optimum şekilde ayarlanması için **Açık** seçin.
Çözünürlük	(Bilgisayar analog RGB sinyali verildiğinde mevcuttur.) Giriş sinyali çözünürlüğünün otomatik olarak saptanması için **Otomatik** seçin. **Otomatik** seçildiğinde görüntüler düzgün şekilde yansıtılmıyorsa, sözgelimi görüntünün bir kısmı eksikse, bağlı olan bilgisayara göre, geniş ekranlar için **Geniş**, 4:3 veya 5:4 ekranlar için **Normal** seçin.

Alt Menü	Fonksiyon
İzleme	(Ayar sadece bir bilgisayarın analog RGB sinyali verildiğinde yapılabilir.) Görüntüde dikey çizgiler belirdiğinde bilgisayar görüntülerini ayarlayabilirsiniz.
Senkronizasyon	(Ayar sadece bir bilgisayarın analog RGB sinyali verildiğinde yapılabilir.) Görüntüde titreme, bulanıklık veya parazitler belirdiğinde bilgisayar görüntülerini ayarlayabilirsiniz.
Konum	(Bu ayar giriş kaynağı HDMI olduğunda kullanılamaz) Görüntünün bir parçası gösterilmediğinde, görüntünün tamamının yansıtılması için ekran konumunu yukarı, aşağı, sola veya sağa ayarlayabilirsiniz.
İleri giden	(Bileşik video ya da S-Video sinyalleri alınırken bu ayarlanabilir. Bileşen video veya RGB video girişi varken, bu ayar yalnızca girişten 480i/576i/1080i sinyalleri alındığında ayarlanabilir.) Geçişli (i) sinyal, İleri giden (p) sinyale dönüştürülür. (IP dönüştürme) **Kapalı**: Fazla hareketli görüntüler için idealdir. **Video**: Bu ayar genel video görüntülerini görüntülemek için idealdir. **Film/Otomatik**: Bu ayar filmler, bilgisayar grafikleri ve animasyon için idealdir.
Parazit Azaltma	(Giriş dijital RGB sinyali olduğunda veya **İleri giden** ayarı **Kapalı** olduğunda geçişli sinyal görüntülendiğinde bu seçenek kullanılamaz.) Pürüzlü görüntüleri pürüzsüzleştirir. İki mod vardır. Tercih ettiğiniz ayarınızı seçin. DVD'ler gibi, parazit seviyesi çok düşük olan görüntü kaynakları görüntülenirken bu ayarın **Kapalı** konumuna getirilmesi önerilir.

Alt Menü	Fonksiyon
HDMI Video Aralığı	(Girişi kaynağı HDMI olduğunda kullanılır) Projektörün HDMI bağlantı noktası bir DVD oynatıcısına bağlı olduğunda, projektörün video aralığı DVD oynatıcısının video aralığı ayarına göre ayarlanır. **Otomatik** seçeneğine ayarlandığında, giriş sinyalinin video aralığı otomatik olarak belirlenir. Ancak bu yalnızca, bağlı olan aygıtın HDMI bağlantı noktası projektörün HDMI bağlantı noktasına bağlandığında gerçekleşir.
Giriş Sinyali	Computer1 bağlantı noktası ya da Computer2 bağlantı noktasından gelen giriş sinyalini seçebilirsiniz. **Otomatik** seçeneğine ayarlandığında, giriş sinyali bağlı cihaza uygun şekilde otomatik olarak ayarlanır. **Otomatik** seçeneğine ayarlandığında renkler doğru şekilde görüntülenmezse, bağlanan cihaza uygun sinyali seçin.
Video Sinyali	S-Video bağlantı noktasından ya da Video bağlantı noktasından gelen giriş sinyalini 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 ayarlayabilirsiniz. ☛ "En Boy Oranını Değiştirme" s.40
Üzerine Tara	(Bu sadece bir bileşen video sinyali ya da RGB video sinyali verildiğinde ayarlanabilir.) Çıkış görüntüsünün en boy oranını değiştirir (yansıtılan görüntünün aralığı). Kırpma aralığını **Kapalı**, **4%** veya **8%** olarak ayarlayabilirsiniz. Kaynak HDMI olduğunda, **Otomatik** seçilebilir. **Otomatik** seçildiğinde, giriş sinyaline göre otomatik olarak **Kapalı** veya **8%** olarak ayarlanır. Ancak bu yalnızca, bağlı olan aygıtın HDMI bağlantı noktası projektörün HDMI bağlantı noktasına bağlandığında gerçekleşir.

Alt Menü	Fonksiyon
Sıfırla	**Giriş Sinyali** hariç, **Sinyal** menüsündeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan değerlerine geri döndürmek için aşağıdakine bakın. ☛ "Sıfırla Menüsü" s.82

Ayarlar Menüsü



Alt Menü	Fonksiyon
Ekran Yerleşimi	Yastık distorsiyonunu düzeltebilirsiniz. • **Y/D Ekr. Yerl.** seçildiğinde: Yatay ve düşey yastık distorsiyonunu düzeltmek için, **Dikey Ekran Yer.** ve **Yatay Ekran Yer.** ayarlarını yapın. • **Quick Corner** seçildiğinde: Yansıtılan görüntünün dört köşesini seçip düzeltin. ☛ "Quick Corner" s.35
Split Screen	Ekranı ikiye bölebilirsiniz. ☛ "İki Görüntüyü Aynı Anda Yansıtma (Split Screen)" s.44
İşletim Kilidi	Projektör kontrol paneli kullanımını kısıtlamak için bu işlevi kullanabilirsiniz. ☛ "Çalışmayı Kısıtlama (İşletim Kilidi)" s.60

Alt Menü	Fonksiyon
İşaretçi Şekli	İşaretçi şeklini seçebilirsiniz. İşaretçi 1: İşaretçi 2: İşaretçi 3: ☛ "İşaretçi İşlevi (İşaretçi)" s.49
Enerji Tüketimi	Lamba parlaklığını aşağıdaki iki ayardan birine getirebilirsiniz. Örneğin, karanlık bir odada ya da küçük bir ekrana yansıtılan görüntüler çok parlaksa **ECO** seçeneğini seçin. **ECO** seçildiğinde, elektrik sarfiyatı aşağıda belirtildiği şekilde değişir ve yansıtma sırasında fan dönüş gürültüsü azalır. Elektrik tüketimi: yaklaşık 18 - 25% azalır
Ses Düzeyi	Ses düzeyini ayarlayabilirsiniz. Her kaynak için ayar değerleri kaydedilir.
Uzak Alıcı	Uzaktan kumandadan alınan işletim sinyalinin alımını sınırlandırabilirsiniz. **Kapalı** seçildiğinde, uzaktan kumandadan herhangi bir işlem yapamazsınız. Uzaktan kumandadan işlem yapmak istiyorsanız, uzaktan kumandadaki veya kumanda panelindeki [Menu] düğmesini en az 15 saniye basılı tutarak, bu ayarı varsayılan değere sıfırlayın.
Kullanıcı Düğmesi	Uzaktan kumandanın [User] düğmesine, Yapılandırma menüsündeki bir öğeyi seçip atayabilirsiniz. [User] düğmesine basıldığında atanan menü öğesinin seçim/ayarlama ekranı görüntülenir, böylece tek tuşlu ayarlar/ayarlamalar yapmanız sağlanır. [User] düğmesine aşağıdaki altı öğeden birini atayabilirsiniz. **Enerji Tüketimi**, **Bilgiler**, **İleri giden**, **Test Deseni**, **Çoklu ekran** ve **Çözünürlük**

Alt Menü	Fonksiyon
Test Deseni	Projektör ayarlandığında, bir test deseni görüntülenir; böylece, diğer donanıma bağlanmadan projeksiyonu ayarlayabilirsiniz. Test deseni görüntülendiği sırada, ekran yerleşimi düzeltmesi, yakınlaştırma ve odaklamayı ayarlayabilirsiniz. Test Desenini iptal etmek için, uzaktan kumandadaki veya kumanda panelindeki [Esc] düğmesine basın.
Sıfırla	**Kullanıcı Düğmesi** hariç, **Ayarlar** menüsündeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan değerlerine geri döndürmek için aşağıdakine bakın. ☛ "Sıfırla Menüsü" s.82

Uzatılmış Menüsü

Alt Menü	Fonksiyon
Ekran	Projektör ekranına ilişkin ayarları gerçekleştirebilirsiniz. **Mesaj**: **Kapalı** olarak ayarlandığında aşağıdaki öğeler gösterilmezler. Kaynak, Renk Modu veya En Boy Oranı değiştirildiğinde öğe adları, sinyal girişi olmadığında mesajlar ve Yüksek Sıc.Uyarısı gibi uyarılar. **Ekran Arkaplanı***1: Görüntü sinyali olmadığında ekran arkaplanını **Siyah**, **Mavi** veya **Logo** seçeneklerinden birine ayarlayabilirsiniz. **Başlangıç Ekranı***1: Projeksiyon başlarken **Kullanıcı Logosu**'nun görüntülenmesi için **Açık** seçin. **A/V Sessiz***1: Uzaktan kumandadaki [A/V Mute] düğmesine basıldığında görüntülenen ekranı **Siyah**, **Mavi** veya **Logo** olarak ayarlayabilirsiniz.
Kullanıcı Logosu*1	Ekran Arkaplanı, A/V Sessiz vb. sırasında arkaplan olarak görüntülenen kullanıcı logosunu değiştirebilirsiniz. ☛ "Bir Kullanıcı Logosunu Kaydetme" s.56
Yansıtma	Projektörün nasıl kurulduğuna bağlı olarak, aşağıdaki yansıtma yöntemlerinden birini seçin. **Ön**, **Ön/Tavan**, **Arka** ve **Arka/Tavan** Uzaktan kumanda üzerindeki [A/V Mute] düğmesine beş saniye süreyle basarak ayarı aşağıdaki şekilde değiştirebilirsiniz. **Ön↔Ön/Tavan** **Arka↔Arka/Tavan** ☛ "Kurulum Yöntemleri" s.19

Alt Menü	Fonksiyon
İşletim	**Direkt güç açma**: Projektörün fişe taktığınızda açılması için **Açık** olarak ayarlayın. Güç kablosu prize takılı kaldığında, elektriğin gidip gelmesi gibi durumlarda projektörün otomatik olarak açılacağını unutmayın. **Uyku Modu**: **Açık** olarak ayarlandığında, girişten hiçbir görüntü sinyali gelmediğinde ve işlem yapılmadığında güç otomatik olarak kapatılır. **Uyku Modu Zam.**: **Uyku Modu**, **Açık** olarak ayarlandığında, projektör otomatik olarak kapanmadan önce geçecek olan süreyi 1 ila 30 dakika aralığında ayarlayabilirsiniz. **Tetikleme Çıkışı**: Bu **Açık** olarak ayarlandığında, tetikleme çıkış sinyali (DC 12 V) verilir. Ardından, harici cihazlar projektörün açık ya da kapalı olduğu konusunda bilgilendirilir. **Yüksek İrtifa Modu**: Projektörü 1500 m'nin üzerinde bir yükseklikte kullandığınızda bu modu **Açık** konumuna getirin.
Bekleme Modu	**İletişim Açık** olarak ayarlarsanız, projektör bekleme modundayken bile aşağıdaki işlemleri gerçekleştirebilirsiniz. • Projektörün ağ üzerinden izlenmesi ve kontrol edilmesi. ☛ "İzleme ve Denetleme" s.116 • Harici bir monitöre görüntü çıkışı alma.
Hava Filtresi Ayarı	**Temizlik bildirimi**: **Açık** olarak ayarlandığında, hava filtresi temizlik zamanını belirten bir mesaj gösterilir. **Temizlik bild. zam.**: Hava filtresi temizlik bildirimi zamanlamasını ayarlayın.
Projektör ID'si	ID'yi **1** ile **9** arasında bir rakama ayarlayın. **Kapalı**, ID atanmamış olduğunu gösterir. ☛ "Projektör Kimliğinin Ayarlanması" s.53

Alt Menü	Fonksiyon
Çoklu ekran	Birden fazla projektör ile projeksiyon yapıldığında her görüntünün renk tonunu ve parlaklığını ayarlayabilirsiniz. **Ayar Seviyesi**: Düzey 1 ila 5 olarak adlandırılan beş aşamada siyahtan beyaza ayarlamalar yapabilirsiniz ve bu 5 seviyenin her birinde Parlaklık Düzeltme ve Renk Düzeltme ayarlamasını yapabilirsiniz. **Parlaklık Düzeltme**: Her projektörün parlaklığındaki farkı düzeltir. **Renk Düzeltme (G/R) / Renk Düzeltme (B/Y)**: Her projektördeki renk farklılığını düzeltebilirsiniz. ☛ "Birden Çok Projektörden Yansıtırken Rengin Düzeltilmesi" s.54
Dil	Mesajlar ve menüler için dili ayarlayabilirsiniz.
Sıfırla	**Uzatılmış** menüsünden **Ekran***1, **İşletim***2 ve **Hava Filtresi Ayarı** öğelerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan değerlerine geri döndürmek için aşağıdakine bakın. ☛ "Sıfırla Menüsü" s.82

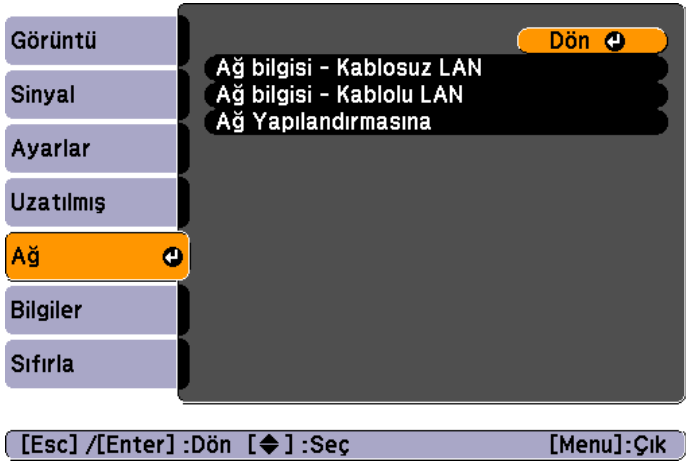
*1 **Şifre Koruması**'ndaki **Kull. Logosu Koruma** ayarında **Açık** seçildiğinde, kullanıcı logosuyla ilgili ayarlar değiştirilemez. **Kull. Logosu Koruma** özelliğini **Kapalı** olarak ayarladıktan sonra değişiklikler yapabilirsiniz.
☛ "Kullanıcı Yönetimi (Şifre Koruması)" s.58

*2 Yüksek İrtifa Modu hariç.

Ağ Menüsü

Şifre Koruması seçeneğindeki **Ağ Koruma** ayarı **Açık** konumuna getirildiğinde bir mesaj görüntülenir ve ayarlar değiştirilemez. **Ağ Koruma** ayarını **Kapalı** yapın ve ağı yapılandırın.

☛ "Şifre Koruması Ayarı" s.58



Alt Menü	Fonksiyon
Ağ bilgisi - Kablosuz LAN	Aşağıdaki ağ ayar durum bilgilerini görüntüler. • Bağlantı modu • Yayın seviyesi • Projektör Adı • SSID • DHCP • IP Adresi • Alt Ağ Maskesi • Ağ Geçidi Adresi • MAC Adresi • Bölge Kodu*
Ağ bilgisi - Kablolu LAN	Aşağıdaki ağ ayar durum bilgilerini görüntüler. • Projektör Adı • DHCP • IP Adresi • Alt Ağ Maskesi • Ağ Geçidi Adresi • MAC Adresi
Ağ Yapılandırmasına	Ağ öğelerini ayarlamak için aşağıdaki menüler mevcuttur. **Temel**, **Kablosuz LAN**, **Güvenlik**, **Kablolu LAN**, **Posta**, **Diğerleri**, **Sıfırla** ve **Kurulum tamamlandı**

* Kullanılmakta olan Kablosuz LAN ünitesi için mevcut bölge bilgilerini görüntüler. Ayrıntılar için yerel satış noktanıza veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adrese başvurun.

☛ *Epson Projektör İletişim Listesi*

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

☛ "Web Tarayıcı Kullanarak Ayarların Değiştirilmesi (Web Kontrol)" s.116

Ağ menüsünün kullanımı hakkında notlar

Üst menüden ve alt menülerden seçim yapılması ve seçilen öğelerin değiştirilmesi, Yapılandırma menüsünden işlem yapmakla aynıdır.

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

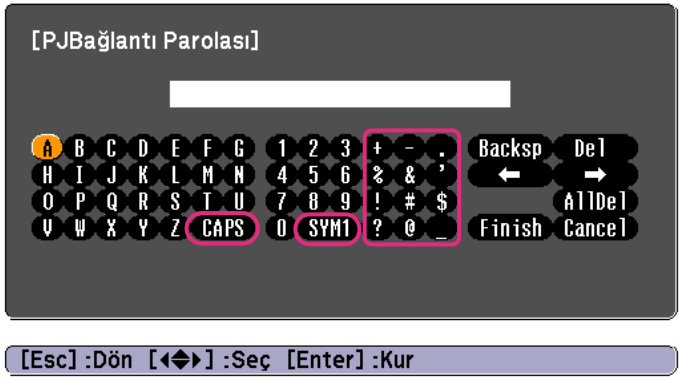
Evet: Ayarları kaydeder ve Ağ menüsünden çıkar.

Hayır: Ayarları kaydetmez ve Ağ menüsünden çıkar.

İptal: Ağ menüsünü görüntülemeye devam eder.

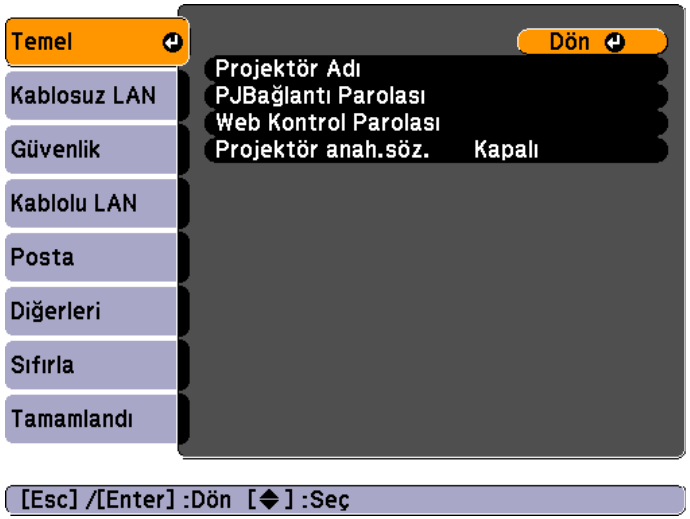
Yazılım klavyesi işlemleri

Ağ menüsü, kurulum sırasında alfasayısal değerlerin girilmesini gerektiren öğeleri içerir. Bu durumda, aşağıdaki yazılım klavyesi görüntülenir. İmleci istenen tuşun üzerine getirmek için uzaktan kumandadaki [▲], [▼], [◀] ve [▶] düğmelerini veya kumanda panelindeki [▲], [▼], [◀] ve [▶] düğmelerini kullanın ve alfasayısal karakteri girmek için [Enter] düğmesine basın. Sayıları uzaktan kumandanın [Num] düğmesini basılı tutarak ve sayı tuşlarına basarak girin. Giriş yaptıktan sonra, girişinizi teyit etmek için klavye üzerindeki **Finish** tuşuna basın. Girişinizi iptal etmek için ise klavye üzerindeki **İptal** tuşuna basın.



- **CAPS** tuşu seçilip [Enter] tuşuna basıldığında, büyük harfle küçük küçük harf arasında geçiş yapılır.
- **SYM1/2** tuşu seçilip [Enter] tuşuna basıldığında, çerçeve içindeki bölüm için simge tuşlarına geçiş yapılır.

