



# Kullanım Kılavuzu

**EB-W16**



**EH-TW550**

**EH-TW510**





# Bu Kılavuzda Kullanılan İşaretler

## • Güvenlik işaretleri

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

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

## • Genel bilgi işaretleri

<b>Dikkat</b>	Yeterince dikkat edilmediğinde hasar veya yaralanmalara yol açabilecek prosedürleri belirtir.
	Bir konu başlığı ile ilgili bilinmesi yararlı olabilecek ek bilgileri ve noktaları belirtir.
	Bir konu başlığı ile ilgili ayrıntılı bilginin bulunduğu sayfayı belirtir.
	Bu sembolün önünde yer alan altı çizili sözcük veya sözcüklerin açıklamasının terminoloji sözlüğünde yer aldığını işaret eder. "Ek" başlığındaki "Sözlük" bölümüne bakın.  "Sözlük" <a href="#">s.119</a>
[Ad]	Uzaktan kumanda veya kontrol panelindeki düğmelerin adını belirtir. Örnek: [Esc] düğmesi
Menü Adı	Yapılandırma menüsü öğelerini belirtir. Örnek: <b>Görüntü</b> altından <b>Parlaklık</b> öğesini seçin. <b>Görüntü - Parlaklık</b>

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

### Giriş

#### Projektör Özellikleri ..... 7

Gerçekçi 3D Görüntüler Yansıtın	7
Hızlı ve Kolay Kurulum, Projeksiyon ve Depolama	7
Bir USB kablosu ile bağlanma ve yansıtma (USB Display)	7
Projektör hareketlerinin algılanıp görüntü bozulmalarının otomatik olarak düzeltilmesi	7
Yatay ekran yerleşimi ayarlayıcı (yalnızca EH-TW550/EH-TW510)	7
Focus help (yalnızca EB-W16)	8
Ekran çerçevesine sığacak şekilde otomatik ayarlama (Screen Fit) (yalnızca EB-W16)	8
Görüntü Yansıtma Yaratıcı İşlevler	8
Geniş (WXGA) ekranda yansıtma içeriğinin artırılması	8
Uzaktan kumandadan en iyi şekilde yararlanma	8
Dosyalarınızı Belge Kamerası ile büyütün ve yansıtın	8
USB depolama aygıtı bağlayarak filmler ve görüntüler yansıtma (PC Free)	9
Geliştirilmiş güvenlik işlevleri	9

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

Ön/Üst	10
Arka	11
Taban	13
Kumanda Paneli	14
Uzaktan Kumanda	15
Uzaktan kumanda pillerinin değiştirilmesi	18
Uzaktan kumanda işletim mesafesi	19

### Projektörün Hazırlanması

#### Projektörün Kurulması ..... 21

Kurulum Yöntemleri	21
Kurulum yöntemleri	21

Ekran Boyutu ve Yaklaşık Projeksiyon Mesafesi	22
---	----

#### Donanımın Bağlanması ..... 23

Bilgisayarın Bağlanması	23
Görüntü Kaynaklarının Bağlanması	24
USB Aygıtlarının Bağlanması	26
Harici Ekipman Bağlama (yalnızca EB-W16)	27

### Temel Kullanım

#### Görüntülerin Yansıtılması ..... 29

Kurulumdan Projeksiyona	29
Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)	30
Uzaktan Kumanda ile Hedef Görüntüye Geçiş	31
USB Display ile yansıtma	31
Sistem gereksinimleri	31
İlk kez bağlanma	32
Kaldırma	33

#### Yansıtılan Görüntülerin Ayarlanması ..... 35

Yastık Distorsiyonunun Düzeltilmesi	35
Otomatik olarak düzeltme	35
Manuel olarak düzeltme	36
Ekran Çerçevesine Sığacak Şekilde Otomatik Ayarlama (Screen Fit) (yalnızca EB-W16)	39
Görüntü Boyutunun Ayarlanması	41
Görüntü Konumunun Ayarlanması	42
Yatay Eğimin Ayarlanması	42
Odağın Düzeltilmesi	42
Ses Düzeyinin Ayarlanması	43
Yansıtma Kalitesini Seçme (Renk Modu'nu Seçme)	43
EB-W16 için	43
EH-TW550/EH-TW510 için	44
Otomatik İris'i Ayarlama	44
Yansıtılan Görüntünün En Boy Oranını Değiştirme	45
Değiştirme metodları	45

En boy oranı modunun değiştirilmesi . . . . .	46
---	----

## Kullanışlı İşlevler

<b>Projeksiyon İşlevleri . . . . .</b>	<b>49</b>
3D Görüntüleri Yansıtma . . . . .	49
3D görüntüleri görüntülemeye hazırlama . . . . .	49
3D görüntüleri görüntüleme . . . . .	50
3D görüntüler için görüntüleme alanı . . . . .	51
3D görüntüleri görüntüleme ile ilgili uyarılar . . . . .	52
Bilgisayar Olmadan Yansıtma (PC Free) . . . . .	54
PC Free kullanılarak yansıtılabilecek dosyaların özellikleri . . . . .	55
PC Free örnekleri . . . . .	55
PC Free çalıştırma yöntemleri . . . . .	55
Seçilen görüntülerin veya filmlerin yansıtılması . . . . .	57
Bir klasörde yer alan görüntü dosyalarının sırayla yansıtılması (Slayt Gösterisi) . . . . .	58
Görüntü dosyası görünüm ayarları ve Slayt Gösterisi işletim ayarları . . . . .	59
Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz) . . . . .	60
Görüntünün Dondurulması (Freeze) . . . . .	60
İşaretçi İşlevi (İşaretçi) . . . . .	61
Görüntünün Bir Bölümünün Büyütülmesi (E-Zoom) . . . . .	62
Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare) . . . . .	63
Bir Kullanıcı Logosunu Kaydetme . . . . .	64
<b>Güvenlik İşlevleri . . . . .</b>	<b>66</b>
Kullanıcı Yönetimi (Şifre Koruması) . . . . .	66
Şifre Koruması Türleri . . . . .	66
Şifre Koruması Ayarı . . . . .	66
Şifreyi Girme . . . . .	67
İşletimi Kısıtlama (İşletim Kilidi) . . . . .	68
Hırsızlık Önleyici Kilit . . . . .	69
Kablo kilidini takma . . . . .	69
<b>İzleme ve Denetleme . . . . .</b>	<b>70</b>
ESC/VP21 Komutları (yalnızca EB-W16) . . . . .	70
Başlamadan önce . . . . .	70

Komut listesi . . . . .	70
Haberleşme protokolü . . . . .	71

## Yapılandırma Menüsü

<b>Yapılandırma Menüsünü Kullanma . . . . .</b>	<b>73</b>
<b>İşlevler Listesi . . . . .</b>	<b>74</b>
Yapılandırma Menüsü Tablosu . . . . .	74
Görüntü Menüsü . . . . .	75
Sinyal Menüsü . . . . .	76
Ayarlar Menüsü . . . . .	78
Uzatılmış Menüsü . . . . .	79
Bilgiler Menüsü (Yalnızca Ekran) . . . . .	80
Sıfırla Menüsü . . . . .	81

## Sorun Giderme

<b>Yardım Ögesini Kullanma . . . . .</b>	<b>83</b>
<b>Sorun Çözme . . . . .</b>	<b>85</b>
Göstergeleri Okuma . . . . .	85
Göstergeler Yardımcı Olmazsa . . . . .	89
Görüntülerle İlgili Sorunlar . . . . .	90
Hiç bir görüntü belirmiyor . . . . .	90
Hareketli görüntüler görüntülenmiyor . . . . .	91
Yansıtma otomatik olarak duruyor . . . . .	91
Desteklenmiyor mesajı görüntüleniyor . . . . .	91
Sinyal Yok mesajı görüntüleniyor . . . . .	92
3D görüntüler görüntülenmiyor . . . . .	92
Görüntüler bulanık, odak dışında veya bozuk . . . . .	93
Görüntülerde parazit veya bozulma görünüyor . . . . .	94
Fare imleci titriyor (sadece USB Display yansıtılırken) . . . . .	95
Görüntü kesik (geniş) veya küçük veya en boy oranı uygun değil ya da görüntü ters . . . . .	95
Görüntü renkleri doğru değil . . . . .	96

Görüntüler koyu görünüyor . . . . .	96
Yansıtma Başladığında Meydana Gelen Sorunlar . . . . .	97
Projektör açılmıyor . . . . .	97
Diğer Sorunlar . . . . .	97
Ses duyulmuyor ya da ses kısık . . . . .	97
Uzaktan kumanda çalışmıyor . . . . .	98
Mesajlar ve menüler için dili değiştirmek istiyorum . . . . .	99

## Bakım

<b>Temizleme . . . . .</b>	<b>101</b>
Projektör Yüzeyinin Temizlenmesi . . . . .	101
Merceğin Temizlenmesi . . . . .	101
3D gözlükleri temizleme . . . . .	101
Hava Filtresi'nin temizlenmesi . . . . .	101
<b>Sarf Malzemelerinin Değiştirilmesi . . . . .</b>	<b>103</b>
Lambanın Değiştirilmesi . . . . .	103
Lamba değiştirme süresi . . . . .	103
Lambanın değiştirilmesi . . . . .	103
Lamba saatini sıfırlama . . . . .	106
Hava Filtresinin Değiştirilmesi . . . . .	106
Hava filtresi değiştirme süresi . . . . .	106
Hava filtresinin değiştirilmesi . . . . .	106

## Ek

<b>İsteğe Bağlı Aksesuarlar ve Sarf Malzemeleri . . . . .</b>	<b>109</b>
İsteğe Bağlı Aksesuarlar . . . . .	109
Sarf Malzemeleri . . . . .	109
<b>Ekran Boyutu ve Yansıtma Mesafesi . . . . .</b>	<b>111</b>
EB-W16/EH-TW550/EH-TW510 için Yansıtma Mesafesi . . . . .	111
<b>Desteklenen Monitör Ekranları . . . . .</b>	<b>113</b>
Desteklenen Çözünürlükler . . . . .	113

Bilgisayar sinyalleri (analog RGB) . . . . .	113
Bileşen Video . . . . .	113
Bileşik video . . . . .	113
HDMI bağlantı noktasından giriş sinyali . . . . .	113
3D Giriş Sinyali . . . . .	114

<b>Özellikler . . . . .</b>	<b>115</b>
Projektörün Genel Özellikleri . . . . .	115
<b>Görünüm . . . . .</b>	<b>118</b>
<b>Sözlük . . . . .</b>	<b>119</b>
<b>Genel Notlar . . . . .</b>	<b>121</b>
İşaretler Hakkında . . . . .	121
Ticari Markalar ve Telif Hakları . . . . .	121
<b>Dizin . . . . .</b>	<b>123</b>



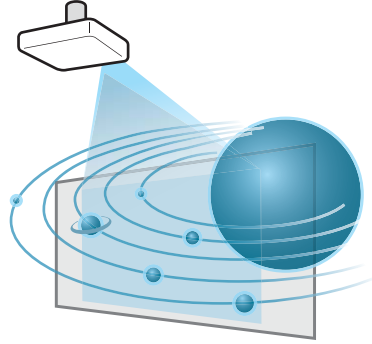
# Giriş

Bu bölüm, projektör özelliklerini ve parça adlarını açıklar.

## Gerçekçi 3D Görüntüler Yansıtın

Çarpıcı 3D içeriği 3D Blu-ray diskler veya 3D oyunlar gibi ortamlardan yansıtın. 3D görüntüleri görüntüleyebilmeniz için isteğe bağlı etkin 3D Gözlük (ELPGS03) gerekir.

☛ "3D Görüntüleri Yansıtma" s.49



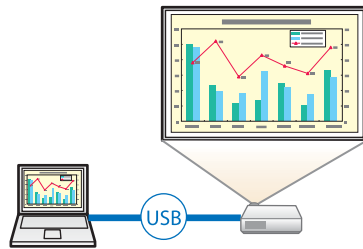
## Hızlı ve Kolay Kurulum, Projeksiyon ve Depolama

- Projektörü açıp kapatmak için fişe takıp çıkartmanız yeterlidir.
- Kısa mesafeden büyük ekranlara projeksiyon yapabilirsiniz.
- Yükseklik ayarı tek bir kolla kolayca yapılabilir.
- Soğuma gecikmesinin olmaması sayesinde kaldırması kolaydır.

## Bir USB kablosu ile bağlanma ve yansıtma (USB Display)

Bir USB kablosu takarak, ayrıca bilgisayar kablosuna gerek olmaksızın kolayca bilgisayarın ekranındaki görüntüleri yansıtabilirsiniz.

☛ "USB Display ile yansıtma" s.31

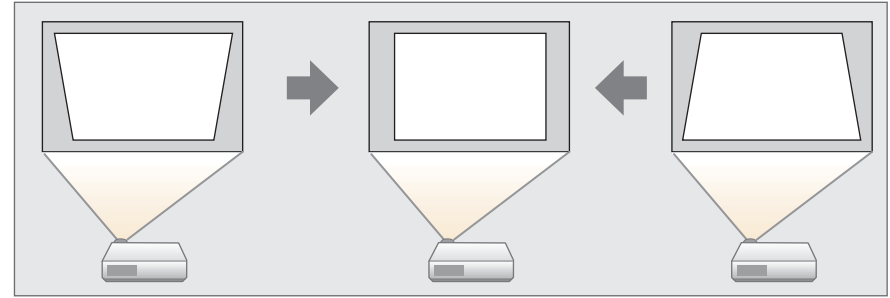


## Projektör hareketlerinin algılanıp görüntü bozulmalarının otomatik olarak düzeltilmesi

Bu projektör, projektör hareket ettirildiğinde veya konumlandırıldığında ortaya çıkan düşey ve yatay yastık distorsiyonunu otomatik olarak düzeltir.

EH-TW550/EH-TW510 için, yalnızca dikey ekran yerleşimi distorsiyonu düzeltilir.

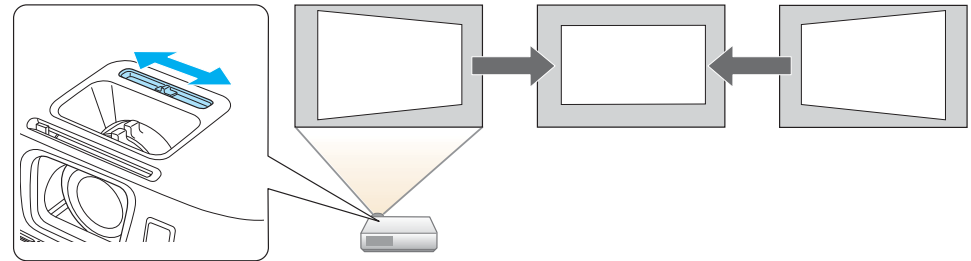
☛ "Otomatik olarak düzeltme" s.35



## Yatay ekran yerleşimi ayarlayıcı (yalnızca EH-TW550/EH-TW510)

Bu özellik, yansıtılan görüntüdeki yatay distorsiyonu kolayca düzeltmenize olanak verir. Bu işlem, projektörü perdeye paralel olarak kuramıyorsanız yararlı olur.

☛ "Manuel olarak düzeltme" s.36



## Focus help (yalnızca EB-W16)

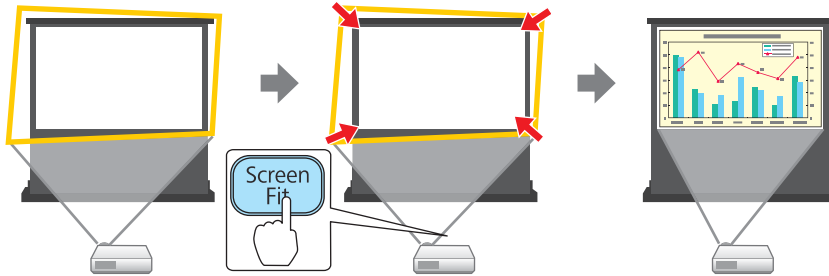
Bu projektör, hassas odak ayarları yapmaya yardımcı olan, yerleşik bir fonksiyona sahiptir.

☛ "Odağın Düzeltilmesi" s.42

## Ekran çerçevesine sığacak şekilde otomatik ayarlama (Screen Fit) (yalnızca EB-W16)

[Screen Fit] düğmesine basarak, görüntü bozulmalarının düzeltilip, yansıtılan görüntünün ekran çerçevesine otomatik olarak sığdırılmasını sağlayabilirsiniz.

☛ "Ekran Çerçevesine Sığacak Şekilde Otomatik Ayarlama (Screen Fit) (yalnızca EB-W16)" s.39

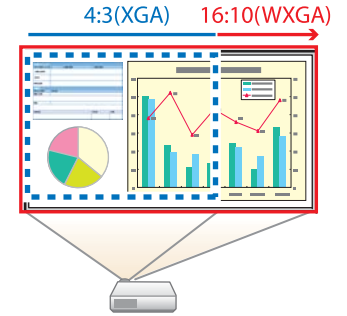


## Görüntü Yansıtma Yaratıcı İşlevler

### Geniş (WXGA) ekranda yansıtma içeriğinin artırılması

16:10 WXGA geniş LCD gösterimine sahip bir bilgisayar ile görüntü aynı en/boy oranı ile yansıtılabilir. Beyaz tahta ve diğer yatay biçimli ekranları kullanabilirsiniz.

☛ "Yansıtılan Görüntünün En Boy Oranını Değiştirme" s.45



### Uzaktan kumandadan en iyi şekilde yararlanma

Uzaktan kumandayı kullanarak, görüntünün bir kısmını büyütme gibi işlemler gerçekleştirebilirsiniz. Uzaktan kumandayı ayrıca, sunumlar sırasında işaretçi olarak veya bilgisayar faresi olarak da kullanabilirsiniz.

☛ "İşaretçi İşlevi (İşaretçi)" s.61

☛ "Görüntünün Bir Bölümünün Büyütülmesi (E-Zoom)" s.62

☛ "Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare)" s.63

### Dosyalarınızı Belge Kamerası ile büyütün ve yansıtın

İsteğe bağlı olarak edindiğiniz Belge Kamerası'nı kullanarak, kağıt belgeleri ve nesneleri yansıtabilirsiniz. Otomatik odaklama işlevini kullanarak, görüntü odağı otomatik olarak ayarlanır. Ayrıca, dijital yakınlaştırmayı kullanarak görüntüleri büyütebilirsiniz.

☛ "İsteğe Bağlı Aksesuarlar" s.109



## USB depolama aygıtı bağlayarak filmler ve görüntüler yansıtma (PC Free)

Projektöre USB depolama aygıtları veya dijital kameralar bağlayabilir ve bu aygıtlarda kayıtlı görüntüleri yansıtabilirsiniz.

Film ve görüntüler gibi çok çeşitli dosya biçimleri desteklenir.

☛ "Bilgisayar Olmadan Yansıtma (PC Free)" [s.54](#)

## Geliştirilmiş güvenlik işlevleri

- **Kullanıcıları kısıtlamak ve yönetmek için Parola Koruma**

Bir parola koyarak projektörü kullananları kısıtlayabilirsiniz.

☛ "Kullanıcı Yönetimi (Şifre Koruması)" [s.66](#)

- **Kumanda paneli üzerindeki tuşların kullanımını kısıtlamaya yarayan İşletim Kilidi**

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

☛ "İşletimi Kısıtlama (İşletim Kilidi)" [s.68](#)

- **Çeşitli hırsızlık önleyici aygıtlarla donatılmıştır**

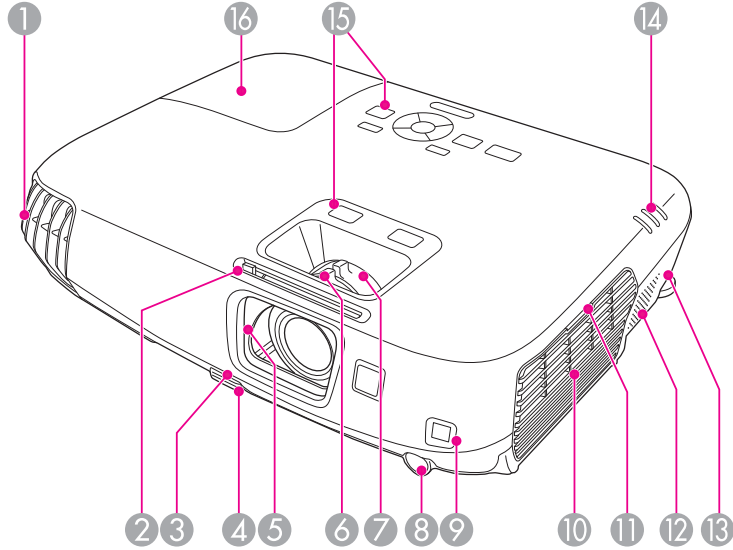
Projektör, aşağıda belirtilen tiplerde hırsızlık önleyici güvenlik aygıtları ile donatılmıştır.

- Güvenlik yuvası
- Güvenlik kablosu kurulum noktası

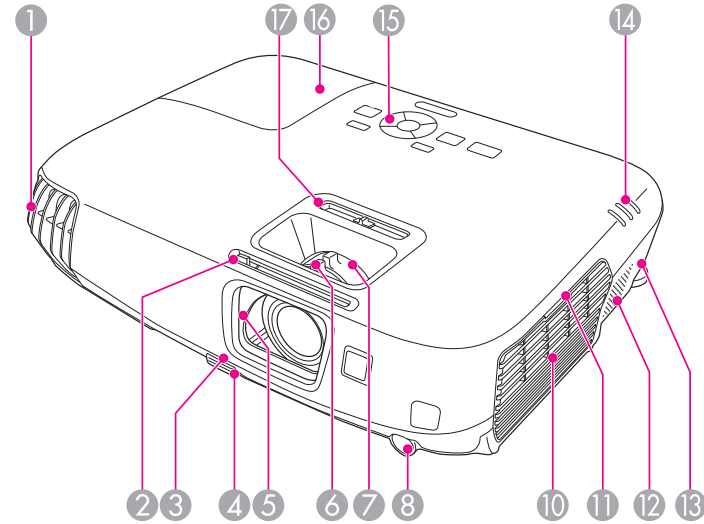
☛ "Hırsızlık Önleyici Kilit" [s.69](#)



## Ön/Üst

EB-W16



EH-TW550/EH-TW510



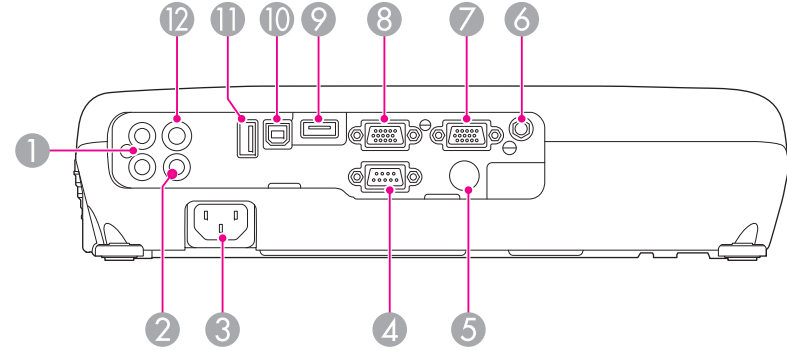
Ad	İşlev
1 Hava çıkış fanı	<p>Projektörü dahili olarak soğutmak için kullanılan havanın çıkış fanı.</p> <div>  <b>Dikkat</b> <p>Projeksiyon sırasında, yüzünüzü veya ellerinizi hava çıkış fanının yanında tutmayın ve fanın yakınında ısıdan deforme olabilecek veya zarar görebilecek nesneleri fanın yakınına koymayın. Hava çıkış fanından gelen sıcak hava, yanıklara, eşyalar da deformasyona yol açabilir veya kazalara neden olabilir.</p> </div>
2 A/V sessiz slayt düğmesi	A/V sessiz slaytı açmak ve kapamak için düğmeyi kaydırın.
3 Ayak ayarlama kolu	<p>Ayarlı ön ayağı yükseltmek veya alçaltmak için ayak ayar koluna basın.</p> <p> "Görüntü Konumunun Ayarlanması" s.42</p>

Ad	İşlev
4 <b>Ayarlanabilir ön ayak</b>	Masa gibi bir yüzey üzerine kurduğunuzda, görüntünün konumunu ayarlamak için, ayağı yükseltin. ☛ "Görüntü Konumunun Ayarlanması" s.42
5 <b>A/V sessiz slayt</b>	Merceği korumak için projektör kullanılmadığında bu kapağı kaydırarak kapatın. Projeksiyon sırasında kapatarak, görüntüyü gizleyebilir ve sesi kapatabilirsiniz. ☛ "Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)" s.60
6 <b>Odaklama halkası</b>	Görüntü odağını ayarlar. ☛ "Odağın Düzeltilmesi" s.42
7 <b>Yakınlaştırma halkası</b>	Görüntü boyutunu ayarlar. ☛ "Görüntü Boyutunun Ayarlanması" s.41
8 <b>Uzak alıcı</b>	Uzaktan kumanda sinyallerini alır.
9 <b>Sensör (yalnızca EB-W16)</b>	Ekran çerçevesini algılamaya yarayan sensör.
10 <b>Hava giriş fanı (hava filtresi)</b>	Projektörün iç kısmını soğutmak için hava girişi sağlar. ☛ "Hava Filtresi'nin temizlenmesi" s.101
11 <b>Hava filtresi kapağı bölümü</b>	Hava filtresi kapağını açmak için parmağınızı yerleştirin. ☛ "Hava Filtresinin Değiştirilmesi" s.106
12 <b>Hoparlör</b>	Ses çıkışı sağlar.
13 <b>Güvenlik yuvası</b>	Güvenlik yuvası, Kensington tarafından üretilen Microsaver Security System ile uyumludur. ☛ "Hırsızlık Önleyici Kilit" s.69
14 <b>Göstergeler</b>	Projektörün durumunu gösterir. ☛ "Göstergeleri Okuma" s.85
15 <b>Kontrol paneli</b>	Projektörün işletimini sağlar. ☛ "Kumanda Paneli" s.14
16 <b>Lamba kapağı</b>	Projektör lambasını değiştireceğiniz zaman açın. ☛ "Lambanın Değiştirilmesi" s.103

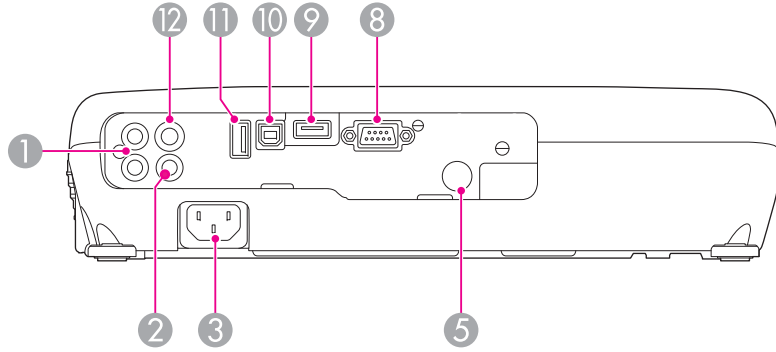
Ad	İşlev
17 <b>Yatay ekran yerleşimi ayarlayıcı (yalnızca EH-TW550/EH-TW510)</b>	Yansıtılan görüntüdeki yatay distorsiyonu düzeltir. ☛ "Manuel olarak düzeltme" s.36

## Arka

### EB-W16



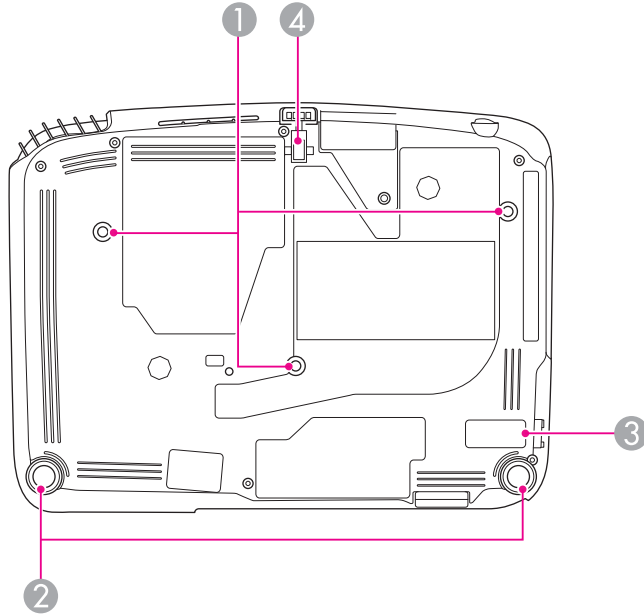
## EH-TW550/EH-TW510



Ad	İşlev
1 <b>Audio-L/R bağlantı noktası</b>	Computer bağlantı noktasına, S-Video bağlantı noktasına veya Video bağlantı noktasına bağlı ekipmandan ses girişi alınmasını sağlar.
2 <b>Video bağlantı noktası</b>	Video kaynaklarından gelen bileşik video sinyalleri için giriş.
3 <b>Güç girişi</b>	Güç kablosunun projektöre takılmasını sağlar. ☛ "Kurulumdan Projeksiyona" s.29
4 <b>RS-232C bağlantı noktası (yalnızca EB-W16)</b>	Aygıt 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 (yalnızca EB-W16)" s.70
5 <b>Uzak alıcı</b>	Uzaktan kumanda sinyallerini alır.
6 <b>Audio Out bağlantı noktası (yalnızca EB-W16)</b>	Yansıtılmakta olan görüntüden veya harici bir hoparlörden ses çıkışı alınmasını sağlar.