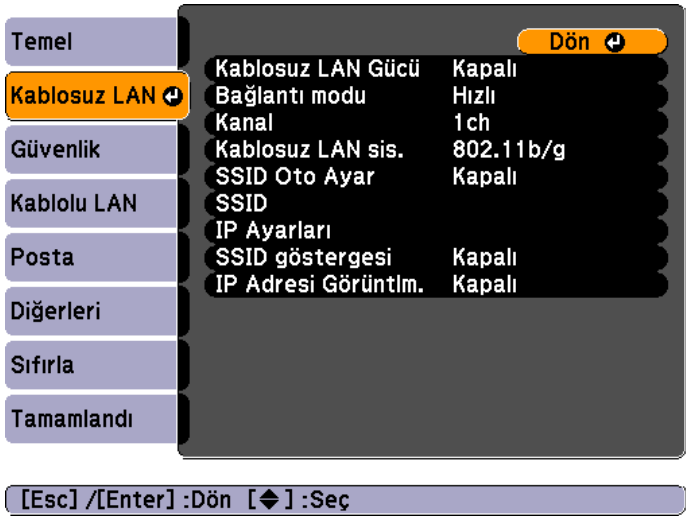
Temel menüsü



Alt Menü	Fonksiyon
Projektör Adı	Bir ağa bağlanıldığında, projektörü tanımlamak için kullanılan projektör adını görüntüler. Bu değeri düzenlerken, 16 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz.
PJBağlantı Parolası	Uyumlu PJLink yazılımı kullanarak projektöre erişim sağladığınızda kullanmak için bir şifre girin. 32 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz.
Web Kontrol Parolası	Web Kontrol kullanarak ayar yaptığınızda ve projektörü kontrol ettiğinizde kullanmak üzere bir parola belirleyin. En fazla sekiz tek baytlık alfasayısal karakter girin. Web Kontrol, bir ağa bağlı bir bilgisayardaki Web tarayıcıyı kullanarak projektörü ayarlamanızı ve kontrol etmenizi sağlayan bir bilgisayar işlevidir. ☛ "Web Tarayıcı Kullanarak Ayarların Değiştirilmesi (Web Kontrol)" s.116

Alt Menü	Fonksiyon
Projektör anah.söz.	**Açık** olarak ayarlandığında, projektörü ağ üzerindeki bir bilgisayara bağlamaya çalışırken anahtar sözcüğü girmeniz gerekmektedir. Böylece, sunumların diğer bilgisayarlardan yapılan bağlantılar tarafından yarıda kesilmesini engelleyebilirsiniz. Normalde bunun **Açık** olarak ayarlanması gerekir. ☛ *EasyMP Network Projection Kullanım Kılavuzu*

Kablosuz LAN menüsü



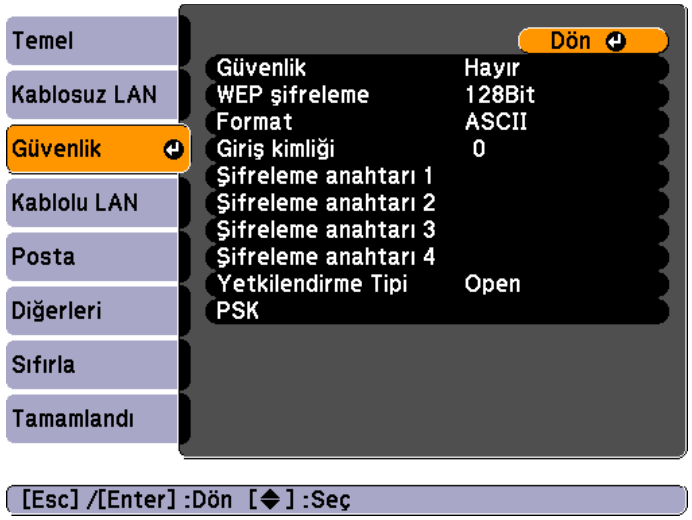
Alt Menü	Fonksiyon
Kablosuz LAN Gücü	Projektörü bilgisayara kablosuz LAN üzerinden bağlarken **Açık** konuma getirin. Kablosuz LAN üzerinden bağlamak istemezseniz başkalarının yetkisiz erişimini engellemek için **Kapalı** konuma getirin. Bu ayar varsayılan olarak **Açık** seçeneğine ayarlanmıştır.
Bağlantı modu	Projektöre doğrudan bir bilgisayar bağlandığında, **Hızlı** öğesini seçin. Bilgisayarı erişim noktasından projektöre bağlayacağınızda **Gelişmiş** öğesini seçin. Ağ yoluyla birden fazla bilgisayara bağlantı yaparken ya da projektörü kontrol ederken **Gelişmiş** seçeneğine ayarlayın. Bu ayar, varsayılan değer olarak **Hızlı** seçeneğine ayarlanmıştır. ☛ "İzleme ve Denetleme" s.116

Alt Menü	Fonksiyon
Kanal	(Bu seçenek ancak, **Bağlantı modu** olarak **Hızlı** seçildiğinde kullanılabilir.) Kablosuz LAN tarafından kullanılacak frekans bandı için **1ch**, **6ch** veya **11ch** arasından seçim yapın. Bu ayar, varsayılan değer olarak **11ch** seçeneğine ayarlanmıştır.
Kablosuz LAN sis.	Kablosuz LAN sistemini **802.11b/g** veya **802.11b/g/n** olarak ayarlayın. Varsayılan değer, **802.11b/g/n**'dir.
SSID Oto Ayar	**Bağlantı modu**'ndan **Hızlı** kullanılarak ağa bağlanıldığında projektör arama süresini kısaltmak için, **Açık** olarak ayarlayın. Aynı anda birden çok projektöre bağlanırken **Kapalı** olarak ayarlayın. Bu ayar varsayılan olarak **Açık** seçeneğine ayarlanmıştır.
SSID	Bir SSID girin. Projektörün yer aldığı kablosuz LAN sistemi için bir SSID temin edildiğinde, SSID'yi girin. 32 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz.
IP Ayarları	Ağ ayarlarını yapabilirsiniz. **DHCP**: Ağ ayarlarını DHCP kullanarak yapmak için, **Açık** seçin. **Açık** olarak ayarlanırsa, daha fazla adres ayarlayamazsınız. **IP Adresi**: Projektöre atanan IP Adresi 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, 0 ila 255 arasında bir sayıyı ifade eder) **Alt Ağ Maskesi**: Projektör için Alt Ağ Maskesi 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 ağ geçidi için IP adresi girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ila 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki Ağ geçidi adresleri kullanılamaz. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ila 255.255.255.255 (x, 0 ila 255 arasında bir sayıyı ifade eder)

Alt Menü	Fonksiyon
SSID göstergesi	LAN Bekleme ekranında SSID değerinin görüntülenmesini önlemek için bunu **Kapalı** olarak ayarlayın.
IP Adresi Gö-runtlm.	LAN Bekleme ekranında IP Adresi görüntülenmesini önlemek için bunu **Kapalı** olarak ayarlayın.

Güvenlik menüsü

Sadece isteğe bağlı olarak edindiğiniz Kablosuz LAN ünitesi takılıysa kullanılabilir.



Alt Menü	Fonksiyon
Güvenlik	Görüntülenen öğelerden güvenlik türünü seçin. Güvenliği ayarlarken erişim yapmak üzere olduğunuz ağ sistemi yöneticisinin talimatlarını uygulayın.
WEP şifreleme	WEP şifreleme için şifrelemeyi ayarlayabilirsiniz. **128Bit**: 128 (104) bit kodlaması kullanır. **64Bit**: 64 (40) bit kodlaması kullanır.
Format	WEP şifreleme anahtarı için giriş yöntemini ayarlayabilirsiniz. **ASCII**: Metin girişi. **HEX**: Onaltılık olarak giriş.
Giriş kimliği	WEP şifreleme kimlik anahtarını seçer.

Alt Menü	Fonksiyon
Şifreleme anahtarı 1/Şifreleme anahtarı 2/Şifreleme anahtarı 3/Şifreleme anahtarı 4	WEP şifrelemesi için kullanılan anahtarı girebilirsiniz. Projektörün yer aldığı ağ ile ilgili ağ yöneticisinin talimatlarını uygulayarak anahtarı tek baytlık karakterler olarak girin. Girilebilecek karakter türü ve sayısı, **WEP şifreleme** ve **Format** ayarlarına göre farklılık gösterir. **128Bit** - **ASCII**: Tek baytlık alfasayısal değerler, 13 karakter. **64Bit** - **ASCII**: Tek baytlık alfasayısal değerler, 5 karakter. **128Bit** - **HEX**: 0 ila 9 ve A ila F arasında, 26 karakter. **64Bit** - **HEX**: 0 ila 9 ve A ila F arasında, 10 karakter.
Yetkilendirme Tipi	WEP kimlik doğrulama türünü ayarlayın. **Open**: Açık sistem kimlik doğrulaması kullanır. **Shared**: Paylaşılan anahtarlı kimlik doğrulaması kullanır.
PSK	(Bu seçenek yalnızca, **Güvenlik**'ten **WPA-PSK** veya **WPA2-PSK** seçildiğinde kullanılabilir.) Tek baytlık alfasayısal karakterler ile bir Pre-Shared Key (Önceden Paylaşılmış Anahtar - şifreli anahtar) girebilirsiniz. En az 8 olmak üzere en çok 32 karakter girin.

Güvenlik türü

İsteğe bağlı olarak edinilen kablosuz LAN ünitesi kurulu ve Gelişmiş bağlantı modunda kullanılırken, güvenliği ayarlamanız önemle tavsiye edilir. Aşağıdaki güvenlik metodlarından birini seçin.

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

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

Ayar ayrıntıları için, ağınızla ilgili ağ yöneticisinin yönergelerini uygulayın.

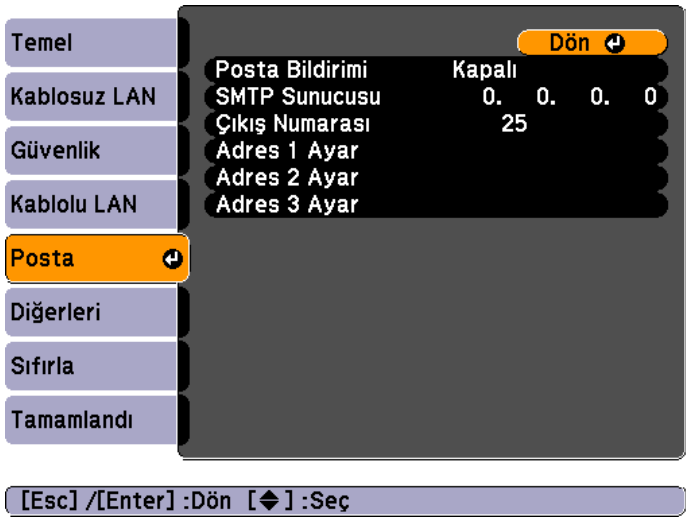
Kablolu LAN Menüsü

Alt Menü	Fonksiyon
IP Ayarları	Aşağıdaki adreslere ilişkin ayarları gerçekleştirebilirsiniz. DHCP: Ağı DHCP kullanarak yapılandırmak için, **Açık** seçin. **Açık** olarak ayarlanırsa, daha fazla adres ayarlayamazsınız. IP Adresi: Projektöre atanan IP adresini 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, 0 ila 255 arasında bir sayıyı ifade eder) Alt Ağ Maskesi: Projektör için alt ağ maskesi 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 ağ geçidi için IP adresi girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ila 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki ağ geçidi adresleri kullanılamaz. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ila 255.255.255.255 (x, 0 ila 255 arasında bir sayıyı ifade eder)
IP Adresi Görüntlm.	IP adresinin Ağ menüsündeki Ağ bilgisinde ve LAN Bekleme ekranında görüntülenmesini engellemek için, bu öğeyi **Kapalı** olarak ayarlayın.

Posta menüsü

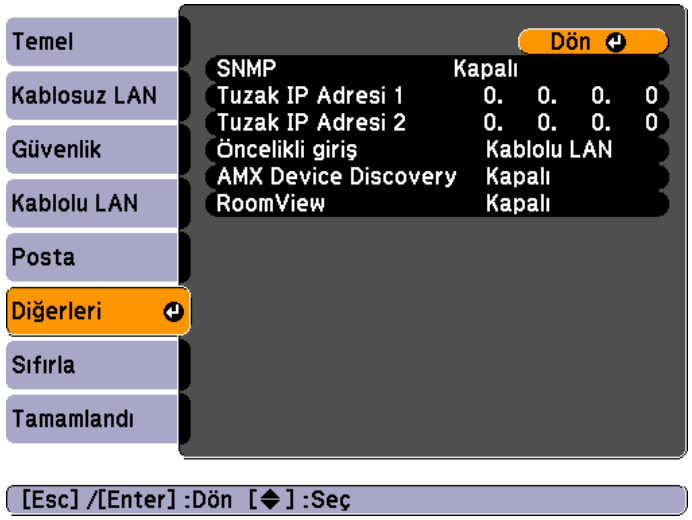
Bu özellik ayarlandığında, projektörde bir sorun veya bir uyarı oluştuğunda bir e-posta bildirimi alırsınız.

☛ "Sorunları Rapor Etmek için Posta Bildirimi İşlevini Kullanma" s.118



Alt Menü	Fonksiyon
Posta Bildirimi	Projektörle ilgili bir sorun ortaya çıktığında veya uyarı verildiğinde, önceden belirlenmiş adreslere e-posta gönderilmesi için **Açık** seçin.
SMTP Sunucusu	Projektör için SMTP Sunucusu IP Adresi girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ila 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki IP adresleri kullanılamaz. 127.x.x.x, 224.0.0.0 ila 255.255.255.255 arası (x, 0 ila 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.
Adres 1 Ayar/Adres 2 Ayar/Adres 3 Ayar	Bildirim e-postasının gönderileceği hedefin e-posta adresini girebilirsiniz. Üç hedefe kadar kaydedebilirsiniz. E-posta adresleri için 32 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz. Posta ile bildirilecek sorun veya uyarıları seçebilirsiniz. Seçilen sorun ya da uyarı projektörde meydana geldiği zaman, bir sorunun veya uyarının meydana geldiğini bildiren bir e-posta belirlenen hedef adrese gönderilir. Görüntülenen öğelerden çoklu öğe seçebilirsiniz.

Diğerleri menüsü

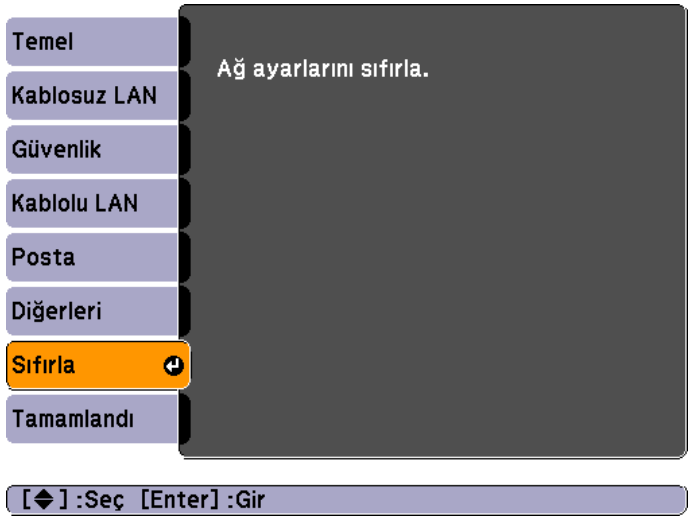


Alt Menü	Fonksiyon
SNMP	Projektörü SNMP kullanarak izlemek için **Açık** seçin. Projektörü izlemek için, SNMP yönetici programını bilgisayarınıza kurmanız gerekir. SNMP'nin ağ yöneticisi tarafından yönetilmesi gerekmektedir. Varsayılan değer **Kapalı**'dır.

Alt Menü	Fonksiyon
Tuzak IP Adresi 1/Tuzak IP Adresi 2	SNMP tuzağı bildirim hedefi için en fazla iki IP adresi kaydedebilirsiniz. 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 arası (x, 0 ila 255 arasında bir sayıyı ifade eder)
Öncelikli giriş	Öncelikli girişi, **Kablolu LAN** veya **Kablosuz LAN** olarak ayarlayabilirsiniz.
AMX Device Discovery	Projektör bir ağa bağlı olduğunda, projektörün AMX Device Discovery tarafından tespit edilmesini sağlamak için bu öğeyi **Açık** şeklinde ayarlayın. Eğer AMX veya AMX Device Discovery'nin bir kontrol cihazı tarafından kumanda edilen bir ortama bağlı değilseniz bunu **Kapalı** olarak ayarlayın.
RoomView	Sadece projektörü Crestron RoomView® kullanarak ağ üzerinden izlerken veya kontrol ederken bu seçeneği **Açık** olarak ayarlayın. Onun dışında **Kapalı** ayarını kullanın. ☛ "Crestron RoomView® Hakkında" s.122 Bu seçenek **Açık** olarak ayarlandığında, aşağıdaki işlevler kullanılamaz. • Web Kontrol • Message Broadcasting (EasyMP Monitor Eklentisi)

Sıfırla Menüsü

Tüm ağ ayarlarını sıfırlar.

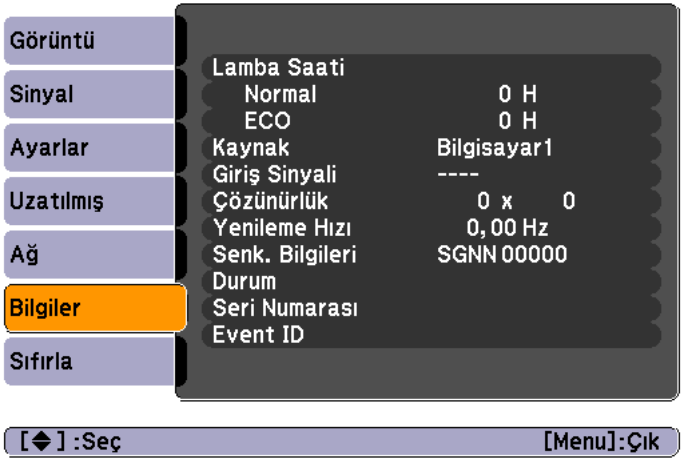


Alt Menü	Fonksiyon
Ağ ayarlarını sıfırla.	Tüm Ağ ayarları sıfırlamak için **Evet** seçeneğini belirleyin.

Bilgiler Menüsü (Yalnızca Ekran)

Yansıtılan görüntü sinyallerinin ve projektörün durumunu kontrol etmenizi sağlar. Görüntülenebilecek öğeler, o sırada yansıtılmakta olan kaynağa göre farklılık gösterir. Kullanılan modele bağlı olarak, bazı giriş kaynakları desteklenmez.

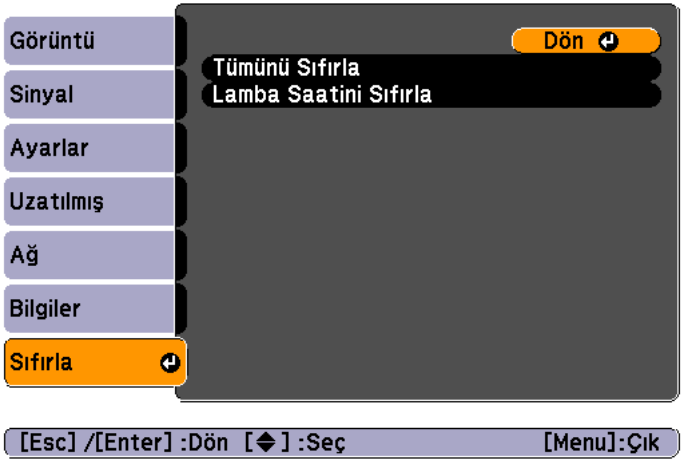
☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.32



Alt Menü	Fonksiyon
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 **Video Sinyali** ayarlarını görüntüleyebilirsiniz.
Yenileme Hızı	Yenileme Hızı▶▶'nı görüntüleyebilirsiniz.
Senk. Bilgileri	Görüntü sinyali bilgisini görüntüleyebilirsiniz. Servis gerektiğinde bu bilgiye ihtiyaç duyulabilir.
Durum	Bu, projektörde meydana gelen hatalarla ilgili bilgidir. Servis gerektiğinde bu bilgiye ihtiyaç duyulabilir.
Seri Numarası	Projektörün seri numarasını görüntüler.
Event ID	Uygulama hata günlüğünü görüntüler. ☛ "Event ID Hakkında" s.99

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

Sıfırla Menüsü



Alt Menü	Fonksiyon
Tümünü Sıfırla	Yapılandırma menüsündeki tüm öğeleri varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Aşağıdaki öğeler, varsayılan ayarlarına sıfırlanmaz: **Giriş Sinyali**, **Kullanıcı Logosu**, **Ağ** menüleri, **Lamba Saati**, **Dil**, **Şifre**, **Kullanıcı Düğmesi** ve **Çoklu ekran** için tüm öğeler.
Lamba Saatini Sıfırla	Toplam lamba saati kullanım süresini sıfırlar. Lambayı değiştirdiğinizde sıfırlayın.

Sorun Giderme

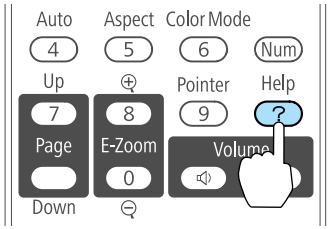
Bu bölüm, sorunların nasıl tanımlanacağını ve bir sorun bulunduğunda neler yapılacağını açıklar.

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

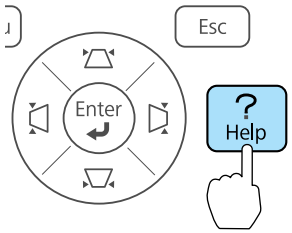
1 [Help] düğmesine basın.

Yardım ekranı görüntülenir.

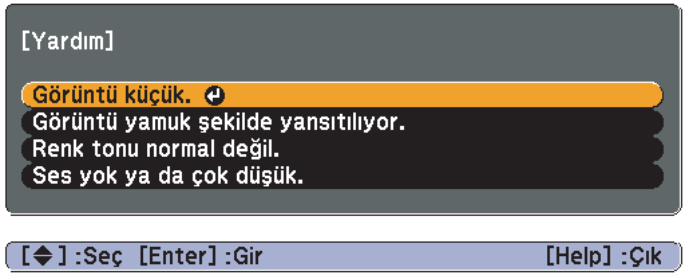
Uzaktan kumandayı kullanarak



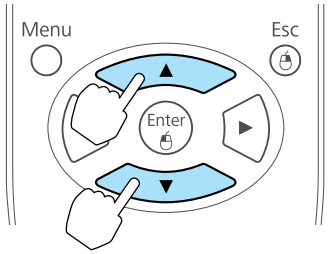
Kontrol panelini kullanarak



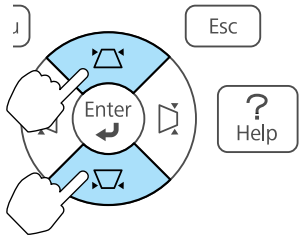
2 Bir menü öğesi seçin.



Uzaktan Kumanda kullanarak

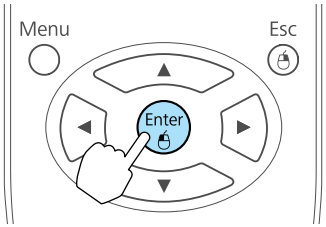


Kontrol panelini kullanarak

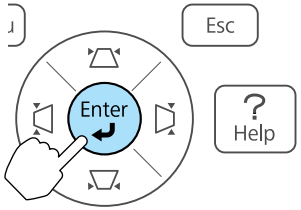


3 Seçimi onaylayın.

Uzaktan kumandayı kullanarak

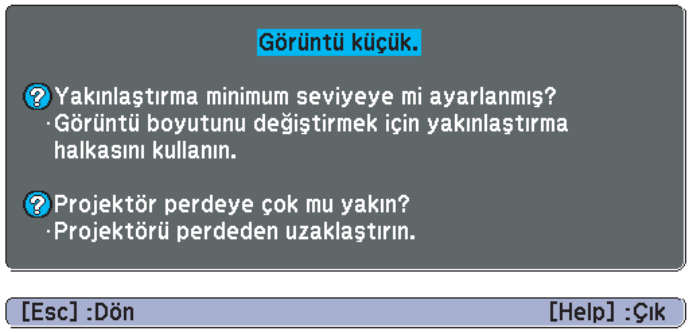


Kontrol panelini kullanarak



Sorular ve çözümler, aşağıdaki ekranda gösterildiği şekilde görüntülenir.

Yardım'dan çıkmak için [Help] düğmesine basın.



Yardım işlevi soruna çözüm getirmezse, aşağıdakine bakın.

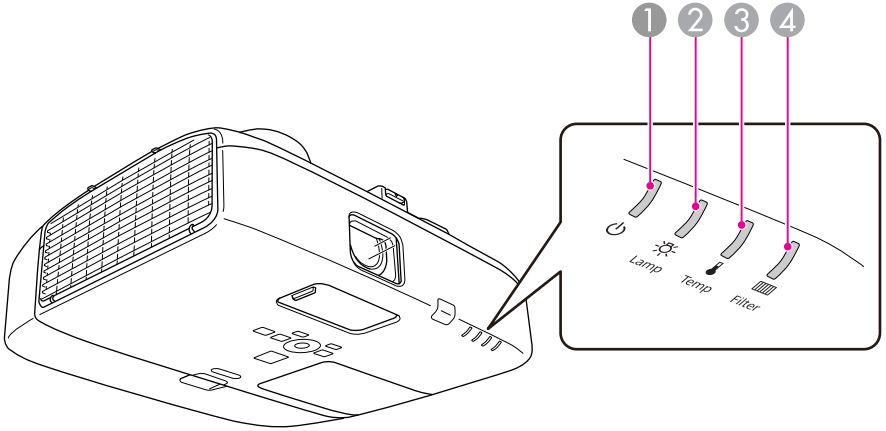
☛ "Sorun Çözme" s.85

Projektörde bir sorun ortaya çıkarsa, öncelikle projektörün göstergelerini kontrol edin ve aşağıdaki "Göstergelerin Okunması" kısmına başvurun. Göstergeler sorunun ne olabileceğini açıkça göstermiyorsa, aşağıdakine bakın.

☛ "Göstergeler Yardımcı Olmazsa" s.90

Göstergeleri Okuma

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



❶ Güç göstergesi — Projektörün çalışma durumunu gösterir.

- Bekleme durumu
  Bu durumda, [⏻] düğmesine basıldığında, yansıtma işlemi başlar.
- Ağ izleme için hazırlanıyor veya soğuma işlemi yürütülüyor
  Gösterge yanıp sönerken tüm düğmeler devre dışı bırakılır.
- Isınma
  Isınma süresi yaklaşık 30 saniyedir. Isınma tamamlandıktan sonra, gösterge yanıp sönmeyi durduracaktır.
  [⏻] düğmesi, ısınma sırasında devre dışıdır.
- Yansıtma

❷ Lamba göstergesi — Projektörün lamba durumunu gösterir.

❸ Sıcaklık göstergesi	İç sıcaklık durumunu gösterir.
❹ Filtre Göstergesi	Hava filtresi durumunu gösterir.

Aşağıdaki tablolar göstergelerin ne anlama geldiğini ve işaret ettikleri sorunların nasıl çözüleceğini gösterir.

Tüm göstergeler kapalıysa, elektrik kablosunun doğru bağlanıp bağlanmadığını ve elektrik gelip gelmediğini kontrol edin.

Bazen, güç kablosu prizden çekildiğinde, ⏻ gösterge ışığı kısa bir süre daha yanmaya devam edebilir, bu bir hata değildir.

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

Durum	Neden	Çözüm veya Durum
	İç Hata	Projektörü kullanmayı durdurun, fişi prizden çekin ve yetkili satıcınızla veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. ☛ *Epson Projektör İletişim Listesi*
	Fan Hatası Snesör Hatası	Projektörü kullanmayı durdurun, fişi prizden çekin ve yetkili satıcınızla veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. ☛ *Epson Projektör İletişim Listesi*
	Yüksek Sıc.Hatası (aşırı ısınma)	Lamba otomatik olarak sönecek ve yansıtma duracaktır. Yaklaşık beş dakika bekleyin. Yaklaşık beş dakika sonra projektör bekleme moduna geçecektir; o zaman aşağıdaki iki noktayı kontrol edin. • Hava filtresinin ve hava çıkış menfezinin temiz olup olmadığını, ve projektörün bir duvara dayanıp dayanmadığını kontrol edin. • Hava filtresi tıkalıysa, temizleyin veya değiştirin. ☛ "Hava Filtresi'nin temizlenmesi" s.101,"Hava Filtresinin Değiştirilmesi" s.107 Yukarıdaki noktaları kontrol ettikten sonra hata devam ediyorsa, projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunun fişini prizden çekin ve yetkili satıcınızla veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. ☛ *Epson Projektör İletişim Listesi*
		1500 m veya üzerinde bir yükseklikte kullanırken, **Yüksek İrtifa Modu** seçeneğini **Açık** olarak ayarlayın. ☛ "Uzatılmış Menüsü" s.70

Durum	Neden	Çözüm veya Durum
	Lamba Hatası Lamba Arızası	Aşağıdaki iki noktayı kontrol edin. • Lambayı çıkartın ve kırılıp kırılmadığını kontrol edin. ☛ "Lambanın Değiştirilmesi" s.104 • Hava filtresini temizleyin. ☛ "Hava Filtresi'nin temizlenmesi" s.101
		Lamba kırık değilse: Lambayı yerine takın ve gücü açın. **Hata devam ediyorsa**: Lambayı yeni bir lambayla değiştirin ve projektörü açın. **Hata devam ediyorsa**: Projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunun fişini prizden çekin ve yetkili satıcınızla veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. ☛ *Epson Projektör İletişim Listesi*
		Lamba kırıksa: Yerel satış noktanıza veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde verilen en yakın adrese başvurun. (Lamba değiştirilene kadar görüntü yansıtılamaz.) ☛ *Epson Projektör İletişim Listesi*
		1500 m veya üzerinde bir yükseklikte kullanırken, **Yüksek İrtifa Modu** seçeneğini **Açık** olarak ayarlayın. ☛ "Uzatılmış Menüsü" s.70
	Oto İris Hatası Güç Hatası (Ballast) Hava çıkış fanı kapağı Hatası	Projektörü kullanmayı durdurun, fişi prizden çekin ve yetkili satıcınızla veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. ☛ *Epson Projektör İletişim Listesi*
		Projektör açıldığında açılmıyorsa ya da projektör kapatıldığında kapanmıyorsa hava çıkış kapağı arızalıdır. Projektörü kullanmayı durdurun, fişi prizden çekin ve yetkili satıcınızla veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. ☛ *Epson Projektör İletişim Listesi*
	Hava Ak. Sen.Hatası	Hava akış sensörü arızalı. Projektörü kullanmayı durdurun, fişi prizden çekin ve yetkili satıcınızla veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. ☛ *Epson Projektör İletişim Listesi*

Durum	Neden	Çözüm veya Durum
	Filt. hava akış hat	Aşağıdaki iki noktayı kontrol edin. • Hava filtresinin ve hava çıkış menfezinin tıkalı olup olmadığını, ve projektörün bir duvara dayanıp dayanmadığını kontrol edin. • Hava filtresi tıkalıysa, temizleyin veya değiştirin. ☛ "Hava Filtresi'nin temizlenmesi" s.101, "Hava Filtresinin Değiştirilmesi" s.107 **Yukarıdaki noktaları kontrol ettikten sonra hata devam ediyorsa**, projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunun fişini prizden çekin ve yetkili satıcınızla veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. ☛ *Epson Projektör İletişim Listesi*
	Yüksek Sıc.Uyarısı	(Bu bir anormallik değildir. Ancak, sıcaklık yeniden fazla yüksek bir düzeye çıkarsa, yansıtma otomatik olarak durdurulur.) • Hava filtresinin ve hava çıkış menfezinin temiz olup olmadığını, ve projektörün bir duvara dayanıp dayanmadığını kontrol edin. • Hava filtresi tıkalıysa, temizleyin veya değiştirin. ☛ "Hava Filtresi'nin temizlenmesi" s.101, "Hava Filtresinin Değiştirilmesi" s.107
	Lambayı Değiştir	Yeni bir lamba ile değiştirin. ☛ "Lambanın Değiştirilmesi" s.104 Lambayı bu süre geçtikten sonra kullanmaya devam etmeniz halinde, lambanın patlama olasılığı artar. Lambayı mümkün olduğu kadar kısa süre içinde yenisiyle değiştirin.
	Düşük Hava Akışı	Aşağıdaki iki noktayı kontrol edin. • Hava filtresinin ve hava çıkış menfezinin tıkalı olup olmadığını, ve projektörün bir duvara dayanıp dayanmadığını kontrol edin. • Hava filtresi tıkalıysa, temizleyin veya değiştirin. ☛ "Hava Filtresi'nin temizlenmesi" s.101, "Hava Filtresinin Değiştirilmesi" s.107 **Yukarıdaki noktaları kontrol ettikten sonra hata devam ediyorsa**, projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunun fişini prizden çekin ve yetkili satıcınızla veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. ☛ *Epson Projektör İletişim Listesi*
	Hava Fltresi Yok	Hava filtresinin sıkıca takılıp takılmadığını kontrol edin. ☛ "Hava Filtresinin Değiştirilmesi" s.107

Durum	Neden	Çözüm veya Durum
	H. Filt.Tmzl.Uyr.	"Hav. filt. temizleme zam. Hava filtresini temizleyin ya da değiştirin." gösterilir. Hava filtresini temizleyin. ☛ "Hava Filtresi'nin temizlenmesi" s.101 H. Filt.Tmzl.Uyr. ile ilgili gösterge veya mesajlar sadece **Temizlik bildirimi**, Yapılandırma menüsünde **Hava Filtresi Ayarı**'nda **Açık** olarak ayarlandığında gösterilir. ☛ **Uzatılmış** - **Hava Filtresi Ayarı**s.70

- Göstergelerin tümü normal değerleri gösterirken projektör düzgün çalışmıyorsa, aşağıdakine bakın.
  ☛ "Göstergeler Yardımcı Olmazsa" s.90
- Hata bu tabloda gösterilmiyorsa, projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunu fişten çıkartın ve yetkili satıcınızla veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde 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 İlgili Sorunlar

• **Hiç bir görüntü belirmiyor** Yansıtma başlamıyor, yansıtma alanı tamamen siyah veya yansıtma alanı tamamen mavi.	☛s.91
• **Hareketli görüntüler görüntülenmiyor** Bilgisayardan yansıtılan hareketli görüntüler siyah görünüyor ve hiçbir şey yansıtılmıyor.	☛s.91
• **Yansıtma otomatik olarak duruyor**	☛s.92
• **"Desteklenmiyor." mesajı görüntüleniyor**	☛s.92
• **"Sinyal Yok" mesajı görüntüleniyor**	☛s.92
• **Görüntüler bulanık, odak dışında veya bozuk**	☛s.93
• **Görüntülerde parazit veya bozulma görünüyor**	☛s.93
• **Görüntü kesik (geniş) veya küçük veya en boy oranı uygun değil** Görüntünün sadece bir kısmı görüntüleniyor veya görüntünün yükseklik ve genişlik oranları doğru değil.	☛s.94
• **Görüntü renkleri doğru değil** Görüntünün tamamı morumsu ya da yeşilimsi görünüyor, görüntüler siyah beyaz veya renkler mat görünüyor.	☛s.95
• **Görüntüler koyu görünüyor**	☛s.95

Yansıtma başladığında meydana gelen sorunlar

• **Projektör açılmıyor**	☛s.96

Diğer Sorunlar

• **Ses duyulmuyor ya da ses kısık**	☛s.96
• **Uzaktan kumanda çalışmıyor**	☛s.97
• **Mesajlar ve menüler için dili değiştirmek istiyorum**	☛s.98
• **Projektörde bir hata oluşmasına rağmen posta alınamıyor**	☛s.98

Görüntülerle İlgili Sorunlar

Hiç bir görüntü belirmiyor

Kontrol Edin	Çözüm
[⏻] düğmesine bastınız mı?	Projektörü açmak için [⏻] düğmesine basın.
Göstergeler kapalı mı?	Elektrik kablosu doğru bağlanmamıştır veya elektrik gelmiyordur. Projektörün güç kablosunu doğru şekilde bağlayın. ☛ "Kurulumdan Projeksiyona" s.31 Elektrik prizinizin ve güç kaynağının doğru çalıştığından emin olun.
A/V Sessiz modu açık mı?	A/V Sessiz ayarını iptal etmek için uzaktan kumandadaki [A/V Mute] düğmesine basın. ☛ "Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)" s.48
Yapılandırma menüsü ayarları doğru yapılmış mı?	Tüm ayarları sıfırlayın. ☛ **Sıfırla** - **Tümünü Sıfırla** s.82
Yansıtılacak görüntü tamamen siyah mı? (Sadece bilgisayar görüntüleri yansıtırken)	Ekran koruyucular gibi bazı giriş görüntüleri tamamen siyah olabilir.
Görüntünün sinyal biçimi ayarları doğru mu? (Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken)	Ayarları bağlı aygıta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın. ☛ **Sinyal** - **Video Sinyali** s.67
Windows Media Center tam ekranda mı görüntüleniyor? (Sadece ağ bağlantısı sırasında)	Windows Media Center tam ekranda görüntülendiğinde ağ bağlantısı kullanarak projeksiyon yapamazsınız. Ekran boyutunu küçültün.
Windows DirectX işlevini kullanan bir uygulama mı görüntüleniyor? (Sadece ağ bağlantısı sırasında)	Windows DirectX işlevini kullanan uygulamaların görüntüleri düzgün şekilde görüntülenmeyebilir.

Hareketli görüntüler görüntülenmiyor (sadece görüntünün hareketli bölümü siyah)

Kontrol Edin	Çözüm
Bilgisayarın görüntü sinyali LCD'ye ve monitöre gönderiliyor mu? (Sadece bir dizüstü bilgisayardan veya dahili bir LCD ekrana sahip bir bilgisayardan görüntüler yansıtırken)	Bilgisayardan gelen görüntü sinyalini sadece harici çıkış olarak değiştirin. Bilgisayarınızın belgelerine bakın veya bilgisayarın üreticisine başvurun.

Yansıtma otomatik olarak duruyor

Kontrol Edin	Çözüm
Uyku Modu, **Açık** olarak mı ayarlanmış?	Projektörü açmak için [⏻] düğmesine basın. Uyku Modu'nu kullanmak istemiyorsanız, ayarı şu şekilde değiştirin: **Kapalı**. ☛ **Uzatılmış** - **İşletim** - **Uyku Modu** s.70

"Desteklenmiyor." mesajı görüntüleniyor.

Kontrol Edin	Çözüm
Görüntünün sinyal biçimi ayarları doğru mu? (Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken)	Ayarları bağlı aygıta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın. ☛ **Sinyal** - **Video Sinyali** s.67
Mod, görüntü sinyallerinin frekans ve çözünürlüğüyle eşleşiyor mu? (Sadece bilgisayar görüntüleri yansıtırken)	Bilgisayardan çıkan görüntü sinyallerinin çözünürlük ve yenileme hızının değiştirilmesi ile ilgili ayrıntılar için bilgisayarınızla birlikte verilmiş olan belgelere başvurun. ☛ "Desteklenen Monitör Ekranları" s.130

"Sinyal yok." mesajı görüntüleniyor.

Kontrol Edin	Çözüm
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin. ☛ "Kurulumdan Projeksiyona" s.31
Doğru bağlantı noktası seçilmiş mi?	Uzaktan kumandadaki ya da kontrol panelindeki [Source Search] düğmesine basarak görüntüyü değiştirin. ☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.32
Bilgisayar veya video aygıtı açık mı?	Ekipmanı açın.
Görüntü sinyalleri projektöre gönderiliyor mu? (Sadece bir dizüstü bilgisayardan veya dahili bir LCD ekrana sahip bir bilgisayardan görüntüler yansıtırken)	Görüntü sinyalleri sadece bilgisayarın LCD monitörüne ya da aksesuar monitöre gönderiliyorsa, çıkışı bilgisayarın kendi monitörüne ek olarak harici bir hedefe değiştirmeniz gereklidir. Bazı bilgisayar modellerinde, görüntü sinyalleri harici olarak gönderiliyorsa, LCD monitörde ya da aksesuar monitörde görüntülenmezler. Bağlantı bilgisayar açıkken yapılırsa, bilgisayarın video sinyalini harici çıkışa çeviren Fn tuşu (İşlev tuşu) çalışmayabilir. Bilgisayar ve projektör gücünü kapatın ve ardından yeniden açın. ☛ "Kurulumdan Projeksiyona" s.31 ☛ Bilgisayara ait belgeler

Görüntüler bulanık, odak dışında veya bozuk

Kontrol Edin	Çözüm
Ekran yerleşimi doğru ayarlanmış mı?	Yansıtılan görüntüyü ayarlayın. ☛ "Y/D Ekran Yerleşimi" s.34, "Quick Corner" s.35
Odak doğru ayarlanmış mı?	Odağı ayarlamak için, odaklama halkasını döndürün. ☛ "Odağın Düzeltilmesi" s.37
Projektör doğru uzaklıkta mı?	Önerilen yansıtma mesafe aralığının dışına mı yansıtmaktadır? Önerilen aralık dahilinde kurun. ☛ "Ekran Boyutu ve Yansıtma Mesafesi" s.127
Ekran Yerleşimi ayarının değeri büyük mü?	Ekran yerleşimi düzeltmesinin miktarını azaltmak için yansıtma açısını küçültün. ☛ "Görüntü Konumunun Ayarlanması" s.37
Mercek üzerinde buğulanma oluşmuş mu?	Projektör aniden soğuk bir ortamdan sıcak bir ortama geçirilirse ya da ortam ısısında ani değişiklikler meydana gelirse, mercek yüzeyinde buğulanma oluşabilir ve bu, görüntülerin bulanık görünmesine yol açabilir. Projektörü kullanmadan yaklaşık bir saat önce kullanılacağı odaya kurun. Mercek üzerinde buğulanma oluşursa, projektörü kapatın ve buğulanmanın kaybolmasını bekleyin.