Ad	İşlev
7 <b>Monitor Out/Computer2 bağlantı noktası (yalnızca EB-W16)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computer1 bağlantı noktasından alınan analog RGB sinyal girişini, harici bir monitöre verir. Diğer bağlantı noktalarından alınan sinyallerden veya bileşen video sinyallerinden harici çıkış alamazsınız.</li> <li><b>Monitör Çıkış Portu</b> Yapılandırma menüsünden <b>Bilgisayar2</b> olarak ayarlandığında, bir bilgisayardan görüntü sinyalleri ve başka video kaynaklarından bileşen video sinyalleri girilir.</li> </ul>
8 <b>Computer1 veya Computer bağlantı noktası</b>	Bir bilgisayardan gelen görüntü sinyalleri ve diğer video kaynaklarından gelen bileşen video sinyallerinin girişini sağlar.
9 <b>HDMI bağlantı noktası</b>	HDMI ile uyumlu video ekipmanı ve bilgisayarlardan gönderilen video sinyallerinin girişini sağlar. Bu projektör, <b>HDCP</b> ile uyumludur. ☛ "Donanımın Bağlanması" s.23
10 <b>USB(TypeB) bağlantı noktası</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bir USB kablosu kullanarak projektörü bilgisayara bağlar ve bilgisayardaki görüntüleri yansıtır. ☛ "USB Display ile yansıtma" s.31</li> <li>Projektörün, bir USB kablosu kullanarak bilgisayara bağlanmasını ve Kablosuz Fare işlevinin kullanılmasını sağlar. ☛ "Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare)" s.63</li> </ul>
11 <b>USB(TypeA) bağlantı noktası</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>USB bellek veya dijital kamera bağlanmasını ve PC Free kullanılarak filmlerin veya görüntülerin yansıtılmasını sağlar. ☛ "Bilgisayar Olmadan Yansıtma (PC Free)" s.54</li> <li>İsteğe bağlı olarak edindiğiniz Belge Kamerası bağlanır.</li> </ul>
12 <b>S-Video bağlantı noktası</b>	Video kaynaklarından S-Video sinyallerini girer.

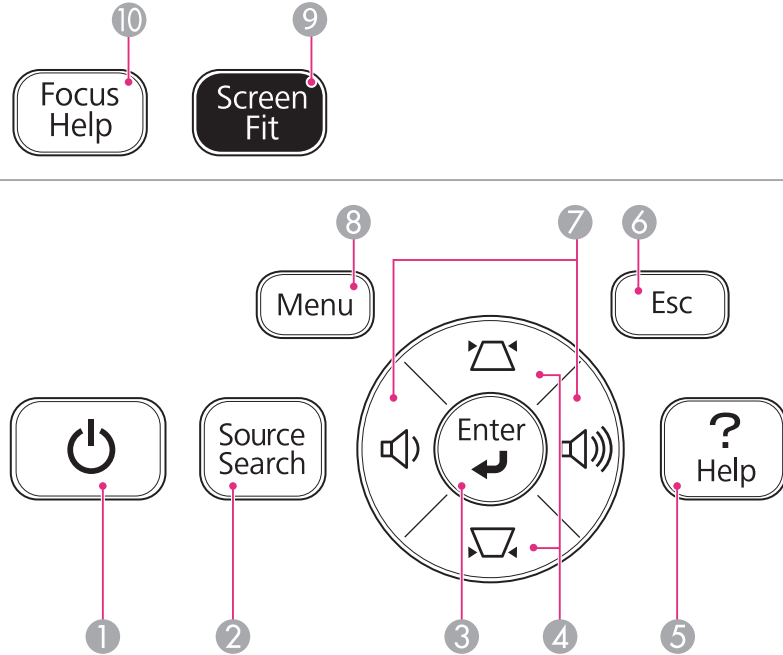
## Taban



Ad	İşlev
4 Ayarlanabilir ön ayak	Masa gibi bir yüzey üzerine kurduğunuzda, görüntünün konumunu ayarlamak için, ayağı yükseltin. ☛ "Görüntü Konumunun Ayarlanması" s.42

Ad	İşlev
1 Tavan askısı tespit noktaları (üç noktalı)	Projektör tavanda asılı olarak kullanılacağı zaman isteğe bağlı olarak edindiğiniz Tavan Askısı'nı buraya monte edin. ☛ "Projektörün Kurulması" s.21 ☛ "İsteğe Bağlı Aksesuarlar" s.109
2 Arka ayaklar	Masa gibi bir yüzey üzerine kurduğunuzda, yükseltip alçaltarak yatay eğimi ayarlayın. ☛ "Yatay Eğimin Ayarlanması" s.42
3 Güvenlik kablosu kurulum noktası	Piyasada satılan bir kablo kilidini buradan geçirin ve yerine sabitleyin. ☛ "Kablo kilidini takma" s.69

## Kumanda Paneli

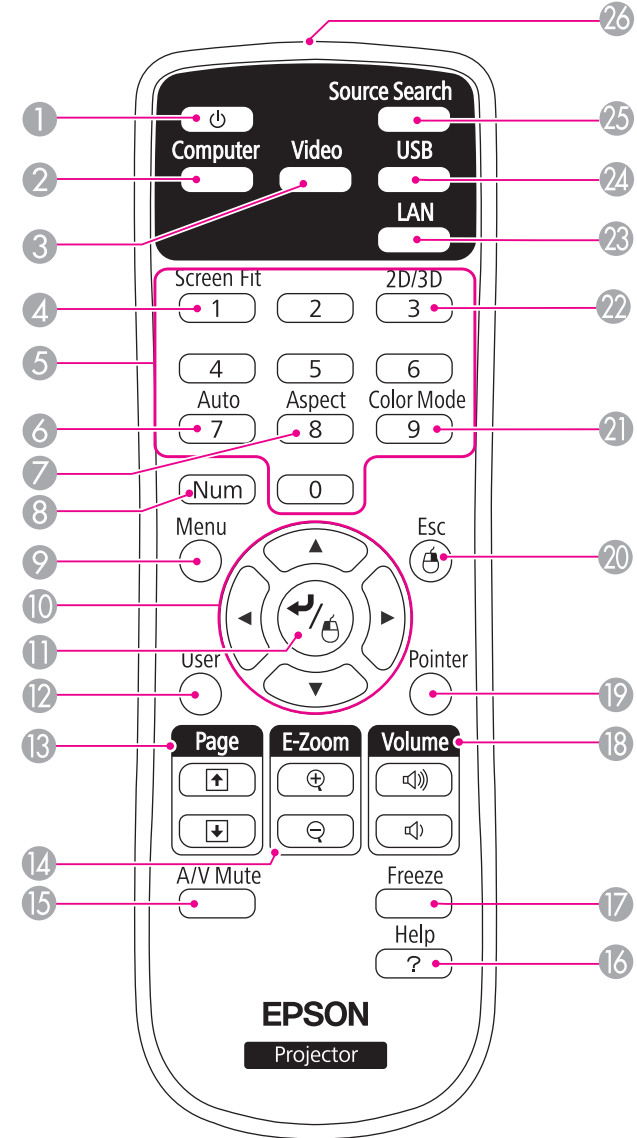


Ad	İşlev
1 [P] düğmesi	Projektörü açar veya kapatır. ☛ "Kurulumdan Projeksiyona" s.29
2 [Source Search] düğmesi	Görüntü gönderen bir sonraki giriş kaynağına geçiş yapar. ☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.30

Ad	İşlev
3 [Enter] düğmesi [↵]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Yapılandırma menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken, mevcut seçimi kabul edip girer ve bir sonraki düzeye geçer.</li> <li>Computer bağlantı noktasından gelen analog RGB sinyalleri yansıtılırken basıldığında, İzleme, Senkronizasyon ve Konum seçeneklerini otomatik olarak optimize edebilirsiniz.</li> </ul>
4 [↶][↷] düğmeleri	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dikey ve yatay yönlerdeki Ekran Yerleşimi distorsiyonunu düzeltmenize olanak veren Ekran Yerleşimi ekranını görüntüler. ☛ "Manuel olarak düzeltme" s.36</li> <li>Yapılandırma menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken basıldığında, bu düğmeler, menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer. ☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.73 ☛ "Yardım Öğesini Kullanma" s.83</li> </ul>
5 [Help] düğmesi	<p>Sorun oluştuğunda yapmanız gerekeni gösteren Yardım ekranını görüntüler ve kapatır.</p> <p>☛ "Yardım Öğesini Kullanma" s.83</p>
6 [Esc] düğmesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Geçerli işlevi durdurur.</li> <li>Yapılandırma menüsü görüntülenirken bu düğmeye basıldığında bir önceki menü düzeyine döner. ☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.73</li> </ul>
7 [🔊][🔇] düğmeleri	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hoparlörün ses seviyesini ayarlar. [🔊] Ses düzeyini artırır. [🔇] Ses düzeyini azaltır. ☛ "Ses Düzeyinin Ayarlanması" s.43</li> <li>Ekran Yerleşimi ekranı görüntülendiğinde, ekran yerleşimi distorsiyonunu yatay yönde düzeltir. ☛ "Y/D Ekr. Yerl." s.36</li> <li>Yapılandırma menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken basıldığında, bu düğmeler, menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer. ☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.73 ☛ "Yardım Öğesini Kullanma" s.83</li> </ul>

Ad	İşlev
8 [Menu] düğmesi	Yapılandırma menüsünü görüntüler ve kapatır. ☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.73
9 [Screen Fit] düğmesi (yalnızca EB-W16)	Yansıtılan görüntüyü ayarlayarak, ekran çerçevesine sığmasını sağlar. ☛ "Ekran Çerçevesine Sığacak Şekilde Otomatik Ayarlama (Screen Fit) (yalnızca EB-W16)" s.39 Projektör tavana asılarak kullanılırsa bu düğme devre dışı kalır.
10 [Focus Help] düğmesi (yalnızca EB-W16)	Odak ayarlarıyla ilgili yardım iletişim kutusunu açar. ☛ "Odağın Düzeltilmesi" s.42

## Uzaktan Kumanda



Ad	İşlev
① [⏻] düğmesi	Projektörü açar veya kapatır. ☛ "Kurulumdan Projeksiyona" s.29
② [Computer] düğmesi	Görüntüleri Computer bağlantı noktasından değiştirir.
③ [Video] düğmesi	Düğmeye her basıldığında, görüntü S-Video, Video ve HDMI bağlantı noktaları arasında geçiş yapar.
④ [Screen Fit] düğmesi	Yansıtılan görüntüyü ayarlayarak, ekran çerçevesine sığmasını sağlar. ☛ "Ekran Çerçevesine Sığacak Şekilde Otomatik Ayarlama (Screen Fit) (yalnızca EB-W16)" s.39 Bu düğme EH-TW550/EH-TW510 için devre dışı bırakılmıştır veya projektör tavana asılıdır.
⑤ Sayı tuşları	Şifreyi girin. ☛ "Şifre Koruması Ayarı" s.66
⑥ [Auto] düğmesi	Computer bağlantı noktasından gelen analog RGB sinyalleri yansıtılırken basıldığında, İzleme, Senkronizasyon ve Konum seçeneklerini otomatik olarak optimize edebilirsiniz.
⑦ [Aspect] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında en boy oranı modu değişir. ☛ "Yansıtılan Görüntünün En Boy Oranını Değiştirme" s.45
⑧ [Num] düğmesi	Parola ve rakam girmek için, bu düğmeyi basılı tutup rakam düğmelerine basın. ☛ "Şifre Koruması Ayarı" s.66
⑨ [Menu] düğmesi	Yapılandırma menüsünü görüntüler ve kapatır. ☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.73

Ad	İşlev
⑩ [⏮][⏪][⏩][⏭] düğmeleri	<ul style="list-style-type: none"> <li>Yapılandırma menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken, bu düğmelere basılarak menü öğeleri ve ayar değerleri seçilir. ☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.73</li> <li>Kablosuz Fare işlevi sırasında, fare işaretçisi basılan düğme yönünde hareket eder. ☛ "Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare)" s.63</li> </ul>
⑪ [↩] düğmesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Yapılandırma menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken, mevcut seçimi kabul edip girer ve bir sonraki düzeye geçer. ☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.73</li> <li>Kablosuz Fare işlevi kullanılırken faredeki sol tuş görevini görür. ☛ "Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare)" s.63</li> </ul>
⑫ [User] düğmesi	Mevcut altı Yapılandırma menü öğesinden sık kullanılan herhangi bir öğeyi seçin ve o öğeyi bu düğmeye atayın. [User] düğmesine basıldığında atanan menü öğesinin seçim/ayarlama ekranı görüntülenir, böylece tek tuşlu ayarlar/ayarlamalar yapmanız sağlanır. ☛ "Ayarlar Menüsü" s.78
⑬ [Page] düğmeleri [⏮][⏭]	<p>Aşağıdaki projeksiyon yöntemleri kullanıldığında, PowerPoint dosyası gibi dosyalarda sayfayı değiştirir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kablosuz Fare işlevi kullanılırken ☛ "Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare)" s.63</li> <li>USB Display kullanılırken ☛ "USB Display ile yansıtma" s.31</li> </ul> <p>PC Free kullanılarak görüntü yansıtılırken, bu düğmelere basıldığında, önceki/sonraki ekran görüntülenir.</p>
⑭ [E-Zoom] düğmeleri [⏮][⏭]	Yansıtma boyutunu değiştirmeden görüntüyü büyütür veya küçültür. ☛ "Görüntünün Bir Bölümünün Büyütülmesi (E-Zoom)" s.62



Ad	İşlev
15 [A/V Mute] düğmesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Video ve sesi açar ve kapatır.</li> <li>"Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)" s.60</li> <li>Düğmeye yaklaşık beş saniye basarak, Yansıtma modunu aşağıdaki şekilde değiştirebilirsiniz.  <b>Ön ↔ Ön/Tavan</b>  <b>Arka ↔ Arka/Tavan</b> </li> </ul>
16 [Help] düğmesi	<p>Sorun oluştuğunda yapmanız gerekeni gösteren Yardım ekranını görüntüler ve kapatır.</p> <p>"Yardım Ögesini Kullanma" s.83</p>
17 [Freeze] düğmesi	<p>Görüntüler duraklatılır veya oynatılır.</p> <p>"Görüntünün Dondurulması (Freeze)" s.60</p>
18 [Volume] düğmeleri [<] [<=]	<p>[&lt;] Ses düzeyini azaltır.</p> <p>[&lt;=] Ses düzeyini artırır.</p> <p>"Ses Düzeyinin Ayarlanması" s.43</p>
19 [Pointer] düğmesi	<p>Ekran işaretçisini görüntüler.</p> <p>"İşaretçi İşlevi (İşaretçi)" s.61</p>
20 [Esc] düğmesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Geçerli işlevi durdurur.</li> <li>Yapılandırma menüsü görüntülenirken basıldığında bir önceki düzeye döner.</li> <li>"Yapılandırma Menüsunü Kullanma" s.73</li> <li>Kablosuz Fare işlevi kullanılırken faredeki sağ tuş görevini görür.</li> <li>"Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare)" s.63</li> </ul>
21 [Color Mode] düğmesi	<p>Bu düğmeye her basıldığında Renk Modu değişir.</p> <p>"Yansıtma Kalitesini Seçme (Renk Modu'nu Seçme)" s.43</p>
22 [2D/3D] düğmesi	<p>Düğmeye her basıldığında mod 2D veya 3D olarak değişir. 3D sinyal girilirken 3D moduna değiştirin. 2D modundayken 3D sinyal girilirse, görüntü 2D olarak yansıtılır.</p>

Ad	İşlev
23 [LAN] düğmesi	Bu, projektörde kullanılamaz.
24 [USB] düğmesi	<p>Bu düğmeye her basıldığında şu görüntüler arasında geçiş yapar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>USB Display</li> <li>USB(TypeA) bağlantı noktasına bağlı aygıttan alınan görüntüler</li> </ul>
25 [Source Search] düğmesi	<p>Görüntü gönderen bir sonraki giriş kaynağına geçiş yapar.</p> <p>"Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.30</p>
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 manganer veya alkalin pil bulundurun. AA ebadında manganer veya alkalin pil hariç başka pil kullanamazsınız.

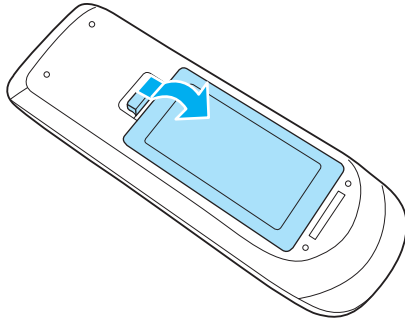
#### Dikkat

Pilleri kullanmadan önce, aşağıdaki kılavuzu okuduğunuzdan emin olun.

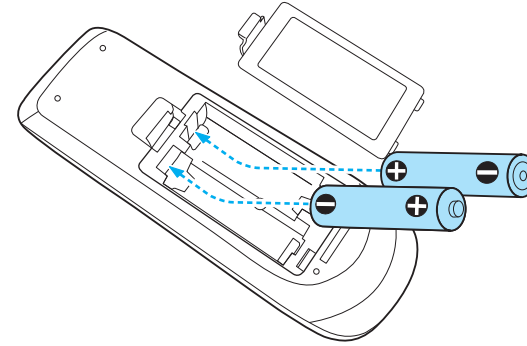
 [Güvenlik Talimatları](#)

#### 1 Pil kapağını çıkarın.

Pil haznesi kapağının mandalını iterek kapağı kaldırın.



#### 2 Eski pilleri yenileriyle değiştirin.



#### Dikkat

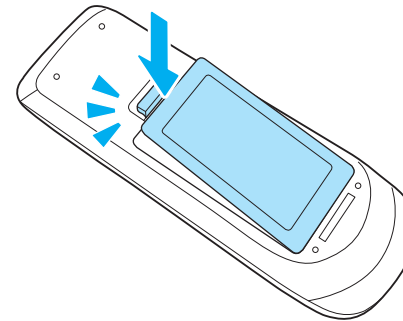
Pillerin doğru şekilde yerleştirildiğinden emin olmak için, pil yuvasındaki (+) ve (-) işaretlerinin konumunu kontrol edin.

Piller doğru kullanılmazsa patlayabilir veya sızdırabilir ve yangına, yaralanmaya veya ürünün hasar görmesine neden olabilir.

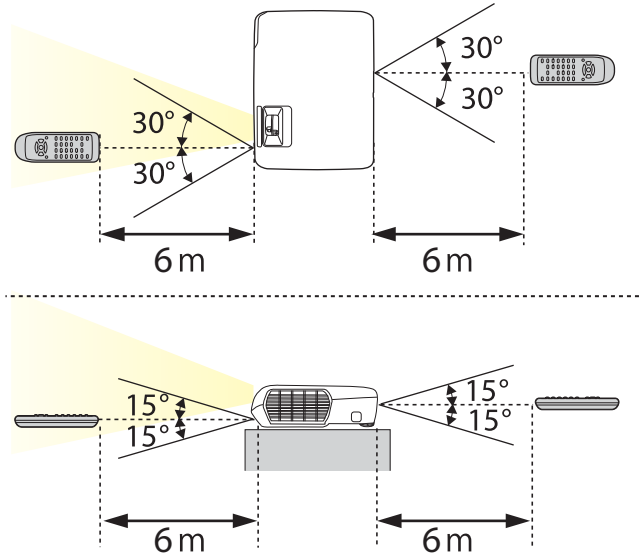
#### 3

Pil kapağını yerine takın.

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



## Uzaktan kumanda işletim mesafesi





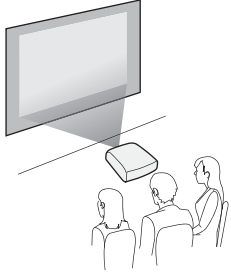
## Projektörün Hazırlanması

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

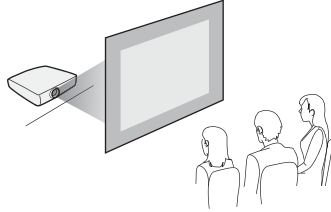
## Kurulum Yöntemleri

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

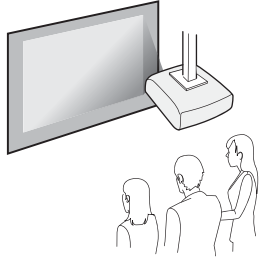
- Görüntüleri ekranın önünden yansıtın. (Önden yansıtma)



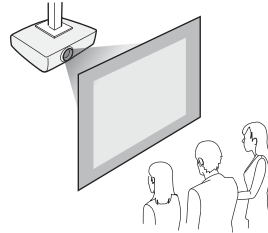
- Görüntüleri yarısaydam bir ekranın arkasından yansıtın. (Arkadan yansıtma)



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



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



### 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.
- Projektörün hava giriş fanının veya hava çıkış fanının üzerini kapatmayın. Fanlardan birinin üzeri örtülürse, cihazın dahili ısısı artarak yangına neden olabilir.

### Dikkat

Projektörü yan konumda kullanmayın. Bu durum arızaya yol açabilir.

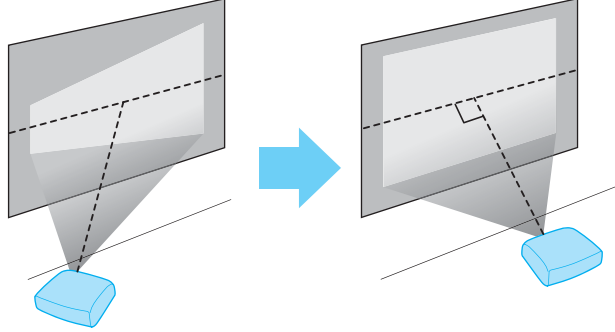


- Projektör tavanda kullanılacağı zaman isteğe bağlı Tavan askısı gerekir.  
☛ "İsteğe Bağlı Aksesuarlar" s.109
- Varsayılan Yansıtma ayarı **Ön**'dür. Yapılandırma menüsünü kullanarak, **Ön**'den **Arka**'ya geçiş yapabilirsiniz.  
☛ **Uzatılmış - Yansıtma** s.79
- Uzaktan kumandadaki [A/V Mute] düğmesine beş saniye süreyle basarak, Yansıtma modunu aşağıdaki şekilde değiştirebilirsiniz.  
**Ön ↔ Ön/Tavan**  
**Arka ↔ Arka/Tavan**

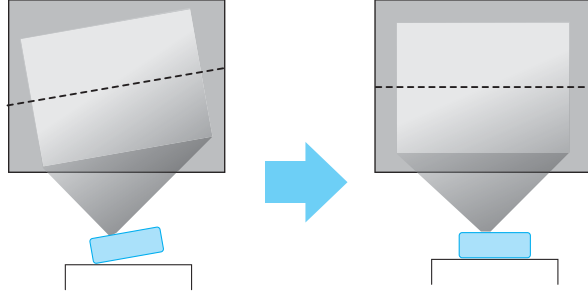
## Kurulum yöntemleri

Projektörü, aşağıda gösterildiği şekilde kurun.

- Projektörü, ekrana paralel olacak şekilde kurun.  
Projektör, ekranla açı yapacak şekilde kurulursa, yansıtılan görüntüde yastık distorsiyonu oluşur.



- Projektörü, düz bir yüzeye yerleştirin.  
Projektör eğik durursa, yansıtılan görüntü de eğik olur.



- Projektörü perdeye paralel olarak kuramıyorsanız, aşağıdaki başlığa bakın.  
"Yastık Distorsiyonunun Düzeltilmesi" [s.35](#)
- Projektörü düz bir yüzeye kuramıyorsanız, aşağıdaki başlığa bakın.  
"Yatay Eğimin Ayarlanması" [s.42](#)  
"Yastık Distorsiyonunun Düzeltilmesi" [s.35](#)

## Ekran Boyutu ve Yaklaşık Projeksiyon Mesafesi

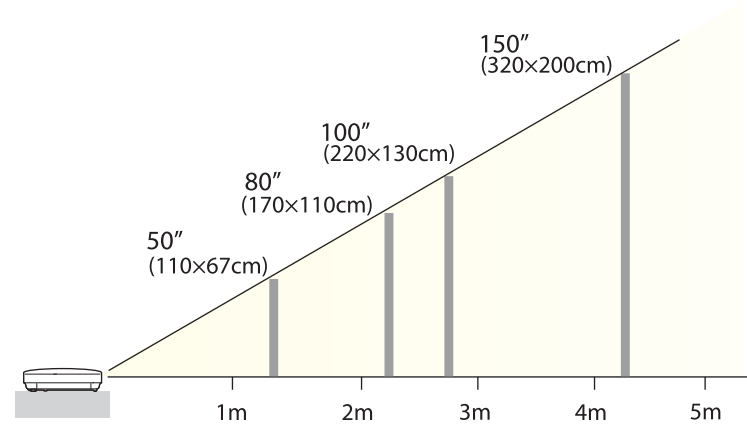
Projeksiyon boyutu, projektörle ekran arasındaki mesafeye bağlıdır. Ekran boyutuna göre en iyi konumu seçmek için, sağdaki resme bakın. Resimlerde, azami büyütme oranında, yaklaşık en kısa mesafe gösterilmiştir. Projeksiyon mesafesi hakkında daha fazla bilgi edinmek için, aşağıdaki konuya bakın.

🔍 "Ekran Boyutu ve Yansıtma Mesafesi" [s.111](#)



Yastık distorsiyonunu düzelttiğinizde, yansıtılan görüntünün boyutu küçülebilir.

### 16:10 Ekran Boyutu



Resimler EB-W16 içindir.

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

## Bilgisayarın Bağlanması

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

### 1 Birlikte verilen veya satın alınabilen bilgisayar kablosu

Bilgisayarın ekran çıkış bağlantı noktasını, projektörün Computer bağlantı noktasına bağlayın.

Piyasada satılan bir ses kablosu kullanıp bilgisayardaki ses çıkış bağlantı noktasını projektörün Audio-L/R bağlantı noktasına bağlayarak, ses çıkışını projektörün hoparlöründen verebilirsiniz.

### 2 Birlikte verilen veya satın alınabilen USB kablosu

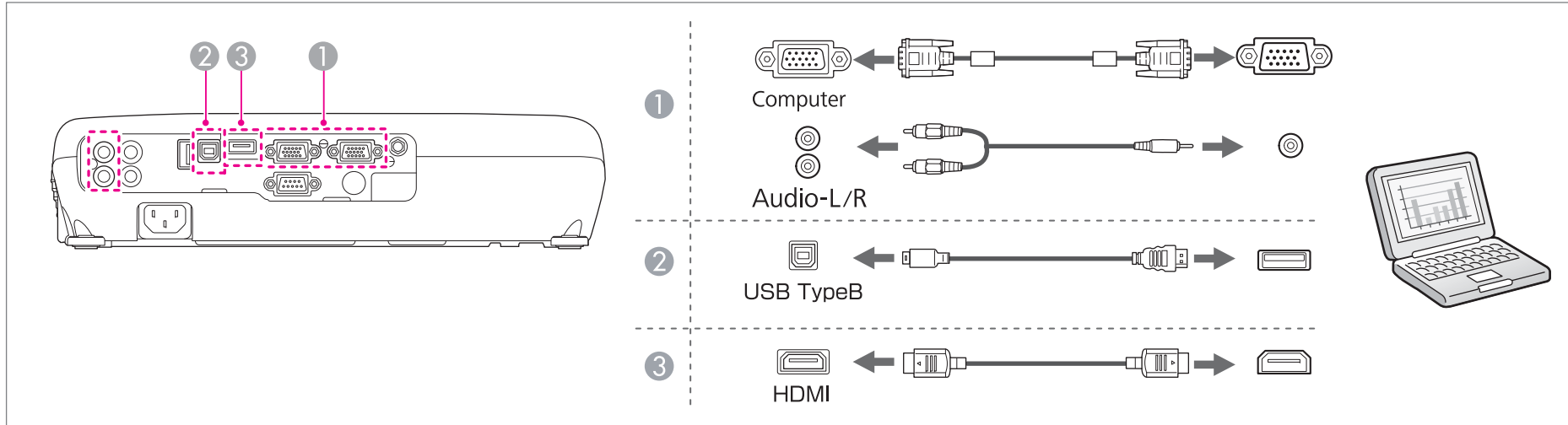
Bilgisayarın USB bağlantı noktasını, projektörün USB(TypeB) bağlantı noktasına bağlayın.

Bilgisayarın sesini yansıtılan görüntüyle birlikte gönderebilirsiniz.

### 3 Piyasada satılan HDMI kablosu kullanılarak

Bilgisayarın HDMI bağlantı noktasını, projektörün HDMI bağlantı noktasına bağlayın.

Bilgisayarın sesini yansıtılan görüntüyle birlikte gönderebilirsiniz.





- Monitor Out/Computer2 bağlantı noktasına bağlı bir bilgisayarı yansıtırken, Yapılandırma menüsünden **Monitör Çıkış Portu**'nu **Bilgisayar2** olarak ayarlayın. (yalnızca EB-W16)  
☛ **Uzatılmış - İşletim - Monitör Çıkış Portu** s.79
- Projektörü bir bilgisayara bağlamak için, bir USB kablosu kullanarak bilgisayardaki görüntüleri yansıtabilirsiniz. Bu işlev USB Display olarak adlandırılır.  
☛ "USB Display ile yansıtma" s.31

## Görüntü Kaynaklarının Bağlanması

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

### 1 Piyasada satılan S-video kablosu kullanılarak

Görüntü kaynağındaki video çıkış bağlantı noktasını, projektörün Video bağlantı noktasına bağlayın. Ya da video ekipmanındaki S-Video çıkış bağlantı noktasını projektörün S-Video bağlantı noktasına bağlayın.

Piyasada satılan bir ses kablosu kullanıp görüntü kaynağındaki ses çıkış bağlantı noktasını projektörün Audio-L/R bağlantı noktasına bağlayarak, ses çıkışını projektörün hoparlöründen verebilirsiniz.

### 2 İsteğe bağlı bileşen video kablosu kullanılarak

☛ "İsteğe Bağlı Aksesuarlar" s.109

Görüntü kaynağındaki bileşen çıkış bağlantı noktasını, projektörün Computer bağlantı noktasına bağlayın.

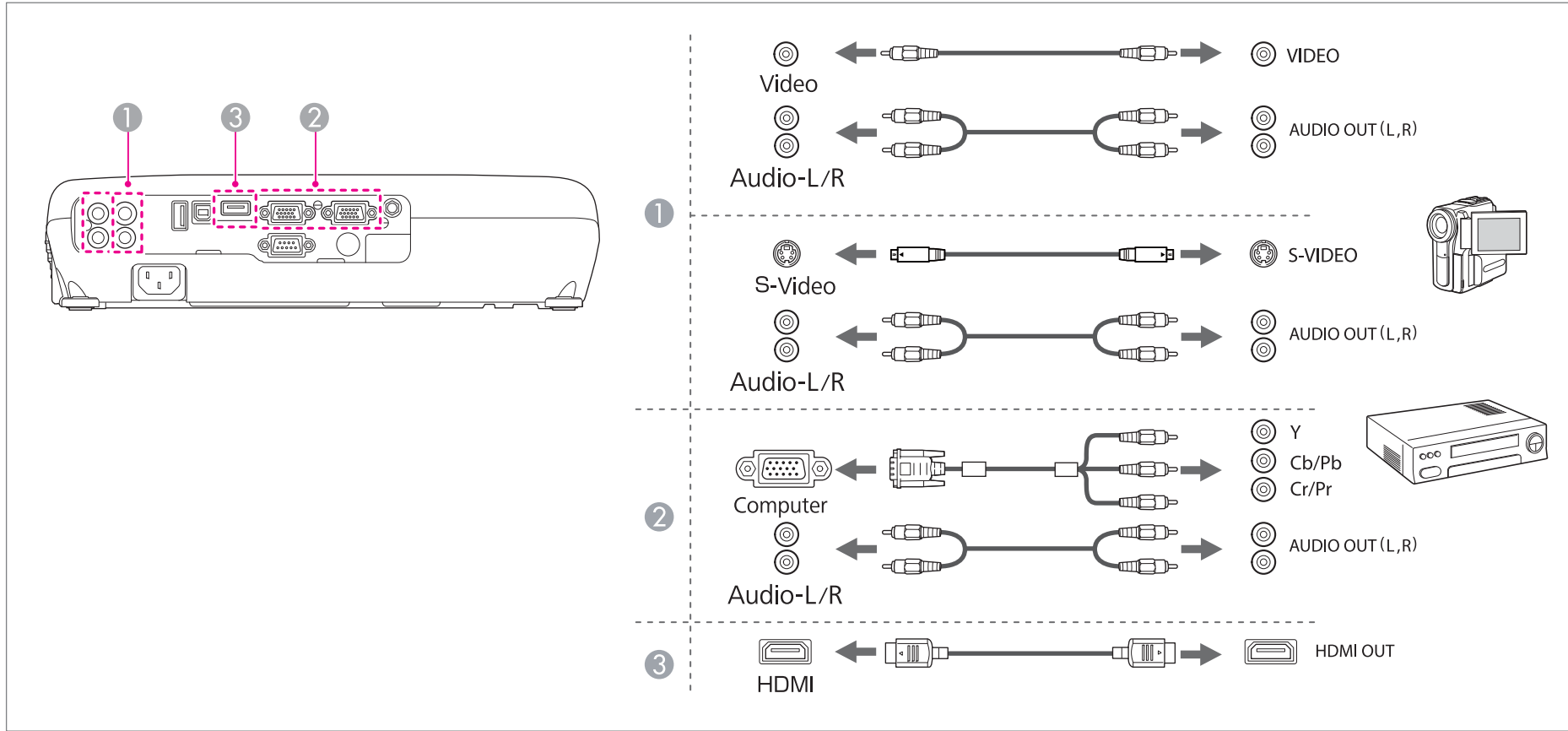
Piyasada satılan bir ses kablosu kullanıp görüntü kaynağındaki ses çıkış bağlantı noktasını projektörün Audio-L/R bağlantı noktasına bağlayarak, ses çıkışını projektörün hoparlöründen verebilirsiniz.

### 3 Piyasada satılan HDMI kablosu kullanılarak

Görüntü kaynağındaki HDMI çıkış bağlantı noktasını, projektörün HDMI bağlantı noktasına bağlayın.

Görüntü kaynağının sesini yansıtan görüntüyle birlikte gönderebilirsiniz.



**Dikkat**

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

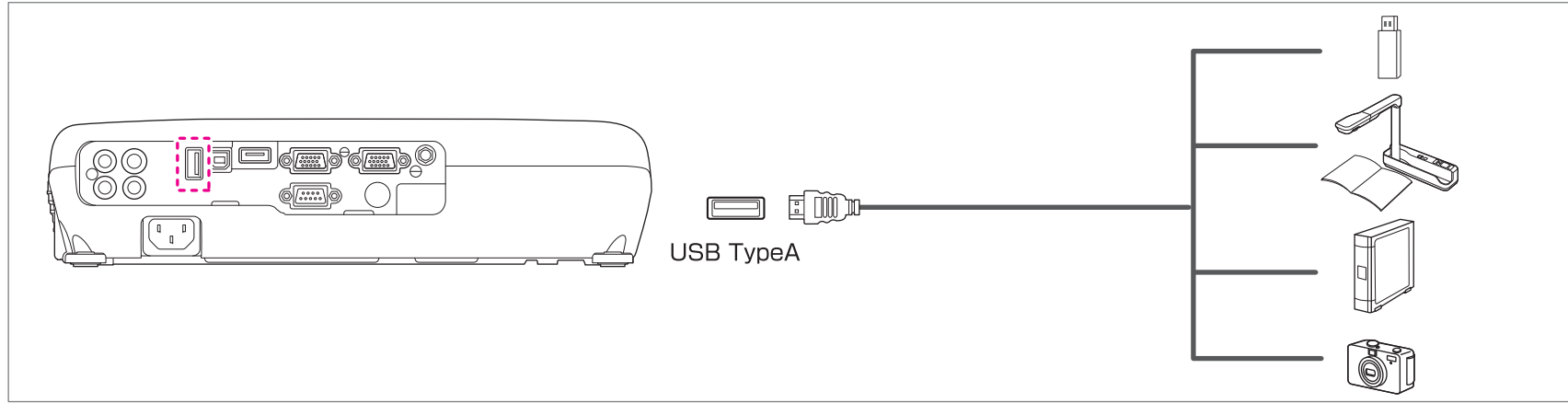


- Bağlanmak istediğiniz kaynağın alışılmamış şekilli bir bağlantı noktası varsa, projektöre bağlamak için, cihazla birlikte verilen kabloyu veya isteğe bağlı olarak edineceğiniz bir kabloyu kullanın.
- Piyasadan aldığınız bir 2RCA(L/R)/stereo mini-pin ses kablosunu kullanırken, kablunun "Dirençsiz" olduğundan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

## USB Aygıtlarının Bağlanması

İsteğe bağlı Belge Kamerası, USB bellek, USB destekli sabit diskler ve dijital kameralar gibi aygıtlar bağlayabilirsiniz.

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



USB cihaz bağlandıktan sonra, PC Free kullanarak USB bellekteki veya dijital kameradaki dosyaları yansıtabilirsiniz.

☞ "PC Free örnekleri" [s.55](#)

### 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 aygıtlarla 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, PC Free uygulaması 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 Ekipman Bağlama (yalnızca EB-W16)

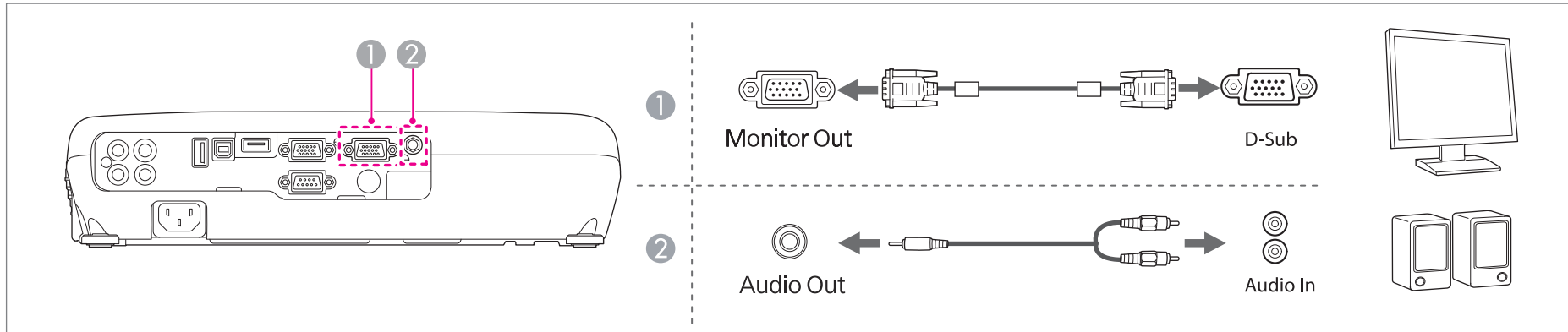
Harici bir monitör veya hoparlör bağlayarak, görüntü ve ses çıkışı alabilirsiniz.

### 1 Harici bir monitöre görüntü çıkışı alırken

Harici monitörle birlikte gelen kabloyu kullanarak, harici monitörü projektörün Monitor Out/Computer2 bağlantı noktasına bağlayın.

### 2 Harici bir hoparlöre ses çıkışı alırken

Piyasada satılan bir ses kablosunu kullanarak, harici hoparlörü projektörün Audio Out bağlantı noktasına bağlayın.



- Görüntüleri harici bir monitöre verirken, Yapılandırma menüsünden **Monitör Çıkış Portu**'nu **Monitör Çıkışı** olarak ayarlayın.  
🔑 **Uzatılmış - İşletim - Monitör Çıkış Portu s.79**
- Bekleme Modu**'nu **İletişim Açık** olarak ayarlarsanız, projektör bekleme modundayken bile harici bir monitöre görüntü çıkışı alabilirsiniz.  
🔑 **Uzatılmış - Bekleme Ayarı - Bekleme Modu s.79**
- Harici bir monitöre sadece Computer 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.

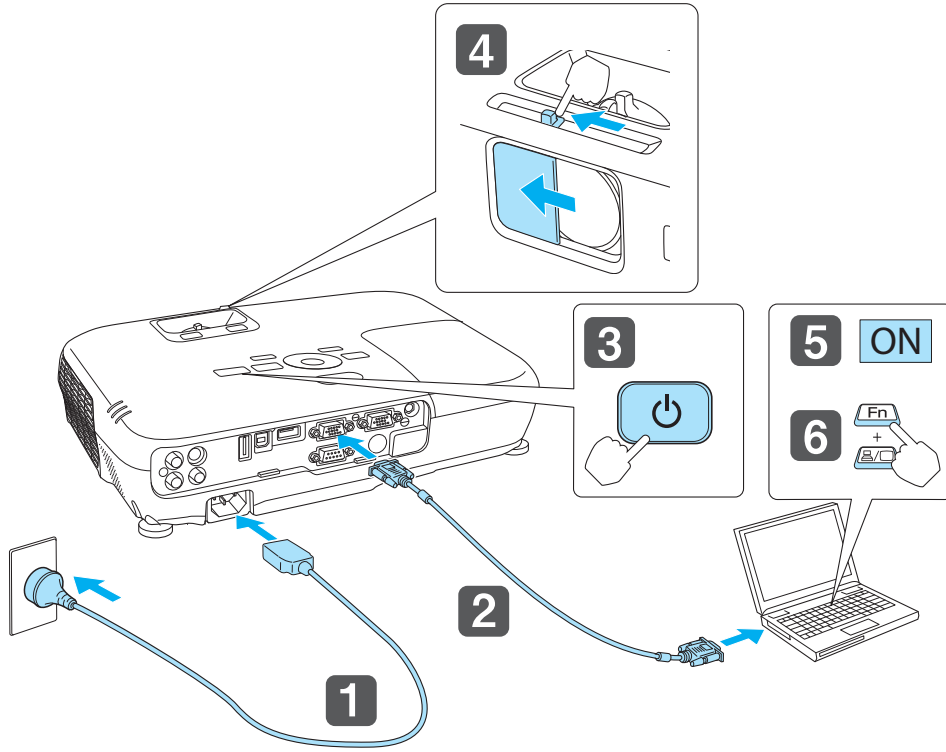


# Temel Kullanım

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 bilgisayara bağlayın.
- 3 Projektörü açın.
- 4 A/V sessiz slaydını açın.

5 Bilgisayarınızı açın.

6 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.
- Projektörü kapatırken, iki kez [P] düğmesine basın.

Görüntü yansıtılmıyorsa, 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.30](#)
- Uzaktan kumanda, hedef bağlantı noktasının düğmesine basın.
  - ☛ "Uzaktan Kumanda ile Hedef Görüntüye Geçiş" [s.31](#)



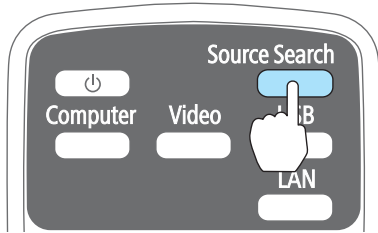
Görüntü yansıtıldıktan sonra, gerekirse görüntüyü ayarlayın.

- ☛ "Yastık Distorsiyonunun Düzeltilmesi" [s.35](#)
- ☛ "Odağın Düzeltilmesi" [s.42](#)

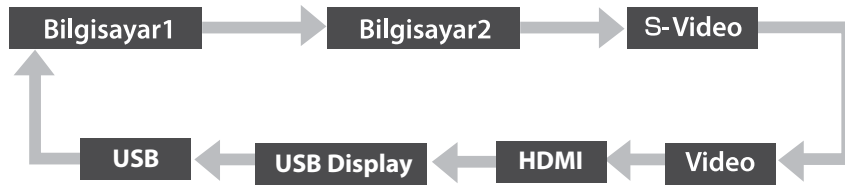
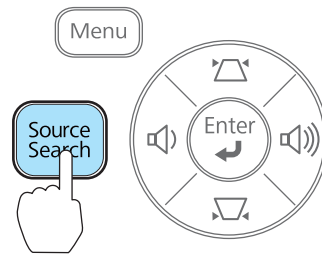
## Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)

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

Uzaktan kumandayı kullanarak



Kontrol panelini kullanarak



\*Bilgisayar2 yalnızca **Monitör Çıkış Portu** Yapılandırma menüsünden **Bilgisayar2** olarak ayarlandığında kullanılabilir. (yalnızca EB-W16)

İki veya daha çok görüntü kaynağı bağlıyken, hedef görüntü yansıtılana kadar [Source Search] düğmesine basın.

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



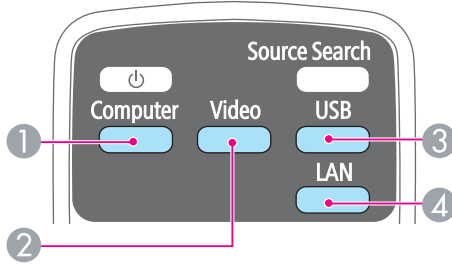
Görüntü sinyal girişi olmadığında, aşağıdaki ekran görüntülenir.



## 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 aşağıdaki kaynaklardan alınan görüntüler arasında geçiş yapılır.
  - Computer1 veya Computer bağlantı noktası
  - Monitor Out/Computer2 bağlantı noktası (yalnızca EB-W16)
- ② Bu düğmeye her basıldığında, şu aşağıdaki kaynaklardan alınan görüntüler arasında geçiş yapılır.
  - S-Video bağlantı noktası
  - Video bağlantı noktası
  - HDMI bağlantı noktası
- ③ Bu düğmeye her basıldığında, şu aşağıdaki kaynaklardan alınan görüntüler arasında geçiş yapılır.
  - USB Display
  - PC Free
  - Belge Kamerası
- ④ Bu, projektörde kullanılamaz.

## USB Display ile yansıtma

Projektörü bir bilgisayara bağlamak için, bir USB kablosu kullanarak bilgisayardaki görüntüleri yansıtabilirsiniz.

Tek bir USB kablosuyla hem görüntü yansıtıp hem de ses çıkışı gönderebilirsiniz.

## Sistem gereksinimleri

Desteklenen en son işletim sistemleri hakkında daha fazla bilgi için, ana sayfamıza veya hizmet merkezimize başvurun.

<http://www.epson.com/>

[Epson Projektör İletişim Listesi](#)

### Windows için

İşletim sistemi	Windows 2000*1	
	Windows XP	Professional 32 bit Home Edition 32 bit Tablet PC Edition 32 bit
	Windows Vista	Ultimate 32 bit Enterprise 32 bit Business 32 bit Home Premium 32 bit Home Basic 32 bit
	Windows 7	Ultimate 32/64 bit Enterprise 32/64 bit Professional 32/64 bit Home Premium 32/64 bit Home Basic 32 bit Starter 32 bit

<b>İşlemci</b>	Mobile Pentium III 1,2 GHz veya daha hızlı Önerilen: Pentium M 1,6 GHz veya daha hızlı
<b>Hafıza Miktarı</b>	256 MB veya üstü Önerilen: 512 MB veya üstü
<b>Sabit Disk Alanı</b>	20 MB veya üstü
<b>Ekran</b>	640x480 ile 1600x1200 arasında çözünürlük. 16 bit renk veya üzeri renkli ekran

\*1 Sadece Service Pack 4

#### Mac OS X için

<b>İşletim sistemi</b>	Mac OS X 10.5.x 32 bit Mac OS X 10.6.x 32/64 bit Mac OS X 10.7.x 32/64 bit
<b>İşlemci</b>	Power PC G4 1GHz veya daha hızlı Önerilen: Core Duo 1,83GHz veya daha hızlısı
<b>Hafıza Miktarı</b>	512 MB veya üstü
<b>Sabit Disk Alanı</b>	20 MB veya üstü
<b>Ekran</b>	640x480 ile 1680x1200 arasında çözünürlük. 16 bit renk veya üzeri renkli ekran

## İlk kez bağlanma

Projektörle bilgisayarı USB kablosunu kullanarak birbirine ilk kez bağladığınızda, sürücünün kurulması gerekir. Windows ve Mac OS X için yordam birbirinden farklıdır.



- Bir dahaki sefer bağlandığınızda sürücüyü kurmanız gerekmez.
- Birden çok kaynaktan görüntü girişi alıyorsanız, giriş kaynağını USB Display olarak değiştirin.
- USB hub kullanırsanız, bağlantı doğru çalışmayabilir. USB kablosunu doğrudan projektöre bağlayın.

#### Windows için

**1**

Bilgisayarın USB bağlantı noktasını, bir USB kablosuyla projektörün USB(TypeB) bağlantı noktasına bağlayın.



Windows 2000 veya Windows XP'de, bilgisayarınızın yeniden başlatılmasını isteyip istemediğinizi soran bir mesaj çıkabilir. **Hayır** şıkkını seçin.

#### Windows 2000 için

Bilgisayar, EPSON PJ\_UD seçeneğini, sonra da EMP\_UDSE.EXE dosyasını çift tıklatın.

#### Windows XP için

Sürücü kurulumu otomatik olarak başlar.

#### Windows Vista/Windows 7 için

İletişim kutusu görüntüldüğünde, **Çalıştır EMP\_UDSE.exe** dosyasını tıklatın.


**2**

Lisans Sözleşmesi ekrana geldiğinde **Kabul et** düğmesini tıklatın.



- 3** Bilgisayar görüntüleri yansıtılır.  
Bilgisayar görüntülerinin yansıtılması belli bir süre alabilir. Bilgisayar görüntüleri yansıtılana kadar, ekipmanı olduğu halde bırakın ve USB kablosunu sökmeyin veya projektöre giden gücü kapatmayın.
- 4** Yansıtma işlemi bittiğinde, USB kablosunu çıkartın.  
USB kablosunu ayırırken **Donanımı Güvenle Kaldır** kullanmaya gerek yoktur.



- Otomatik olarak kurulmazsa, bilgisayarınızda **Bilgisayarım - EPSON\_PJ\_UD - EMP\_UDSE.EXE** dosyasını çift tıklayın.
- Herhangi bir sebeple hiçbir şey yansıtılmıyorsa, bilgisayarınızda **Tüm Programlar - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Vx.xx** seçeneğini tıklayın.
- Windows 2000'i kullanıcı yetkisi ile çalıştıran bir bilgisayar kullanıldığında, kurulum sırasında bir hata mesajı görüntülenir ve yazılımı kullanamayabilirsiniz. Bu durumda, Windows'u en son sürümüne güncelleştirmeye çalışın, bilgisayarı yeniden başlatın ve ardından tekrar bağlanmayı deneyin.  
Ayrıntılar için yerel satış noktanıza veya aşağıdaki belgede belirtilen en yakın adrese başvurun.  
 [Epson Projektör İletişim Listesi](#)

#### Mac OS X için

- 1** Bilgisayarın USB bağlantı noktasını, bir USB kablosuyla projektörün USB(TypeB) bağlantı noktasına bağlayın.  
USB Display uygulamasının Setup klasörü Finder içinde görüntülenir.
- 2** **USB Display Yükleme Uygulaması** simgesini çift tıklayın.
- 3** Kurulum için ekrandaki talimatları izleyin.

- 4** Lisans Sözleşmesi ekrana geldiğinde **Kabul et** düğmesini tıklayın.  
Yönetici parolasını girin ve kurulumu başlatın.  
Kurulum tamamlandığında Dock içinde ve menü çubuğunda USB Display simgesi gösterilir.
- 5** Bilgisayar görüntüleri yansıtılır.  
Bilgisayar görüntülerinin yansıtılması belli bir süre alabilir. Bilgisayar görüntüleri yansıtılana kadar, ekipmanı olduğu halde bırakın ve USB kablosunu sökmeyin veya projektöre giden gücü kapatmayın.
- 6** Projeksiyonu tamamladığınızda, menü çubuğundaki veya Dock'taki **USB Display** simge menüsünden **Bağlantıyı Kes** öğesini seçin ve ardından USB kablosunu çıkartın.



- USB Display setup klasörü Finder içinde otomatik olarak görüntülenmezse, bilgisayarınızda **EPSON PJ\_UD - USB Display Yükleme Uygulaması**'nı çift tıklayın.
- Herhangi bir nedenle hiçbir şey yansıtılmazsa Dock içindeki **USB Display** simgesine tıklayın.
- Dock'ta **USB Display** simgesi yoksa, Uygulamalar klasöründen **USB Display** uygulamasını çift tıklayın.
- Dock'ta **USB Display** simgesi menüsünden **Çık** seçeneğini seçerseniz, USB kablosunu bağladığınızda USB Display uygulaması otomatik olarak başlamaz.

#### Kaldırma

##### Windows 2000 için

- 1** **Başlat** düğmesini tıklayın, **Ayarlar** öğesini seçin, sonra **Denetim Masası**'nı tıklayın.
- 2** **Program Ekle/Kaldır** seçeneğini çift tıklayın.
- 3** **Program Değiştir - Kaldır** seçeneğini tıklayın.

- 4 **Epson USB Display** uygulamasını seçip **Değiştir/Kaldır** seçeneğini tıklatın.

### Windows XP için

- 1 **Başlat** düğmesini, sonra da **Denetim Masası** seçeneğini tıklatın.
- 2 **Program Ekle veya Kaldır** seçeneğini çift tıklatın.
- 3 **Epson USB Display** uygulamasını seçip **Kaldır** seçeneğini tıklatın.

### Windows Vista/Windows 7 için

- 1 **Başlat** düğmesini, sonra da **Denetim Masası** seçeneğini tıklatın.
- 2 **Programlar** altında **Program kaldır** seçeneğini tıklatın.
- 3 **Epson USB Display** uygulamasını seçip **Kaldır** seçeneğini tıklatın.

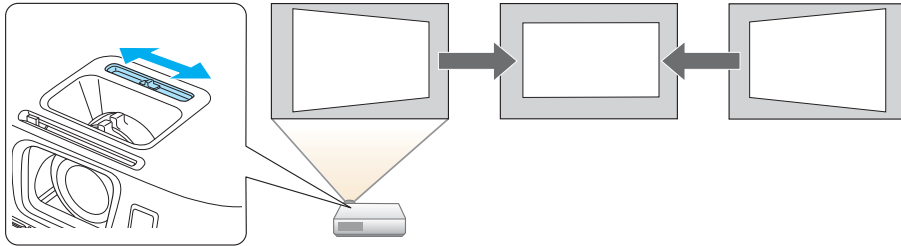
### Mac OS X için

- 1 **Uygulamalar** klasörünü açın, **USB Display** seçeneğini çift tıklatın, ardından **Araç** seçeneğini çift tıklatın.
- 2 **USB Display UnInstaller** uygulamasını çalıştırın.

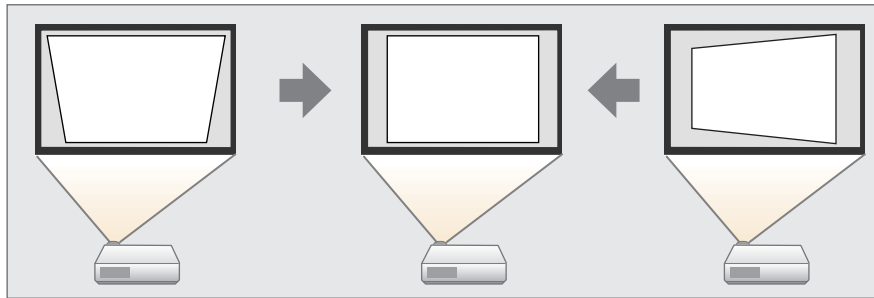
## Yastık Distorsiyonunun Düzeltilmesi

Yastık distorsiyonunu, aşağıdaki yöntemlerden birini kullanarak düzeltebilirsiniz.

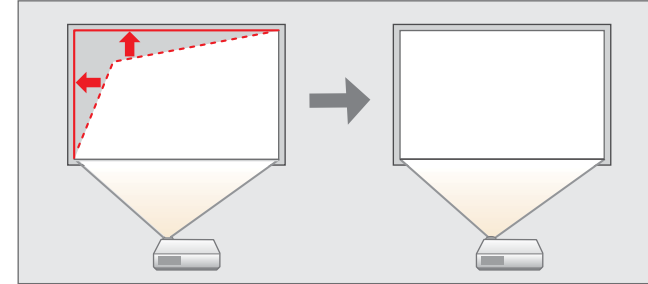
- Otomatik olarak düzeltme
  - Oto. Y/D Ekr. Yer. (yalnızca EB-W16)
  - Oto. Dik. Ekran Yer. (yalnızca EH-TW550/EH-TW510)
- Manüel düzeltme (Y. Trapezoid Ayar.) (yalnızca EH-TW550/EH-TW510)  
Yatay trapezoid ayarlama işlevini kullanarak, yatay ekran yerleşimi distorsiyonunu manuel olarak düzeltir.



- Manuel olarak düzeltme (Y/D Ekr. Yerl.)  
Yatay ve düşey yönlerdeki distorsiyonun birbirinden bağımsız olarak, manuel olarak düzeltilmesini sağlar.



- Manuel olarak düzeltme (Quick Corner)  
Dört köşenin birbirinden bağımsız olarak, manuel olarak düzeltilmesini sağlar.



Yastık distorsiyonunu düzelttiğinizde, yansıtılan görüntü boyutu küçülebilir.

## Otomatik olarak düzeltme

Oto. Y/D Ekr. Yer. (yalnızca EB-W16)

Projektör herhangi bir hareket algıladığında, örneğin hareket ettirildiğinde veya eğildiğinde, düşey ve yatay yastık distorsiyonunu otomatik olarak düzeltir. Bu işleve Oto. Y/D Ekr. Yer. adı verilir.

Projektör hareket ettirildiğinde bu işlev, bir ayar ekranı görüntüler, sonra yansıtılan görüntüyü otomatik olarak düzeltir.

Aşağıdaki koşullar altında, yansıtılan görüntüyü düzeltmek için Oto. Y/D Ekr. Yer. seçeneğini kullanabilirsiniz.

Düzeltilme açısı: sağa ve sola yaklaşık 20° / yukarı ve aşağı yaklaşık 30°.



- Oto. Y/D Ekr. Yer. yalnızca, Yapılandırma menüsünde **Yansıtma** seçeneği **Ön** olarak ayarlanmışsa çalışır.  
☛ **Uzatılmış - Yansıtma s.79**
- Otomatik Y/D Ekran Yerleşimi işlevini kullanmak istemiyorsanız, **Oto. Y/D Ekr. Yer.** ayarını **Kapalı** olarak ayarlayın.  
☛ **Ayarlar - Ekran Yerleşimi - Y/D Ekr. Yerl. - Oto. Y/D Ekr. Yer. s.78**

## Oto. Dik. Ekran Yer. (yalnızca EH-TW550/EH-TW510)

EH-TW550/EH-TW510 için, yalnızca dikey ekran yerleşimi distorsiyonu otomatik olarak düzeltilir. Yatay ekran düzeni distorsiyonunu düzeltirken yatay ekran düzeni düzenleyiciyi kullanın.

Aşağıdaki koşullar altında, yansıtılan görüntüyü düzeltmek için Oto. Dik. Ekran Yer. seçeneğini kullanabilirsiniz.

Düzeltilme açısı: yukarı ve aşağı yaklaşık 30°



- Otomatik Dikey Ekran Yerleşimi yalnızca, Yapılandırma menüsünde **Yansıtma** seçeneği **Ön** olarak ayarlanmışsa çalışır.  
☛ **Uzatılmış - Yansıtma s.79**
- Oto. Dik. Ekran Yer. işlevini etkinleştirmek istemiyorsanız, **Oto. Dik. Ekran Yer.** seçeneğini **Kapalı** olarak ayarlayın.  
☛ **Ayarlar - Ekran Yerleşimi - Y/D Ekr. Yerl. - Oto. Dik. Ekran Yer. s.78**

## Manuel olarak düzeltme

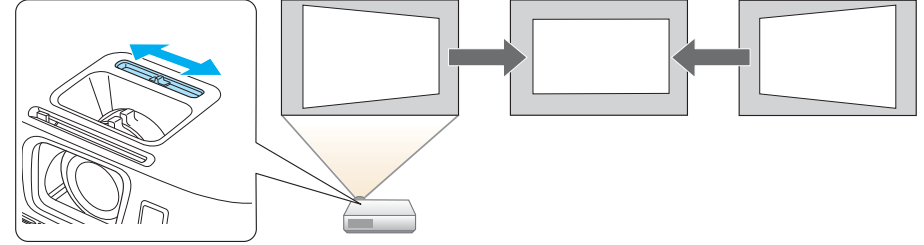
Ekran yerleşimi distorsiyonunu manuel olarak düzeltebilirsiniz.

Aşağıdaki koşullar altında, yansıtılan görüntüyü düzeltmek için Y/D Ekr. Yerl. seçeneğini kullanabilirsiniz.

Düzeltilme açısı: sağa ve sola yaklaşık 30°/yukarı ve aşağı yaklaşık 30°

## Y. Trapezoid Ayar. (yalnızca EH-TW550/EH-TW510)

Yatay ekran yerleşimi distorsiyonunu düzeltmek için, yatay trapezoid ayarlama sürgüsünü sağa çekin.