Görüntülerde parazit veya bozulma görünüyor

Kontrol Edin	Çözüm
Görüntünün sinyal biçimi ayarları doğru mu? (Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken)	Ayarları bağlı aygıta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın. ☛ **Sinyal** - **Video Sinyali** s.67
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin. ☛ "Donanımın Bağlanması" s.21
Bir uzatma kablosu kullanılıyor mu?	Bir uzatma kablosu kullanılıyorsa, elektrik paraziti sinyalleri etkileyebilir. Projektör ile birlikte verilen kabloları kullanarak, sorunu yaratanın uzatma kablosu olup olmadığını kontrol edin.
Doğru çözünürlük seçilmiş mi? (Sadece bilgisayar görüntüleri yansıtırken)	Bilgisayarı, gönderilen sinyallerin bu projektörle uyumlu olmasını sağlayacak şekilde ayarlayın. ☛ "Desteklenen Monitör Ekranları" s.130 ☛ Bilgisayara ait belgeler

Kontrol Edin	Çözüm
Senkronizasyon ve İzleme ayarları doğru yapılmış mı? (Sadece bilgisayar görüntüleri yansıtırken)	Otomatik ayarlamayı gerçekleştirmek için uzaktan kumandadaki [Auto] düğmesine ya da projektörün kontrol panelindeki [Enter] düğmesine basın. Otomatik ayarlama yapıldıktan sonra bile görüntüler doğru olarak ayarlanmıyorsa, Yapılandırma menüsünden de ayar yapabilirsiniz. ☛ **Sinyal** - **İzleme**, **Senkronizasyon** s.67

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

Kontrol Edin	Çözüm
Bir geniş panel bilgisayar görüntüsü mü yansıtılıyor? (Sadece bilgisayar görüntüleri yansıtırken)	Ayarları bağlı aygıta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın. ☛ **Sinyal** - **Çözünürlük** s.67
Görüntü hala E-Zoom işlevi kullanılarak büyütülüyor mu?	Uzaktan kumandadaki [Esc] düğmesine basıp E-Zoom işlevini iptal edin. ☛ "Görüntünün Bir Bölümünün Büyütülmesi (E-Zoom)" s.50
Görüntü konumu doğru ayarlanmış mı?	Yansıtılan bilgisayar görüntüsünün otomatik ayarlamasını gerçekleştirmek için uzaktan kumandadaki [Auto] düğmesine veya kumanda panelindeki [Enter] düğmesine basın. Otomatik ayarlama yapıldıktan sonra bile görüntüler doğru olarak ayarlanmıyorsa, Yapılandırma menüsünden de ayar yapabilirsiniz. Bilgisayar görüntü sinyalleri dışında diğer sinyallerin ayarlarını da projeksiyon sırasında Yapılandırma menüsünden yapabilirsiniz. ☛ **Sinyal** - **Konum** s.67
Bilgisayar çift ekran için ayarlanmış mı? (Sadece bilgisayar görüntüleri yansıtırken)	Bilgisayarın Denetim Masası'ndaki **Görüntü Özellikleri** menüsünden çift ekran etkinleştirilmişse, projektör bilgisayar ekranındaki görüntünün yalnızca yarısını yansıtacaktır. Bilgisayar ekranındaki görüntünün tamamını görüntülemek için, çift ekran ayarını kapatın. ☛ Bilgisayar video sürücüsü belgeleri
Doğru çözünürlük seçilmiş mi? (Sadece bilgisayar görüntüleri yansıtırken)	Bilgisayarı, gönderilen sinyallerin bu projektörle uyumlu olmasını sağlayacak şekilde ayarlayın. ☛ "Desteklenen Monitör Ekranları" s.130 ☛ Bilgisayara ait belgeler

Görüntü renkleri doğru değil

Kontrol Edin	Çözüm
Giriş sinyali ayarları bağlı aygıttan gelen sinyallerle eşleşiyor mu?	Aşağıdaki ayarları bağlı aygıta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın. • Görüntü, Computer1 veya Computer2 bağlantı noktasına bağlı bir aygıttan geliyorsa. ☛ **Sinyal** - **Giriş Sinyali** s.67 • Görüntü, S-Video veya Video bağlantı noktasına bağlı bir aygıttan geliyorsa. ☛ **Sinyal** - **Video Sinyali** s.67
Görüntü parlaklığı doğru ayarlanmış mı?	Yapılandırma menüsünden **Parlaklık** ayarını yapın. ☛ **Görüntü** - **Parlaklık** s.66
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin. ☛ "Donanımın Bağlanması" s.21
Kontrast ayarı doğru yapılmış mı?	Yapılandırma menüsünden **Kontrast** ayarını yapın. ☛ **Görüntü** - **Kontrast** s.66
Renk ayarı doğru yapılmış mı?	Yapılandırma menüsünden **Renk Ayarı**'nı yapın. ☛ **Görüntü** - **Renk Ayarı** s.66
Renk doygunluğu ve renk tonu doğru ayarlanmış mı? (Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken)	Yapılandırma menüsünden **Renk Doygunluğu** ve **Renk Tonu** ayarlarını yapın. ☛ **Görüntü** - **Renk Doygunluğu**, **Renk Tonu** s.66

Görüntüler koyu görünüyor

Kontrol Edin	Çözüm
Görüntü parlaklığı doğru ayarlanmış mı?	Yapılandırma menüsünden **Parlaklık** ve **Enerji Tüketimi** ayarlarını yapın. ☛ **Görüntü** - **Parlaklık** s.66 ☛ **Ayarlar** - **Enerji Tüketimi** s.69
Kontrast ayarı doğru yapılmış mı?	Yapılandırma menüsünden **Kontrast** ayarını yapın. ☛ **Görüntü** - **Kontrast** s.66
Lambayı değiştirme zamanı geldi mi?	Lambanın değiştirilme zamanı yaklaştığında, görüntüler daha karanlık hale gelecek ve renk kalitesi zayıflayacaktır. Bu meydana geldiğinde, lamba yenisiyle değiştirilmelidir. ☛ "Lambanın Değiştirilmesi" s.104

Yansıtma Başladığında Meydana Gelen Sorunlar

Projektör açılmıyor

Kontrol Edin	Çözüm
[⏻] düğmesine bastınız mı?	Projektörü açmak için [⏻] düğmesine basın.
Göstergeler kapalı mı?	Elektrik kablosu doğru bağlanmamıştır veya elektrik gelmiyordur. Elektrik kablosunu çıkarın ve ardından tekrar takın. ☛ "Kurulumdan Projeksiyona" s.31 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 Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. ☛ *Epson Projektör İletişim Listesi*
İşletim Kilidi, **Tam Kilit** konumuna ayarlanmış mı?	Uzaktan kumandadaki [⏻] düğmesine basın. **İşletim Kilidi** özelliğini kullanmak istemezseniz **Kapalı** olarak ayarlayın. ☛ **Ayarlar** - **İşletim Kilidi** s.69
Kumanda alıcısı için doğru ayar seçildi mi?	Yapılandırma menüsünden **Uzak Alıcı** ayarını kontrol edin. ☛ **Ayarlar** - **Uzak Alıcı** s.69
Doğrudan Güç kapanır kapanmaz güç kablosu geri takıldı mı ya da kesici açıldı mı?	**Direkt güç açma** öğesi **Açık** olarak ayarlandığında soldaki işlem yapıldığı zaman güç tekrar açılmayabilir. Projektörü açmak için [[⏻]] düğmesine basın.

Diğer Sorunlar

Ses duyulmuyor ya da ses kısık

Kontrol Edin	Çözüm
Ses/görüntü kablosunun hem projektöre hem de ses kaynağına sıkıca takılı olduğundan emin olun.	Audio bağlantı noktasından kabloyu sökün ve ardından kabloyu tekrar bağlayın.
Ses, en düşüğe mi ayarlanmış?	Ses ayarını ses duyulacak şekilde ayarlayın. ☛ **Ayarlar** - **Ses Düzeyi** s.69 ☛ "Ses Düzeyinin Ayarlanması" s.38

Kontrol Edin	Çözüm
A/V Sessiz modu açık mı?	A/V Sessiz ayarını iptal etmek için uzaktan kumandadaki [A/V Mute] düğmesine basın. ☛ "Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)" s.48
Ses kablosunun özelliği "Dirençsiz" mi?	Piyasadan aldığınız ses kablosunu kullanırken, kablonun "Dirençsiz" olduğundan emin olun.
HDMI kablosu ile mi bağlı?	HDMI kablosu ile bağlantı sağlanırken herhangi bir ses çıkışı gerçekleşmiyorsa, bağlı cihazı PCM çıkışına ayarlayın.

Uzaktan kumanda çalışmıyor

Kontrol Edin	Çözüm
Uzaktan kumanda kullanılırken, ışık yayma alanı projektördeki uzaktan kumanda ışığı alım alanına bakıyor mu?	Uzaktan kumandayı uzaktan kumanda ışığı alım alanına doğru çevirin. ☛ "Uzaktan kumanda işletim mesafesi" s.17
Uzaktan kumanda projektörden çok mu uzakta?	Uzaktan kumandanın çalışma mesafesi 6 m'dir. ☛ "Uzaktan kumanda işletim mesafesi" s.17
Uzaktan kumanda ışığı alım bölgesine direkt güneş ışığı ya da floresan lambalardan güçlü ışık geliyor mu?	Projektörü, uzaktan kumanda ışığı alım bölgesine kuvvetli ışık gelmeyecek bir yere kurun. Ya da Yapılandırma menüsündeki **Uzak Alıcı** ayarını **Kapalı** yapın. ☛ **Ayarlar** - **Uzak Alıcı** s.69
Uzak Alıcı için doğru ayar seçildi mi?	Yapılandırma menüsünden **Uzak Alıcı** ayarını kontrol edin. ☛ **Ayarlar** - **Uzak Alıcı** s.69
Piller bitmiş mi ya da doğru takılmış mı?	Pillerin doğru şekilde takıldığından emin olun ve gerekirse yeni pillerle değiştirin. ☛ "Uzaktan kumanda pillerinin değiştirilmesi" s.16
Uzaktan kumanda ID'si ile Projektör ID'si eşleşiyor mu?	Çalıştırmak istediğiniz projektörün kimliğinin uzaktan kumandanın kimliği ile eşleştiğinden emin olun. ID ayarına bakılmaksızın tüm projektörleri uzaktan kumanda ile kullanabilmek için uzaktan kumanda ID'sini "0" olarak ayarlayın. ☛ "Uzaktan kumanda ID'sini belirleme" s.53

Harici monitörde hiçbir şey görüntülenmiyor

Kontrol Edin	Çözüm
Görüntüler Computer1 giriş bağlantı noktası dışında bir bağlantı noktasından mı alınıyor?	Bir harici monitörde görüntülenebilen tek görüntü, Computer1 bağlantı noktasından alınan analog RGB sinyalleridir.

Mesajlar ve menüler için dili değiştirmek istiyorum

Kontrol Edin	Çözüm
Dil ayarını değiştirin.	Yapılandırma menüsünden dil ayarını yapın. ☛ **Uzatılmış** - **Dil** s.70

Projektörde bir hata oluşmasına rağmen posta alınamıyor

Kontrol Edin	Çözüm
Bekleme Modu öğesi **İletişim Açık** olarak mı ayarlı?	Projektör bekleme modundayken Posta Bildirimi işlevini kullanmak için, Yapılandırma menüsünden **Bekleme Modu** bölümünde **İletişim Açık** ayarını yapın. ☛ **Uzatılmış** - **Bekleme Modu** s.70
Ciddi bir anormallik meydana geldi ve projektör bir anda durdu mu?	Anormal durum devam ederse, yetkili satıcınızla veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. ☛ *Epson Projektör İletişim Listesi*
Projektöre güç geliyor mu?	Elektrik prizinizin ve güç kaynağının doğru çalıştığından emin olun.
Posta Bildirimi işlevi Yapılandırma menüsünde doğru ayarlanmış mı?	Hata bildirimi e-postası, Yapılandırma menüsündeki **Posta** ayarlarına göre gönderilir. Doğru ayarlanmış olup olmadığını kontrol edin. ☛"Posta menüsü" s.79

Sayıları kontrol edin ve aşağıdaki önlemleri uygulayın. Sorun çözülemezse, ağ yöneticisine veya aşağıdaki başvuru adreslerinden birine başvurun.

☛ *Epson Projektör İletişim Listesi*

Event ID	Neden	Çözüm
0432 0435	Başlatılamadı EasyMP Network Projection.	Projektörü yeniden başlatın.
0434 0482 0484 0485	Ağ iletişimi istikrarsız.	Ağ iletişimi durumunu kontrol edin ve bir süre bekledikten sonra yeniden bağlanın.
0433	Aktarılan görüntüler oynatılamıyor.	EasyMP Network Projection uygulamasını yeniden başlatın.
0481	İletişim, bilgisayar tarafından kesildi.	
0483 04FE	EasyMP Network Projection beklenmeyen biçimde sonlandırıldı.	Ağ iletişimi durumunu kontrol edin ve projektörü yeniden başlatın.
0479 04FF	Projektörde sistem hatası oluştu.	Projektörü yeniden başlatın.
0891	Aynı SSID'ye sahip bir erişim noktası bulunamıyor.	Bilgisayarı, erişim noktasını ve projektörü aynı SSID'ye ayarlayın.
0892	WPA/WPA2 kimlik doğrulama türü eşleşmiyor.	Kablosuz LAN güvenlik ayarlarının doğru olup olmadığını kontrol edin. ☛ **Güvenlik** s.76
0893	WEP/TKIP/AES şifreleme türü eşleşmiyor.	
0894	Projektör, yetkisiz bir erişim noktasına bağlandığından, iletişim kesildi.	Daha fazla bilgi edinmek için, ağ yöneticinize başvurun.
0898	DHCP alınamadı.	DHCP sunucusunun düzgün çalışıp çalışmadığını kontrol edin. DHCP kullanmıyorsanız, DHCP ayarını kapatın. ☛ **Kablosuz LAN - IP Ayarları** s.75
0895 0899	Diğer iletişim hataları	Projektörün veya EasyMP Network Projection uygulamasının yeniden başlatılmasıyla sorun çözülmezse, yerel satıcınıza veya aşağıdaki listede belirtilen en yakın adrese başvurun. ☛ *Epson Projektör İletişim Listesi*

Bakım

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

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

Dikkat

Temizleme öncesinde projektörü kapatın.

Projektör Yüzeyinin Temizlenmesi

Projektör yüzeyini yumuşak bir bezle hafifçe silerek temizleyin.

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

Dikkat

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

Mercek Kapağı Camının Temizlenmesi

Mercek kapağı camındaki kirleri temizlemek için piyasada cam silmek amacıyla satılan bir temizlik bezi kullanın.

Uyarı

Mercek kapağı camından pislik ve tozu temizlemek için yanıcı gaz içeren spreyler kullanmayın. Lambanın yüksek iç sıcaklığından dolayı projektör alev alabilir.

Dikkat

Kolayca zarar görebileceğinden dolayı mercek kapağı camını sert materyallerle ovalamayın veya darbelere maruz bırakmayın.

Hava Filtresi'nin temizlenmesi

Aşağıdaki mesajlardan biri görüntülendiyse veya filtre göstergesi yeşil renkte yanıp sönüyorsa, hava filtresini ya da hava girişini temizleyin.

"Hav. filt. temizleme zam. Hava filtresini temizleyin ya da değiştirin."

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

"Hava filtresi tıkanmış. Hava filtresini temizleyin ya da değiştirin."

Dikkat

- Hava filtresi veya hava çıkışında toz birikmesi projektörün iç sıcaklığının yükselmesine neden olabilir ve bu durum çalışmayla ilgili sorunlara ve optik motorun hizmet ömrünün kısalmasına yol açabilir. Filtreyi mesaj görünür görünmez temizleyin.
- Hava filtresini suyun içinde durulamayın. Deterjanlar veya solventler kullanmayın.
- Temizleme için bir fırça kullandığınızda, uzun yumuşak kıllı bir fırça kullanın ve hafifçe fırçalayın. Cihaz fazla güçlü şekilde fırçalanırsa, toz filtrenin içine sıkışacaktır ve çıkarılamayacaktır.

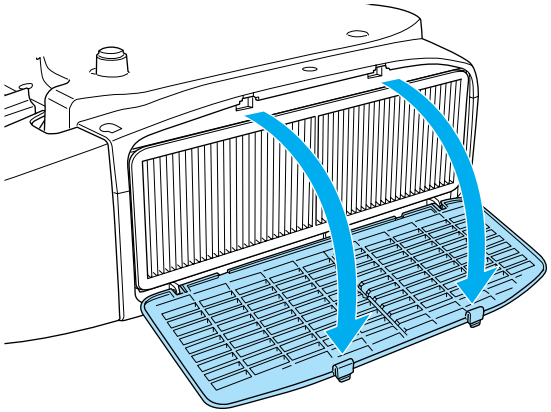
Hava filtresinin temizlenmesi

Projektör tavana asılarak kullanılsa da hava filtresi değiştirilebilir.

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

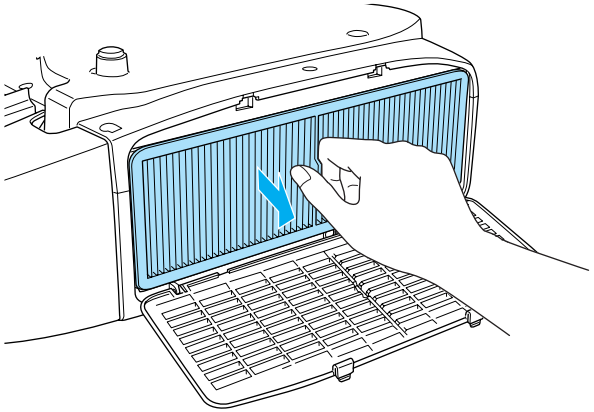
2 Hava filtresi kapağını açın.

Hava filtresi kapağındaki tırnaklara basın ve kapağı açın.



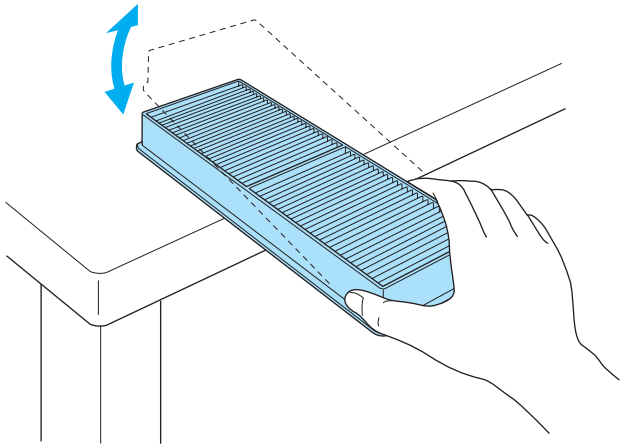
3 Hava filtresini çıkarın.

Hava filtresinin ortasındaki tırnağı kavrayın ve düz şekilde dışarı doğru çekin.



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

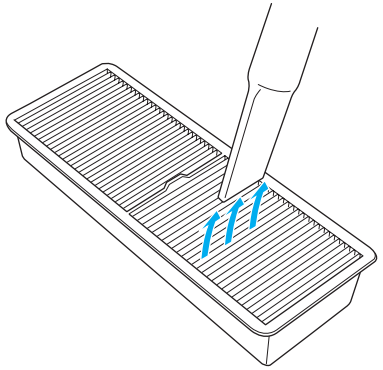
Filtreyi ters çevirin ve diğer tarafa da aynı şekilde hafifçe vurun.



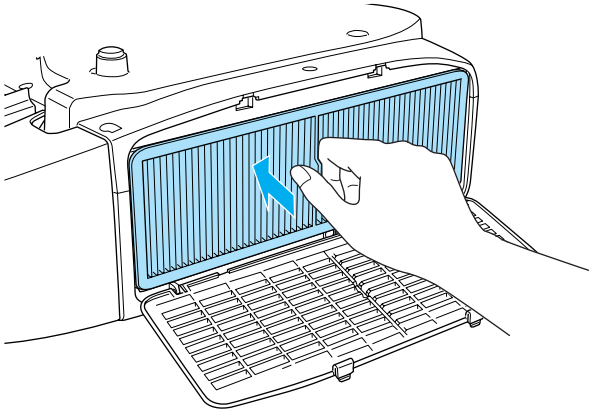
Dikkat

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

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



6 Hava filtresini takın.



7 Hava filtresi kapağını kapatın.

Yerine tık sesiyle oturana dek tırnakları ittirin.

- Bu mesaj temizleme işleminden sonra da sık sık görüntüleniyorsa hava filtresinin değiştirilme zamanı gelmiştir. Yeni hava filtresi ile değiştirin.
  ☛ "Hava Filtresinin Değiştirilmesi" s.107
- Bu parçaları, en az üç ayda bir temizlemeniz tavsiye edilmektedir. Projektörü özellikle tozlu ortamlarda kullanıyorsanız bu parçaları daha sık temizleyin.
- H. Filt.Tmzl.Uyr. ile ilgili gösterge veya mesajlar sadece **Temizlik bildirimi**, Yapılandırma menüsünde **Hava Filtresi Ayarı**'nda **Açık** olarak ayarlandığında gösterilir.
  ☛ **Uzatılmış - Hava Filtresi Ayarı** s.70

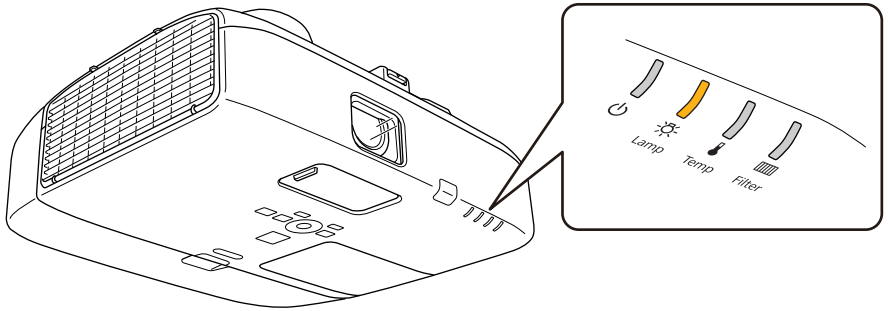
Bu bölümde, lambanın ve hava filtresinin nasıl değiştirileceği açıklanmıştır.

Lambanın Değiştirilmesi

Lamba değiştirme süresi

Aşağıdaki durumlar söz konusu olduğunda lambanın değiştirilmesi gerekir:

- Aşağıdaki mesaj görüntülendiğinde.
  "Lambayı değiştirme zamanı geldi. Satın almak için lütfen Epson projektör satıcınızla temasa geçin veya www.epson.com adresini ziyaret edin."
  Mesaj, 30 saniye boyunca görüntülenir.
- Lamba göstergesi turuncu renkte yanıp söndüğünde.



- Yansıtılan görüntü koyulaştığında veya kalitesi bozulmaya başladığında.

Dikkat

- Lamba değiştirme mesajı, başlangıç parlaklığının ve yansıtılan görüntünün kalitesinin korunması için aşağıda belirtilen sürelerden sonra görüntülenecek şekilde ayarlanmıştır.
  EB-D6150:
  Enerji Tüketimi, **Normal** olarak ayarlandığında: Yaklaşık 3900 saat
  Enerji Tüketimi, **ECO** olarak ayarlandığında: Yaklaşık 5900 saat
  EB-D6250/EB-D6155W:
  Enerji Tüketimi, **Normal** olarak ayarlandığında: Yaklaşık 2900 saat
  Enerji Tüketimi, **ECO** olarak ayarlandığında: Yaklaşık 3900 saat
- Lambayı bu süre geçtikten sonra kullanmaya devam etmeniz halinde, lambanın patlama olasılığı artar. Lamba değiştirme mesajı göründüğünde, hala çalışıyor olsa bile lambayı en kısa sürede yenisiyle değiştirin.
- Gücü art arda kapatıp sonra ani olarak açmayın. Gücün sık sık açılıp kapatılması lambanın ömrünü kısaltabilir.
- Lamba özelliklerine ve kullanma şekline bağlı olarak lamba, lamba uyarı mesajından önce kararabilir veya çalışmayı kesebilir. İhtiyaç duyulması ihtimaline karşı her zaman yedek bir lamba bulundurmalısınız.

Lambayı her değiştirdiğinizde hava filtresini temizlemenizi öneririz.
☛ "Hava Filtresi'nin temizlenmesi" s.101

Lambanın değiştirilmesi

Lamba projektör tavana asılarak kullanıldığında bile değiştirilebilir.