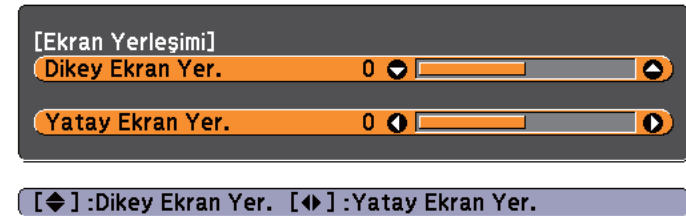
- Yatay trapezoid ayarlama seçeneğini kullanırken, **Y. Trapezoid Ayar.** seçeneğini **Açık** olarak ayarlayın.  
☛ **Ayarlar - Ekran Yerleşimi - Y/D Ekr. Yerl. - Y. Trapezoid Ayar. s.78**
- Y/D Ekr. Yerl. seçeneğini kullanarak, yatay yöndeki ekran yerleşimi distorsiyonunu da düzeltebilirsiniz.

## Y/D Ekr. Yerl.

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

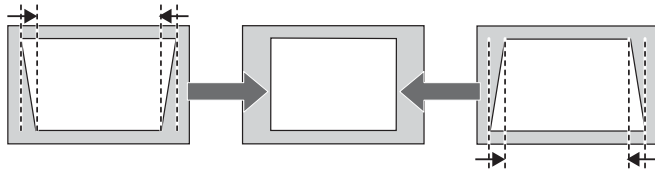
**1**

Ekran Yerleşimi ekranını görüntülemek için, yansıtma işlemi sırasında, kumanda panelindeki [▽] veya [△] düğmesine basın.

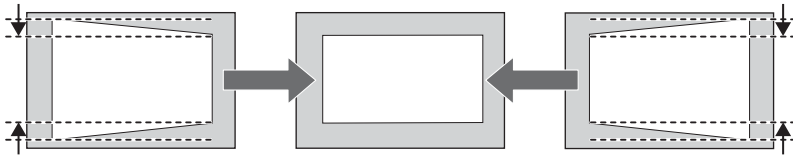


**2** Ekran yerleşimi distorsiyonunu düzeltmek için, aşağıdaki düğmelere basın.

Düşey distorsiyonu düzeltmek için, [↶] veya [↷] düğmesine basın.



Yatay distorsiyonu düzeltmek için, [↵] veya [↞] düğmesine basın.



Manuel D/Y Ekran Yerleşimi ayarlarını Yapılandırma menüsünden de yapabilirsiniz.

☛ **Ayarlar - Ekran Yerleşimi - Y/D Ekr. Yerl. s.78**

## Quick Corner

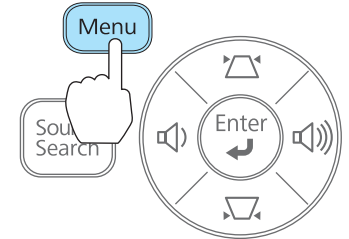
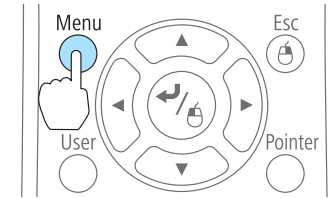
Bu işlev, yansıtılan görüntünün dört köşesinden her birini ayrı olarak elle düzeltmenize izin verir.

**1** Projeksiyon sırasında [Menu] düğmesine basın.

☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" [s.73](#)

Uzaktan kumandayı kullanarak

Kontrol panelini kullanarak



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



**3** Quick Corner ögesini seçin ve ardından [↵] düğmesine basın.



**4** Uzaktan kumandadaki [↶], [↷], [↸] ve [↹] düğmelerini veya kumanda panelindeki [↶], [↷], [↸] ve [↹] düğmelerini kullanarak düzeltilecek köşeyi seçin, sonra [↵] düğmesine basın.



**5** Uzaktan kumandadaki [↶], [↷], [↸] ve [↹] düğmelerini veya [↶], [↷], [↸] ve [↹] düğmelerini kullanarak, köşenin konumunu düzeltin.

[↵] düğmesine bastığınızda ekranda, 4. adımda gösterilen, düzeltilecek alanı seçmenizi sağlayan ekran görüntülenir.

Ayarlama sırasında "Daha fazla taşınamıyor." mesajı görüntülenirse, şekli, gri üçgenin gösterdiği yönde daha fazla ayarlayamazsınız demektir.



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

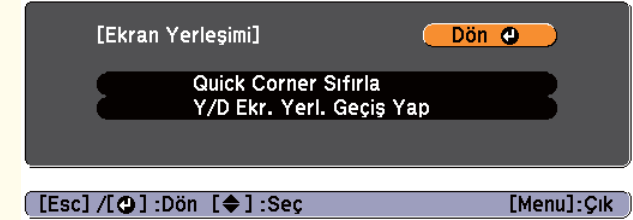
**7** Bitirdiğinizde, düzeltme menüsünden çıkmak için [Esc] düğmesine basın.

**Ekran Yerleşimi** ayarı **Quick Corner** olarak değiştirildiğinden, bir dahaki sefer kumanda panelindeki [↶] veya [↷] düğmesine bastığınızda, 4. adımdaki köşe seçim ekranı görüntülenir. Yatay ve düşey düzeltmeyi kumanda panelindeki [↶] veya [↷] düğmesini kullanarak yapmak istiyorsanız, **Ekran Yerleşimi** ayarını **Y/D Ekr. Yerl.** olarak değiştirin.

☞ **Ayarlar - Ekran Yerleşimi - Y/D Ekr. Yerl.** s.78



4. adımdaki köşe seçim ekranı görüntülediği sırada [Esc] düğmesi yaklaşık iki saniye boyunca basılı tutulursa, aşağıdaki ekran görüntülenir.



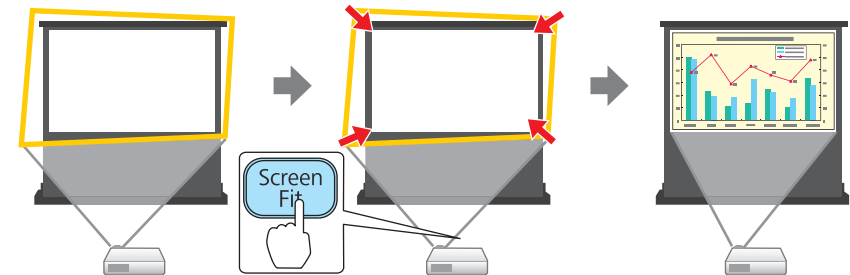
**Quick Corner Sıfırla:** Quick Corner düzeltmelerinin sonucunu sıfırlar.

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

☞ "Ayarlar Menüsü" s.78

## Ekran Çerçevesine Sığacak Şekilde Otomatik Ayarlama (Screen Fit) (yalnızca EB-W16)

Screen Fit, yansıtılan görüntüyü, ekranın çerçevesine (kenarlığına), beyaz tahtaya vb. sığacak şekilde düzelten bir işlemdir. Uzaktan kumandadaki veya kumanda panelindeki [Screen Fit] düğmesine bastığınızda, yansıtılan görüntü, ekranın çerçevesine sığacak şekilde ayarlanır, aynı zamanda ekran yerleşimi düzeltmesi de yapılır.

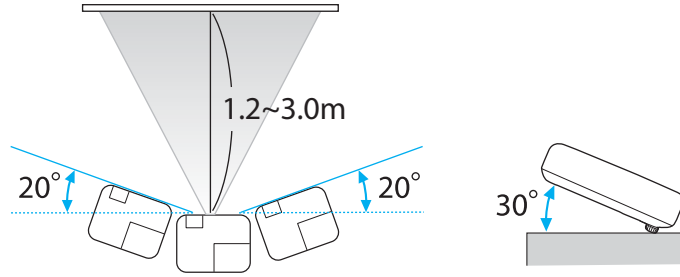


Aşağıdaki koşullar altında, yansıtılan görüntüyü düzeltmek için Screen Fit seçeneğini kullanabilirsiniz.

Ekran boyutu: en fazla 100"

Projektörle ekran arasındaki mesafe: yaklaşık 1,2 ila 3,0 m

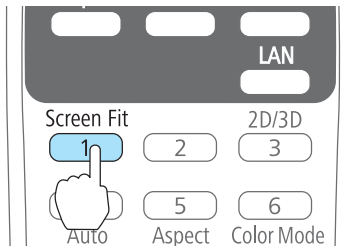
Düzeltilme açısı: sağa ve sola yaklaşık 20° / yukarı ve aşağı yaklaşık 30°.



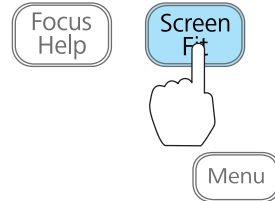
- Bu aralığın dışında, yansıtılan görüntü doğru şekilde ayarlanamaz. Yansıtılan görüntüyü elle düzeltin.
- Projektör tavana asılarak kullanılırsa Screen Fit çalışmaz. Yansıtılan görüntüyü elle düzeltin.

**1** Projeksiyon sırasında uzaktan kumandada veya kumanda panelinde [Screen Fit] düğmesine basın.

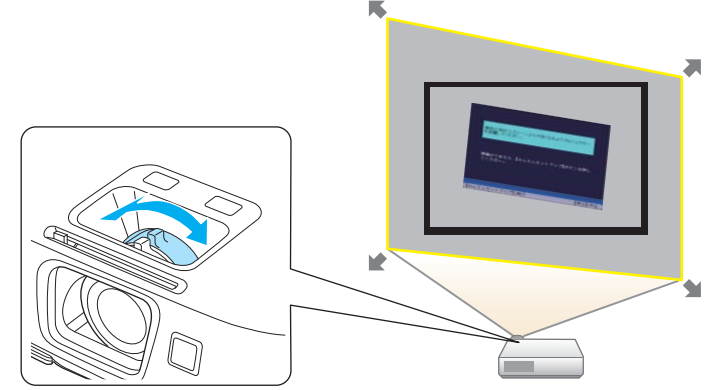
Uzaktan kumandayı kullanarak



Kontrol panelini kullanarak



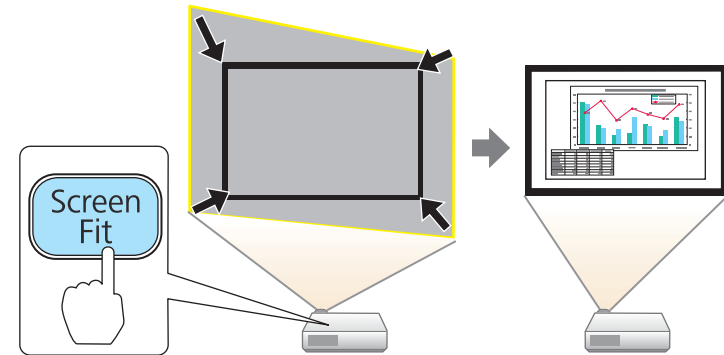
**2** Yakınlaştırma halkasını, aşağıda gösterildiği şekilde, sarı çerçeve ekran çerçevesinden daha büyük olacak şekilde ayarlayın. Siyah mesaj kutusunu, ekranın ortasına getirin.



Yakınlaştırma halkası en geniş boyuta ayarlandıktan sonra bile sarı çerçeve ekran çerçevesinin içinde kalıyorsa, projektörü ekrandan uzaklaştırmayı deneyin.

**3** [Screen Fit] düğmesine veya [↩] düğmesine basın.

Ayarlama ekranı belirdikten sonra, yansıtılan görüntü, giriş yapılan görüntünün en boy oranına göre düzeltilir.








Ayarlama ekranı belirdiğinde projektörü hareket ettirmeyin veya görüntüyü engellemeyin. Yoksa yansıtılan görüntü doğru şekilde düzeltilmez.

4

Düzeltilme yapıldıktan sonra aşağıdaki mesaj belirir. Düzeltilme menüsünden çıkmak için uzaktan kumanda veya kumanda panelindeki [Esc] düğmesine basarak mesajı kapatın.

İlk ayarlama işleminden sonra ince ayar yapmak için, kumanda panelindeki [↶][↷] düğmelerine basın.

Düzeltilme sonucu ana kumanda panelindeki  ile ayarlanabilir.

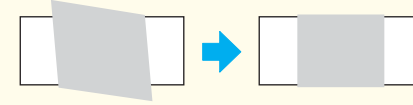
Herhangi bir işlem yapılmazsa yaklaşık yedi saniye sonra mesaj kapanır.

Screen Fit işlemi gerçekleştirildikten sonra, Yapılandırma menüsündeki **Ekran Yerleşimi**, **Quick Corner** olarak ayarlanır. Ondan sonra yansıtılan görüntüyü kumanda panelindeki [↶][↷] düğmelerini kullanarak ayarladığınızda, ayarlar artık hep Quick Corner kullanılarak yapılır.

☛ "Manuel olarak düzeltme" [s.36](#)



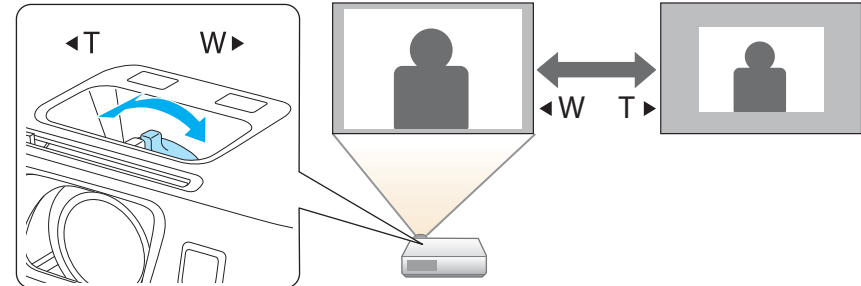
- Screen Fit, projeksiyon alanında bir çerçevenin ikiden fazla kenarını algılayarak, görüntüyü, algılanan çerçeveye sığacak şekilde ayarlar. Örneğin küçük bir odadaki geniş ekrana yansıtırken ekranın üst ve alt kenarlarını yansıtılan alana sığdırarak düzeltme yapabilirsiniz.



- Karanlık bir yerde, sözelimi ışıkların kapalı olduğu odalarda Screen Fit düzgün çalışmayabilir. Bu durumda, ışıkları yaktıktan sonra Screen Fit işlemini tekrar deneyin.
- Screen Fit bir sensöre bağımlı olduğundan, projeksiyon ekranının durumuna (eğri veya üzeri desenli vb. olup olmadığına) veya odanın gün ışığına açık olup olmadığına bağlı olarak, düzgün çalışmayabilir. Bu durumda, ayarlamaları elle yapın. ☛ "Manuel olarak düzeltme" [s.36](#)

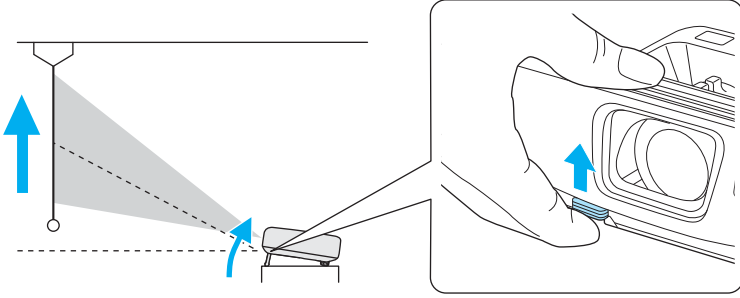
## Görüntü Boyutunun Ayarlanması

Yansıtılan görüntünün boyutunu ayarlamak için, yakınlaştırma halkasını döndürün.



## Görüntü Konumunun Ayarlanması

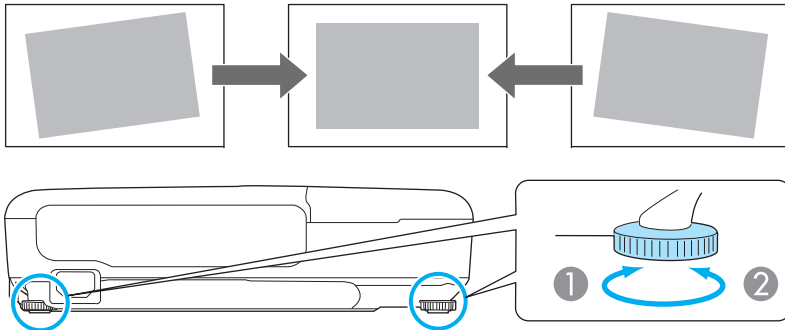
Ayarlanabilir ön ayağı uzatmak için ayak ayarlama koluna basın. Görüntünün konumunu, projektörü 11 dereceye kadar eğerek ayarlayabilirsiniz.



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

## Yatay Eğimin Ayarlanması

Projektörün yatay eğimini ayarlamak için, arka ayağı uzatın veya kısaltın.

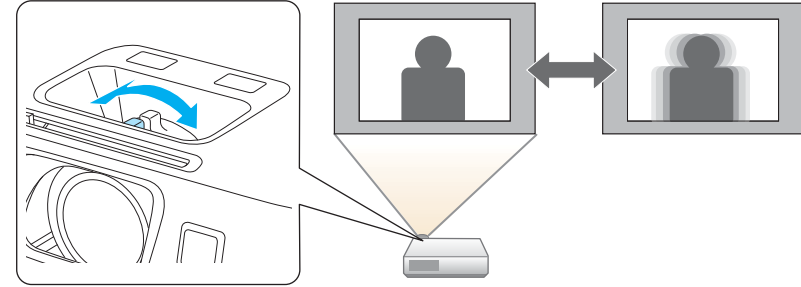


1 Arka ayağı uzatın.

2 Arka ayağı kısaltın.

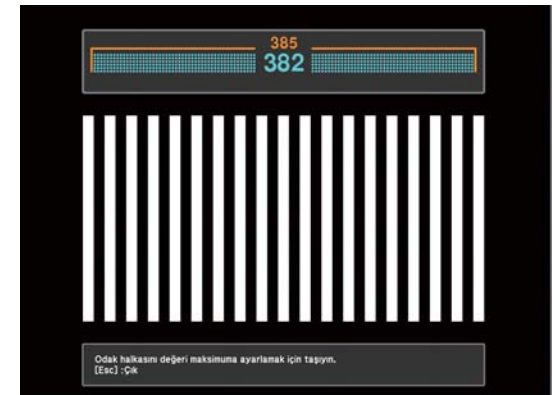
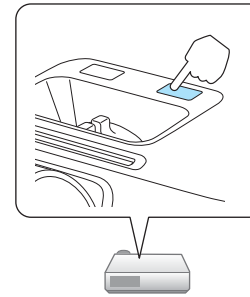
## Odağın Düzeltilmesi

Odağı, odaklama halkasını kullanarak düzeltebilirsiniz.



EB-W16, hassas odak ayarları yapmaya yardımcı olan, dahili bir fonksiyona sahiptir.

Odak ayarı iletişim kutusunu görüntülemek için, kumanda panelindeki [Focus Help] düğmesine basın. Odaklama halkasını yeşil sayı turuncu sayıya yaklaşıncaya kadar ayarlayın. Turuncu sayı ölçülebilen maksimum değeri gösterir.



Aşağıdaki koşullar altında, yansıtılan görüntüyü düzeltmek için Screen Focus Help seçeneğini kullanabilirsiniz.

Ekran boyutu: en fazla 100"

Projektörle ekran arasındaki mesafe: yaklaşık 1,2 ila 3,0 m

Düzeltilme açısı: sağa ve sola yaklaşık 20° / yukarı ve aşağı yaklaşık 30°.



Projeksiyon ortamı çok aydınlıksa, Focus Help çalışmayabilir.

## Ses Düzeyinin Ayarlanması

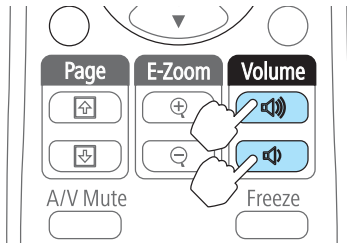
Ses düzeyini, aşağıdaki yöntemlerden birini kullanarak ayarlayabilirsiniz.

- Ses seviyesini ayarlamak için, kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Volume] düğmesine basın.

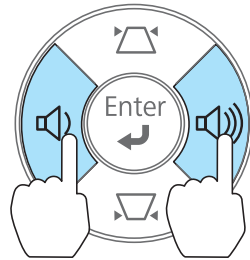
[🔊] Ses düzeyini azaltır.

[🔊] Ses düzeyini artırır.

Uzaktan kumandayı kullanarak



Kontrol panelini kullanarak



- Ses düzeyini, Yapılandırma menüsünden ayarlayın.

🔊 Ayarlar - Ses Düzeyi s.78



### 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)

Çevreye uyumlu olarak renk modunu ayarlar. Görüntü parlaklığı seçilen renk moduna göre farklılık gösterir.

### EB-W16 için

2D sinyal girilirken

Mod	Uygulama
<b>Dinamik</b>	Bu mod, aydınlık odalarda kullanım için idealdir. Bu, en parlak moddur ve gölge tonlarını başarılı bir şekilde yeniden üretir.
<b>Sunum</b>	Bu mod, aydınlık odalarda renkli malzemeler kullanılarak sunum yapılması için idealdir.
<b>Tiyatro</b>	Karanlık bir odada film izlemek için idealdir. Görüntülere doğal bir ton verir.
<b>Fotoğraf*1</b>	Fotoğraf gibi sabit görüntüleri aydınlık bir odada yansıtmak için idealdir. Görüntüler canlıdır ve kontrastı yükseltilmiştir.
<b>Spor*2</b>	Aydınlık bir odada TV programları izlemek için idealdir. Görüntüler canlıdır ve gerçeğe yakındır.

Mod	Uygulama
sRGB	sRGB renk standardına uyan görüntüler için idealdir.
Kara tahta	Bu ayar, kara tahta (yeşil tahta) üzerine yansıtma yaptığınızda bile görüntünüze bir ekrana yansıtılıyormuş gibi doğal bir renk kazandırır.
Beyaz Tahta	Beyaz tahta kullanarak sunumlar yapmak için idealdir.

- \*1 Bu seçim sadece, giriş sinyali RGB olduğunda ya da kaynak USB Display veya USB olduğunda yapılabilir.
- \*2 Bu seçim sadece, giriş sinyali bileşen video olduğunda veya giriş kaynağı Video veya S-Video olduğunda kullanılabilir.

## 3D sinyal girilirken

Mod	Uygulama
3D Dinamik	Bu mod, aydınlık odalarda kullanım için idealdir. Bu, en parlak moddur ve gölge tonlarını başarılı bir şekilde yeniden üretir.
3D Tiyatro	Karanlık bir odada film izlemek için idealdir. Görüntülere doğal bir ton verir.

## EH-TW550/EH-TW510 için

### 2D sinyal girilirken

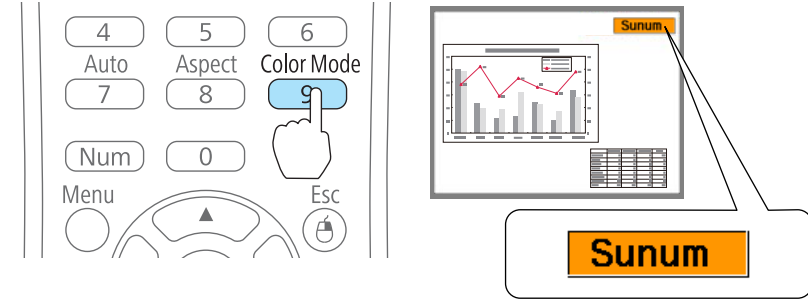
Mod	Uygulama
Dinamik	Bu mod, aydınlık odalarda kullanım için idealdir.
Oturma Odası	Odada perdeler kapalıyken kullanım için idealdir.
Sinema	Karanlık bir odada film izlemek için idealdir. Görüntülere doğal bir ton verir.
Oyun	Aydınlık odada oyun oynamak için idealdir.

### 3D sinyal girilirken

Mod	Uygulama
3D Dinamik	Bu mod, aydınlık odalarda kullanım için idealdir. Bu, en parlak moddur ve gölge tonlarını başarılı bir şekilde yeniden üretir.
3D Sinema	Karanlık bir odada film izlemek için idealdir. Görüntülere doğal bir ton verir.

[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.75

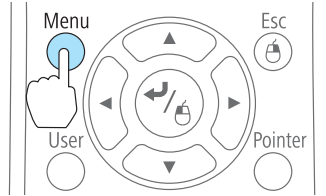
## Otomatik İris'i Ayarlama

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

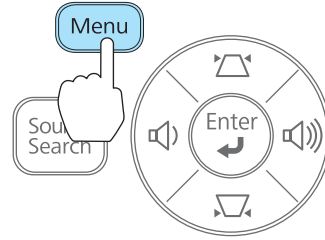
## 1 [Menu] düğmesine basın.

☛ "Yapılandırma Menüsunü Kullanma" s.73

Uzaktan kumandayı kullanarak



Kontrol panelini kullanarak



## 2 Görüntü altından Otomatik İris'i seçin.



## 3 Açık ögesini seçin.

Ayar, her Renk Modu için kaydedilir.

## 4 Ayar yapmayı bitirmek için [Menu] düğmesine basın.



Otomatik İris, **Renk Modu** sadece aşağıda gösterilen şekilde ayarlandığında ayarlanabilir.

- EB-W16

**Dinamik, Tiyatro, 3D Dinamik, 3D Tiyatro**

- EH-TW550/EH-TW510

**Dinamik, Sinema, Oyun, 3D Dinamik, 3D Sinema**

## Yansıtılan Görüntünün En Boy Oranını Değiştirme

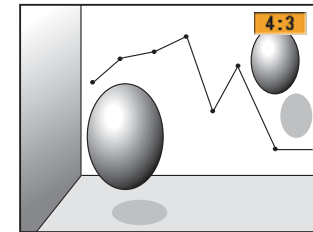
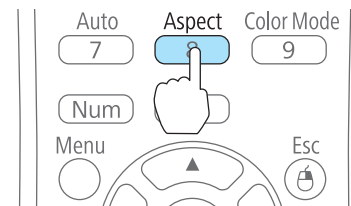
Yansıtılan görüntünün **En Boy Oranı**'nı, giriş sinyalinin türüne, en boy oranına ve çözünürlüğüne uyacak şekilde değiştirebilirsiniz.

Mevcut en boy oranı modları, o sırada yansıtılmakta olan görüntü sinyaline bağlıdır.

### Değiştirme metodları

Uzaktan kumandadaki [Aspect] düğmesine her bastığınızda, ekranda en boy oranı modu adı görüntülenir ve en boy oranı değişir.

#### Uzaktan kumanda



- En boy oranını Yapılandırma menüsünden ayarlayabilirsiniz.

☛ **Sinyal - En Boy Oranı** s.76

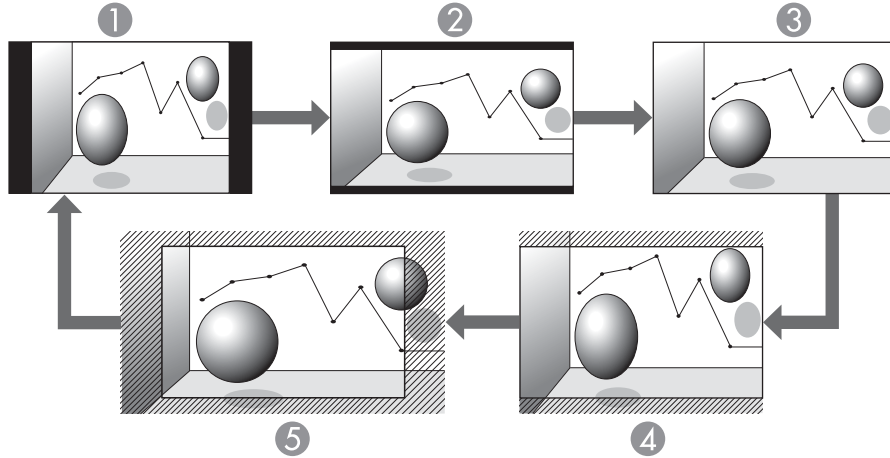
- 3D modunda, en/boy oranı modu **Normal** olarak ayarlanır.

## En boy oranı modunun değiştirilmesi

Video ekipmanından veya HDMI bağlantı noktasından görüntüleri yansıtma

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

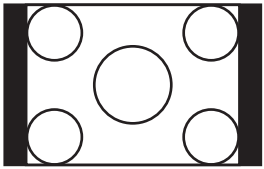
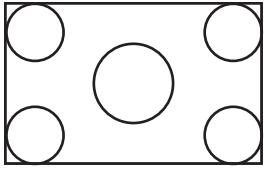
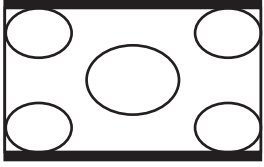
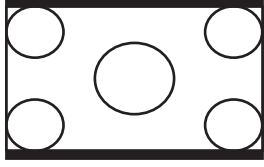
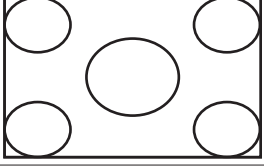
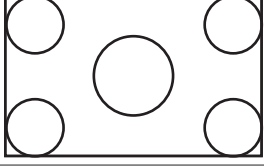
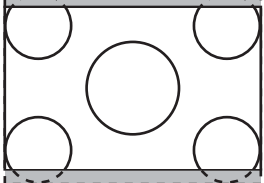
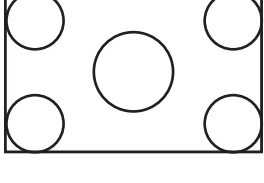
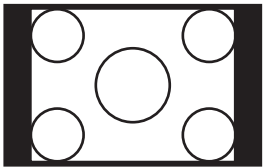
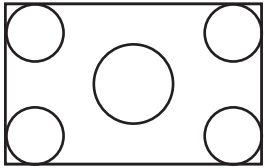
Örnek: 1080p sinyal girişi (çözünürlük: 1920x1080, en boy oranı: 16:9)



- 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		
16:9		
Tam		
Yakınlaştırma		
Doğal		



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

☞ Sinyal - Çözünürlük [s.76](#)



## Kullanışlı İşlevler

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



## 3D Görüntüleri Yansıtma

3D Blu-ray diskler ve 3D oyunlar gibi 3D oynatmayı destekleyen aygıtları bağlayabilir ve çarpıcı 3D görüntülerin keyfini çıkarabilirsiniz.

### 3D görüntüleri görüntülemeye hazırlama

3D görüntüleri görüntülemeden önce aşağıdaki hazırlıkları yapın.

- RF etkin 3D Gözlük (isteğe bağlı/ELPGS03)  
3D Gözlük hakkında daha fazla bilgi için 3D Gözlüklerin Kullanım Kılavuzu'na bakın.
- USB Şarj Adaptörü (isteğe bağlı/ELPAC01)
- 3D sinyalleri destekleyen HDMI kablosu (yerel mağazalarda bulunur)
- Yapılandırma menüsünden aşağıdaki ayarları yapın.
  - 3D Ekran: Açık
  - 3D Formatı: Otomatik veya bağlı aygıttan 3D sinyaliyle aynı format
  - 🔊 Sinyal - 3D Ayarları s.76

Desteklenen 3D sinyaller

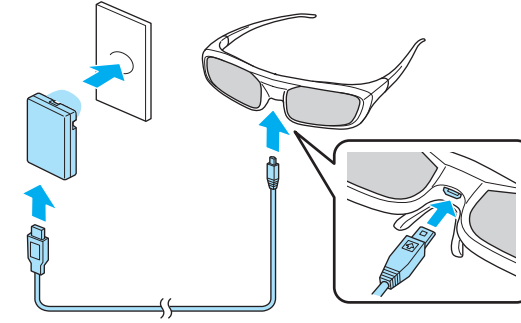
Projektör aşağıdaki 3D sinyalleri destekler.

- Çerçeve Paketi
- Yan Yana
- Alt Alta

3D Gözlükleri şarj etme

Kullanmadan önce 3D Gözlüğü şarj etmeniz gerekir.

3D Gözlükleri USB Şarj Adaptörüne bağlamak için birlikte verilen şarj kablosunu kullanın ve sonra USB Şarj Adaptörünü prize takın.



3D Gözlüğü gözlükle verilen şarj kablosunu projektörün arkasındaki USB(TypeA) bağlantı noktasına bağlayarak da şarj edebilirsiniz. (Şarj işlemi yalnızca projektör açıkken çalışır.)

### Dikkat

- Sadece adaptör üzerinde gösterilen voltajdaki prizleri kullanın.
- 3D Gözlükle verilen şarj kablosunu kullanırken aşağıdaki noktaları unutmayın.
  - Hasarlıysa kabloyu kullanmayın.
  - Kablo üzerinde değişiklik yapmayın.
  - Kabloyu aşırı güçle bükmeyin, çekmeyin ve sarmayın.
  - Elektrikli bir ısıtıcı yanında kabloyu kullanmayın.



Aşağıda standart şarj işlemi ve kullanım süreleri gösterilmektedir.

- Üç dakikalık şarj için, kullanım süresi yaklaşık üç saattir.
- 50 dakikalık şarj için, kullanım süresi yaklaşık 40 saattir.

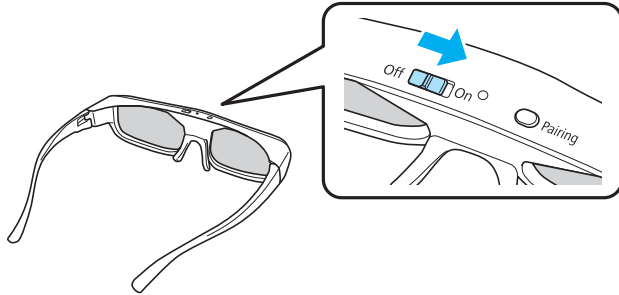
3D Gözlüğü projektöre kaydetme (eşleme)

3D görüntüler görüntülerken, projektör 3D Gözlükle iletişim kurar. Düzgün iletişim kurmak için, 3D Gözlüğün projektöre kaydedilmesi gerekir. Bu, "eşleme" olarak bilinir.

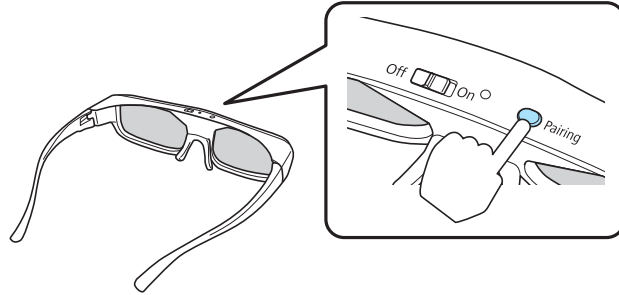
Aşağıdaki durumlarda eşleme işlemi gerçekleştirin.

- 3D Gözlüğü ilk kez açarken Güç açıldığında eşleme otomatik olarak başlar.
- 3D görüntüleri düzgün görüntüleyemezseniz Eşlemeyi gerçekleştirmek için aşağıdaki adımları izleyin.

- 1** Projektörü açın.
- 2** Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Source Search] düğmesine basın ve sonra **HDMI**'yı seçin.
- 3** [Power] düğmesini Açık konuma getirerek 3D Gözlükleri açın. Gösterge birkaç saniyeliğine açılır ve ardından kapanır.



- 4** 3D Gözlükteki [Pairing] düğmesini üç saniye kadar basılı tutun.



Gösterge yeşil ve kırmızı yanıp söner. Eşleme başarılıysa, gösterge on saniye kadar yeşile döner ve sonra kapanır.



- Eşleme başarılı değilse, 3D Gözlük kapanır.
- Eşleme gerçekleştirilirken, projektör ve 3D Gözlük arasındaki mesafenin üç metreden az olduğundan emin olun.
- Bu projektörle en fazla 50 3D Gözlüğü eşleyebilirsiniz.

## 3D görüntüleri görüntüleme

- 1** Projektörü oynatma aygıtına bir HDMI kablosuyla bağlayın.



3D görüntüler yalnızca HDMI girilirken görüntülenebilir. 3D sinyallerini destekleyen bir HDMI kablosu hazırlayın. HDMI kablolarını bağlama hakkında daha fazla bilgi edinmek için, aşağıdaki konuya bakın.

👁 "Donanımın Bağlanması" [s.23](#)

- 2** Oynatma aygıtını ve projektörü açın ve sonra görüntüyü yansıtın. Hiç görüntü görüntülenmezse, kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Source Search] düğmesine basın ve sonra **HDMI**'yı seçin.

## 3 3D Gözlüğü açın ve takın.

3D Gözlüğü ilk kez kullanırken eşleme işlemi gerçekleştirin.

☞ "3D Gözlüğü projektöre kaydetme (eşleme)" s.49

3D görüntüleri görüntüleyemezseniz, uzaktan kumandadaki [2D/3D] düğmesine basın. Yansıtılan ekranda **3D Ekran Açık** görüntülenir.



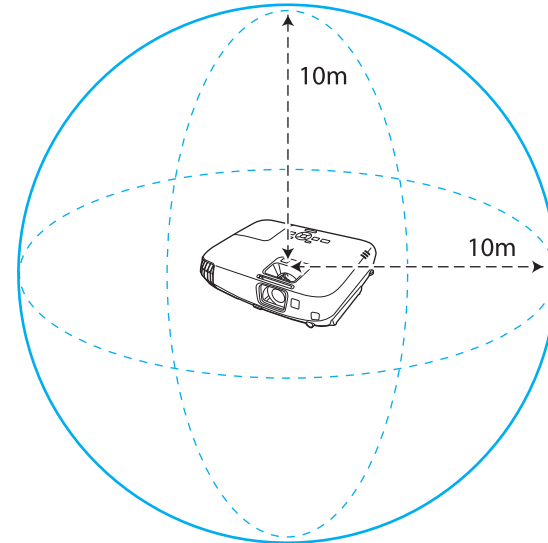
- Bir 3D görüntünün nasıl algılandığı, kişiye bağlı olarak değişir.
- 3D efektini düzgün görüntüleyemezseniz, Yapılandırma menüsünden **3D Göz. Ters Çevir** işlevini gerçekleştirin.  
☞ **Sinyal - 3D Ayarları - 3D Göz. Ters Çevir** s.79
- 3D görüntünün nasıl gösterildiği, projektörlerin etrafındaki sıcaklığa ve lambanın ne kadar süredir kullanıldığına bağlı olarak farklılık gösterir. Görüntü normal şekilde yansıtılmıyorsa, projektörü kullanmaktan kaçının.
- Görüntüledikten sonra, 3D Gözlükteki [Power] anahtarını Kapalı konumuna kaydırın.
- 3D Gözlük en az 30 saniye 3D sinyal almazsa otomatik olarak kapanır. 3D Gözlüğü tekrar açmak için, [Power] düğmesini Kapalı konuma kaydırın ve sonra tekrar Açık konuma kaydırın.



- Aşağıdaki işlevler 3D görüntü görüntülerken kullanılamaz.
  - Bir Kullanıcı Logosu yakalama
  - İşaretçi
  - E-Zoom
- 3D görüntü görüntülerken aşağıdaki işlevleri gerçekleştirirseniz, görüntü 2D olur.
  - Oto. Y/D Ekr. Yer. (Oto. Dik. Ekran Yer.)
  - Screen Fit
  - Focus help (yalnızca EB-W16)
  - Test Desenini Görüntüleme
  - A/V Mute
  - Dondur

## 3D görüntüler için görüntüleme alanı

Aşağıda 3D görüntüler için görüntüleme alanı gösterilmektedir. Projektörden en fazla 10 metre uzaklıkta bir alandan görüntüleyin.





- 3D görüntüleri diğer Bluetooth iletişim aygıtlarından gelen bir müdahale olursa doğru görüntüleyemeyebilirsiniz.
- 3D Gözlük, iletişim için kablosuz LAN (IEEE802.11b/g) veya mikrodalga fırınlarla aynı frekansı kullanır (2,4 GHz). Bu aygıtlar aynı anda kullanılırlarsa, radyo dalgası etkileşimi oluşabilir ve görüntü kesilebilir. Eğer aynı anda bu aygıtları kullanacaksanız, onlar ve projektör arasında yeterli mesafenin olduğunda emin olun.
- Bu projektörün 3D Gözlükleri Full HD 3D Glasses Initiative™ tarafından ortaya konulan standartları temel alan etkin perde sistemini kullanır.

## 3D görüntüleri görüntüleme ile ilgili uyarılar

3D görüntüleri görüntülerken aşağıdaki önemli hususlara dikkat edin.



## Uyarı

- 3D gözlükleri asla parçalarına ayırmayın veya üzerinde değişiklik yapmayın. Bu, yangın çıkmasına veya görüntünün anormal görünüşü kendinizi kötü hissetmenize neden olur.
- 3D Gözlükleri ve verilen parçaları çocukların ulaşamayacağı yerlerde saklayın. Bunlar kazayla yutulabilir. Kazayla bir şey yutulursa, derhal tıbbi yardım alın.
- 3D Gözlükleri ateşe atmayın veya bir ısı kaynağına yerleştirmeyin ya da yüksek ısıya maruz kalan bölgelerde bırakmayın. Cihazın bütünleşik lityum pili olduğundan, patlarsa veya alev alırsa yanık veya yangına neden olabilir.
- Şarj ederken, Epson tarafından tasarlanan USB bağlantı noktasına size verilen kabloyu bağlayın. Pilin sızmasına, fazla ısınmasına veya patlamasına neden olabileceğinden diğer aygıtları kullanarak şarj etmeyin.
- 3D Gözlükleri şarj ederken sadece size verilen şarj kablosunu kullanın. Aksi halde, fazla ısınabilir, alev alabilir veya patlayabilir.

## Kablosuz (Bluetooth) iletişim

- Elektromanyetik etkileşim tıbbi cihazların doğru çalışmamasına neden olabilir. Aygıtı kullanmadan önce etrafında hiçbir tıbbi cihaz olmadığından emin olun.
- Elektromanyetik etkileşim otomatik olarak kontrol edilen cihazların yanlış çalışmasına ve bir kazaya sebebiyet vermesine neden olabilir. Aygıtı otomatik kapılar veya yangın alarmları gibi otomatik olarak kontrol edilen cihazların yakınında kullanmayın.

## 3D Gözlük kullanmayla ilgili dikkat edilecekler



### Dikkat

- 3D Gözlükleri düşürmeyin veya üzerlerine çok kuvvetli bastırmayın. Cam kısımları vb. kısımları kırılırsa, yaralanma meydana gelebilir. Gözlükleri, verilen gözlük kılıfında saklayın.
- 3D Gözlük takarken, çerçeve kenarlarına dikkat edin. Gözünüze batması gibi durumlarda, yaralanma meydana gelebilir.
- Parmağınızı 3D Gözlüklerin hareketli kısımlarına (örneğin menteşelere) koymayın. Aksi halde, yaralanma meydana gelebilir.
- 3D Gözlüğü elden çıkarırken, yerel yasa ve düzenlemelerinizi izleyin.
- 3D Gözlükleri doğru taktığınızdan emin olun. 3D Gözlükleri baş aşağı takmayın. Görüntü düzgün görüntülenmiyorsa rahatsızlık hissettirir.
- 3D görüntü izlemiyorken gözlükleri takmayın.
- Bir 3D görüntünün nasıl algılandığı, kişiye bağlı olarak değişir. Kendinizi kötü hissederseniz veya 3D göremezseniz, 3D işlevini kullanmayı bırakın. 3D görüntü izlemeye devam etmeniz, kendinizi kötü hissetmenize neden olabilir.
- 3D Gözlükler anormal görünürse veya bir arıza olursa, derhal kullanmayı bırakın. 3D görüntü izlemeye devam etmeniz, zarar görmenize ve kendinizi kötü hissetmenize neden olabilir.
- Kulaklarınız, burnunuz veya şakaklarınız kızarırsa, ağrırsa veya kaşınırsa 3D Gözlükleri takmayı bırakın. 3D görüntü izlemeye devam etmeniz, kendinizi kötü hissetmenize neden olabilir.
- 3D Gözlükleri takarken cildinizi anormal hissederseniz, gözlükleri takmayı bırakın. 3D Gözlükte kullanılan boya veya malzemeler alerjik reaksiyona yol açabilir.

## Görüntüleri görüntülemeyle ilgili dikkat edilecekler



### Dikkat

3D görüntü izlerken, uzun süreli izlemelerde mutlaka belirli aralıklarla mola verin. 3D görüntülerin uzun süre izlenmesi, göz bozukluğuna neden olabilir. Mola verme gerekliliği ve süresi kişiden kişiye değişir. İzlemeye ara verdikten sonra gözlerinizi hala yorgun hissederseniz, izlemeyi derhal bırakın.

## Görüntüleme yöntemleriyle ilgili dikkat edilecekler



### Dikkat

- 3D görüntüleri izlerken gözlerinizi yorgun veya rahatsız hissederseniz, izlemeyi derhal bırakın. 3D görüntü izlemeye devam etmeniz, kendinizi kötü hissetmenize neden olabilir.
- 3D görüntü izlerken, her zaman 3D Gözlük kullanın. 3D Gözlük olmadan, 3D görüntü izlemeyi denemeyin. Bu, kendinizi kötü hissetmenize neden olabilir.
- 3D Gözlükleri kullanırken, yakınınızda kırılacak nesneler bulundurmayın. 3D görüntüler, istemsiz olarak vücudunuzu hareket ettirmenize neden olabilir ve bu da yakınlardaki nesnelerde hasara veya kişisel yaralanmalara neden olabilir.
- Sadece 3D görüntüleri izlerken 3D Gözlük takın. 3D Gözlük takarken etrafta dolaşmayın. Görüşünüz normalden daha karanlık olacaktır ve bu da düşmenize veya kendinizi yaralamanıza neden olabilir.
- Ekranın önünden görüntüleyin.  
3D görüntülerin açılı olarak izlenmesi 3D etkisini azaltır ve istem dışı renk değişiklikleri yüzünden kendinizi kötü hissetmenize neden olabilir.
- Flüoresan veya LED aydınlatmalı bir odada 3D Gözlük takıyorsanız, odada yanıp sönmeye veya titreme görebilirsiniz. Böyle bir şey olursa, titreme durana kadar ışığı azaltın veya 3D görüntü izlerken ışıkları tümüyle kapatın. Bu titreme bazı kişilerde nöbet veya bayılmayı tetikleyebilir. 3D görüntüleri izlerken kendinizi rahatsız veya kötü hissederseniz, izlemeyi derhal bırakın.
- 3D görüntü izlerken ekrandan ekran yüksekliğinin en az 3 katı mesafede durun.  
80 inç bir ekran için tavsiye edilen izleme mesafesi en az 3 metre ve 100 inç ekran için de en az 3,6 metredir. Tavsiye edilen izleme mesafesinden daha yakında oturmak veya ayakta durmak, göz rahatsızlığına neden olabilir.
- 3D görüntüler görüntülenirken, 120 inçten daha küçük boyutta ekran kullanmanızı öneririz.  
Ekran boyutu çok büyükse, içerik, görüntüleme ortamı, fiziksel durumunuz vb. gibi nedenlerle göz yorgunluğu veya mide bulantısı görülebilir.

## İzleyicinin dikkat edeceği



### Dikkat

Işık hassasiyetiniz veya kalp sorunuz varsa ya da kendinizi kötü hissediyorsanız, 3D Gözlük kullanmamalısınız. Bu şekilde, mevcut sorunlarınızı arttırabilirsiniz.

## Görüntüleme açısıyla ilgili dikkat edilecekler (çocuklar için)



### Dikkat

- Tavsiye edilen minimum 3D görüntü izleme yaşı altıdır.
- Altı yaşın altındaki çocuklar hala gelişim sürecindedir ve 3D görüntüler komplikasyonlara neden olabilir. Kuşkunuz olursa, doktorunuza danışın.
- 3D Gözlük ile 3D görüntü izleyen çocukların yanında her zaman bir yetişkin bulunmalıdır.  
Bir çocuğun ne zaman kötü veya rahatsız hissettiğini anlamak genellikle zordur ve bu da aniden kötü hissetmelerine neden olabilir. Her zaman çocukların görüntüleme sırasında gözlerinin rahatsız olup olmadığını kontrol edin.

## Bilgisayar Olmadan Yansıtma (PC Free)

Projektöre USB flash sürücüsü veya USB sabit disk gibi bir USB depolama aygıtı bağlayarak, bilgisayar kullanmaksızın, aygıtta kayıtlı dosyaları yansıtabilirsiniz. Bu işleve PC Free adı verilir.



- Güvenlik işlevleri kullanan USB depolama aygıtlarını kullanamayabilirsiniz.
- PC Free işlevinde, kumanda panelindeki [▽] ve [▽] düğmelerine basarsanız bile ekran yerleşimi distorsiyonunu düzeltemezsiniz.

## PC Free kullanılarak yansıtılabilecek dosyaların özellikleri

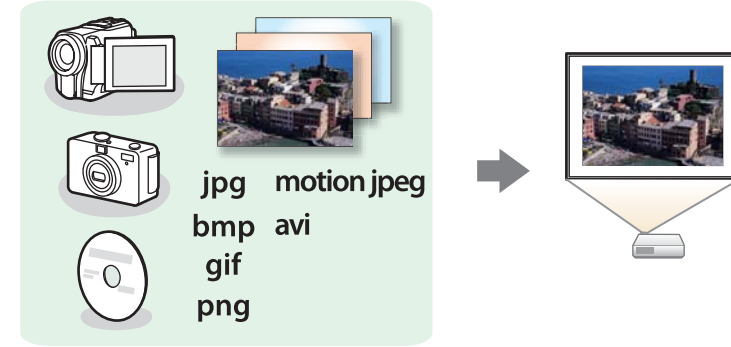
Tür	Dosya Türü (Uzantı)	Notlar
Görüntü	.jpg	Aşağıdakiler yansıtılamaz. - CMYK renk modu formatları - İleri giden formatlar - 8192x8192'den büyük çözünürlükteki görüntüler JPEG dosyalarının özelliklerinden dolayı sıkıştırma oranı çok yüksekse görüntüler düzgün yansıtılamayabilir.
	.bmp	1280x800'den büyük çözünürlükteki görüntüler yansıtılamaz.
	.gif	• 1280x800'den büyük çözünürlükteki görüntüler yansıtılamaz. • Animasyonlu GIF'ler yansıtılamaz.
	.png	1280x800'den büyük çözünürlükteki görüntüler yansıtılamaz.
Film	.avi	• 1280x720'den büyük çözünürlükteki görüntüler yansıtılamaz. • Ses formatı sadece lineer PCM ve ADPCM çalışabilir.



- 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.

## PC Free örnekleri

### USB bellekte kayıtlı dosyaların yansıtılması



☛ "Seçilen görüntülerin veya filmlerin yansıtılması" [s.57](#)

☛ "Bir klasörde yer alan görüntü dosyalarının sırayla yansıtılması (Slayt Gösterisi)" [s.58](#)

## PC Free çalıştırma yöntemleri

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

### PC Free'yi Başlatma

**1**

Kaynağı USB olarak değiştirin.

☛ "Uzaktan Kumanda ile Hedef Görüntüye Geçiş" [s.31](#)






**2**

USB depolama aygıtını doğrudan projektöre bağlayın.

☛ "USB Aygıtlarının Bağlanması" [s.26](#)

PC Free başlar ve dosya listesi ekranı görüntülenir.

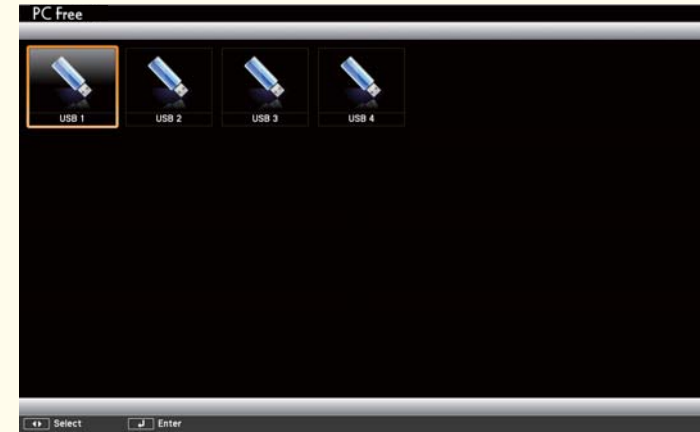
- Aşağıdaki dosyalar, küçük resimler halinde görüntülenir (dosya içerikleri küçük resimler halinde görüntülenir).
  - JPEG dosyaları
  - AVI dosyaları (filmin başından 15 saniye sonrasındaki görüntü)
- Diğer dosya veya klasörler ise aşağıdaki tabloda gösterildiği şekilde simgeler halinde görünür.

Simge	Dosya	Simge	Dosya
	JPEG dosyaları*		BMP dosyaları
	AVI (Motion JPEG) dosyaları*		GIF dosyaları
	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, [↶], [↷], [↸] veya [↹] düğmesine basarak, kullanmak istediğiniz sürücüyü seçin, sonra [↵] düğmesine basın.



- Sürücüyü seçin ekranını görüntülemek için, imleci dosya listesi ekranının üst kısmındaki **Sürücüyü seçin** ifadesinin üzerine getirin ve sonra [↵] düğmesine basın.

Görüntülerin yansıtılması

1

Yansıtmak istediğiniz dosyayı veya klasörü seçmek için, [↶], [↷], [↸] veya [↹] düğmesine basın.





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

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

## 2 [↩] düğmesine basın.

Seçilen görüntü ekrana gelir.

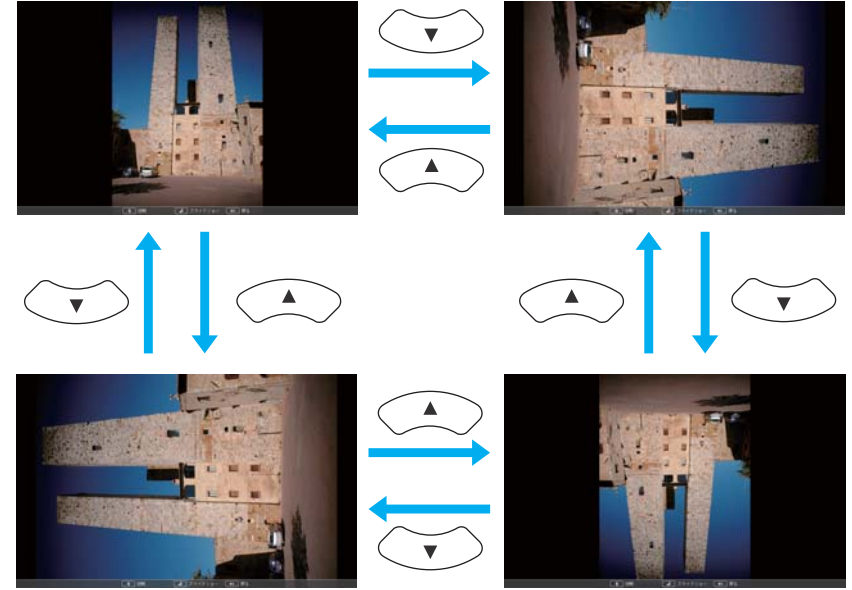
Bir klasör seçildiğinde, seçilen klasördeki dosyalar görüntülenir. Önceki ekrana geri dönmek için, imleci **Başla dön** düğmesinin üzerine getirip [↩] düğmesine basın.

### Görüntüleri döndürme

Oynatılan görüntüleri 90 derecelik adımlarla döndürebilirsiniz. Bu döndürme fonksiyonu, Slayt Gstr. sırasında da kullanılabilir.

## 1 Görüntüleri oynatın veya Slayt Gstr. yapın.

## 2 Projeksiyon sırasında, [↕] veya [↕] düğmesine basın.



### PC Free'yi Durdurma

PC Free'yi kapatmak için, USB aygıtını projektördeki USB bağlantı noktasından çıkarın. Dijital kameralar veya sabit diskler gibi aygıtlar için, aygıtı kapatıp sonra projektörden ayırın.

### Seçilen görüntülerin veya filmlerin yansıtılması

#### Dikkat

Erişim sırasında USB depolama aygıtını çıkartmayın. PC Free düzgün çalışmayabilir.

- 1 PC Free'yi Başlatma.  
Dosya listesi ekranı görüntülenir.  
☛ "PC Free'yi Başlatma" [s.55](#)
- 2 Yansıtmak istediğiniz dosyayı seçmek için, [↶], [↷], [↵] veya [↶] düğmesine basın.



- 3 [↵] düğmesine basın.  
Görüntü görüntülenir veya film oynatılır.



Önceki veya sonraki görüntü dosyasına geçmek için, [↶][↷] düğmelerine basın.

- 4 Projeksiyonu sona erdirmek için, aşağıdaki işlemlerden birini yapın.
  - Görüntü yansıtırken: [Esc] düğmesine basın.
  - Film yansıtırken: [Esc] düğmesine basıp mesaj ekranını görüntüleyin, **Çık** seçeneğini seçin ve ardından [↵] düğmesine basın.Projeksiyon sona erdiğinde, dosya listesi ekranına geri dönersiniz.

## Bir klasörde yer alan görüntü dosyalarının sırayla yansıtılması (Slayt Gösterisi)

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



Slayt Gstr. yaparken dosyaları otomatik olarak değiştirmek için **Seçenek** menüsünden **Ekran Değiştirme Süresi**'ni **Hayır** dışında bir seçeneğe ayarlayın. Varsayılan ayar 3 saniyedir.

☛ "Görüntü dosyası görünüm ayarları ve Slayt Gösterisi işletim ayarları" [s.59](#)

- 1 PC Free'yi Başlatma.  
Dosya listesi ekranı görüntülenir.  
☛ "PC Free'yi Başlatma" [s.55](#)
- 2 [↶], [↷], [↵] veya [↶] düğmesine basıp imleci, çalıştırmak istediğiniz Slayt Gstr. klasörünün üzerine getirin ve [↵] düğmesine basın.

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

Slayt Gösterisi 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 Gösterisi işletim ayarları" s.59

Bir Slayt Gösterisi'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 dosya ile devam etmek için, [↩] düğmesine, [↩] düğmesine veya [⏮] düğmesine basın.

PC Free ile bir dosyayı yansıtırken, aşağıdaki işlevleri kullanabilirsiniz.

- Freeze  
☞ "Görüntünün Dondurulması (Freeze)" s.60
- A/V Sessiz  
☞ "Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)" s.60
- E-Zoom  
☞ "Görüntünün Bir Bölümünün Büyütülmesi (E-Zoom)" s.62
- İşaretçi  
☞ "İşaretçi İşlevi (İşaretçi)" s.61

## Görüntü dosyası görünüm ayarları ve Slayt Gösterisi işletim ayarları

Dosya görüntüleme sırasını ve Slayt Gösterisi işlemlerini Seçenek ekranında yapabilirsiniz.

**1** Dosya listesi ekranının alt kısmındaki **Seçenek**'i seçin, sonra [↩] düğmesine basın.

**2** Aşağıdaki Seçenek ekranı görüntülendiğinde, tüm öğeleri ayarlayın. Gereken seçenekleri belirleyin ve [↩] düğmesine basın. Aşağıdaki tabloda her öğenin ayrıntıları gösterilmiştir.



<b>Gösterme sıra sı</b>	Dosyaların görüntülenme sırasını <b>Ada gö. sır</b> veya <b>Tar.gö.sır.</b> olarak seçebilirsiniz.
<b>Dizini sırala</b>	Dosyaların <b>Artarak Sırala</b> veya <b>Azalarak Sırala</b> şeklinde sıralanmasını seçebilirsiniz.
<b>Devamlı Oynat</b>	Slayt Gösterisi'nin tekrarlanıp tekrarlanmayacağını seçebilirsiniz.

<b>Ekran değiştirme süresi</b>	Slayt Gstr. içinde görüntülenecek tek bir dosya için süreyi ayarlayabilirsiniz. <b>Hayır</b> (0) ile 60 Saniye arasında bir süre belirleyebilirsiniz. <b>Hayır</b> seçeneğini seçerseniz, otomatik oynatma devre dışı kalır.
<b>Efekt</b>	Slaytların değiştirilmesi sırasında uygulanacak ekran efektleri belirleyebilirsiniz.

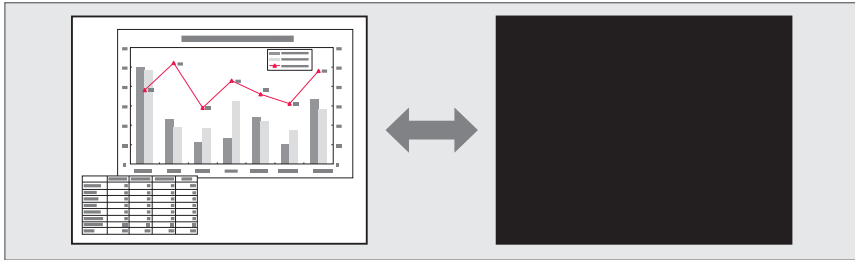
**3** Ayar yapmayı bitirdiğinizde, [A/V Mute], [Freeze], [Help] veya [?] düğmesine basarak imleci **Tamam** düğmesinin üzerine getirip [↩] düğmesine basın.