Uyarı

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

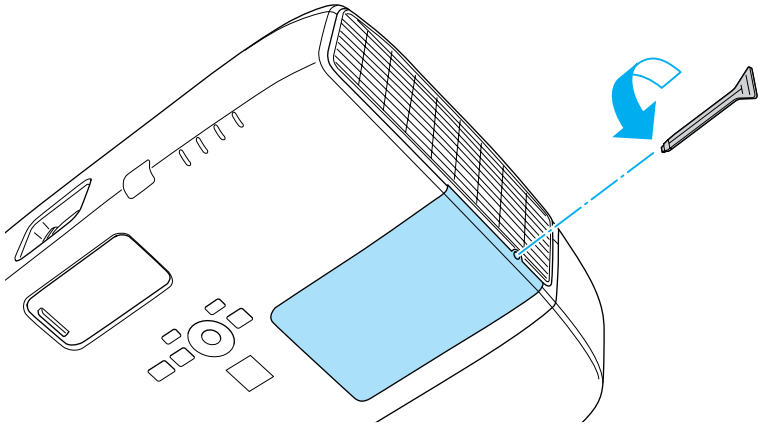
Dikkat

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.

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

2 Lambanın yeterince soğumasını bekleyin ve ardından projektörün üst kısmındaki lamba kapağını çıkartın.

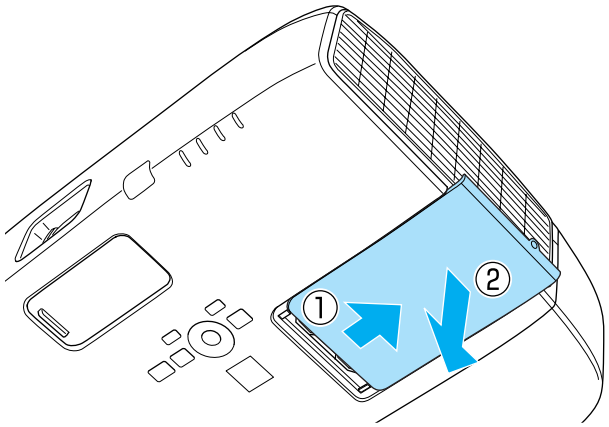
Yedek lamba ünitesiyle birlikte verilmiş olan tornavidayla veya yıldız tornavidayla, lamba kapağını sabitleyen vidayı gevşetin.



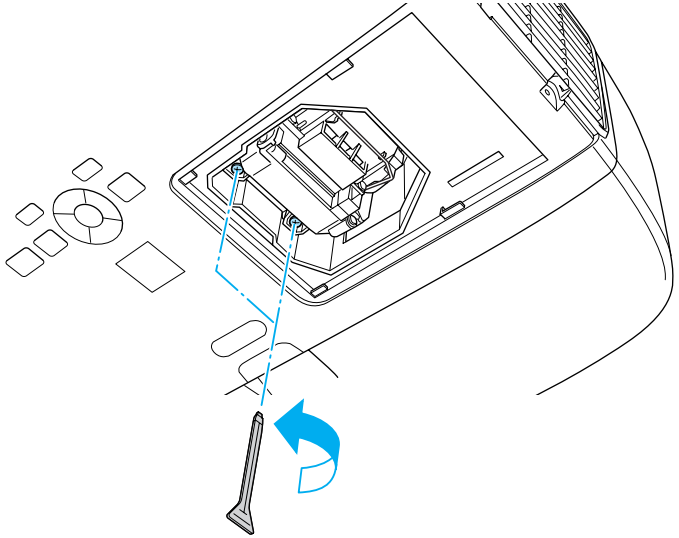
Lamba kapağını öne doğru kaydırın ve çıkartın.

Dikkat

Projektör tavandan asılı durumda lambayı değiştirirken, düşmeyecek şekilde lamba kapağını elinizle destekleyin ve dikkatlice bunu çıkarın.



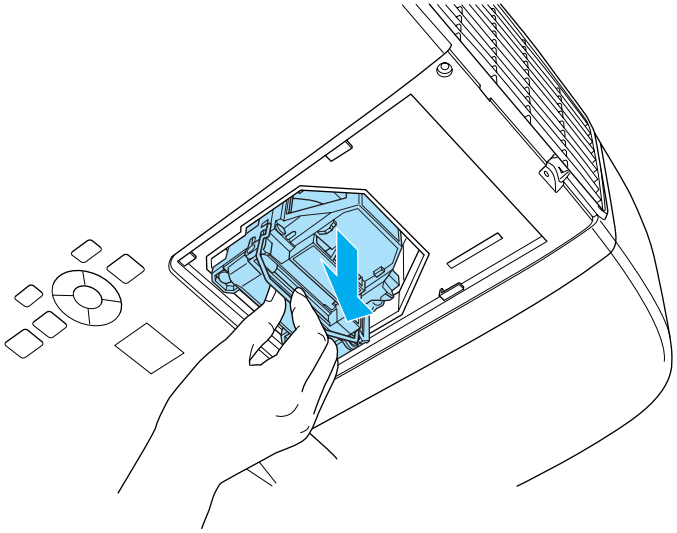
3 İki lamba sabitleme vidasını gevşetin.



4 Lambayı çıkarmak için kolundan tutun.

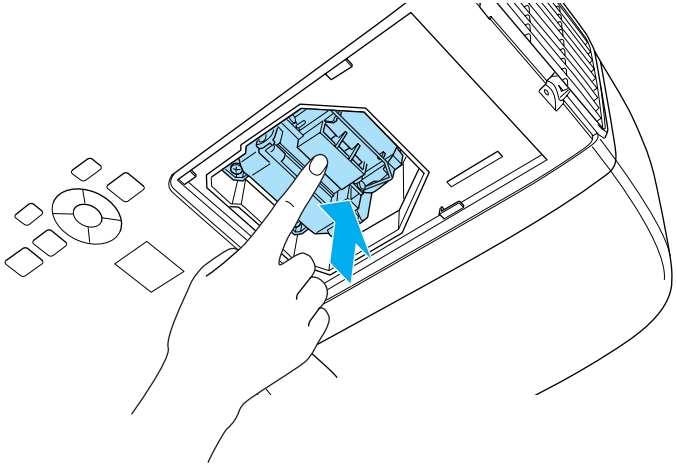
Lamba çatlamışsa, yetkili satıcınızla veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.

☛ *Epson Projektör İletişim Listesi*

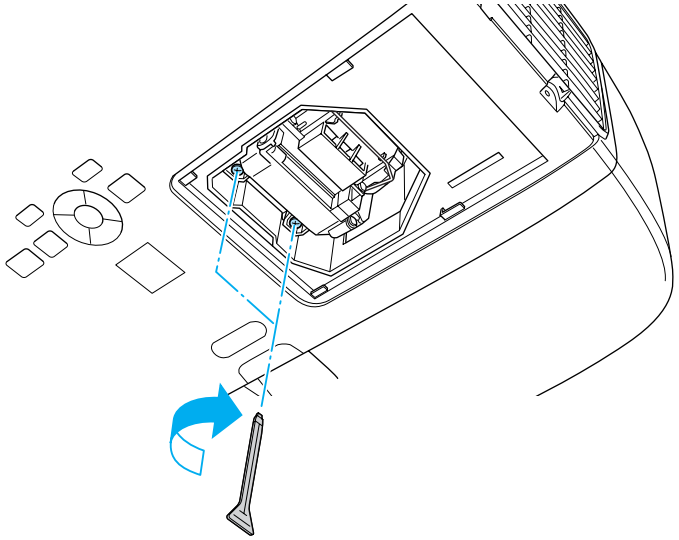


5 Yeni lambayı takın.

Yeni lambayı, yerine oturacak şekilde kılavuz raylar boyunca sokun ve iyice ittirerek yerine oturtun.

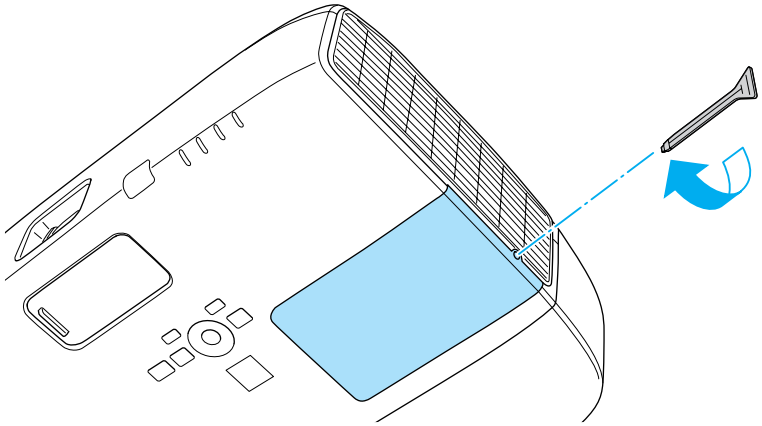


6 İki lamba sabitleme vidasını sıkın.



7 Lamba kapağını takın.

Kapağı geri kaydırıp takın. Lamba kapağı tespit vidasını sıkıştırın.



Dikkat

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

Lamba saatini sıfırlama

Projektör lambanın ne kadar uzun süre açık olduğunu kaydeder ve bir mesaj ve gösterge ile lamba değişim zamanının geldiğini size bildirir. Lambayı değiştirdikten sonra çalışma süresini Yapılandırma menüsündeki **Lamba Saati**'nde sıfırlayın.

☛ "Sıfırla Menüsü" s.82

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

Hava Filtresinin Değiştirilmesi

Hava filtresi değiştirme süresi

Aşağıdaki durumlar söz konusu olduğunda hava filtresinin değiştirilmesi gerekir:

- Hava filtresinin temizlenmiş olmasına rağmen ileti görüntülendiğinde.

H. Filt.Tmzl.Uyr. ile ilgili mesajlar sadece **Temizlik bildirimi**, Yapılandırma menüsünde **Hava Filtresi Ayarı**'nda **Açık** olarak ayarlandığında gösterilir.

☛ **Uzatılmış - Hava Filtresi Ayarı** s.70

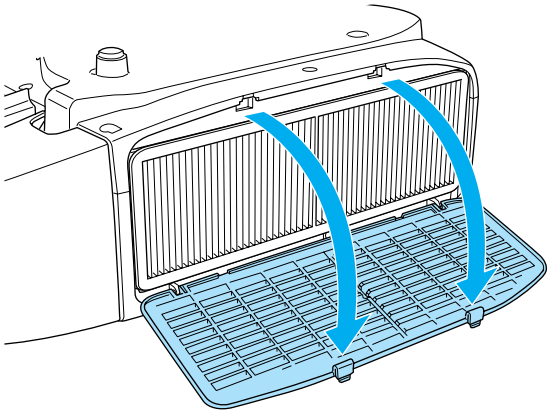
Hava filtresinin değiştirilmesi

Projektör tavana asılarak kullanılsa da hava filtresi değiştirilebilir.

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

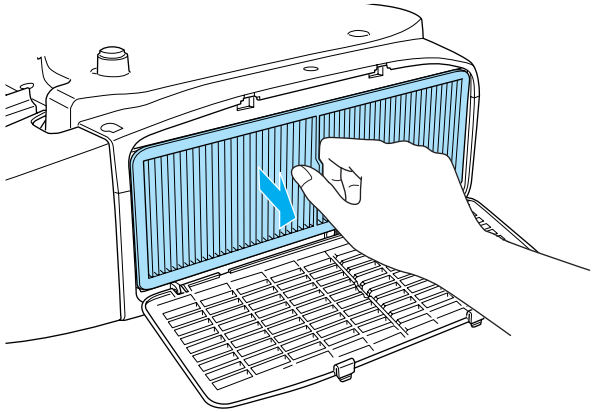
2 Hava filtresi kapağını açın.

Hava filtresi kapağındaki tırnaklara basın ve kapağı açın.

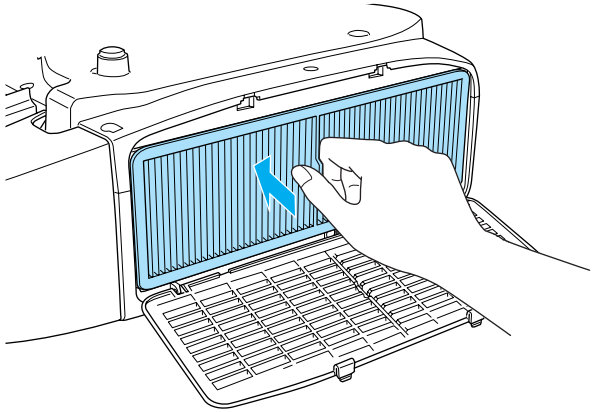


3 Hava filtresini çıkarın.

Hava filtresinin ortasındaki tırnağı kavrayın ve düz şekilde dışarı doğru çekin.



4 Yeni hava filtresini takın.



5 Hava filtresi kapağını kapatın.

Yerine tık sesiyle oturana dek tırnakları ittirin.

- Filtreyi taktığınızdan emin olun. Bir hava filtresi takmadan projektörü kullanıyorsanız, bir mesaj gösterilir ve projektör yaklaşık bir dakika sonra otomatik olarak kapatılır.
- Hava filtrelerini yerel düzenlemeleri dikkate alarak uygun bir şekilde atın.
  Çerçeve bölümü malzemesi: Polipropilen
  Filtre bölümü malzemesi: Polipropilen

Ek

Bilgisayarsız Projeksiyon (Slayt Gstr.)

Projektöre USB bellek veya USB sabit disk gibi bir USB depolama aygıtı bağlayarak, bilgisayar kullanmaksızın, aygıtta kayıtlı dosyaları yansıtabilirsiniz. Bu işleve Slayt Gstr. adı verilir.

- Güvenlik işlevleri kullanan USB depolama aygıtlarını kullanamayabilirsiniz.
- Slayt Gstr. sırasında, kumanda panelindeki [ ], [ ], [ ] ve [ ] düğmelerine bassanız bile yastık distorsiyonunu düzeltemezsiniz.

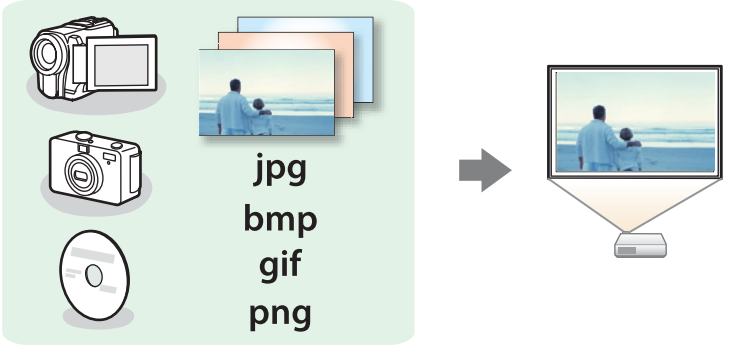
Slayt Gstr. kullanılarak yansıtılabilecek dosyaların özellikleri

Tür	Dosya Türü (Uzantı)	Notlar
Görüntü	.jpg	Aşağıdakiler yansıtılamaz. - CMYK renk modu formatları - İleri giden formatlar - 8192x8192'den büyük çözünürlükteki görüntüler JPEG dosyalarının özelliklerinden dolayı sıkıştırma oranı çok yüksekse görüntüler düzgün yansıtılmayabilir.
	.bmp	1280x800'den büyük çözünürlükteki görüntüler yansıtılamaz.
	.gif	• 1280x800'den büyük çözünürlükteki görüntüler yansıtılamaz. • Animasyonlu GIF'ler yansıtılamaz.
	.png	1280x800'den büyük çözünürlükteki görüntüler yansıtılamaz.

- USB-uyumlu bir sabit disk bağlanılıp kullanıldığında, sabit disk ile birlikte verilen AC adaptörünü bağladığınızdan emin olun.
- Projektör bazı dosya sistemlerini desteklemez, bu nedenle Windows ile biçimlendirilmiş ortam kullanın.
- Ortamı FAT16/32 olarak biçimlendirin.

Slayt Gstr. örnekleri

USB bellekte kayıtlı görüntülerin yansıtılması



☛ "Seçilen görüntünün yansıtılması" s.113

☛ "Bir klasörde yer alan tüm görüntü dosyalarının sırayla yansıtılması (Slayt Gstr.)" s.114

Slayt Gstr. çalıştırma yöntemleri

Aşağıdaki adımlar uzaktan kumanda esas alınarak açıklanmış olmakla birlikte, aynı işlemleri projektörün kumanda panelinden de yapabilirsiniz.

Slayt Gösterisi'ni Başlatma

1 Kaynağı USB olarak değiştirin.

☛ "Uzaktan Kumanda ile Hedef Görüntüye Geçiş" s.33

2 USB depolama aygıtını veya dijital fotoğraf makinesini projektöre bağlayın.

☛ "USB Aygıtlarının Bağlanması" s.25

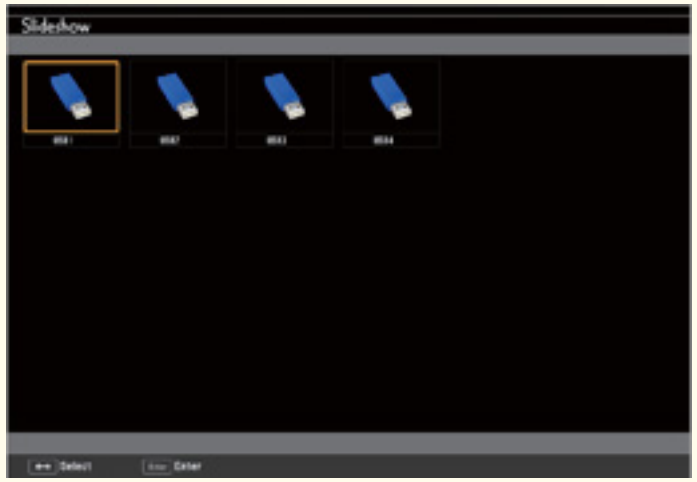
Slayt Gstr. başlar ve dosya listesi ekranı görüntülenir.

- JPEG dosyaları, küçük resimler halinde görüntülenir (dosya içerikleri küçük resimler halinde görüntülenir).
- Diğer dosya veya klasörler ise aşağıdaki tabloda gösterildiği şekilde simgeler halinde görünür.

Simge	Dosya	Simge	Dosya
JPEG	JPEG dosyaları*	BMP	BMP dosyaları
GIF	GIF dosyaları	PNG	PNG dosyaları

* Küçük resim olarak görüntülenemezse, simge olarak görüntülenir.

- Bir hafıza kartını USB kart okuyucuya takarak okuyucuyu da projektöre bağlayabilirsiniz. Ancak piyasada mevcut bazı USB kart okuyucular projektörle uyumlu olmayabilir.
- Aşağıdaki ekran (Sürücüyü seçin ekranı) görüntülenirse, [▲], [▼], [◄] ve [►] düğmelerine basarak, kullanmak istediğiniz sürücüyü seçin, sonra [Enter] düğmesine basın.



- Sürücüyü seçin ekranını görmek için, imleci dosya listesi ekranının üstündeki **Sürücüyü seçin** öğesine getirin ve ardından [Enter] düğmesine basın.

Görüntülerin yansıtılması

1 Yansıtmak istediğiniz dosyayı veya klasörü seçmek için, [▲], [▼], [◄] ve [►] düğmelerini kullanın.

Mevcut ekranda dosyaların ve klasörlerin tümü görüntülenmiyorsa, uzaktan kumandadaki [Down] düğmesine basın veya imleci ekranın alt tarafındaki **Sonraki sayfa** üzerine getirip [Enter] düğmesine basın.

Önceki ekrana geri dönmek için, uzaktan kumandadaki [Up] düğmesine basın veya imleci ekranın üst kısmındaki **Önceki sayfa** düğmesinin üzerine getirip [Enter] düğmesine basın.

2 [Enter] düğmesine basın.

Seçilen görüntü ekrana gelir.

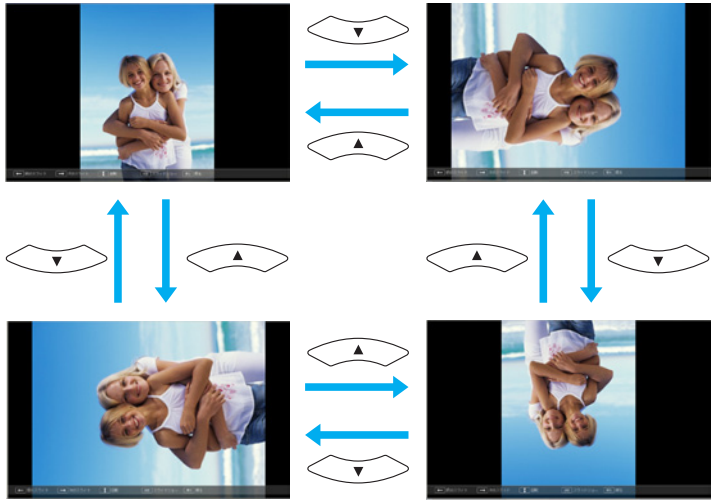
Bir klasör seçildiğinde, seçilen klasördeki dosyalar görüntülenir. Önceki ekrana geri dönmek için, imleci **Başa dön** düğmesinin üzerine getirip [Enter] düğmesine basın.

Görüntüleri döndürme

Oynatılan görüntüleri 90°'lik adımlarla döndürebilirsiniz. Bu döndürme fonksiyonu, Slayt Gstr. sırasında da kullanılabilir.

1 Görüntüleri oynatın veya Slayt Gstr.'ni çalıştırın.

2 Projeksiyon sırasında, [▲] veya [▼] düğmesine basın.



Slayt Gösterisi'ni Durdurma

Slayt Gstr.'ni kapatmak için, USB aygıtını projektördeki USB bağlantı noktasından çıkartın. Dijital kameralar, sabit diskler ve benzeri için, aygıtı kapattıktan sonra çıkarın.

Seçilen görüntünün yansıtılması

Dikkat

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

1 Slayt Gstr.'ni başlatın.

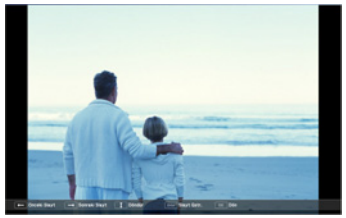
Dosya listesi ekranı görüntülenir.

☛ "Slayt Gösterisi'ni Başlatma" s.111

2 Yansıtmak istediğiniz görüntü dosyasını seçmek için, [▲], [▼], [◀] ve [▶] düğmelerine basın.

3 [Enter] düğmesine basın.

Görüntü görüntülenir.



> Önceki veya sonraki görüntü dosyasına geçmek için, [◀][▶] düğmelerine basın.

4 Dosya listesi ekranına dönmek için, [Esc] düğmesine basın.

Bir klasörde yer alan tüm görüntü dosyalarının sırayla yansıtılması (Slayt Gstr.)

Bir klasördeki görüntü dosyalarını bir seferde biri olacak şekilde sırayla yansıtabilirsiniz. Bu işleve Slayt Gstr. adı verilir. Slayt Gstr. yapmak için aşağıdaki prosedürü kullanın.

> Slayt Gstr. yaparken dosyaları otomatik olarak değiştirmek için Slayt Gstr. içindeki **Seçenek** menüsünden **Ekran değiştirme süresi**'ni **Hayır** dışında bir seçeneğe ayarlayın. Varsayılan ayar 3 Sn.'dir.

1 Slayt Gstr.'ni başlatın.

Dosya listesi ekranı görüntülenir.

☛ "Slayt Gösterisi'ni Başlatma" s.111

2 [▲][▼][◀][▶] düğmelerini kullanarak imleci, çalıştırmak istediğiniz Slayt Gstr. klasörünün üzerine getirin ve ardından [Enter] düğmesine basın.

3 Dosya listesi ekranının alt kısmındaki **Slayt Gstr.** seçeneğini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.

Slayt Gstr. başlar ve klasördeki görüntüler sırayla, birer birer, otomatik olarak yansıtılır.

Son dosya da yansıtıldığında, dosya listesi tekrar otomatik görüntülenir. Seçenek penceresindeki **Devamlı Oynat** ayarını **Açık** olarak belirlerseniz yansıtma işlemi, sona ulaştıktan sonra tekrar başlar.

☛ "Görüntü dosyası görünüm ayarları ve Slayt Gstr. İşletim Ayarları" s.115

Bir Slayt Gstr.'nin yansıtılması sırasında bir sonraki sayfaya, bir önceki sayfaya gidebilir veya oynatmayı durdurabilirsiniz.

Seçenek ekranındaki **Ekran değiştirme süresi Hayır** seçeneğine ayarlanırsa, Slayt Gösterisini Oynat'ı seçtiğinizde dosyalar otomatik olarak değişmez. Sonraki dosyaya devam etmek için, uzaktan kumandadaki [▶] düğmesine, [Enter] düğmesine veya [Down] düğmesine basın.

Slayt Gstr. ile bir görüntü yansıtırken, aşağıdaki işlevleri kullanabilirsiniz.

- Dondur
  ☛ "Görüntünün Dondurulması (Dondur)" s.48
- A/V Sessiz
  ☛ "Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)" s.48
- E-Zoom
  ☛ "Görüntünün Bir Bölümünün Büyütülmesi (E-Zoom)" s.50

Görüntü dosyası görünüm ayarları ve Slayt Gstr. İşletim Ayarları

Dosya görüntüleme sırasını ve Slayt Gstr. işlemlerini Seçenek ekranında yapabilirsiniz.

1 [▲][▼][◀][▶] düğmelerine basarak imleci, görüntüleme koşullarını ayarlamak istediğiniz klasörün üzerine getirin ve [Esc] düğmesine basın. Görüntülenen alt menüden **Seçenek**'i seçip [Enter] düğmesine basın.

2 Aşağıdaki Seçenek ekranı görüntülendiğinde, tüm öğeleri ayarlayın.

İmleci, hedef öğe üzerinde konumlayarak ve [Enter] düğmesine basarak ayarları etkinleştirin.

Aşağıdaki tabloda her öğenin ayrıntıları gösterilmiştir.

Gösterme sırası	Dosyaların görüntülenme sırasını **Ada gö. sır** veya **Tar.gö.sır.** olarak seçebilirsiniz.
Dizini sırala	Dosyaların **Artarak Sırala** veya **Azalarak Sırala** şeklinde sıralanmasını seçebilirsiniz.
Devamlı Oynat	Slayt Gstr.'nin tekrarlanıp tekrarlanmayacağını seçebilirsiniz.
Ekran değiştirme süresi	Slayt Gösterisini Oynat içerisinde tek bir dosyanın görüntüleneceği süreyi ayarlayabilirsiniz. **Hayır** (0) ile 60 Sn. arasında bir süre belirleyebilirsiniz. **Hayır** seçeneğini seçerseniz, otomatik oynatma devre dışı kalır.
Efekt	Slaytların değiştirilmesi sırasında uygulanacak ekran efektleri belirleyebilirsiniz.

3 Ayar yapmayı bitirdiğinizde, [▲], [▼], [◀] ve [▶] düğmelerini kullanarak imleci **Tamam** düğmesinin üzerine getirip [Enter] düğmesine basın.

Ayarlar uygulanır.

Ayarları uygulamak istemiyorsanız imleci **İptal** üzerine getirip [Enter] düğmesine basın.

EasyMP Monitor Hakkında

EasyMP Monitor uygulaması, bir ağa bağlı birden çok Epson projektörün durumlarını bir bilgisayar ekranında izlemek ve projektörlere bilgisayardan kumanda etmek gibi işlemler yapmanıza olanak verir.

EasyMP Monitor uygulamasını aşağıdaki Web sitesinden indirebilirsiniz.

http://www.epson.com

Aşağıda, EasyMP Monitor uygulamasını kullanarak gerçekleştirilebilecek izleme ve kumanda işlevlerinin kısa açıklamaları verilmiştir.

- **Projektörlerin izleme ve kumanda için kaydedilmesi**
  Ağdaki projektörler otomatik olarak aranabilir ve seçilen projektörler arasından hangilerini kaydetmek istediğinizi seçebilirsiniz.
  Hedef projektörleri, IP adreslerini girerek kaydedebilirsiniz.
- **Kaydedilen projektörler gruplara atanarak, projektörler gruplar hâlinde izlenebilir ve denetlenebilir.**
- **Kayıtlı projektörlerin durumunun izlenmesi**
  Simgeler yardımıyla, projektörlerin güç durumunu (AÇIK/KAPALI) ve işlem yapılmasını gerektiren uyarıları kontrol edebilirsiniz.
  Bir grup projektörü veya tek bir projektörü seçerek, kümülatif lamba çalışma süresini veya projektörlerle ilgili giriş kaynakları, sorunlar ve uyarılar gibi bilgileri kontrol edebilirsiniz.
- **Kayıtlı projektörlere kumanda edilmesi**
  Projektörleri grup hâlinde veya tek tek seçerek, bunlar üzerinde, gücü kapatma veya açma ve giriş kaynaklarını değiştirme gibi işlemler gerçekleştirebilirsiniz.
  Projektörün Yapılandırma menüsündeki ayarları değiştirmek için, Web Kontrol işlevlerini kullanabilirsiniz.
  Belirli zamanlarda veya belirli günlerde düzenli olarak gerçekleştirilen belirli kontrol işlemleri varsa, zamanlama ayarlarını kaydetmek için Zamanlayıcı Ayarları'nı kullanabilirsiniz.
- **Posta Bildirimi ayarları**
  Kayıtlı bir projektörde, işlem gerektiren bir durum ortaya çıktığında bildirim gönderilecek e-posta adresleri belirleyebilirsiniz.
- **Kayıtlı projektörlere mesaj gönderilmesi**
  EasyMP Monitor uygulamasının Message Broadcasting eklentisi, kayıtlı projektörlere JPEG dosyaları göndermek için kullanılabilir.
  Message Broadcasting eklentisini, bu bölümün başında verilen Web sitesi adresinden indirebilirsiniz.

Web Tarayıcı Kullanarak Ayarların Değiştirilmesi (Web Kontrol)

Bir ağ üzerinden projektöre bağlı olan bir bilgisayarın Web tarayıcısını kullanarak ayar yapabilir ve projektörü kontrol edebilirsiniz. Bu işlev, işlemleri uzaktan ayarlayabilmenizi ve yapabilmenizi sağlar. 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 uygulamasını kullanın.

Bekleme Modu'nu **İletişim Açık** olarak ayarlarsanız, projektör bekleme modunda bile olsa (güç kapalıyken), Web tarayıcısını kullanarak ayar yapabilir ve projektöre kumanda edebilirsiniz.

☛ **Uzatılmış - Bekleme Modu** s.70

Projektör ayarı

Web tarayıcısında, çoğunlukla projektörün Yapılandırma menüsünden ayarlanan öğeleri ayarlayabilirsiniz. Ayarlar, Yapılandırma menüsünde gösterilir. Yalnızca web tarayıcısından ayarlanabilecek öğeler de vardır.

Yapılandırma menüsündeki, Web tarayıcısı tarafından ayarlanamayacak öğeler

- Ayarlar menüsü - Ekran Yerleşimi - Quick Corner
- Ayarlar menüsü - İşaretçi Şekli
- Ayarlar menüsü - Test Deseni
- Ayarlar menüsü - Kullanıcı Düğmesi
- Uzatılmış menüsü - Kullanıcı Logosu
- Uzatılmış menüsü - Dil
- Uzatılmış menüsü - İşletim - Yüksek İrtifa Modu
- Sıfırla menüsü - Tümünü Sıfırla ve Lamba Saatini Sıfırla

Her menüdeki öğelerin ayarı, projektörün Yapılandırma menüsündekiyle aynıdır.

☛ "Yapılandırma Menüsü" s.62

Yalnızca Web tarayıcısı ile ayarlanabilecek öğeler

- SNMP Topluluk Adı
- Monitör Par.

Web Kontrol ekranını görüntüleme

Web Kontrol ekranını görüntülemek için, aşağıdaki yordamı kullanın.

Bilgisayarda ve projektörde ağ ayarlarını yapın ve ağ bağlantısı durumuna ekleyin. Kablosuz LAN üzerinden iletişim kurarken, Gelişmiş bağlantı modunda bağlanın.

☛ **Kablosuz LAN - Bağlantı modu** s.75

> Web tarayıcınız bir proxy sunucusu aracılığıyla bağlanacak şekilde kurulmuşsa Web Kontrol ekranı görüntülenemez. Web Kontrolünü görüntülemek için bağlantı için proxy sunucusu kullanılmayacak şekilde ayarlar yapmanız gerekmektedir.

1. Bilgisayarınızda Web tarayıcısını başlatın.
2. Web tarayıcısının adres girişi kutusuna, projektörün IP adresini girin ve bilgisayarınızın klavyesindeki Enter tuşuna basın.

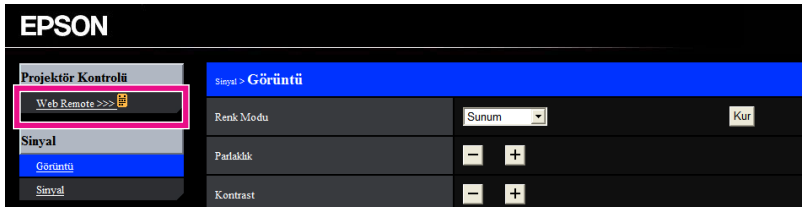
   Web Kontrol ekranı görüntülenir.

   Projektörün Yapılandırma menüsündeki Ağ menüsünde Web Kontrol Parolası belirlenmişse, parola giriş ekranı görüntülenir.

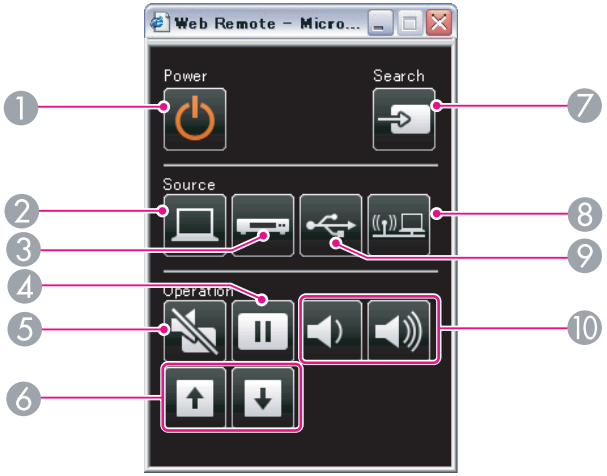
Web Remote ekranının görüntülenmesi

Web Remote işlevi, projektörün uzaktan kumanda işlemlerini Web tarayıcısı ile yapmanızı sağlar.

1. Web Kontrol ekranını görüntüleyin.
2. **Web Remote** tıklayın.



3. Web Remote ekranı açılır.



	Ad	Fonksiyon
1	[⏻] düğmesi	Projektörü açar veya kapatır. ☛ "Kurulumdan Projeksiyona" s.31
2	[Computer] düğmesi	Düğmeye her bastığınızda, alınan görüntüler Computer1 bağlantı noktasıyla Computer2 bağlantı noktası arasında değişir.
3	[Video] düğmesi	Düğmeye her basıldığında, görüntü, Video, S-Video ve HDMI bağlantı noktaları arasında değişir.
4	[Freeze] düğmesi	Görüntüler duraklatılır veya oynatılır. ☛ "Görüntünün Dondurulması (Dondur)" s.48
5	[A/V Mute] düğmesi	Video ve sesi açar ve kapatır. ☛ "Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)" s.48
6	[Page] düğmeleri [Up] [Down]	Aşağıdaki projeksiyon yöntemleri kullanıldığında, PowerPoint dosyası gibi dosyalarda sayfayı değiştirir. • Kablosuz Fare işlevi kullanılırken ☛ "Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare)" s.51 • Bir ağa bağlanılırken Slayt Gstr. kullanılarak görüntü yansıtırken, bu düğmelere basıldığında, önceki/sonraki görüntü dosyası görüntülenir.
7	[Source Search] düğmesi	Video sinyal girişinin olduğu giriş bağlantı noktasından gelen görüntüye geçer. ☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.32
8	[LAN] düğmesi	EasyMP Network Projection ile yansıtılan görüntülere geçiş yapar. İsteğe bağlı olarak edindiğiniz Quick Wireless Connection USB Key kullanılarak projeksiyon yaparken bu düğme, o görüntüye geçiş yapar. ☛ "Uzaktan Kumanda ile Hedef Görüntüye Geçiş" s.33
9	[USB] düğmesi	Aşağıdaki görüntüye geçer. • USB (TypeA) bağlantı noktasına bağlı aygıttan alınan görüntüler ☛ "Uzaktan Kumanda ile Hedef Görüntüye Geçiş" s.33
10	[Volume] düğmeleri [🔈][🔊]	[🔈] Ses düzeyini azaltır. [🔊] Ses düzeyini artırır. ☛ "Ses Düzeyinin Ayarlanması" s.38

Sorunları Rapor Etmek için Posta Bildirimi İşlevini Kullanma

Posta Bildirimi'ni belirlerseniz, projektörde bir sorun veya uyarı ortaya çıktığında, önceden belirlenen e-posta adreslerine bildirim mesajı gönderilir.

Böylece operatör de projektörden uzakta bir yerde dahi olsa projektörde meydana gelen sorunlardan haberdar olacaktır.

☛ **Ağ** - **Posta** - **Posta Bildirimi** s.79

- En fazla üç bildirim hedefi (adres) kaydedilebilir ve bildirim mesajları da bu üç hedefin hepsine birden bir kerede gönderilebilir.
- Bir projektörde kritik bir sorun meydana gelir ve projektör aniden durursa bir operatörü sorun hakkında bilgilendiren bir mesaj gönderemeyebilir.
- **Bekleme Modu** ayarı **İletişim Açık** olarak ayarlanmışsa, projektör bekleme durumundayken (güç kapalıyken) bile kontrol edilebilir.
  ☛ **Uzatılmış** - **Bekleme Modu** s.70

Hata Bildirim Mesajının Okunması

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

Konu: EPSON Projector

Satır 1: Sorunun oluştuğu projektörün adı

Satır 2: Sorunun oluştuğu projektör için ayarlanan IP adresi.

Satır 3 ve sonrası: Sorunun ayrıntıları

Soruna ilişkin ayrıntılar satır satır listelenir. Başlıca mesaj içerikleri aşağıda listelenmiştir.

- Internal error (İç Hata)
- Fan related error (Fan Hatası)
- Sensor error (Snesör Hatası)
- Lamp timer failure (Lamba Arızası)
- Lamp out (Lamba Hatası)
- Lamp replacement notification (Lambayı Değiştir)
- Internal temperature error (Yüksek Sıc.Hatası/aşırı ısınma)
- High-speed cooling in progress (Yüksek Sıc.Uyarısı)
- Clean Air Filter (H. Filt.Tmzl.Uyr.)
- Low Air Flow (Düşük Hava Akışı)
- Low Air Flow Error (Filt. hava akış hat)
- Air Flow Sensor Error (Hava Ak. Sen.Hatası)
- No Air Filter (Hava Fltresi Yok)
- No-signal (Sinyal Yok)
  Projektöre hiçbir giriş sinyali gelmiyor. Bağlantı durumunu kontrol edin veya sinyal kaynağının gücünün açık olduğunu kontrol edin.
- Exhaust vent shutter Error (Hava çıkış fanı kapağı Hatası)
- Auto Iris Error (Oto İris Hatası)
- Power Err. (Ballast) (Güç Hatası (Ballast))

Sorunlarla veya uyarılarla başa çıkmak için, aşağıdakine bakın.

☛ "Göstergeleri Okuma" s.85

SNMP Kullanarak Yönetim

Yapılandırma menüsündeki **SNMP** ayarı **Açık** olarak yapıldığında, sorun veya uyarı ortaya çıktığında, belirlenen bilgisayara bildirim mesajları gönderilir. Böylece operatör de projektörden uzakta bir yerde dahi olsa projektörde meydana gelen sorunlardan haberdar olacaktır.

☛ **Ağ** - **Diğerleri** - **SNMP** s.79

- SNMP, bir ağ yöneticisi veya ağ konusunda bilgisi olan bir kişi tarafından yönetilmelidir.
- Projektörü izlemek amacıyla SNMP işlevini kullanmak için, SNMP yönetici programını bilgisayarınıza kurmanız gerekir.
  ☛ **Kablosuz LAN - Bağlantı modu** s.75
- SNMP kullanarak yönetme fonksiyonu, Hızlı bağlantı modunda Kablosuz LAN üzerinden kullanılamaz.
- En fazla iki hedef IP adresi kaydedilebilir.

ESC/VP21 Komutları

ESC/VP21 yardımıyla, projektöre, harici bir aygıttan kumanda edebilirsiniz.

Komut listesi

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

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

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

Başlıca içerikler aşağıda listelenmiştir.

Öğe			Komut
Güç AÇMA/KAPAMA	Açık		PWR ON
	Kapalı		PWR OFF
Sinyal seçimi	Bilgisayar1	Otomatik	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Bileşen	SOURCE 14
	Bilgisayar2	Otomatik	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21
		Bileşen	SOURCE 24
	HDMI		SOURCE 30
	Video		SOURCE 41
	S-Video		SOURCE 42
	USB		SOURCE 52
	LAN		SOURCE 53
A/V Sessiz Açık/Kapalı	Açık		MUTE ON
	Kapalı		MUTE OFF

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

Ayrıntılar için yerel satış noktanıza veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adrese başvurun.

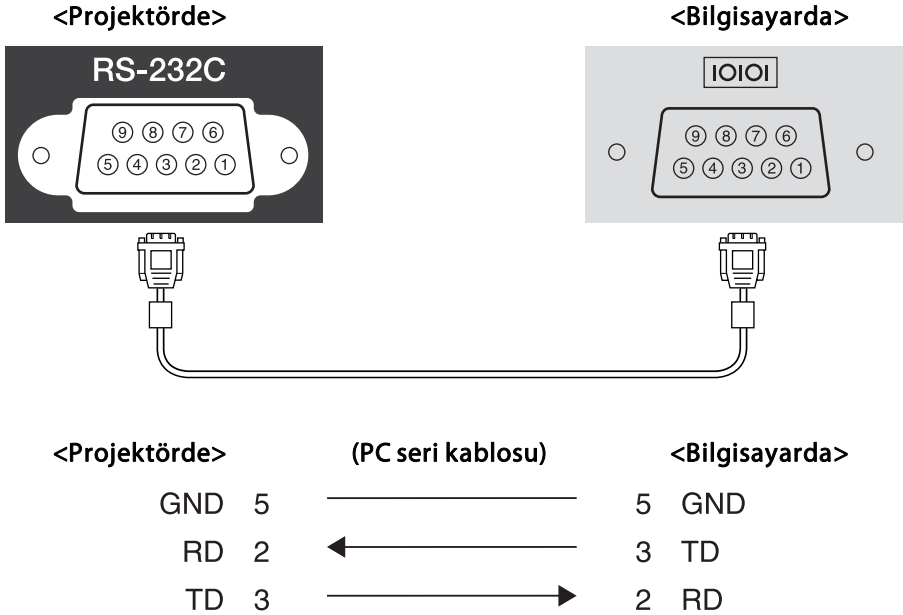
☛ *Epson Projektör İletişim Listesi*

Kablo yerleşimleri

Seri bağlantı

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

- Projektör giriş bağlantı noktası adı: RS-232C



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

Haberleşme protokolü

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

PJLink Hakkında

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

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

PJLink ile ilgili ağ ayarlarına ilişkin ek bilgi için aşağıdakiler bakın.
☛ "Ağ Menüsü" s.72

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

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

- **Uyumlu olmayan komutlar**

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

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

Kaynak	PJLink Komutu
Bilgisayar1	INPT 11
Bilgisayar2	INPT 12
Video	INPT 21
S-Video	INPT 22
HDMI	INPT 32

Kaynak	PJLink Komutu
USB	INPT 41
LAN	INPT 52

- "Üretici adı bilgisi sorgusu" için görüntülenen üretici adı
  EPSON

- "Ürün adı bilgisi sorgusu" için görüntülenen model adı
  EB-D6250
  EB-D6155W
  EB-D6150

Crestron RoomView® Hakkında

Crestron RoomView®, Crestron® tarafından sağlanan entegre kontrol sistemidir. Bir ağa bağlı birden çok aygıtın izlenmesinde ve kontrol edilmesinde kullanılabilir.