Ayarlar uygulanır.

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

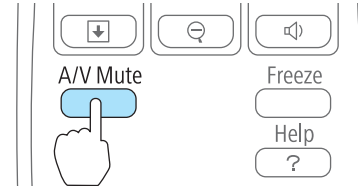
## Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)

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

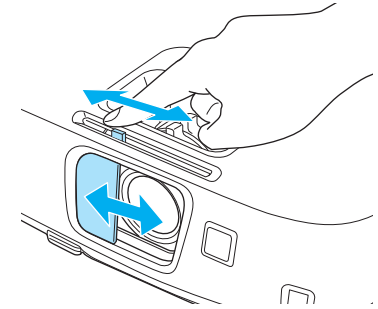


[A/V Mute] düğmesine her bastığınızda veya mercek kapağını her kapattığınızda/açtığınızda, A/V Sessiz açılır veya kapanır.

### Uzaktan kumanda



### Projector



- Hareketli görüntüler yansıtırken, A/V Mute işlevi açık olduğu sırada, görüntü ve ses sunumu devam eder. Yansıtmaya, ekranın A/V Mute işlevinin etkinleştirildiği noktadan devam etmek mümkün değildir.
- [A/V Mute] düğmesine basıldığında görüntülenecek ekranı, Yapılandırma menüsünden seçebilirsiniz.  
🔊 **Uzatılmış - Ekran - A/V Sessiz s.79**
- A/V sessiz slayt yaklaşık 30 dakika için kapatıldığında Mer. kap. zam. etkinleşir ve güç otomatik olarak kapanır. Mercek Kapağı Zamanlaması'nı etkinleştirmek istemiyorsanız, **Mer. kap. zam.** ayarını **Kapalı** olarak belirleyin.  
🔊 **Uzatılmış - İşletim - Mer. kap. zam. s.79**
- A/V Sessiz sırasında lamba hala yandığından lamba saati saymaya devam eder.

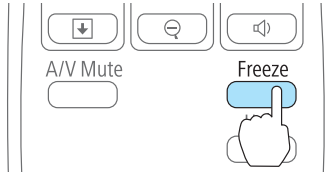
## Görüntünün Dondurulması (Freeze)

Ekrandaki hareketli görüntüler için Freeze etkinleştirildiğinde, dondurulan görüntü ekranda yansıtılmaya devam eder; böylece hareketli görüntüyü her defasında bir kare olmak üzere hareketsiz fotoğraf gibi yansıtabilirsiniz. Ayrıca Freeze 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.

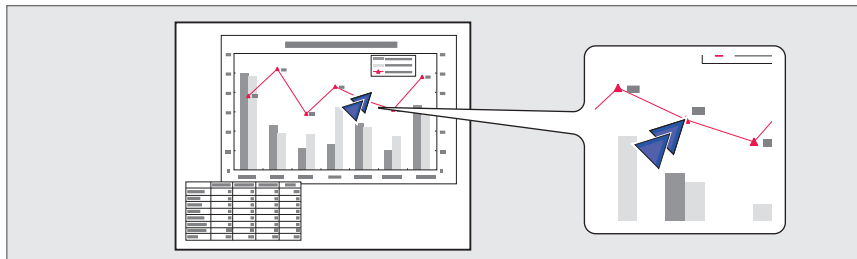
## Uzaktan kumanda



- Ses durdurulmaz.
- Hareketli görüntüler yansıtılırken, ekran donduğu sırada, görüntüler oynatılmaya devam eder. Yansıtmaya, ekranın donduğu noktadan devam etmek mümkün değildir.
- [Freeze] düğmesine, Yapılandırma menüsü veya Yardım ekranı görüntülediği sırada basılırsa, görüntülenmekte olan menü veya Yardım ekranı kapanır.
- E-Zoom özelliği kullanılırken, Freeze özelliği çalışmaya devam eder.

## İşaretçi İşlevi (İşaretçi)

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

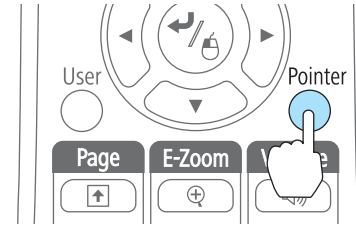


1

İşaretçiyi görüntüleyin.

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

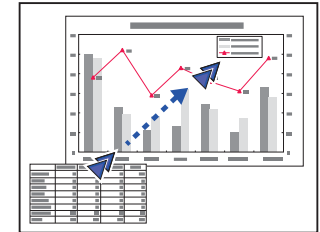
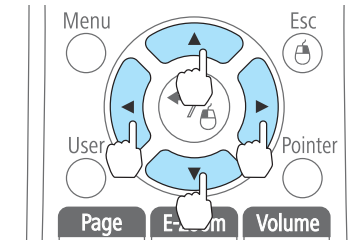
## Uzaktan kumanda



2

İşaretçi simgesini hareket ettirin (↗).

## Uzaktan kumanda



[↖], [↗], [↘] ve [↙] düğmelerinden, yan yana herhangi iki tanesine bir arada basıldığında, işaretçi, çapraz yönde hareket ettirilebilir.

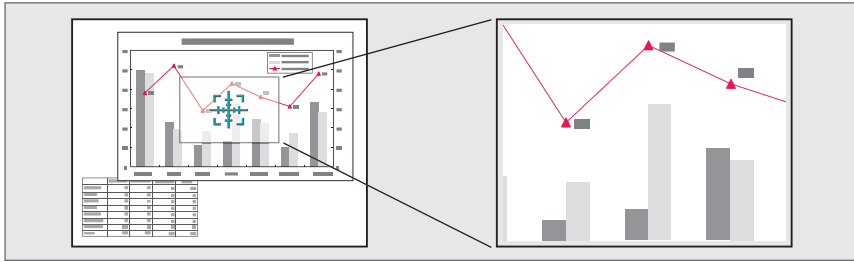


İşaretçi simgesinin şeklini, Yapılandırma menüsünden seçebilirsiniz.

👉 Ayarlar - İşaretçi Şekli s.78

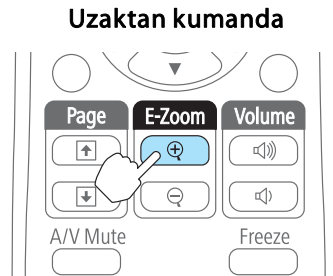
## Görüntünün Bir Bölümünün Büyütülmesi (E-Zoom)

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



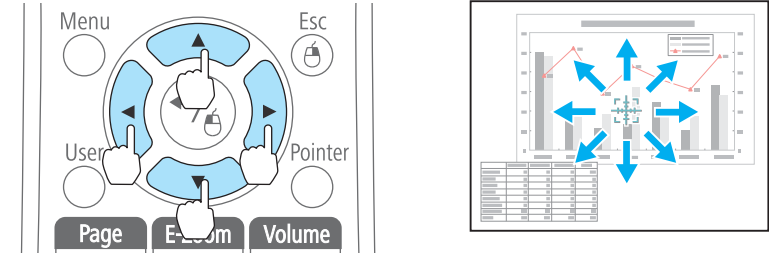
### 1 E-Zoom özelliğini başlatın.

[+] düğmesine basıp Artı (+) şeklini görüntüleyin.



### 2 Artı'ı, (+) görüntünün, büyütmek istediğiniz bölümüne getirin.

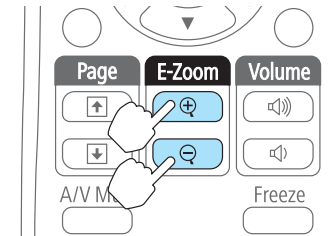
**Uzaktan kumanda**



[<], [>], [↶] ve [↷] düğmelerinden, yan yana herhangi iki tanesine bir arada basıldığında, işaretçi, çapraz yönde 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 [<], [>], [↶] veya [↷] düğmesine basın.



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

Bilgisayarın fare işaretçisini, projektörün uzaktan kumandasıyla idare edebilirsiniz. Bu işleve Kablosuz Fare adı verilir.

Aşağıdaki işletim sistemleri Kablosuz Fare'yle uyumludur.

	Windows	Mac OS X
İşletim sistemi	Windows 2000	Mac OS X 10.3.x
	Windows XP	Mac OS X 10.4.x
	Windows Vista	Mac OS X 10.5.x
	Windows 7	Mac OS X 10.6.x
		Mac OS X 10.7.x

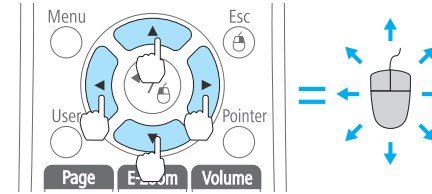
\* İşletim sistemlerinin bazı sürümlerinde Kablosuz Fare'nin kullanılması mümkün olmayabilir.





Kablosuz Fare işlevini etkinleştirmek için, aşağıdakileri yapın.

- 1 Projektörü bilgisayara, piyasada satılan bir USB kablosu kullanarak bağlayın.  
☛ "Bilgisayarın Bağlanması" s.23
- 2 Kaynağı, aşağıdakilerden birine değiştirin.
  - USB Display
  - Bilgisayar
  - HDMI
  - ☛ "Uzaktan Kumanda ile Hedef Görüntüye Geçiş" s.31

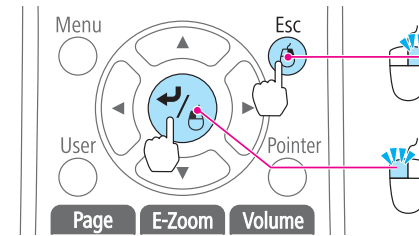
Bu ayarlar yapıldığında, fare işaretçisi şu şekilde idare edilebilir.


### Fare işaretçisini hareket ettirmek



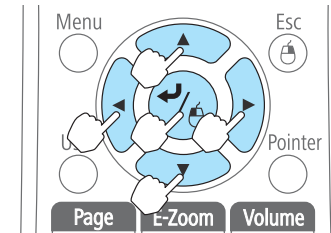
[] düğmeleri:  
Fare işaretçisini hareket ettirir.







### Fare tıklamaları



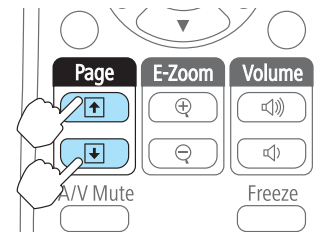
[Esc] düğmesi: Sağ tıklatma.  
[] düğmesi: Sol tıklatma. Çift tıklatma için, hızlıca iki kez basın.



### Sürükle ve bırak



[] düğmesini basılı tutarak [], [], [] veya [] düğmesine basın.  
İstenen konumda bırakmak için [] düğmesini bırakın.

### Page Up/Down



[] düğmesi: Önceki sayfaya geri döner.  
[] düğmesi: Sonraki sayfaya geçer.



- [↶], [↷], [↸] ve [↹] düğmelerinden, yan yana herhangi iki tanesine bir arada basıldığında, işaretçi, çapraz yönde hareket ettirilebilir.
- Fare düğme ayarları bilgisayarda ters şekilde ayarlanmışsa uzaktan kumanda düğmeleri de ters şekilde çalışacaktır.
- Kablosuz Fare işlevi, aşağıdaki koşullarda çalışmaz.
  - Yapılandırma menüsü veya bir Yardım ekranı görüntülendiğinde
  - Kablosuz Fare işlevinden başka işletim seçenekleri (sözelimi ses seviyesinin ayarlanması) çalıştırıldığında.
 Ancak, E-Zoom veya İşaretçi işlevi kullanıldığı sırada, yukarı aşağı kaydırma işlevi de kullanılabilir.

## Bir Kullanıcı Logosunu Kaydetme

Yansıtılmakta olan görüntüyü Kullanıcı Logosu olarak kaydedebilirsiniz.



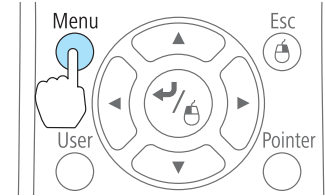
- Kullanıcı Logosu bir kez kaydedildiğinde, logo ayarı varsayılan fabrika ayarına geri döndürülemez.
- Kullanıcı Logosu'nu 3D modda kaydedemezsiniz. 2D moda değiştirin ve sonra logoyu kaydedin.

1

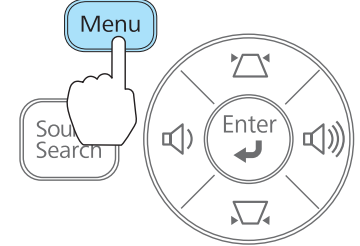
Kullanıcı Logosu olarak kaydetmek istediğiniz görüntüyü yansıtın ve [Menu] düğmesine basın.

☞ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.73

Uzaktan kumandayı kullanarak



Kontrol panelini kullanarak



2

Uzatılmış'tan Kullanıcı Logosu'nu seçin.



- Şifre Koruması'ndaki Kull. Logosu Koruma Açık olarak ayarlanmışsa, bir mesaj görüntülenir ve Kullanıcı Logosu değiştirilemez. Kull. Logosu Koruma özelliğini Kapalı olarak ayarladıktan sonra değişiklikler yapabilirsiniz.
  - ☞ "Kullanıcı Yönetimi (Şifre Koruması)" s.66
- Ekran Yerleşimi, E-Zoom, En Boy Oranı veya Yakınlaştır. Ayarla işlemleri yapılmaktayken Kullanıcı Logosu seçilirse, o sırada gerçekleştirilmekte olan işlem geçici olarak iptal edilir.



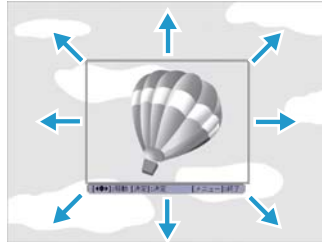
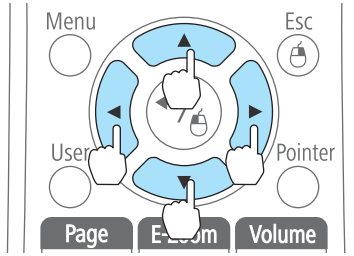
- 3** "Bu görüntü Kullanıcı Logosu olarak seçilsin mi?" görüntülendiğinde, **Evet** seçin.



Uzaktan kumanda veya kontrol paneli üzerindeki [↩] 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.

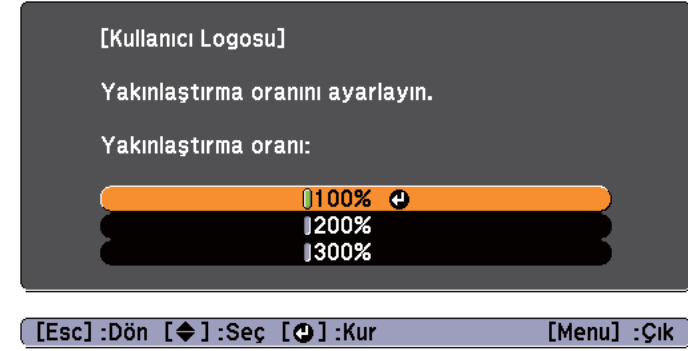
## Uzaktan kumanda



400x300 nokta boyutunda kaydedebilirsiniz.

- 5** [↩] 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.
- Kayıt işlemi biraz vakit alır. 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 sınırlandırabilirsiniz.
- **İşletim Kilidi**  
Kişilerin, projektör ayarlarını izinsiz değiştirmesini önleyebilirsiniz.  
☛ "İşletimi Kısıtlama (İşletim Kilidi)" [s.68](#)
- **Hırsızlık Önleyici Kilit**  
Projektörde, aşağıda belirtilen hırsızlık önleyici güvenlik aygıtı vardır.  
☛ "Hırsızlık Önleyici Kilit" [s.69](#)

## 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, hırsızlık önleyici bir işlev 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.79](#)

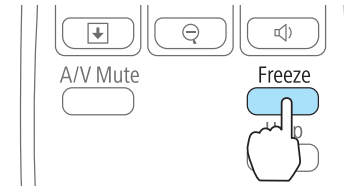
## Şifre Koruması Ayarı

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.67](#)
- 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 [↵] düğmesine basın.

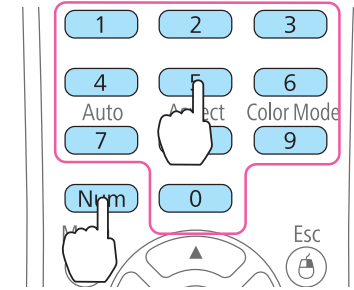


- 3** **Açık** öğesini seçin ve ardından [↵] düğmesine basın. [Esc] düğmesine basın. 2. adımda görüntülenen ekran yeniden görüntülenir.

- 4** Şifreyi ayarlayın.

- (1) **Şifre** öğesini seçin ve ardından [↵] düğmesine basın.
- (2) "Şifre değiştirilsin mi?" mesajı görüntülendiğinde **Evet** seçeneğini belirleyin ve ardından [↵] 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 hane girildiğinizde onay ekranı belirir.

#### Uzaktan kumanda

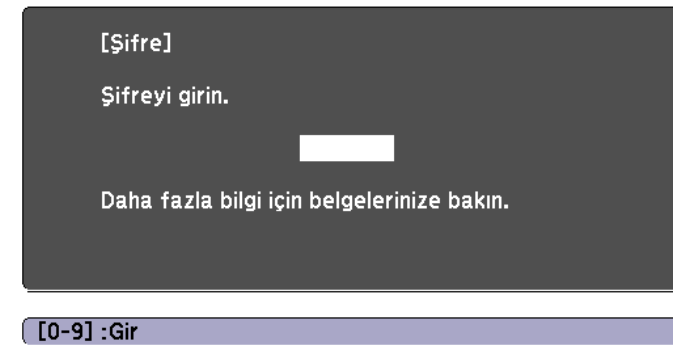


- (4) Şifreyi tekrar girin. "Yeni şifre kaydedildi." mesajı görüntülenir. Şifreyi yanlış girmeniz durumunda, şifreyi tekrar girmenizi isteyen bir mesaj görüntülenir.

### Şifreyi Girme

Şifre giriş ekranı görüntülendiğinde uzaktan kumandayı 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 yinelemeye 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](#)

**İşletimi 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.

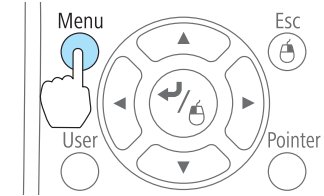
Bu, etkinlik veya gösterilerde tüm düğmeleri devre dışı bırakmak istediğinizde veya okullarda düğme kullanımını kısıtlamak istediğinizde kullanışlı bir özelliktir. Projektör uzaktan kumanda ile kontrol edilebilir.

**1**

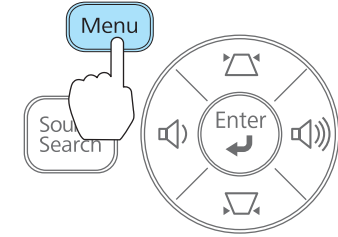
Projeksiyon sırasında [Menu] düğmesine basın.

☞ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.73

Uzaktan kumandayı kullanarak



Kontrol panelini kullanarak

**2**

Ayarlar'dan İşletim Kilidi'ni seçin.

**3**

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



- 4** Onay mesajı görüntülendiğinde **Evet** ögesini seçin.  
Kontrol paneli düğmeleri, seçtiğiniz ayara uygun olarak kilitlenir.



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

- **İşletim Kilidi'nde Kapalı** seçin.  
☛ **Ayarlar - İşletim Kilidi s.78**
- Kontrol paneli üzerindeki [↵] düğmesini yaklaşık yedi saniye basılı tutun, bir mesaj görüntülenir ve kilit devre dışı bırakılır.

## Hırsızlık Önleyici Kilit

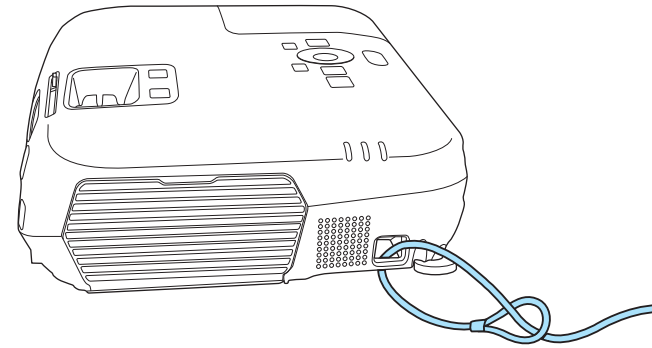
Projektör, aşağıda belirtilen tiplerde hırsızlık önleyici güvenlik aygıtları ile donatılmıştır.

- **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 projektörün içinden geçirin.

Kilitleme talimatları için kablo kilidi ile birlikte verilen belgeyi okuyun.



## ESC/VP21 Komutları (yalnızca EB-W16)

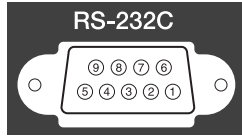
ESC/VP21 yardımıyla, projektöre, harici bir aygıttan kumanda edebilirsiniz.

### Başlamadan önce

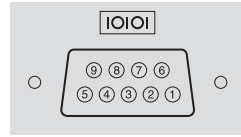
Bilgisayarın seri bağlantı noktasını (D-Sub 9 pin) ve projektörün RS-232C bağlantı noktasını bir PC seri kablosu ile bağlayın.

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

<Projektörde>



<Bilgisayarda>



<Projektörde>

(PC seri kablosu)

<Bilgisayarda>

GND	5	—————	5	GND
RD	2	←—————	3	TD
TD	3	—————→	2	RD

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

### Komut listesi

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

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

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

Başlıca içerikler aşağıda listelenmiştir.

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

Öge	Komut
Güç AÇMA/KAPA-MA	Açık PWR ON
	Kapalı PWR OFF
Sinyal seçimi	Bilgisayar1 veya Bilgisayar
	Otomatik SOURCE 1F
	RGB SOURCE 11
	Bileşen SOURCE 14
	Bilgisayar2 (yalnızca EB-W16)
	Otomatik SOURCE 2F
	RGB SOURCE 21
	Bileşen SOURCE 24
	HDMI SOURCE 30
	Video SOURCE 41
	S-Video SOURCE 42
	USB Display SOURCE 51
	USB SOURCE 52
A/V Sessiz Açık/Kapalı	Açık MUTE ON
	Kapalı MUTE OFF

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

🖨 [Epson Projektör İletişim Listesi](#)

## Haberleşme protokolü

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



## 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.



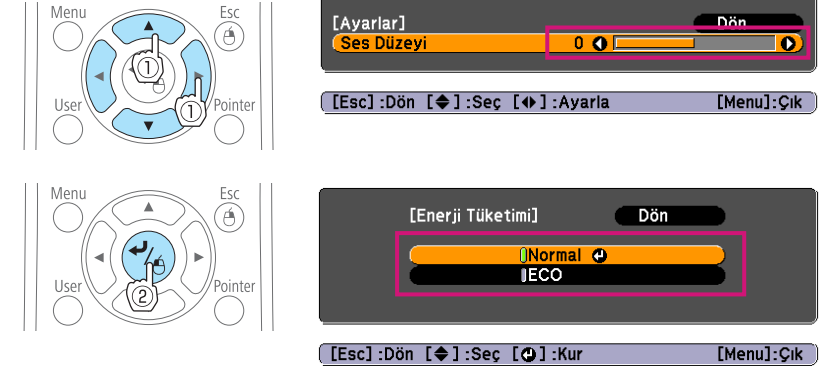
## 2 En üst menüden bir öğe seçin.



## 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	Öğeler veya Ayar Değerleri
Görüntü menüsü  s.75	Renk Modu (EB-W16 için)	Dinamik, Sunum, Tiyatro, Fotoğraf, Spor, sRGB, Kara Tahta, Beyaz Tahta, 3D Dinamik ve 3D Tiyatro
	Renk Modu (EH-TW550/EH-TW510 için)	Dinamik, Oturma Odası, Sinema, Oyun, 3D Dinamik ve 3D Sinema
	Parlaklık	-24 - 24
	Kontrast	-24 - 24
	Renk Doygunluğu	-32 - 32
	Renk Tonu	-32 - 32
	Netlik	-5 - 5
	Renk Sıcaklığı	Yüksek, Orta ve Düşük
	Renk Ayarı	Kırmızı, Yeşil ve Mavi
	Otomatik İris	Açık ve Kapalı
Sinyal menüsü  s.76	3D Ayarları	3D Ekran, 3D Formatı, 3D Parlaklığı, 3D Göz. Ters Çevir ve 3D Görünt. Uyarısı
	Otomatik Ayarlar	Açık ve Kapalı
	Çözünürlük	Otomatik, Geniş ve Normal
	İzleme	-
	Senkronizasyon	-
	Konum	Yukarı, Aşağı, Sol ve Sağ
	İleri giden	Kapalı, Video ve Film/Otomatik
	Parazit Azaltma	Kapalı, NR1 ve NR2


En Üst Menü Adı	Alt Menü Adı	Öğeler veya Ayar Değerleri
	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, 16:9, Tam, Yakınlaştırma ve Doğal
Ayarlar menüsü  s.78	Üzerine Tara	Otomatik, Kapalı, 4% ve 8%
	Ekran Yerleşimi	Y/D Ekr. Yerl. ve Quick Corner
	İşletim Kilidi	Tam Kilit, Çalışma Kilidi ve Kapalı
	İşaretçi Şekli	İşaretçi 1, 2 ve 3
	Enerji Tüketimi (yalnızca EB-W16)	Normal veya ECO
	Enerji Tüketimi (yalnızca EH-TW550/EH-TW510)	Yüksek ve Düşük
	Ses Düzeyi	0 ila 10
	Uzak Alıcı	Ön/Arka, Ön, Arka ve Kapalı
	Kullanıcı Düğmesi	Enerji Tüketimi, Bilgiler, İleri giden, Test Deseni, Çözünürlük ve 3D Parlaklığı
	Test Deseni	-
Uzatılmış menüsü  s.79	Ekran	Mesaj, Ekran Arkaplanı, Başlangıç Ekranı ve A/V Sessiz
	Kullanıcı Logosu	-
	Yansıtma	Ön, Ön/Tavan, Arka ve Arka/Tavan

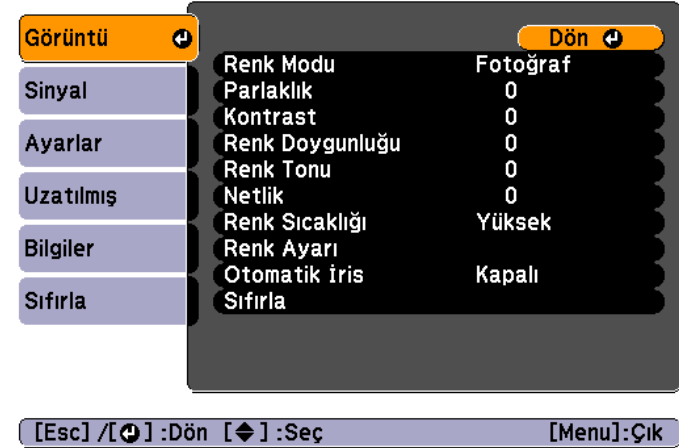
En Üst Menü Adı	Alt Menü Adı	Öğeler veya Ayar Değerleri
	İşletim	Direkt Güç Açma, Uyku Modu, Uyku Modu Zam., Mer. Kap. Zam., Yüksek İrtifa Modu ve Monitör Çıkış Portu
	Bekleme Ayarı (yalnızca EB-W16)	Bekleme Modu ve Bekleme Sesi
	Dil	15 veya 35 dil*1
Bilgiler menüsü  s.80	Lamba Saati	-
	Kaynak	-
	Giriş Sinyali	-
	Çözünürlük	-
	Video Sinyali	-
	Yenileme Hızı	-
	3D Formatı	-
	Senk. Bilgileri	-
	Durum	-
	Seri Numarası	-
Sıfırla menüsü  s.81	Tümünü Sıfırla	-
	Lamba Saatini Sıfırla	-


\*1 Desteklenen dil sayısı, projektörün kullanıldığı bölgeye göre değişir.

## Görüntü Menüsü

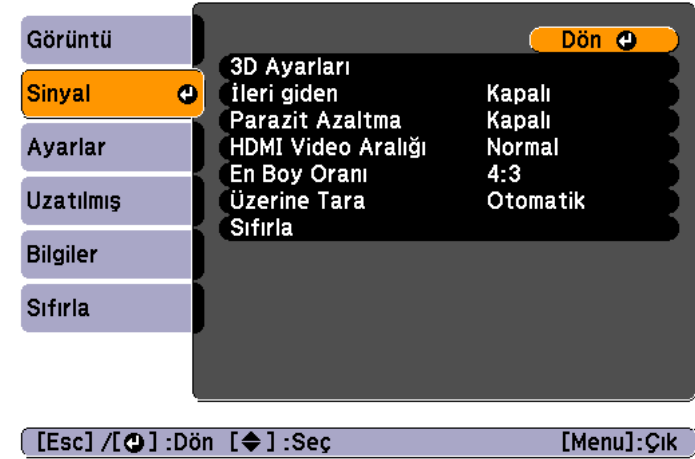
Ayarlanabilir öğeler, o sırada yansıtılmakta olan görüntü sinyaline ve kaynağa göre değişir. Her görüntü sinyali için ayar ayrıntıları kaydedilir.

 "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.30



Alt Menü	İşlev
<b>Renk Modu</b>	Yansıtılan ortama uygun olarak görüntü kalitesini seçebilirsiniz.  "Yansıtma Kalitesini Seçme (Renk Modu'nu Seçme)" s.43
<b>Parlaklık</b>	Görüntü parlaklığını ayarlayabilirsiniz.
<b>Kontrast</b>	Görüntülerdeki açıklık koyuluk farkını ayarlayabilirsiniz.
<b>Renk Doygunluğu</b>	(Ayar işlemi yalnızca bileşen video veya bileşik video görüntü girişi olduğunda mümkündür.) Görüntüler için renk doygunluğunu ayarlayabilirsiniz.
<b>Renk Tonu</b>	(Ayar işlemi yalnızca bileşen video sinyal girişi olduğunda mümkündür. Bileşik video sinyal girişi kullanılırsa, ayar işlemi ancak NTSC sinyal girişi olduğunda yapılabilir.) Görüntü tonunu ayarlayabilirsiniz.
<b>Netlik</b>	Görüntü keskinliğini ayarlayabilirsiniz.