Projektörde kontrol protokolü desteği vardır. Dolayısıyla Crestron RoomView® ile oluşturulan bir sistemde kullanılabilir.

Crestron RoomView® hakkında ayrıntılı bilgi edinmek için, Crestron® Web sitesine bakın. (Yalnızca İngilizce dilindeki görüntüler desteklenir.)

http://www.crestron.com

Aşağıda, Crestron RoomView® ile ilgili genel bakış sunulmuştur.

- **Web tarayıcısı yardımıyla uzaktan işletim**
  Bir projektöre bilgisayarınızdan, tıpkı uzaktan kumanda kullanır gibi kumanda edebilirsiniz.

- **Uygulama yazılımıyla izleme ve kontrol**
  Crestron® tarafından sunulan Crestron RoomView® Express veya Crestron RoomView® Server Edition sürümünü kullanarak, sistemdeki aygıtları izleyebilir, yardım masasıyla iletişim kurabilir ve acil mesajlar gönderebilirsiniz. Ayrıntılı bilgi edinmek için, aşağıdaki Web sitesine bakın.
  http://www.crestron.com/getroomview

Bu kılavuzda, Web tarayıcısı kullanarak işlemlerin nasıl gerçekleştirilebileceği anlatılmıştır.

- Yalnızca tek baytlık alfanümerik karakterler ve semboller girebilirsiniz.
- Crestron RoomView® kullanılırken aşağıdaki işlevler kullanılamaz.
  ☛ "Web Tarayıcı Kullanarak Ayarların Değiştirilmesi (Web Kontrol)" s.116
  Message Broadcasting (EasyMP Monitor eklentisi)
- **Bekleme Modu** ayarı **İletişim Açık** olarak ayarlanmışsa, projektör bekleme durumundayken (güç kapalıyken) bile kontrol edilebilir.
  ☛ **Uzatılmış** - **Bekleme Modu** s.70

Projektöre bilgisayarınızdan kumanda edilmesi

İşletim penceresinin görüntülenmesi

Herhangi bir işlem gerçekleştirmeden önce aşağıdakileri kontrol edin.

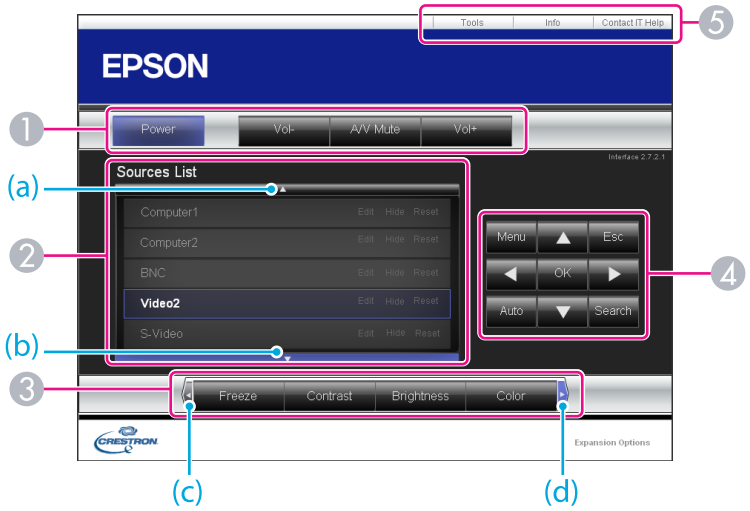
- Bilgisayarın ve projektörün ağa bağlı olduğundan emin olun. Kablosuz LAN üzerinden iletişim kurarken, Gelişmiş bağlantı modunda bağlanın.
  ☛ **Kablosuz LAN** - **Bağlantı modu** s.75
- **Ağ** menüsünden **RoomView**'ü **Açık** olarak ayarlayın.
  ☛ **Ağ** - **Diğerleri** - **RoomView** s.79

1 Bilgisayarınızda Web tarayıcısını başlatın.

2 Web tarayıcısının adres alanına projektörün IP adresini girin ve klavyedeki Enter tuşuna basın.

İşletim penceresi görüntülenir.

İşletim penceresinin kullanılması



1 Düğmeleri tıklatarak aşağıdaki işlemleri gerçekleştirebilirsiniz.

Düğme	Fonksiyon
Power	Projektörü açar veya kapatır.
Vol-/Vol+	Sesi ayarlar.
A/V Mute	Video ve sesi açar ve kapatır. ☛ "Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)" s.48

2 Seçilen giriş kaynağındaki görüntüye geçme. Source List altında görüntülenmeyen giriş kaynaklarını görüntülemek için, (a) veya (b) öğelerini tıklatarak listeyi aşağı veya yukarı kaydırın.
Gerekirse kaynak adını değiştirebilirsiniz.

3 Düğmeleri tıklatarak aşağıdaki işlemleri gerçekleştirebilirsiniz. Pencerede görüntülenmeyen düğmeleri görüntülemek için, (c) veya (d) öğelerini tıklatın.

Düğme	Fonksiyon
Freeze	Görüntüler duraklatılır veya oynatılır. ☛ "Görüntünün Dondurulması (Dondur)" s.48
Contrast	Görüntülerdeki ışık ve gölge farkını ayarlar.
Brightness	Görüntü parlaklığını ayarlar.
Color	Görüntülerin renk doygunluğunu ayarlar.
Sharpness	Görüntü netliğini ayarlar.
Zoom	Projeksiyon boyutunu değiştirmeksizin görüntüyü büyütmek için, [⊕] düğmesini tıklatın. [⊕] düğmesiyle büyütülmüş olan bir görüntüyü küçültmek için, [⊖] düğmesini tıklatın. Boyutu büyütülen görüntüyü değiştirmek için [▲], [▼], [◀] veya [▶] düğmesine tıklayın. ☛ "Görüntünün Bir Bölümünün Büyütülmesi (E-Zoom)" s.50

4 [▲], [▼], [◀] veya [▶] düğmeleri, uzaktan kumandadaki [▲] [▼][◀][▶] düğmeleriyle aynı işlemleri yapar. Diğer düğmeleri tıklatarak aşağıdaki işlemleri gerçekleştirebilirsiniz.

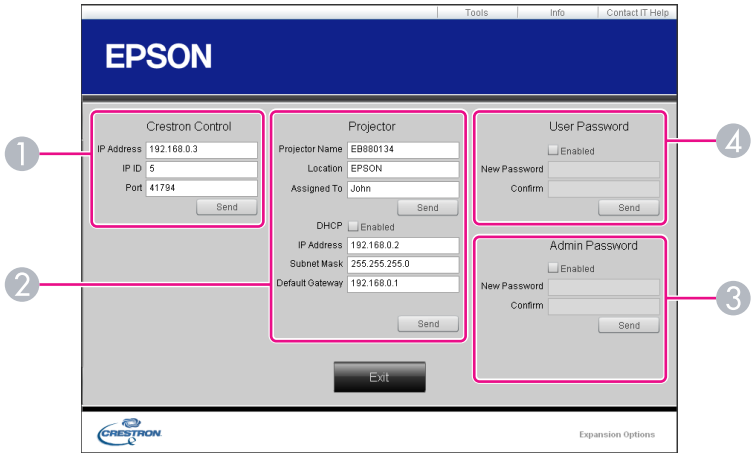
Düğme	Fonksiyon
OK	Uzaktan kumandadaki [Enter] düğmesiyle aynı işlemleri gerçekleştirir. ☛ "Uzaktan Kumanda" s.14
Menu	Yapılandırma menüsünü görüntüler ve kapatır.
Auto	Computer1 bağlantı noktasından veya Computer2 bağlantı noktasından gelen analog RGB sinyalleri yansıtılırken basıldığında, İzleme, Senkronizasyon ve Konum seçeneklerini otomatik olarak optimize eder.
Search	Video sinyal girişinin olduğu giriş bağlantı noktasından gelen görüntüye geçer. ☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.32
Esc	Uzaktan kumandadaki [Esc] düğmesiyle aynı işlemleri gerçekleştirir. ☛ "Uzaktan Kumanda" s.14

❺ Sekmeleri tıklatarak aşağıdaki işlemleri gerçekleştirebilirsiniz.

Sekme	Fonksiyon
Contact IT Help	Yardım Masası penceresini görüntüler. Crestron RoomView® Express uygulamasını kullanarak yöneticiye mesaj göndermekte ve yöneticiden mesaj almakta kullanılır.
Info	O sırada bağlı olan projektör hakkındaki bilgileri görüntüler.
Tools	O sırada bağlı olan projektördeki ayarları değiştirir. Sonraki bölüme bakın.

Araçlar penceresinin kullanılması

İşletim penceresindeki **Tools** sekmesini tıklattığınızda aşağıdaki pencere görüntülenir. Bu pencereyi kullanarak, o sırada bağlı olan projektördeki ayarları değiştirebilirsiniz.



❶ **Crestron Control**
Crestron® merkezi denetleyicilerinin ayarlarının yapılması.

❷ **Projector**
Aşağıdaki ayarlar yapılabilir.

Öğe	Fonksiyon
Projector Name	O sırada bağlı olan projektörü, ağdaki diğer projektörlerden ayırt etmek için bir ad girin. (Ad, tek baytlık en çok 15 karakterden oluşabilir.)
Location	O sırada ağda bağlantı kurulmuş olan projektörün bulunduğu yerin adını girin. (Ad, tek baytlık en çok 32 karakter ve sembolden oluşabilir.)

Öğe	Fonksiyon
Assigned To	Projektör için bir kullanıcı adı girin. (Ad, tek baytlık en çok 32 karakter ve sembolden oluşabilir.)
DHCP	DHCP kullanmak için, **Enabled** onay kutusunu işaretleyin. DHCP etkinleştirilirse, IP adresi giremezsiniz.
IP Address	O sırada bağlı olan projektöre atanacak IP adresini girin.
Subnet Mask	O sırada bağlı olan projektör için bir alt ağ maskesi girin.
Default Gateway	O sırada bağlı olan projektör için bir varsayılan ağ geçidi adresi girin.
Send	**Projector** üzerinde yapılan değişiklikleri onaylamak için, bu düğmeyi tıklatın.

3 **Admin Password**
Tools penceresini açmak için parola istenmesini sağlamak için, **Enable** onay kutusunu işaretleyin.
Aşağıdaki ayarlar yapılabilir.

Öğe	Fonksiyon
New Password	Tools penceresini açmak için gereken parolayı değiştirirken, buraya yeni parolayı girin. (Şifre en fazla 26 tek baytlık alfasayısal karakterden oluşabilir.)
Confirm	**New Password** alanına girdiğiniz parolayı bu alana bir daha girin. Parolalar aynı olmazsa, bir hata mesajı görüntülenir.
Send	**Admin Password** üzerinde yapılan değişiklikleri onaylamak için, bu düğmeyi tıklatın.

4 **User Password**
Bilgisayarda çalışma penceresini açmak için şifre istemeyi etkinleştirmek üzere **Enable** onay kutusunu işaretleyin.
Aşağıdaki ayarlar yapılabilir.

Öğe	Fonksiyon
New Password	İşletim penceresini açmak için gereken parolayı değiştirirken, buraya yeni parolayı girin. (Şifre en fazla 26 tek baytlık alfasayısal karakterden oluşabilir.)
Confirm	**New Password** alanına girdiğiniz parolayı bu alana bir daha girin. Parolalar aynı olmazsa, bir hata mesajı görüntülenir.
Send	**User Password** üzerinde yapılan değişiklikleri onaylamak için, bu düğmeyi tıklatın.

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: Aralık 2010. Aksesuar ayrıntıları haber verilmeksizin değiştirilebilir ve aksesuarların hepsi tüm ülkelerde bulunamayabilir.

İsteğe Bağlı Aksesuarlar

50" taşınabilir ekran ELPSC06 Kolayca taşınabilen kompakt bir ekran. (En Boy Oranı 4:3)
70" taşınabilir ekran ELPSC23 **80" taşınabilir ekran ELPSC24** **90" taşınabilir ekran ELPSC25** Taşınabilir rulo tipi ekranlar. (en boy oranı 16:10)
60" taşınabilir ekran ELPSC27 **80" taşınabilir ekran ELPSC28** **100" ekran ELPSC29** Taşınabilir rulo tipi ekranlar. (en boy oranı 4:3)
Bilgisayar kablosu ELPKC02 **(1,8 m - mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin için)** Bu, projektörle birlikte verilen bilgisayar kablosunun aynısıdır.
Bilgisayar kablosu ELPKC09 **(3 m - mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin için)** **Bilgisayar kablosu ELPKC10** **(20 m - mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin için)** Projektörle birlikte verilen bilgisayar kablosu kısaysa, burada belirtilen uzun kablolardan birini kullanın.
Bileşen video kablosu ELPKC19 **(3 m - mini D-Sub 15-pin/RCA erkek×3 için)** Bir Bileşen Video kaynağı bağlamak için kullanın.
Belge Kamerası ELPDC06/ELPDC11 Kitap, OHP belgeleri veya slayt gibi görüntüleri yansıtırken kullanın.
Etkileşimli Birim ELPIU01 Projeksiyon yüzeyindeki bilgisayar ekranına kumanda ederken kullanın.
Kablosuz LAN ünitesi ELPAP07 Projektörü bir bilgisayarı kablosuz olarak bağlarken ve yansıtırken kullanın.
Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08 Projektör ile Windows kurulu bir bilgisayar arasında hızlı bir şekilde bire bir bağlantı kurmak istediğinizde kullanın.
Tavan çubuğu (450 mm)* ELPFP13 **Tavan çubuğu (700 mm)* ELPFP14** Projektörü yüksek bir tavana kurarken kullanın.
Tavan askısı* ELPMB22 veya ELPMB23 Projektörü bir tavana kurarken kullanın.

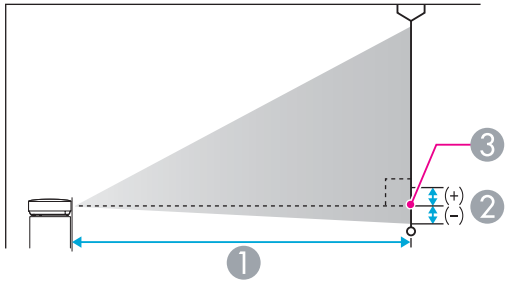
* Projektörün tavandan asılması için özel uzmanlık gerekir. Yerel satış noktanıza veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde verilen en yakın adrese başvurun.

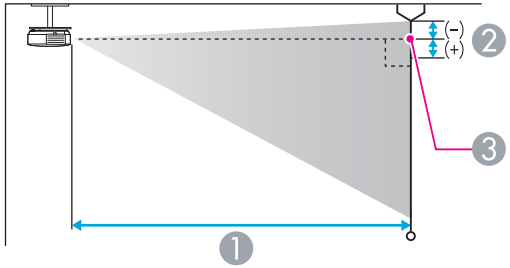
☛ *Epson Projektör İletişim Listesi*

Sarf Malzemeleri

Lamba ünitesi (EB-D6150 için) ELPLP61 **Lamba ünitesi (EB-D6250/EB-D6155W için) ELPLP64** Kullanılan lambanın yedeği olarak kullanın.
Hava filtresi ELPAF30 Kullanılan hava filtrelerinin yedeği olarak kullanın.

EB-D6155W için Yansıtma Mesafesi





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

Birim: cm

4:3 Ekran Boyutu		1 En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	2
30"	61x46	99 - 163	-1
40"	81x61	133 - 218	-2
50"	100x76	168 - 274	-2
60"	120x91	202 - 330	-2

4:3 Ekran Boyutu		1 En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	2
80"	160x120	270 - 441	-3
100"	200x150	339 - 552	-4
120"	240x180	407 - 663	-5
150"	300x230	510 - 830	-6
200"	410x300	682 - 1107	-8
250"	510x380	853 - 1385	-10

Birim: cm

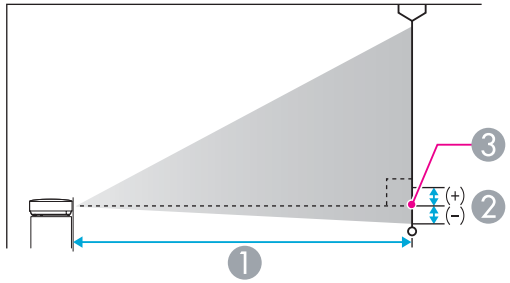
16:9 Ekran Boyutu		1 En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	2
30"	66x37	90 - 148	+1
40"	89x50	121 - 198	+1
50"	110x62	152 - 248	+2
60"	130x75	183 - 299	+2
80"	180x100	245 - 400	+3
100"	220x120	307 - 501	+3
120"	270x150	370 - 601	+4
150"	330x190	463 - 753	+5
200"	440x250	618 - 1005	+7
250"	550x310	774 - 1257	+9
275"	610x340	852 - 1383	+10

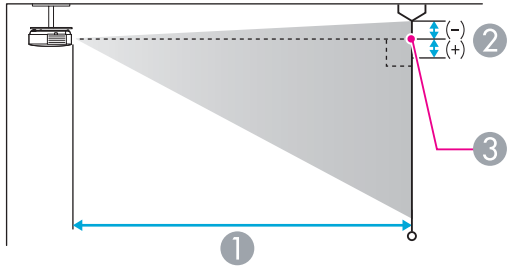
Birim: cm

16:10 Ekran Boyutu		1 En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	2
30"	65x40	87 - 143	-1

16:10 Ekran Boyutu		❶ En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	❷
40"	86x54	117 - 193	-1
50"	110x67	148 - 242	-2
60"	130x81	178 - 291	-2
80"	170x110	238 - 389	-3
100"	220x130	299 - 487	-3
120"	260x160	359 - 585	-4
150"	320x200	450 - 732	-5
200"	430x270	602 - 978	-7
250"	540x340	753 - 1223	-8
280"	600x370	844 - 1370	-9

EB-D6250/EB-D6150 için Yansıtma Mesafesi





❶ Yansıtma mesafesi

❷ Merceğin merkezi ile ekranın tabanı arasındaki mesafe (ya da tavana asılı durumdaysa ekranın üst kısmına olan mesafe)

❸ Mercek merkezi

Birim: cm

4:3 Ekran Boyutu		❶ En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	❷
30"	61x46	82 - 135	-5
40"	81x61	111 - 181	-6
50"	100x76	139 - 228	-8
60"	120x91	168 - 274	-10

4:3 Ekran Boyutu		❶ En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	❷
80"	160x120	225 - 367	-13
100"	200x150	282 - 459	-16
120"	240x180	339 - 552	-19
150"	300x230	425 - 691	-24
200"	410x300	567 - 922	-32
250"	510x380	710 - 1154	-40
300"	610x460	853 - 1385	-48

Birim: cm

16:9 Ekran Boyutu		❶ En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	❷
30"	66x37	90 - 148	+1
40"	89x50	121 - 198	+1
50"	110x62	152 - 248	+2
60"	130x75	183 - 299	+2
80"	180x100	245 - 400	+3
100"	220x120	307 - 501	+3
120"	270x150	370 - 601	+4
150"	330x190	463 - 753	+5
200"	440x250	618 - 1005	+7
250"	550x310	774 - 1257	+9
275"	610x340	852 - 1383	+10

Desteklenen Çözünürlükler

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
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
WSXGA+*1*2	60	1680x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

*1 yalnızca EB-D6155W

*2 Sadece Yapılandırma menüsünden **Çözünürlük** olarak **Geniş** seçildiğinde 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

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

HDMI bağlantı noktasından gelen giriş sinyali

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

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
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920x1080

Projektörün Genel Özellikleri

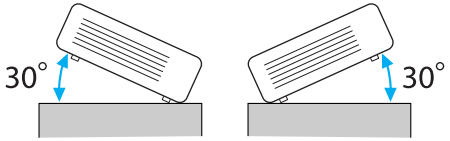
Ürün adı		EB-D6250	EB-D6155W	EB-D6150
Boyutlar		450 (G) x 114 (Y) x 274 (D) mm (kaldırılan kısım hariç)		
LCD panel boyutu		0,63"	0,59" Geniş	0,63"
Ekran yöntemi		Polisilikon TFT aktif matris		
Çözünürlük		786.432 piksel XGA (1024 (G) x 768 (Y) nokta) x 3	1.024.000 piksel WXGA (1280 (G) x 800 (Y) nokta) x 3	786.432 piksel XGA (1024 (G) x 768 (Y) nokta) x 3
Odak ayarı		Manüel		
Zoom ayarı		Manuel (1 ila 1,6)		
Lamba		UHE lamba, 275 W Model No.: ELPLP64	UHE lamba, 275 W Model No.: ELPLP64	UHE lamba, 230 W Model No.: ELPLP61
Maks. ses çıkışı		5 W mono		
Hoparlör		1		
Güç kaynağı		110 to 240 V AC ±10%, 50/60 Hz 3.6 - 1.8 A	110 to 240 V AC ±10%, 50/60 Hz 3.6 - 1.8 A	110 to 240 V AC ±10%, 50/60 Hz 3.0 - 1.5 A
Elektrik tüke-timi	110 ila 120 V alan	Çalışma: 395 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Açık): 6.0 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Kapalı): 0.29 W	Çalışma: 395 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Açık): 6.0 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Kapalı): 0.29 W	Çalışma: 328 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Açık): 6.0 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Kapalı): 0.29 W
	220 ila 240 V alan	Çalışma: 380 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Açık): 6.5 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Kapalı): 0.38 W	Çalışma: 380 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Açık): 6.5 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Kapalı): 0.38 W	Çalışma: 316 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Açık): 6.5 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Kapalı): 0.38 W
Çalıştırma yüksekliği		0 to 3000 m arası irtifa		
Çalıştırma sıcaklığı		0 to +40˚C (Yoğuşmasız)		
Depolama sıcaklığı		-10 to +60˚C (Yoğuşmasız)		