Alt Menü	İşlev
<b>Renk Sıcaklığı</b>	(Bu öge, <b>Renk Modu</b> sRGB olarak ayarlandığında seçilemez.) Görüntülerin renk tonunu ayarlar. Renk tonlarını <b>Yüksek</b> , <b>Orta</b> ve <b>Düşük</b> olmak üzere üç aşamada ayarlayabilirsiniz. <b>Yüksek</b> seçildiğinde görüntü mavi bir renk tonu alır; <b>Düşük</b> seçildiğinde kırmızı bir renk tonu alır.
<b>Renk Ayarı</b>	(Bu öge, <b>Renk Modu</b> sRGB olarak ayarlandığında seçilemez.) Renk gücünü <b>Kırmızı</b> , <b>Yeşil</b> ve <b>Mavi</b> için tek tek ayarlayabilirsiniz.
<b>Otomatik İris</b>	(Bu öge ancak, <b>Renk Modu</b> şu şekilde ayarlandığında belirlenebilir.) <ul style="list-style-type: none"> <li>EB-W16: <b>Dinamik</b>, <b>Tiyatro</b>, <b>3D Dinamik</b>, <b>3D Tiyatro</b></li> <li>EH-TW550/EH-TW510: <b>Dinamik</b>, <b>Sinema</b>, <b>Oyun</b>, <b>3D Dinamik</b>, <b>3D Sinema</b></li> </ul> Yansıtılan görüntülerde optimum ışığı elde etmek için <b>Açık</b> olarak ayarlayın. Ayar, her Renk Modu için kaydedilir. ☛ "Otomatik İris'i Ayarlama" s.44
<b>Sıfırla</b>	<b>Görüntü</b> menüsünün tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına getirebilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan değerlerine geri döndürmek için aşağıdakine bakın. ☛ "Sıfırla Menüsü" s.81



Alt Menü	İşlev
<b>Otomatik Ayarlar</b>	(Sadece analog RGB bilgisayar sinyali kullanılırken yapılabilir.) Giriş sinyali değiştiğinde İzleme, Senkronizasyon ve Konum ayarlarının otomatik olarak optimum şekilde yapılması için, bu seçeneği <b>Açık</b> olarak ayarlayın.
<b>Çözünürlük</b>	(Sadece analog RGB bilgisayar sinyali kullanılırken yapılabilir.) Giriş sinyali çözünürlüğünün otomatik olarak saptanması için <b>Otomatik</b> seçin. <b>Otomatik</b> seçildiğinde görüntüler düzgün şekilde yansıtılmıyorsa, sözelimi görüntünün bir kısmı eksikse, bağlı olan bilgisayara göre, geniş ekranlar için <b>Geniş</b> , 4:3 veya 5:4 ekranlar için <b>Normal</b> seçin.
<b>İzleme</b>	(Sadece analog RGB bilgisayar sinyali kullanılırken yapılabilir.) Görüntüde dikey çizgiler belirdiğinde bilgisayar görüntülerini ayarlayabilirsiniz.
<b>Senkronizasyon</b>	(Sadece analog RGB bilgisayar sinyali kullanılırken yapılabilir.) Görüntüde titreme, bulanıklık veya parazitler belirdiğinde bilgisayar görüntülerini ayarlayabilirsiniz.

## Sinyal Menüsü

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

Kaynak USB Display veya USB olduğunda Sinyal menüsünde ayar yapamazsınız.



☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.30





Alt Menü	İşlev
<b>Konum</b>	(Kaynak HDMI olduğunda bu öğe ayarlanamaz.) Görüntünün bir parçası gösterilmediğinde, görüntünün tamamının yansıtılması için ekran konumunu yukarı, aşağı, sola veya sağa ayarlayabilirsiniz.
<b>3D Ayarları</b>	3D görüntüler görüntülenirken ayarlanır. <b>3D Ekran:</b> 3D içerik görüntülenirken <b>Açık</b> olarak ayarlanır. <b>Kapalı</b> olarak ayarlanırsa 3D Giriş Sinyali giriliyor olsa bile 2D görüntüler yansıtılır. <b>3D Formatı:</b> 3D giriş sinyali için bu formatı seçin. <b>Otomatik</b> olarak ayarlandığında, format giriş sinyaline göre otomatik olarak seçilir. Normalde bu seçeneğin <b>Otomatik</b> olarak ayarlanması gerekir. <b>3D Parlaklığı:</b> Yansıtılan görüntünün parlaklığını ayarlar. <b>3D Göz. Ters Çevir:</b> 3D Gözlük için obtüratör açılma zamanlaması soldan sağa çevrilir. 3D görüntüyü düzgün göremiyorsanız bunu kullanın. <b>3D Görünt. Uyarısı:</b> 3D görüntüleri görüntüleme hakkında uyarıları görüntülemek için <b>Açık</b> olarak ayarlanır. 3D görüntüler görüntülenirken uyarıları görüntüler.
<b>İleri giden</b>	(Giriş sinyali bileşen video veya RGB video olduğunda, bu ayar ancak, giriş sinyali geçişli bir sinyal (480i/576i/1080i) olduğunda yapılabilir. Bir dijital RGB sinyali girişi varken ayarlanamaz.) <b>Geçişli</b> (i) sinyal, <b>İleri Giden</b> (p) sinyale dönüştürülür. (IP dönüştürme) <b>Kapalı:</b> Fazla hareketli görüntüler için idealdir. <b>Video:</b> Genel video görüntüleri için idealdir. <b>Film/Otomatik:</b> Bu ayar filmler, bilgisayar grafikleri ve animasyon için idealdir.
<b>Parazit Azaltma</b>	(Dijital RGB sinyali girilirken veya <b>İleri giden Kapalı</b> olarak ayarlıyken geçişli sinyal yansıtılırken bu ayarlanamaz.) Pürüzlü görüntüleri pürüzsüzleştirir. İki mod vardır. Tercih ettiğiniz ayarınızı seçin. DVD'ler gibi, parazit seviyesi çok düşük olan görüntü kaynakları görüntülenirken bu ayarın <b>Kapalı</b> konumuna getirilmesi önerilir.

Alt Menü	İşlev
<b>HDMI Video Aralığı</b>	Projektörün HDMI bağlantı noktası bir DVD oynatıcısına bağlı olduğunda, projektörün video aralığını DVD oynatıcısının video aralığı ayarına göre ayarlayın.
<b>Giriş Sinyali</b>	Computer bağlantı noktasından alınan giriş sinyalini seçebilirsiniz. <b>Otomatik</b> seçeneğine ayarlandığında, giriş sinyali bağlı ekipmana uygun şekilde otomatik olarak ayarlanır. <b>Otomatik</b> seçeneğine ayarlandığında renkler doğru şekilde görüntülenmezse, bağlanan ekipmana uygun sinyal seçin.
<b>Video Sinyali</b>	Video bağlantı noktasından alınan giriş sinyalini seçebilirsiniz. <b>Otomatik</b> seçeneğine ayarlandığında, video sinyalleri otomatik olarak tanınır. <b>Otomatik</b> seçeneği ayarlandığında görüntüde parazitlenme veya hiç görüntü yansıtılmaması gibi bir sorun oluşması durumunda bağlı ekipmana uygun sinyal seçin.
<b>En Boy Oranı</b>	Yansıtılan görüntüler için <b>en boy oranı</b> ayarlayabilirsiniz. ☛ "Yansıtılan Görüntünün En Boy Oranını Değiştirme" s.45
<b>Üzerine Tara</b>	(Bu ayar ancak, giriş sinyali bileşen video veya RGB video olduğunda yapılabilir.) Çıkış görüntüsünün en boy oranını değiştirir (yansıtılan görüntünün aralığı). Kırpma aralığını <b>Kapalı</b> , <b>4%</b> veya <b>8%</b> olarak ayarlayabilirsiniz. Kaynak HDMI olduğunda, <b>Otomatik</b> seçilebilir. <b>Otomatik</b> seçildiğinde, giriş sinyaline göre otomatik olarak <b>Kapalı</b> veya <b>8%</b> olarak ayarlanır.
<b>Sıfırla</b>	<b>Giriş Sinyali</b> hariç, <b>Sinyal</b> menüsündeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan değerlerine geri döndürmek için aşağıdakine bakın. ☛ "Sıfırla Menüsü" s.81

## Ayarlar Menüsü



Alt Menü	İşlev
<b>Ekran Yerleşimi</b>	<p>Yastık distorsiyonunu düzeltebilirsiniz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Y/D Ekr. Yerl.</b> seçildiğinde: Yatay ve dikey yastık distorsiyonunu düzeltmek için, <b>Dikey Ekran Yer.</b> ve <b>Yatay Ekran Yer.</b> ayarlarını yapın. Aşağıdaki ayarları da yapabilirsiniz. EB-W16 için: <b>Oto. Y/D Ekr. Yer.</b> ayarını <b>Açık</b> veya <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın. EH-TW550/EH-TW510 için: <b>Oto. Dik. Ekran Yer.</b> ve <b>Y. Trapezoid Ayar.</b> ayarlarını <b>Açık</b> veya <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.</li> <li>• <b>Quick Corner</b> seçildiğinde: Yansıtılan görüntünün dört köşesini seçip düzeltin.  "Quick Corner" s.37</li> </ul>
<b>İşletim Kilidi</b>	<p>Projektör kontrol paneli kullanımını kısıtlamak için bu işlevi kullanabilirsiniz.</p> <p> "İşletimi Kısıtlama (İşletim Kilidi)" s.68</p>

Alt Menü	İşlev
<b>İşaretçi Şekli</b>	<p>İşaretçi şeklini seçebilirsiniz.</p> <p>İşaretçi 1: </p> <p>İşaretçi 2: </p> <p>İşaretçi 3: </p> <p> "İşaretçi İşlevi (İşaretçi)" s.61</p>
<b>Enerji Tüketimi</b> (EB-W16 için)	<p>Lamba parlaklığını aşağıdaki iki ayardan birine getirebilirsiniz. Örneğin, karanlık bir odada ya da küçük bir ekrana yansıtılan görüntüler çok parlaksa <b>ECO</b> seçeneğini seçin. <b>ECO</b> seçildiğinde, elektrik tüketimi ve lamba çalışma ömrü aşağıda belirtildiği şekilde değişir ve yansıtma sırasında fan dönüş sesi azalır.</p> <p>Elektrik tüketimi: yaklaşık % 17 azalır, lamba ömrü: yaklaşık 1,25 kat uzar</p> <p>Yüksek irtifada veya yüksek sıcaklıklara maruz konumlarda kullanırken, ayarları değiştiremeyebilirsiniz.</p>
<b>Enerji Tüketimi</b> (EH-TW550/EH-TW510 için)	<p>Lamba parlaklığını aşağıdaki iki ayardan birine getirebilirsiniz. Örneğin, karanlık bir odada ya da küçük bir ekrana yansıtılan görüntüler çok parlaksa <b>Düşük</b> seçeneğini seçin. <b>Düşük</b> seçildiğinde, enerji tüketimi ve lamba çalışma ömrü aşağıda belirtildiği şekilde değişir ve yansıtma sırasında fan dönüş sesi azalır.</p> <p>Elektrik tüketimi: yaklaşık % 17 azalır, lamba ömrü: yaklaşık 1,25 kat uzar</p> <p>Yüksek irtifada veya yüksek sıcaklıklara maruz konumlarda kullanırken, ayarları değiştiremeyebilirsiniz.</p>
<b>Ses Düzeyi</b>	<p>Ses düzeyini ayarlayabilirsiniz. Her kaynak için ayar değerleri kaydedilir.</p>
<b>Uzak Alıcı</b>	<p>Uzaktan kumandadan alınan işletim sinyalinin alımını sınırlandırabilirsiniz.</p> <p><b>Kapalı</b> seçildiğinde, uzaktan kumandadan herhangi bir işlem yapamazsınız. Uzaktan kumandadan işlem yapmak istiyorsanız, uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesini en az 15 saniye basılı tutarak, bu ayarı varsayılan değere sıfırlayın.</p>

Alt Menü	İşlev
<b>Kullanıcı Düğmesi</b>	Uzaktan kumandanın [User] düğmesine, Yapılandırma menüsündeki bir öğeyi seçip atayabilirsiniz. [User] düğmesine bastığınızda doğrudan, atanmış olan menü öğesinin seçim/ayar ekranı görüntülenir. Böylece, tek basısla ayarlarda değişiklik yapabilirsiniz. [User] düğmesine aşağıdaki altı öğeden birini atayabilirsiniz. <b>Enerji Tüketimi, Bilgiler, İleri giden, Test Deseni, Çözünürlük ve 3D Parlaklığı</b>
<b>Test Deseni</b>	Projektörü kurduğunuzda, diğer donanımı bağlamaksızın, projeksiyonu ayarlamak için test deseni görüntüleyebilirsiniz. Test deseni görüntülenirken yakınlaştırma, odak ayarları ve ekran yerleşimi düzeltme işlemleri yapılabilir. Test desenini iptal etmek için, uzaktan kumandadaki veya kumanda panelindeki [Esc] düğmesine basın.  <b>Dikkat</b> Bir desen uzun süre gösterilirse yansıtılan görüntüde kalıcı bir görüntü gözükabilir.
<b>Sıfırla</b>	<b>Kullanıcı Düğmesi</b> hariç, <b>Ayarlar</b> menüsündeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan değerlerine geri döndürmek için aşağıdakine bakın. ☛ "Sıfırla Menüsü" s.81

## Uzatılmış Menüsü



Alt Menü	İşlev
<b>Ekran</b>	Projektör ekranına ilişkin ayarları gerçekleştirebilirsiniz. <b>Mesaj: Kapalı</b> olarak ayarlandığında aşağıdaki öğeler görüntülenmez. Kaynak, Renk Modu veya En Boy Oranı değiştirildiğinde öğe adları, sinyal girişi olmadığında mesajlar ve Yüksek Sıc.Uyarısı gibi uyarılar. <b>Ekran Arkaplanı*1:</b> Görüntü sinyali olmadığında ekran arkaplanını <b>Siyah</b> , <b>Mavi</b> veya <b>Logo</b> seçeneklerinden birine ayarlayabilirsiniz. <b>Başlangıç Ekranı*1:</b> Yansıtma başlarken <b>Kullanıcı Logosu</b> 'nun görüntülenmesi için <b>Açık</b> seçin. <b>A/V Sessiz*1:</b> Uzaktan kumandadaki [A/V Mute] düğmesine basıldığında görüntülenen ekranı <b>Siyah</b> , <b>Mavi</b> veya <b>Logo</b> olarak ayarlayabilirsiniz.
<b>Kullanıcı Logo su*1</b>	Ekran Arkaplanı, A/V Sessiz vb. sırasında arkaplan olarak görüntülenen kullanıcı logosunu değiştirebilirsiniz. ☛ "Bir Kullanıcı Logosunu Kaydetme" s.64



Alt Menü	İşlev
<b>Yansıtma</b>	<p>Projektörün nasıl kurulduğuna bağlı olarak, aşağıdaki yansıtma yöntemlerinden birini seçin.</p> <p><b>Ön, Ön/Tavan, Arka ve Arka/Tavan</b></p> <p>Uzaktan kumanda üzerindeki [A/V Mute] düğmesine beş saniye süreyle basarak ayarı aşağıdaki şekilde değiştirebilirsiniz.</p> <p><b>Ön↔Ön/Tavan</b></p> <p><b>Arka↔Arka/Tavan</b></p> <p>☛ "Kurulum Yöntemleri" <a href="#">s.21</a></p>
<b>İşletim</b>	<p><b>Direkt güç açma:</b> Projektörün fişe taktığınızda açılması için <b>Açık</b> olarak ayarlayın.</p> <p>Güç kablosu prize takılı kaldığında, elektriğin gidip gelmesi gibi durumlarda projektörün otomatik olarak açılacağını unutmayın.</p> <p><b>Uyku Modu:</b> <b>Açık</b> olarak ayarlandığında, bu özellik, girişten hiçbir görüntü sinyali gelmediğinde ve işlem yapılmadığında yansıtmayı otomatik olarak durdurur.</p> <p><b>Uyku Modu Zam.:</b> <b>Uyku Modu</b>, <b>Açık</b> olarak ayarlandığında, projektör otomatik olarak kapanmadan önce geçecek olan süreyi 1 ila 30 dakika aralığında ayarlayabilirsiniz.</p> <p><b>Mer. kap. zam.:</b> <b>Açık</b> olarak ayarlandığında, bu işlem A/V sessiz slayt kapatıldıktan 30 dakika sonra gücü otomatik olarak kapatır.</p> <p>Varsayılan değer <b>Açık</b>'tır.</p> <p><b>Yüksek İrtifa Modu:</b> Projektörü 1500 m'nin üzerinde bir yükseklikte kullandığınızda bu modu <b>Açık</b> konumuna getirin.</p> <p><b>Monitör Çıkış Portu</b> (yalnızca EB-W16): Monitor Out/Computer2 bağlantı noktası için giriş ve çıkışı değiştirir. Görüntüleri harici bir monitöre çıkarmak istediğinizde <b>Monitör Çıkışı</b>'nı seçin ve video ekipmanı için bir bilgisayar görüntüsü sinyali veya bir bileşen video sinyali girmek için <b>Bilgisayar2</b>'yi seçin.</p>

Alt Menü	İşlev
<b>Bekleme Ayarı (yalnızca EB-W16)</b>	<p><b>Bekleme Modu:</b> <b>İletişim Açık</b> olarak ayarlarsanız, projektör bekleme modundayken bile aşağıdaki işlemleri gerçekleştirebilirsiniz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Projektörün bir bilgisayardan izlenmesi ve kontrol edilmesi ☛ "İzleme ve Denetleme" <a href="#">s.70</a></li> <li>Computer bağlantı noktasından harici bir monitöre analog RGB sinyal çıkışı alınması</li> </ul> <p><b>Bekleme Sesi:</b> <b>Açık</b> olarak ayarlarsanız, projektör bekleme modunda olsa bile Audio-L/R bağlantı noktasına ses girişi harici bir hoparlöre verilebilir.</p>
<b>Dil</b>	Mesajlar ve menüler için dili ayarlayabilirsiniz.
<b>Sıfırla</b>	<p><b>Uzatılmış</b> menüsündeki <b>Ekran</b>*1 ve <b>İşletim</b>*2 ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz.</p> <p>Tüm menü öğelerini varsayılan değerlerine geri döndürmek için aşağıdakine bakın.</p> <p>☛ "Sıfırla Menüsü" <a href="#">s.81</a></p>

\*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.66](#)

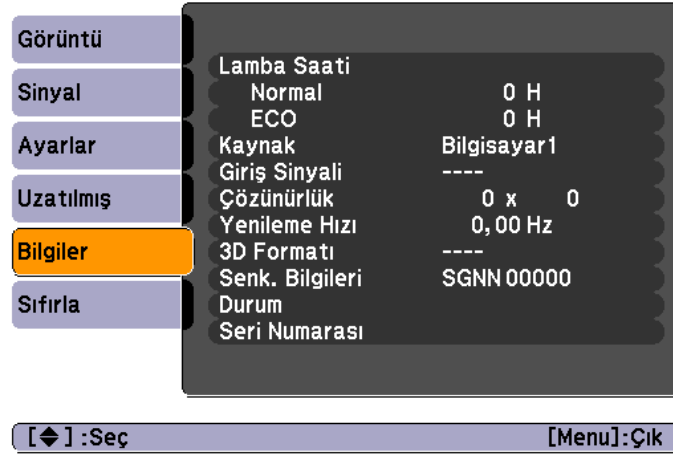
\*2 Yüksek İrtifa Modu hariç.

## 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.30

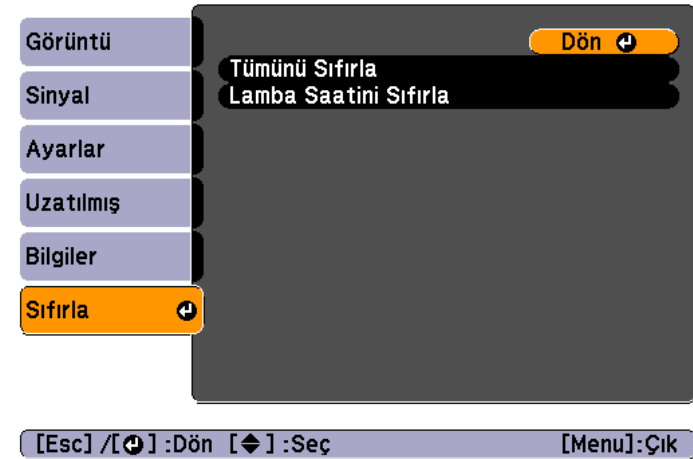


Alt Menü	İşlev
<b>Lamba Saati</b>	Kümülatif lamba çalışma süresini* görüntüleyebilirsiniz. Lamba değiştirme zamanına gelindiğinde, karakterler sarı renkte görüntülenir.
<b>Kaynak</b>	Bağlanan ekipman için yansıtılan kaynak adını görüntüleyebilirsiniz.
<b>Giriş Sinyali</b>	<b>Sinyal</b> menüsünde ayarlanan <b>Giriş Sinyali</b> içeriğini kaynak özelliğine göre görüntüleyebilirsiniz.
<b>Çözünürlük</b>	Çözünürlüğü görüntüleyebilirsiniz.
<b>Video Sinyali</b>	<b>Sinyal</b> menüsünde <b>Video Sinyali</b> ayarlarını görüntüleyebilirsiniz.
<b>Yenileme Hızı</b>	<u>Yenileme hızını</u> ▶ görüntüleyebilirsiniz.
<b>3D Formatı</b>	3D yansıtma sırasında sinyal girişinin 3D formatını görüntüler (Çerçeve Paketi, Yan Yana veya Alt Alta).
<b>Senk. Bilgileri</b>	Görüntü sinyali bilgisini görüntüleyebilirsiniz. Servis gerektiğinde bu bilgiye ihtiyaç duyulabilir.

Alt Menü	İşlev
<b>Durum</b>	Bu, projektörde meydana gelen hatalarla ilgili bilgidir. Servis gerektiğinde bu bilgiye ihtiyaç duyulabilir.
<b>Seri Numarası</b>	Projektörün seri numarasını görüntüler.

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

## Sıfırla Menüsü



Alt Menü	İşlev
<b>Tümünü Sıfırla</b>	Yapılandırma menüsündeki tüm öğeleri varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Şu öğeler varsayılan değerlerine sıfırlanmaz: <b>Giriş Sinyali</b> , <b>Kullanıcı Logosu</b> , <b>Lamba Saati</b> , <b>Dil</b> , <b>Şifre</b> , <b>Kullanıcı Düğmesi</b> .
<b>Lamba Saatini Sıfırla</b>	Toplam lamba saati kullanım süresini sıfırlar. Lambayı değiştirdiğinizde sıfırlayın.



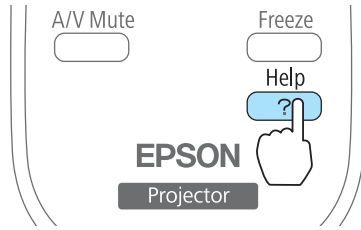
# Sorun Giderme

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

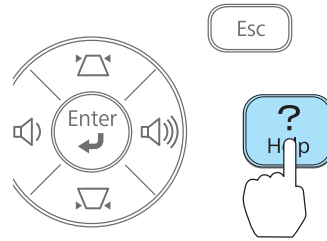
Projektörle ilgili bir sorun ortaya çıkarsa, Help düğmesine basarak size yardımcı olması için Yardım ekranını görüntüleyebilirsiniz. Soruları yanıtlayarak sorunları çözebilirsiniz.

- 1 [Help] düğmesine basın.  
Yardım ekranı görüntülenir.

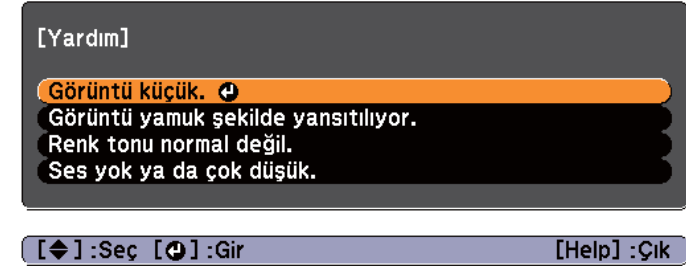
Uzaktan kumandayı kullanarak



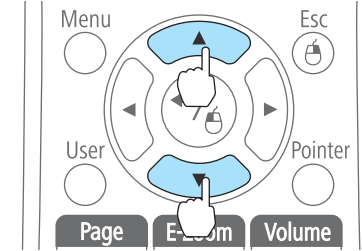
Kontrol panelini kullanarak



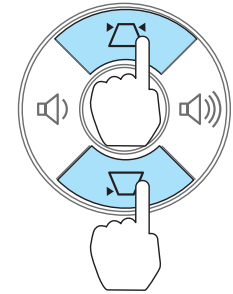
- 2 Bir menü ögesi seçin.



Uzaktan kumandayı kullanarak

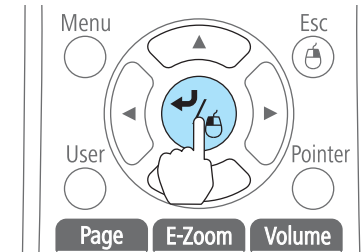


Kontrol panelini kullanarak

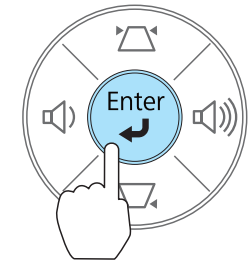


- 3 Seçimi onaylayın.

Uzaktan kumandayı kullanarak



Kontrol panelini kullanarak



Sorular ve çözümler, aşağıdaki ekranda gösterildiği şekilde görüntülenir.

Yardım'dan çıkmak için [Help] düğmesine basın.

### Görüntü küçük.

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

[Esc] :Dön

[Help] :Çık



Yardım işlevi soruna çözüm getirmezse, aşağıdakine bakın.

☞ "Sorun Çözme" [s.85](#)

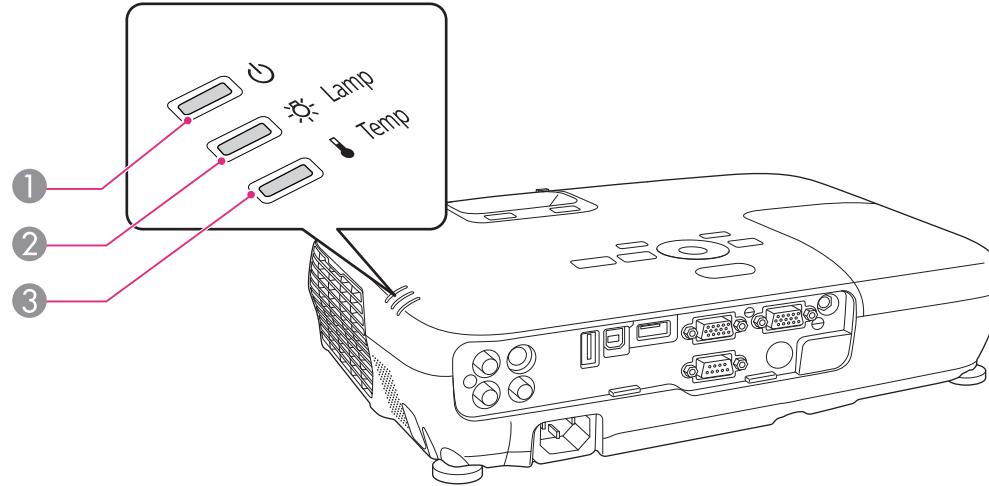
Projektörde bir sorun ortaya çıkarsa, öncelikle projektörün göstergelerini kontrol edin ve aşağıdaki "Göstergelerin Okunması" kısmına başvurun.

Göstergeler sorunun ne olabileceğini açıkça göstermiyorsa, aşağıdakine bakın.

☞ "Göstergeler Yardımcı Olmazsa" [s.89](#)





## Göstergeleri Okuma

Projektörde o anki çalışma durumunu gösteren aşağıdaki göstergeler bulunur.



### 1 Güç göstergesi

Çalışma durumunu gösterir.

-  Bekleme durumu  
Bu durumda, [P] düğmesine basıldığında, yansıtma işlemi başlar.
-  Soğutma yapıyor  
Gösterge yanıp sönerken tüm düğmeler devre dışı bırakılır.
-  Isınma  
Isınma süresi yaklaşık 30 saniyedir. Isınma tamamlandıktan sonra, gösterge yanıp sönmeyi durduracaktır.  
[P] düğmesi, ısınma sırasında devre dışıdır.
-  Yansıtma

- 2 Lamba göstergesi
- 3 Sıcaklık göstergesi



















Projektörün lamba durumunu gösterir.  
Dahili sıcaklık durumunu gösterir.

