Ağırlık			Yaklaşık 4.4 kg	Yaklaşık 4.4 kg	Yaklaşık 4.2 kg
Kon-nek-törler	Computer1 bağlantı noktası	1	Mini D-Sub15-pinli (dişi) mavi		
	Computer2 bağlantı noktası	1	Mini D-Sub15-pinli (dişi) mavi		
	Video bağlantı noktası	1	RCA jakı		
	S-Video bağlantı noktası	1	Mini DIN 4-pin		
	Audio1 Bağlantı Noktası	1	Stereo mini jak		
	Audio2 Bağlantı Noktası	1	Stereo mini jak		
	Audio-L/R bağlantı noktası	1	RCA pinli jak x 2 (L-R)		
	Audio Out bağlantı noktası	1	Stereo mini jak		
	Monitor Out bağlantı noktası	1	Mini D-Sub15-pinli (dişi) siyah		
	HDMI bağlantı noktası	1	HDMI (Ses sadece PCM tarafından desteklenmektedir)		
	USB (TypeA)*	1	USB konnektörü (Tip A)		
	USB (TypeB)*	1	USB konnektörü (Tip B)		
	USB Bağlantı Noktası (Kablosuz LAN ünitesi için ayrılmıştır)	1	USB konnektörü (Tip A)		
	LAN bağlantı noktası	1	RJ-45		
	RS-232C bağlantı noktası	1	Mini D-Sub 9-pin (erkek)		
	Trigger out bağlantı noktası	1	3,5 mm mini jak DC 12 V, maksimum 200 mA		

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

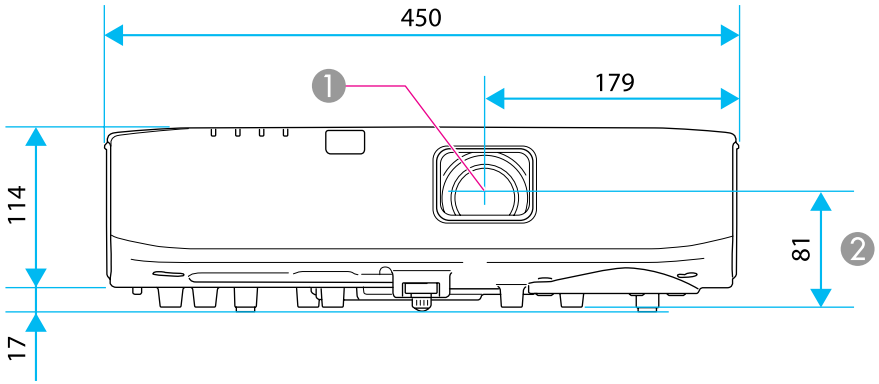
Türkiye'deki kullanıcılar için
EEE Yönetmeliğine Uygundur.

Yatırma açısı



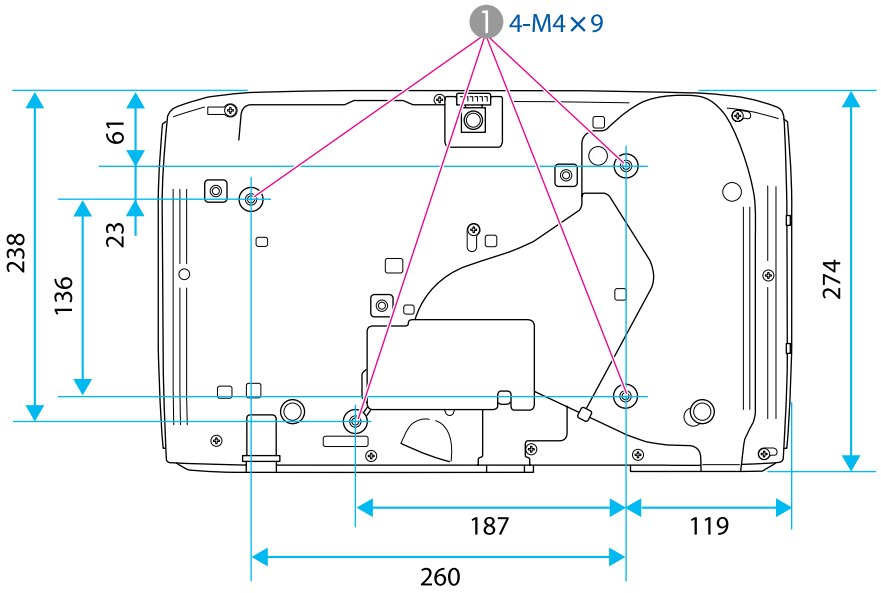
Projektörü 30°'den daha fazla eğerek kullanırsanız cihaz hasar görebilir ve kazaya neden olabilir.

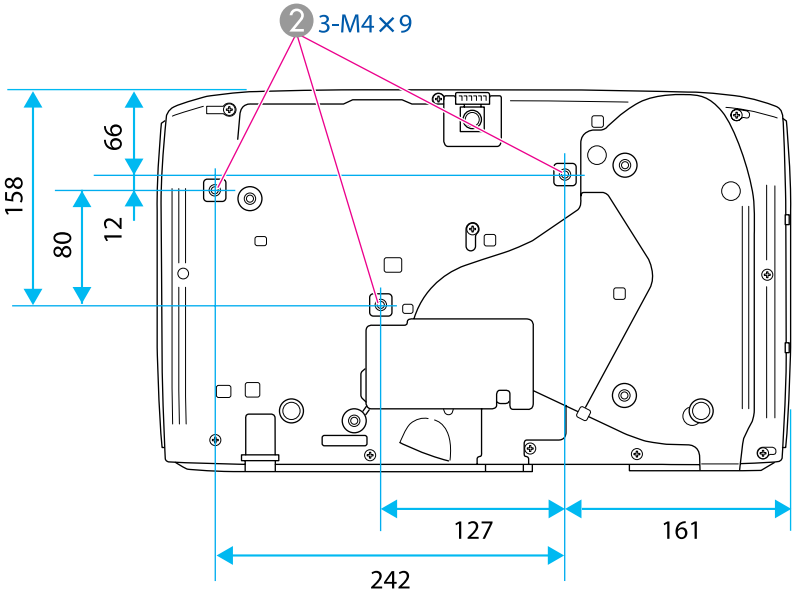
Birimler: mm



1 Mercek merkezi

2 Mercek merkezinin süspansiyon destek sabitleme noktasına olan mesafesi





1 ELPMB22 için tavan tespit noktaları

2 ELPMB23 için tavan tespit noktaları

Bu bölüm kılavuzda açıklanmayan anlaşılması güç terimler hakkında kısa açıklamalar verir. Piyasadan temin edilebilecek diğer yayınlara başvurarak daha fazla bilgi elde edebilirsiniz.

Ağ Geçidi Adresi	Bu, Alt Ağ Maskesi'ne uygun olarak bölümlenen bir Ağ (alt ağ) üzerinden iletişim sağlamak amacıyla kullanılan bir sunucudur (yönlendirici).
Alt Ağ Maskesi	IP adresinden bölümlenen bir ağdaki (alt ağ) ağ adresi için kullanılan bit sayısını tanımlayan bir sayısal değerdir.
AMX Device Discovery	AMX Device Discovery, AMX kontrol sistemlerinin hedef ekipmanı kolayca çalıştırması için AMX tarafından geliştirilen bir teknolojidir. Epson bu protokol teknolojisini uygulamıştır ve protokol işlevinin devreye alınabilmesi için bir ayar sağlamıştır (Açık). Daha fazla ayrıntı için, bakınız AMX Web sitesi. URL http://www.amx.com/
Bileşen Video	Video sinyalini parlaklık bileşenine (Y) ve bir mavi eksi parlaklık (Cb veya Pb) ve kırmızı eksi parlaklık bileşenine (Cr veya Pr) ayıran bir yöntem.
Bileşik video	Video sinyalini tek bir kablo üzerinden aktarılmak üzere parlaklık bileşeni ve renk bileşeni olarak birleştiren bir yöntem.
DHCP	Dynamic Host Configuration Protocol sözcüklerinin baş harflerinin bir araya gelmesi ile oluşan bu kısaltma bir protokol olarak Ağa bağlı olan donanıma otomatik bir IP Adresi atar.
En/Boy Oranı	Bir görüntünün uzunluğu ve yüksekliği arasındaki oran. HDTV ekranlar gibi, 16:9'luk bir yatay:düşey oranına sahip ekranlara geniş ekran denir. SDTV ve genel bilgisayar ekranları, 4:3'lük en boy oranına sahiptir.
Geçişli	Bir ekranı oluşturmak için gereken bilgileri, görüntünün en üstünden başlayıp en altına kadar her satırı birer birer gönderir. Her satırda bir kare görüntülendiğinden, görüntülerin titremesi olasılığı daha fazladır.
HDCP	HDCP High-bandwidth Digital Content Protection'ın kısaltmasıdır. DVI ve HDMI portlar üzerinden gönderilen dijital sinyalleri şifreleyerek yasa dışı kopyalamayı önlemek ve telif haklarını korumak için kullanılır. Bu projektördeki HDMI bağlantı noktası HDCP'yi desteklediğinden, HDCP teknolojisi ile korunan dijital görüntüleri koruyabilir. Bununla birlikte, projektör HDCP şifrelemesinin güncellenmiş veya revize olmuş sürümleri ile korunan görüntüleri yansıtmayabilir.
HDTV	High-Definition Television kavramının kısaltmasıdır. Aşağıdaki koşulları sağlayan yüksek tanımlı sistemleri ifade eder. • 720p ya da 1080i veya üzeri dikey çözünürlük (p = İleri giden, i = Geçişli) • Ekran En Boy Oranı 16:9
İleri giden	Bilgileri, her defasında birer ekran oluşturulacak şekilde yansıtarak bir karede bir görüntü görüntüler. Tarama satırlarının sayısı aynı olmakla birlikte, geçişli sisteme kıyasla bilgi hacmi iki katı olduğundan, görüntü titremesi miktarı azalır.
IP Adresi	Ağa bağlı bilgisayarı tanımlamak için kullanılan bir sayıdır.
İzleme	Bilgisayarlardan çıkan sinyaller belirli bir frekansa sahiptir. Projektörün frekansı bu frekans ile uyuşmazsa, ortaya çıkan görüntülerin kalitesi iyi olmayacaktır. Bu sinyallerin fazlarını eşleştirme işlemi (sinyaldeki tepelerin sayısı) "tracking (izleme)" olarak adlandırılır. İzleme doğru şekilde yürütülmezse, yansıtılan görüntüde geniş dikey çizgiler belirir.
Kontrast	Metni ve şekilleri daha net bir şekilde öne çıkarmak veya daha yumuşak görünmelerini sağlamak için bir görüntünün aydınlık ve karanlık alanlarının bağıl parlaklığı artırılabilir veya azaltılabilir. Bir görüntünün bu özelliğini ayarlamak kontrast olarak adlandırılır.

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 olmayacaktır. Bu sinyallerin fazlarını eşleştirme işlemi (sinyaldeki tepe ve çukurların bağıl konumu) "senkronizasyon" olarak adlandırılır. Sinyaller senkronize olmazsa, titreme, bulanıklık ve yatay parazit gerçekleşebilir.
SNMP	Bir TCP/IP ağına bağlı yönlendirici ve bilgisayar gibi aygıtları izlemek ve denetlemek için kullanılan Simple Network Management Protocol (Basit Ağ Yönetim Protokolü) ifadesinin kısaltması.
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. Bağlanan kaynağın bir sRGB modu varsa, projektörü ve bağlanan sinyal kaynağını sRGB'ye ayarlayın.
SSID	SSID, kablosuz LAN'daki başka bir cihaza bağlanmak için gereken tanımlama bilgisidir. Kablosuz iletişim, SSID'ye karşılık gelen aygıtlar arasında olanaklıdır.
SVGA	800 (yatay) x 600 (düşey) noktalı çözünürlükte bir ekran boyutu standardı.
S-Video	Video sinyalini parlaklık bileşenine (Y) ve renk bileşenine (C) ayıran bir yöntem.
SXGA	1.280 (yatay) x 1.024 (düşey) noktalı çözünürlükte bir ekran boyutu standardı.
Tuzak IP Adresi	Bu, SNMP öğesindeki hata bildirimi için kullanılan hedefin IP Adresi dir.
VGA	640 (yatay) x 480 (düşey) noktalı çözünürlükte bir ekran boyutu standardı.
XGA	1.024 (yatay) x 768 (düşey) noktalı çözünürlükte bir ekran boyutu standardı.

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

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

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

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

Bu kılavuzdaki çizimler ile gerçek projektör arasında farklılıklar olabilir.

İşaretler Hakkında

Microsoft® Windows® 98 işletim sistemi
Microsoft® Windows® Me işletim sistemi
Microsoft® Windows® 2000 işletim sistemi
Microsoft® Windows® XP Professional işletim sistemi
Microsoft® Windows® XP Home Edition işletim sistemi
Microsoft® Windows Vista® işletim sistemi
Microsoft® Windows® 7 işletim sistemi

Bu kılavuzda yukarıda belirtilen işletim sistemlerinden "Windows 98", "Windows Me", "Windows 2000", "Windows XP", "Windows Vista" ve "Windows 7" olarak söz edilmiştir. Ayrıca, Windows 98, Windows Me, Windows 2000, Windows XP, Windows Vista ve Windows 7'yi belirtmek üzere genel bir terim olarak Windows denebilir; Windows'un birden çok sürümünü belirtmek üzere Windows yazım şekli ihmal edilerek Windows 98/Me/2000/XP/Vista şeklinde kullanılabilir.

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

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

Genel Bildirim:

IBM, DOS/V ve XGA International Business Machines Corp.'un ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır.

Macintosh, Mac, Mac OS ve iMac, Apple Inc. şirketinin ticari markalarıdır.

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

WPA™ ve WPA2™ Wi-Fi Alliance şirketinin tescilli ticari markalarıdır.

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

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

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

©SEIKO EPSON CORPORATION 2010. All rights reserved.

GNU GPL

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

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

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

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

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

The list of GPL Programs

busybox-1.13.4

iptables-1.4.4

libgcc1(gcc-4.3.3)

linux-2.6.27

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

EPSON original 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

glibc-2.8

SDL-1.2.13

SDL-Image

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-1.13.4

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 Bracey
> 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	Mark Adler
jloup@gzip.org	madler@alumni.caltech.edu

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

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

libmd5-rfc

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

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

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

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

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

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

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

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

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

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.

mDNSResponder

This projector product includes the open source software program "mDNSResponder" which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004".

List of "mDNSResponder"

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

License terms “Apache License Version 2.0, January 2004" are as follows.

Apache License

Version 2.0, January 2004

http://www.apache.org/licenses/

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

   (a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

   (b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

   (c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

   (d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.

   Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy][name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

aes-src-29-04-09

This projector product includes the open source software program "aes-src-29-04-09" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "aes-src-29-04-09".

The "aes-src-29-04-09" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of aes-src-29-04-09 programs

aes-src-29-04-09

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the “aes-src-29-04-09” are as follows.

Copyright (c) 1998-2008, Brian Gladman, Worcester, UK. All rights reserved.

LICENSE TERMS

The redistribution and use of this software (with or without changes) is allowed without the payment of fees or royalties provided that:

1. source code distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer;
2. binary distributions include the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in their documentation;
3. the name of the copyright holder is not used to endorse products built using this software without specific written permission.

DISCLAIMER

This software is provided 'as is' with no explicit or implied warranties in respect of its properties, including, but not limited to, correctness and/or fitness for purpose.

A

A/V Sessiz 48
Açma Koruması 58
Ağ bilgisi 72
Ağ Geçidi Adresi 75, 78
Ağ Menüsü 72
Ağ Yapılandırması 72
Alt Ağ Maskesi 75, 78
Arka 19, 70
Arka ekran 19
Artı 50
Aşırı Isınma 86
Ayak ayarlama kolu 10
Ayarlanabilir ön ayak 10
Ayarlar menüsü 69

B

Bağlantı modu 75
Başlangıç Ekranı 70
Bekleme Modu 71
Belge Kamerası 126
Beyaz Tahta 38
Bilgiler menüsü 81

C

Computer bağlantı noktası 11
Crestron RoomView 122

Ç

Çalıştırma sıcaklığı 132
Çıkış Numarası 79
Çoklu ekran 54, 71
Çözünürlük 81

D

Depolama sıcaklığı 132
Desteklenen Monitör Ekranları 130
Devamlı 115
Dil 71
Dinamik 38
Direkt Güç açma 71

E

EasyMP Monitor 116
Ekran 70
Ekran Arkaplanı 70
Ekran boyutu 127
Ekran değiştirme süresi 115
Ekran Yerleşimi 69
En Boy Oranı 40, 68
E-posta Adresi 79
ESC/VP21 120
E-Zoom 50

F

Fare işaretçisi 51
Fotoğraf 38
Freeze 48

G

Geniş ekran yansıtma 40
Giriş Sinyali 68, 81
Görüntü menüsü 66
Görüntüleri döndürme 113
Görünüm Ayarları 115
Göstergeler 85, 86
Gösterme sırası 115
Güç girişi 11
Güç göstergesi 85
Güvenlik menüsü 76

H

Hava çıkış fanı 10
Hava filtresi değiştirme süresi 107
Hava filtresi ve hava giriş fanının temizlenmesi 101
Hava filtresinin değiştirilmesi 108
HDMI bağlantı noktası 12
HDMI Video Aralığı 68

I

IP Adresi 79

İ

İleri Giden 67
İsteğe bağlı aksesuarlar 126
İşaretçi 49
İşaretçi Şekli 69
İşletim 71
İşletim Kilidi 60, 69
İzleme 67

K

Kablolu LAN Menüsü 78
Kablosuz fare işlevi 51
Kablosuz LAN Gücü 75

Kablosuz LAN menüsü 75
Kablosuz LAN sistemi 75
Kara tahta 38
Kaynak 81
Kaynak Arama 13, 32
Kontrast 66
Konum 67
Kull. Logosu Koruma 58
Kullanıcı Düğmesi 69
Kullanıcı Logosu 56
Kumanda paneli 13

L

Lamba çalışma süresini sıfırlama 107
Lamba değiştirme süresi 104
Lamba göstergesi 85
Lamba kapağı 10
Lamba saati 81
Lamba Saatini Sıfırla 82
Lambanın değiştirilmesi 104

M

Mesafe 127
Mesaj 70
Message Broadcasting 116
Monitör Ekranları 130
Mutlak Renk Sıc. 66

N

Netlik 66

O

Odaklama halkası 10
Otomatik Ayarlar 67
Otomatik İris 39, 66

Ö

Ön 19, 70
Özelleştirilmiş 38
Özellikler 132

P

Parazit Azaltma 67
Parça Adları ve İşlevleri 10
Parlaklık 66
Parlaklık Kontrolü 69
Pillerin değiştirilmesi 16
PJBağlantı Parolası 74
PJLink 121
Posta Bildirimi 79, 118
Posta Bildirimi menüsü 79
Postanın Okunması 119
Projektör Adı 74
Projektör Ayarı 116
Projektör ID'si 53, 71
Projektör Yüzeyinin Temizlenmesi 101
Projektörün anahtar sözcüğü 74

Q

Quick Corner 69

R

Renk Ayarı 66
Renk Doygunluğu 66
Renk Modu 38, 66
Renk Tonu 66
RoomView 122

S

Sarf Malzemeleri 126
Senkronizasyon 67
Senkronizasyon Bilgileri 81
Ses Düzeyi 69
Sıcaklık göstergesi 85
Sıfırlama menüsü 80, 82
Sinyal menüsü 67
Slayt Gösterisi 111, 114
SMTP Sunucusu 79
SNMP 119
Sorun Çözme 85
Split Screen 44
Spor 38
sRGB 38
SSID 75
Sunum 38, 111
Sürücüyü seçin 112
S-Video bağlantı noktası 12

Ş

Şifre koruma etiketi 59
Şifre koruması 58

T

Tam Kilit 60
Tavan 19, 70
Tavan askısı tespit noktaları 12

Temel menüsü 74
Temizleme 101
Test Deseni 70
Tiyatro 38
Tümünü Sıfırla 82

U

USB (TypeB) bağlantı noktası 11
USB(TypeA) bağlantı noktası 11
Uyku Modu 71
Uzak alıcı 10
Uzaktan kumanda 14
Uzaktan kumanda ID'si 53
Uzatılmış menüsü 70

V

Video bağlantı noktası 12
Video Sinyali 68, 81

W

Web Kontrol 117
Web Kontrol Parolası 74
Web Remote 117
Web Tarayıcı 116

Y

Yakınlaştırma halkası 10
Yansıtma 70
Yapılandırma menüsü 63
Yardım işlevi 84
Yazılım klavyesi 73
Yenileme Hızı 81
Yüksek İrtifa Modu 71