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

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

Bazen, güç kablosu prizden çekildiğinde, [U] 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	<p>Projektörü kullanmayı durdurun, fişi prizden çekin ve yetkili satıcınızla veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.</p> <p>☞ <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a></p>
     	Fan Hatası Sensör Hatası	<p>Projektörü kullanmayı durdurun, fişi prizden çekin ve yetkili satıcınızla veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.</p> <p>☞ <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a></p>
     	Yüksek Sıc.Hatası (Aşırı Isınma)	<p>Lamba otomatik olarak sönecek ve yansıtma duracaktır. Yaklaşık beş dakika bekleyin. Yaklaşık beş dakika sonra projektör bekleme moduna geçecektir; o zaman aşağıdaki iki noktayı kontrol edin.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hava filtresinin ve hava çıkış menfezinin temiz olup olmadığını, ve projektörün bir duvara dayanıp dayanmadığını kontrol edin.</li> <li>Hava filtresi tıkalıysa, temizleyin veya değiştirin. <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ "Hava Filtresi'nin temizlenmesi" s.101</li> <li>☞ "Hava Filtresinin Değiştirilmesi" s.106</li> </ul> </li> </ul> <p>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.</p> <p>☞ <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a></p>
		<p>1500 m veya üzerinde bir yükseklikte kullanırken, <b>Yüksek İrtifa Modu</b> seçeneğini <b>Açık</b> olarak ayarlayın.</p> <p>☞ "Uzatılmış Menü" s.79</p>

Durum	Neden	Çözüm veya Durum
     	<p>Lamba Hatası</p> <p>Lamba Arızası</p>	<p>Aşağıdaki iki noktayı kontrol edin.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lambayı çıkartın ve kırılıp kırılmadığını kontrol edin. ☞ "Lambanın Değiştirilmesi" s.103</li> <li>Hava filtresini temizleyin. ☞ "Hava Filtresi'nin temizlenmesi" s.101</li> </ul> <p><b>Lamba kırık değilse:</b> Lambayı geri takın ve gücü açın.</p> <p><b>Hata devam ediyorsa:</b> Lambayı yeni bir lambayla değiştirin ve projektörü açın.</p> <p><b>Hata devam ediyorsa:</b> Projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunun fişini prizden çekin ve yetkili satıcınızla veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. ☞ <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a></p> <p><b>Lamba kırıkysa:</b> Yerel satış noktanıza veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde verilen en yakın adrese başvurun. (Lamba değiştirilene kadar görüntü yansıtılamaz.) ☞ <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a></p> <p>1500 m veya üzerinde bir yükseklikte kullanırken, <b>Yüksek İrtifa Modu</b> seçeneğini <b>Açık</b> olarak ayarlayın. ☞ "Uzatılmış Menüsü" s.79</p>
     	<p>Oto İris Hatası</p> <p>Güç Hatası</p>	<p>Projektörü kullanmayı durdurun, fişi prizden çekin ve yetkili satıcınızla veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. ☞ <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a></p>
     	<p>Yüksek Sıc.Uyarısı</p>	<p>(Bu bir anormallik değildir. Ancak, sıcaklık yeniden fazla yüksek bir düzeye çıkarsa, yansıtma otomatik olarak durdurulur.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hava filtresinin ve hava çıkış menfezinin temiz olup olmadığını, ve projektörün bir duvara dayanıp dayanmadığını kontrol edin.</li> <li>Hava filtresi tıkalıysa, temizleyin veya değiştirin. ☞ "Hava Filtresi'nin temizlenmesi" s.101 ☞ "Hava Filtresinin Değiştirilmesi" s.106</li> </ul>
     	<p>Lambayı Değiştir</p>	<p>Yeni bir lamba ile değiştirin. ☞ "Lambanın Değiştirilmesi" s.103</p> <p>Lambayı bu süre geçtikten sonra kullanmaya devam etmeniz halinde, lambanın patlama olasılığı artar. Lambayı mümkün olduğu kadar kısa süre içinde yenisiyle değiştirin.</p>














- Göstergelerin tümü normal değerleri gösterirken projektör düzgün çalışmıyorsa, aşağıdakine bakın.
  - ☛ "Göstergeler Yardımcı Olmazsa" [s.89](#)
- Göstergeler tabloda gösterilmeyen bir durum sergiliyorsa, 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](#)



## Göstergeler Yardımcı Olmazsa

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

### Görüntülerle İlgili Sorunlar

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hiç bir görüntü belirmiyor</b> Yansıtma başlamıyor, yansıtma alanı tamamen siyah veya yansıtma alanı tamamen mavi.</li> </ul>	 s.90
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hareketli görüntüler görüntülenmiyor</b> Bilgisayardan yansıtılan hareketli görüntüler siyah görünüyor ve hiçbir şey yansıtılmıyor veya hareketli görüntüler bilgisayarda oynatılmıyor.</li> </ul>	 s.91
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Yansıtma otomatik olarak duruyor</b></li> </ul>	 s.91
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>"Desteklenmiyor" mesajı görüntüleniyor</b></li> </ul>	 s.91
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>"Sinyal Yok" mesajı görüntüleniyor</b></li> </ul>	 s.92
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>3D görüntüler görüntülenemiyor</b></li> </ul>	 s.92
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Görüntüler bulanık, odak dışında veya bozuk</b></li> </ul>	 s.93
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Görüntülerde parazit veya bozulma görülüyor</b></li> </ul>	 s.94
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Görüntü kesik (geniş) veya küçük veya en boy oranı uygun değil ya da görüntü ters</b> Görüntünün sadece bir kısmı görüntüleniyor veya görüntünün yükseklik ve genişlik oranları doğru değil ya da görüntü düşey veya yatay olarak ters.</li> </ul>	 s.95
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Görüntü renkleri doğru değil</b> Görüntünün tamamı morumsu ya da yeşilimsi görünüyor, görüntüler siyah beyaz veya renkler mat görünüyor.</li> </ul>	 s.96
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Görüntüler koyu görünüyor</b></li> </ul>	 s.96

### Yansıtma başladığında meydana gelen sorunlar

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Projektör açılmıyor</b></li> </ul>	 s.97
--	--

### Diğer Sorunlar

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ses duyulmuyor ya da ses kısık</b></li> </ul>	 s.97
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Uzaktan kumanda çalışmıyor</b></li> </ul>	 s.98
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mesajlar ve menüler için dili değiştirmek istiyorum</b></li> </ul>	 s.99

## 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" <a href="#">s.29</a> Elektrik prizinizin ve güç kaynağının doğru çalıştığından emin olun.
A/V Sessiz etkin mi?	A/V Sessiz ayarını iptal etmek için uzaktan kumandadaki [A/V Mute] düğmesine basın. 🔌 "Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)" <a href="#">s.60</a>
A/V sessiz slayt kapalı mı?	A/V sessiz slaydını açın. 🔌 "Ön/Üst" <a href="#">s.10</a>
Yapılandırma menüsü ayarları doğru yapılmış mı?	Tüm ayarları sıfırlayın. 🔌 <b>Sıfırla - Tümünü Sıfırla</b> <a href="#">s.81</a>
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 aygıtta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın. 🔌 <b>Sinyal - Video Sinyali</b> <a href="#">s.76</a>
<b>Monitör Çıkış Portu Monitör Çıkışı</b> olarak ayarlı mı?	Monitor Out/Computer2 bağlantı noktasına girilmekte olan görüntüler yansıtırken, Yapılandırma menüsünden <b>Monitör Çıkış Portu</b> 'nu <b>Bilgisayar2</b> olarak ayarlayın. (yalnızca EB-W16) 🔌 <b>Uzatılmış - İşletim - Monitör Çıkış Portu</b> <a href="#">s.79</a>
USB kablosu doğru takılmış mı? (Sadece USB Display ile projeksiyon yaparken)	USB kablosunun doğru takıldığından emin olun. Hiç takılmamış veya doğru takılmamışsa yeniden takın.
Windows Media Center tam ekranda mı görüntüleniyor? (Sadece USB Display veya ağ bağlantısı kullanarak projeksiyon yaparken)	Windows Media Center tam ekranda görüntülendiğinde, USB Display veya ağ bağlantısı kullanarak projeksiyon yapamazsınız. Ekran boyutunu küçültün.

Kontrol Edin	Çözüm
Windows DirectX işlevini kullanan bir uygulama mı görüntüleniyor? (Sadece USB Display veya ağ bağlantısı kullanarak projeksiyon yaparken)	Windows DirectX işlevini kullanan uygulamaların görüntüleri düzgün şekilde görüntülenmeyebilir.

### Hareketli görüntüler görüntülenmiyor

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 çalıştığınız hareketli görüntünün içeriği telif hakkı korumasına mı sahip?	Projektör, bilgisayarda oynatılan, telif hakkı korumalı hareketli görüntüleri yansıtamayabilir. Daha ayrıntılı bilgi edinmek için, oynatıcınızın kullanım kılavuzuna bakın.

### Yansıtma otomatik olarak duruyor

Kontrol Edin	Çözüm
Uyku Modu, Açık olarak mı ayarlanmış?	Projektörü açmak için [⏻] düğmesine basın. Uyku Modu'nu kullanmak istemezseniz ayarı <b>Kapalı</b> olarak değiştirin. 👉 <a href="#">Uzatılmış - İşletim - Uyku Modu s.79</a>

### "Desteklenmiyor" mesajı görüntüleniyor

Kontrol Edin	Çözüm
Görüntünün sinyal biçimi ayarları doğru mu? (Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken)	Ayarları bağlı aygıtta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın. 👉 <a href="#">Sinyal - Video Sinyali s.76</a>
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" <a href="#">s.113</a>

### "Sinyal Yok" mesajı görüntüleniyor

Kontrol Edin	Çözüm
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin. Kablolardan hiç birinin çıkartılmadığından ve kablolarda temassızlık olmadığından emin olun. ☛ "Kurulumdan Projeksiyona" s.29
Doğru bağlantı noktası seçilmiş mi?	Projektörün kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Source Search] düğmesine basarak görüntüyü değiştirin. ☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.30
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.29 ☛ Bilgisayara ait belgeler

### 3D görüntüler görüntülenemiyor

Kontrol Edin	Çözüm
Yapılandırma menüsü ayarları doğru yapılmış mı?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3D Ekran'ı Açık olarak ayarlayın.</li> <li>• 3D Formatı Otomatik veya bağlı aygıttan 3D sinyaliyle aynı formata ayarlayın.</li> </ul> ☛ Sinyal - 3D Ayarları s.76
Giriş sinyali 3D sinyal mi?	Bağlı oynatma aygıtının ve oynatılmakta olan içeriğin 3D sinyallerini destekleyip desteklemediğini kontrol edin.
3D Gözlüğü düzgün takıyor musunuz?	Bu projektörle 3D görüntüleri görüntülemek için, etkin perdeli 3D gözlük takmanız gerekir. İsteğe bağlı etkin 3D Gözlük kullanın (ELPGS03). ☛ "İsteğe Bağlı Aksesuarlar" s.109
3D Gözlükler açık mı?	3D Gözlükleri açın. Ayrıca, gücü ilk kez açtığınızda, eşleme gerçekleştirmeniz gerekir. ☛ "3D Gözlüğü projektöre kaydetme (eşleme)" s.49

Kontrol Edin	Çözüm
3D görüntü görüntüleme alanı içinde mi görüntülüyorsunuz?	3D görüntüleri görüntüleme aralığı projektörden en fazla 10 metre uzaklıktadır. Görüntüleme aralığı içinde görüntülediğinizden emin olun. ☛ "3D görüntüler için görüntüleme alanı" <a href="#">s.51</a>
Etrafta radyo dalgası müdahalesine neden olabilecek başka bir aygıt var mı?	Aynı anda Bluetooth iletişim araçları, kablosuz LAN (IEEE802.11b/g) veya mikrodalga fırınlar gibi (2,4 GHZ) frekans bandındaki diğer aygıtları kullanırken, radyo dalgası müdahalesi ortaya çıkabilir veya görüntü kesilebilir. Projektörü bu aygıtların yakınında kullanmayın.

### Görüntüler bulanık, odak dışında veya bozuk

Kontrol Edin	Çözüm
<b>Oto. Y/D Ekr. Yer. Kapalı</b> olarak mı ayarlanmış? (yalnızca EB-W16)	<b>Açık</b> olarak ayarlanırsa Oto. Y/D Ekr. Yer. etkinleşir. ☛ <b>Ayarlar - Ekran Yerleşimi - Y/D Ekr. Yerl. - Oto. Y/D Ekr. Yer.</b> <a href="#">s.78</a> Projektörü, bu ayar kapalı iken kullanıyorsanız yansıtılan görüntüyü elle ayarlayın. ☛ "Manuel olarak düzeltme" <a href="#">s.36</a>
<b>Oto. Dik. Ekran Yer. Kapalı</b> olarak mı ayarlanmış? (yalnızca EH-TW550/EH-TW510)	<b>Açık</b> olarak ayarlanırsa, Oto. Dik. Ekran Yer. işlevi etkinleşir. ☛ <b>Ayarlar - Ekran Yerleşimi - Y/D Ekr. Yerl. - Oto. Dik. Ekran Yer.</b> <a href="#">s.78</a> Projektörü, bu ayar kapalı iken kullanıyorsanız yansıtılan görüntüyü elle ayarlayın. ☛ "Manuel olarak düzeltme" <a href="#">s.36</a>
Odak doğru ayarlanmış mı?	Odağı ayarlamak için, odaklama halkasını döndürün. Odak doğru değilse, [Focus Help] düğmesine basın. (yalnızca EB-W16) ☛ "Odağın Düzeltilmesi" <a href="#">s.42</a>
<b>Otomatik Ayarlar Kapalı</b> olarak mı ayarlanmış?	<b>Açık</b> olarak ayarlandığında, <b>İzleme, Senkronizasyon ve Konum</b> otomatik olarak optimize edilir. ☛ <b>Sinyal - Otomatik Ayarlar</b> <a href="#">s.76</a>
Projektör doğru uzaklıkta mı?	Önerilen yansıtma mesafe aralığının dışına mı yansıtılmaktadır? Önerilen aralık dahilinde kurun. ☛ "Ekran Boyutu ve Yansıtma Mesafesi" <a href="#">s.111</a>
Ekran yerleşimi ayarının değeri çok mu büyük?	Ekran yerleşimi düzeltmesinin miktarını azaltmak için yansıtma açısını küçültün. ☛ "Görüntü Konumunun Ayarlanması" <a href="#">s.42</a>

Kontrol Edin	Çözüm
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 aygıtta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın. ☛ <b>Sinyal - Video Sinyali</b> s.76
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin. ☛ "Donanımın Bağlanması" s.23
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.113 ☛ Bilgisayara ait belgeler
<u>Senkronizasyon</u> ve <u>İzleme</u> ayarları doğru yapılmış mı? (Sadece bilgisayar görüntüleri yansıtırken)	Otomatik ayarlamayı gerçekleştirmek için uzaktan kumandadaki [Auto] düğmesine ya da projektörün kontrol panelindeki [↩] düğmesine basın. Otomatik ayarlama yapıldıktan sonra bile görüntüler doğru olarak ayarlanmıyorsa, Yapılandırma menüsünden de ayar yapabilirsiniz. ☛ <b>Sinyal - İzleme, Senkronizasyon</b> s.76
<b>Katmanlı pencereyi gönder</b> seçilmiş mi? (Sadece USB Display ile projeksiyon yaparken)	<b>Tüm Programlar - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Vx.xx Ayarları</b> seçeneğini tıklatın, sonra <b>Katmanlı pencereyi gönder</b> onay kutusundaki işareti kaldırın.

**Fare imleci titriyor (sadece USB Display yansıtılırken)**

Kontrol Edin	Çözüm
Fare imlecinin hareketini düzgünleştirin. seçili mi?	Tüm Programlar - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Vx.xx Ayarları seçeneğini tıklatın, ardından <b>Fare imlecinin hareketini düzgünleştirin.</b> onay kutusunu işaretleyin. (Bu seçenek, Windows 2000'de yoktur.) Windows Vista/7'de bu seçenek kullanıldığında, Windows Aero devre dışı bırakılır.

**Görüntü kesik (geniş) veya küçük veya en boy oranı uygun değil ya da görüntü ters**

Kontrol Edin	Çözüm
Bir geniş panel bilgisayar görüntüsü mü yansıtılıyor? (Sadece bilgisayar görüntüleri yansıtırken)	Ayarları bağlı aygıtta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın. ☛ <b>Sinyal - Çözünürlük</b> s.76
Görüntü hâlâ E-Zoom işlevi kullanılarak büyütülüyor mu?	Uzaktan kumandadaki [Esc] düğmesine basıp E-Zoom işlevini iptal edin. ☛ "Görüntünün Bir Bölümünün Büyütülmesi (E-Zoom)" s.62
Görüntü konumu doğru ayarlanmış mı?	(Sadece Computer bağlantı noktasından alınan analog RGB sinyal girişi) Konumu ayarlamak için, uzaktan kumandadaki [Auto] düğmesine veya kumanda panelindeki [↩] düğmesine basın. Ekran konumunu yalnızca Yapılandırma menüsünden ayarlayabilirsiniz. ☛ <b>Sinyal - Konum</b> s.76
Bilgisayar çift ekran için ayarlanmış mı? (Sadece bilgisayar görüntüleri yansıtırken)	Bilgisayarın Denetim Masası'ndaki <b>Ekran Özellikleri</b> 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.113 ☛ Bilgisayara ait belgeler
Projeksiyon modu doğru mu?	Projektörün kuruluş şekline bağlı olarak, yansıtma modunu şunlardan birine ayarlayın: <b>Ön, Ön/Tavan, Arka</b> veya <b>Arka/Tavan</b> . ☛ <b>Uzatılmış - Yansıtma</b> s.79 ☛ "Kurulum Yöntemleri" s.21

## Görüntü renkleri doğru değil

Kontrol Edin	Çözüm
Giriş sinyali ayarları bağlı aygıttan gelen sinyallerle eşleşiyor mu?	Aşağıdaki ayarları bağlı aygıtta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın. <ul style="list-style-type: none"> <li>Görüntü, Computer bağlantı noktasına bağlı bir aygıttan geliyorsa ☛ Sinyal - Giriş Sinyali s.76</li> <li>Görüntü, Video bağlantı noktasına bağlı bir aygıttan geliyorsa ☛ Sinyal - Video Sinyali s.76</li> </ul>
Görüntü parlaklığı doğru ayarlanmış mı?	Yapılandırma menüsünden <b>Parlaklık</b> ayarını yapın. ☛ Görüntü - Parlaklık s.75
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin. Kablolardan hiç birinin çıkartılmadığından ve kablolarda temassızlık olmadığından emin olun. ☛ "Donanımın Bağlanması" s.23
<b>Kontrast</b> ayarı doğru yapılmış mı?	Yapılandırma menüsünden <b>Kontrast</b> ayarını yapın. ☛ Görüntü - Kontrast s.75
Renk ayarı doğru yapılmış mı?	Yapılandırma menüsünden <b>Renk Ayarı</b> ayarını yapın. ☛ Görüntü - Renk Ayarı s.75
Renk doygunluğu ve renk tonu doğru ayarlanmış mı? (Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken)	Yapılandırma menüsünden <b>Renk Doygunluğu</b> ve <b>Renk Tonu</b> ayarlarını yapın. ☛ Görüntü - Renk Doygunluğu, Renk Tonu s.75

## Görüntüler koyu görünüyor

Kontrol Edin	Çözüm
Görüntü parlaklığı doğru ayarlanmış mı?	Yapılandırma menüsünden <b>Parlaklık</b> veya <b>Enerji Tüketimi</b> ayarını yapın. ☛ Görüntü - Parlaklık s.75 ☛ Ayarlar - Enerji Tüketimi s.78
<b>Kontrast</b> ayarı doğru yapılmış mı?	Yapılandırma menüsünden <b>Kontrast</b> ayarını yapın. ☛ Görüntü - Kontrast s.75
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.103



Kontrol Edin	Çözüm
Projektörü yüksek irtifada veya yüksek sıcaklıklara maruz kalan bir yerde mi kullanıyorsunuz?	Yüksek irtifada veya yüksek sıcaklıklara maruz bir yerde ekran kararabilir. <b>Enerji Tüketimi</b> ayarlarını o anda yapmasanız bile projektörü kullanmaya devam edebilirsiniz.

## 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" <a href="#">s.29</a> Elektrik prizinizin ve güç kaynağının doğru çalıştığından emin olun.
Elektrik kablosuna dokunulduğunda göstergeler açılıp kapanıyor mu?	Güç kablosunda muhtemelen temassızlık vardır veya elektrik kablosu arızalı olabilir. Güç kablosunu yeniden 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. 🔌 <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a>
İşletim Kilidi, Tam Kilit konumuna ayarlanmış mı?	Uzaktan kumandadaki [⏻] düğmesine basın. <b>İşletim Kilidi</b> özelliğini kullanmak istemezseniz <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın. 🔌 <a href="#">Ayarlar - İşletim Kilidi s.78</a>
Uzak Alıcı için doğru ayar seçili mi?	Yapılandırma menüsünden <b>Uzak Alıcı</b> ayarını kontrol edin. 🔌 <a href="#">Ayarlar - Uzak Alıcı s.78</a>

## 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.

Kontrol Edin	Çözüm
Projektörün ses seviyesi minimuma mı ayarlanmış?	Ses ayarını ses duyulacak şekilde ayarlayın. ☛ <b>Ayarlar - Ses Düzeyi</b> s.78 ☛ "Ses Düzeyinin Ayarlanması" s.43
Bilgisayarın veya görüntü kaynağının ses seviyesi minimuma mı ayarlanmış?	Ses ayarını ses duyulacak şekilde ayarlayın.
A/V Sessiz etkin mi?	A/V Sessiz ayarını iptal etmek için uzaktan kumandadaki [A/V Mute] düğmesine basın. ☛ "Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)" s.60
Ses kablosunun özelliği "Dirençsiz" mi?	Piyasadan aldığınız ses kablosunu kullanırken, kablounun "Dirençsiz" olduğundan emin olun.
HDMI kablosu ile mi bağlı?	HDMI kablosu ile bağlantı sağlanırken herhangi bir ses çıkışı gerçekleşmiyorsa, bağlı cihazı PCM çıkışına ayarlayın.
<b>Projektör ses çıkışı</b> seçili mi? (Sadece USB Display ile projeksiyon yaparken)	<b>Tüm Programlar - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Vx.xx Ayarları</b> seçeneğini tıklatın, sonra <b>Projektör ses çıkışı</b> seçeneğini işaretleyin.

### 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.19
Uzaktan kumanda projektörden çok mu uzakta?	Uzaktan kumandanın çalışma mesafesi 6 m'dir. ☛ "Uzaktan kumanda işletim mesafesi" s.19
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 <b>Uzak Alıcı</b> ayarını <b>Kapalı</b> yapın. ☛ <b>Ayarlar - Uzak Alıcı</b> s.78
<b>Uzak Alıcı</b> için doğru ayar seçili mi?	Yapılandırma menüsünden <b>Uzak Alıcı</b> ayarını kontrol edin. ☛ <b>Ayarlar - Uzak Alıcı</b> s.78
Piller bitmiş mi ya da doğru takılmış mı?	Pillerin doğru şekilde takıldığından emin olun ve gerekirse yeni pillerle değiştirin. ☛ "Uzaktan kumanda pillerinin değiştirilmesi" s.18

## Mesajlar ve menüler için dili değiştirmek istiyorum

Kontrol Edin	Çözüm
Dil ayarını değiştirin.	Yapılandırma menüsünden dil ayarını yapın. 👉 Uzatılmış - Dil <a href="#">s.79</a>



# 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. Yoksa elektrik çarpabilir.

## Projektör Yüzeyinin Temizlenmesi

Projektör yüzeyini yumuşak bir bezle hafifçe silerek temizleyin.

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

## Dikkat

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

## Merceğin Temizlenmesi

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



## Uyarı

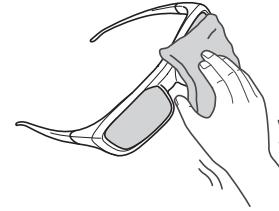
Mercekten toz ve tüyleri temizlemek için yanıcı gaz içeren spreylere kullanmayın. Lambanın yüksek iç sıcaklığından dolayı projektör alev alabilir.

## Dikkat

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

## 3D gözlükleri temizleme

Gözlük merceklerini yumuşak bir bezle silerek temizleyin.



## Dikkat

- Kolayca zarar görebileceğinden dolayı Gözlük merceklerini sert materyallerle ovalamayın veya darbelere maruz bırakmayın.
- Bakım gerektiğinde, USB Şarj Adaptörünü prizden çıkarıp tüm kabloların çıkarılmış olduğunu kontrol edin.

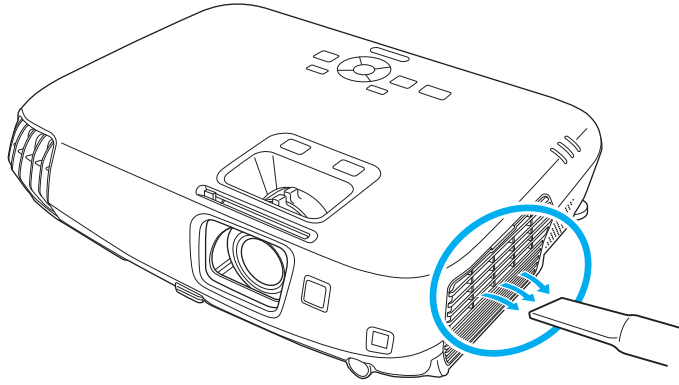
## Hava Filtresi'nin temizlenmesi

Aşağıdaki mesaj görüntülendiğinde hava filtresi ve hava giriş fanını temizleyin.

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

**Dikkat**

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



- Bu mesaj temizleme işleminden sonra da sık sık görüntüleniyorsa hava filtresinin değiştirilme zamanı gelmiştir. Yeni hava filtresi ile değiştirin.  
☛ "Hava Filtresinin Değiştirilmesi" s.106
- Bu parçaları, en az üç ayda bir temizlemeniz tavsiye edilmektedir. Projektörü özellikle tozlu ortamlarda kullanıyorsanız bu parçaları daha sık temizleyin.

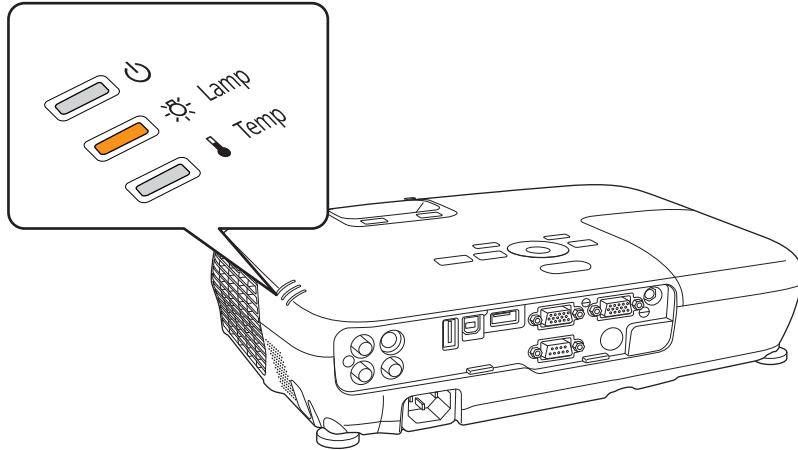
Bu bölümde, lambanın ve hava filtresinin nasıl deęiřtirileceęi açıklanmıřtır.

## Lambanın Deęiřtirilmesi

### Lamba deęiřtirme süresi

Ařaęıdaki durumlar söz konusu olduęunda lambanın deęiřtirilmesi gerekir:

- Ařaęıdaki mesaj görüntülendięinde.  
"Lambayı deęiřtirme zamanı. Satın almak için lütfen Epson projektör satıcınızla temasa geçin veya [www.epson.com](http://www.epson.com) adresini ziyaret edin."  
Mesaj, 30 saniye boyunca görüntülenir.
- Lamba göstergesi turuncu renkte yanıp söndüęünde.



- Yansıtılan görüntü koyulařtıęında veya kalitesi bozulmaya bařladıęında.

### Dikkat

- Lamba deęiřtirme mesajı, bařlangıç parlaklıęının ve yansıtılan görüntünün kalitesinin korunması için ařaęıda belirtilen sürelerden sonra görüntülenecek řekilde ayarlanmıřtır.

EB-W16 için

**Enerji Tüketimi** sürekli olarak **Normal** ayarındaysa: Yaklařık 3900 saat

**Enerji Tüketimi** sürekli olarak **ECO** ayarındaysa: Yaklařık 4900 saat

☛ **Ayarlar - Enerji Tüketimi** [s.78](#)

EH-TW550/EH-TW510 için

**Enerji Tüketimi** sürekli olarak **Yüksek** ayarındaysa: Yaklařık 3900 saat

**Enerji Tüketimi** sürekli olarak **Düşük** ayarındaysa: Yaklařık 4900 saat

☛ **Ayarlar - Enerji Tüketimi** [s.78](#)

- Lambayı bu süre geçtikten sonra kullanmaya devam etmeniz halinde, lambanın patlama olasılıęı artar. Lamba deęiřtirme mesajı görüldüęünde, hala çalışıyor olsa bile lambayı en kısa sürede yenisiyle deęiřtirin.
- Gücü art arda kapatıp sonra ani olarak açmayın. Gücün sık sık açılıp kapatılması lambanın ömrünü kısaltabilir.
- Lamba özelliklerine ve kullanma řekline baęlı olarak lamba, lamba uyarı mesajından önce kararabilir veya çalışmayı kesebilir. İhtiyaç duyulması ihtimaline karřı her zaman yedek bir lamba bulundurmalısınız.

### Lambanın deęiřtirilmesi

Lamba projektör tavana asılarak kullanıldıęında bile deęiřtirilebilir.



### Uyarı

- Lambayı aydınlatmadığı için deęiřtiriyorsanız, lambanın kırılmış olma ihtimali yüksektir. Eęer tavana kurulmuş bir projektörün lambasını deęiřtiriyorsanız, daima lambanın çatlamış olduęunu varsaymanız ve lamba kapaęını açarken altında deęil, yanında bulunmanız gerekir. Lamba kapaęını yavaşça çıkarın. Lamba kapaęını çıkartırken dikkatli olun, çünkü cam kırıkları düşüp yaralanmaya neden olabilir. Gözünüze veya aęzınıza cam kırığı kaçarsa, hemen doktorunuzu arayın.
- Lambayı asla parçalarına ayırmayın veya üzerinde deęişiklik yapmayın. Projektöre üzerinde deęişiklik yapılmış veya parçalanıp yeniden birleřtirilmiş bir lamba takılıp kullanıldığında, bu durum yangına, elektrik çarpmasına veya bir kazaya neden olabilir.



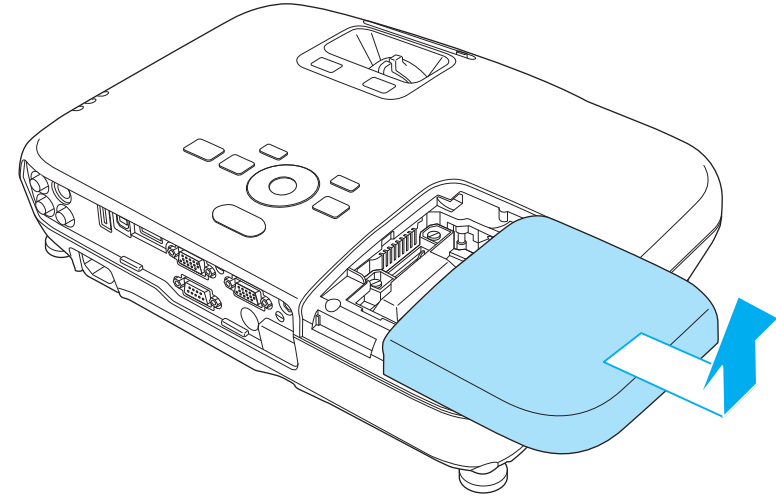
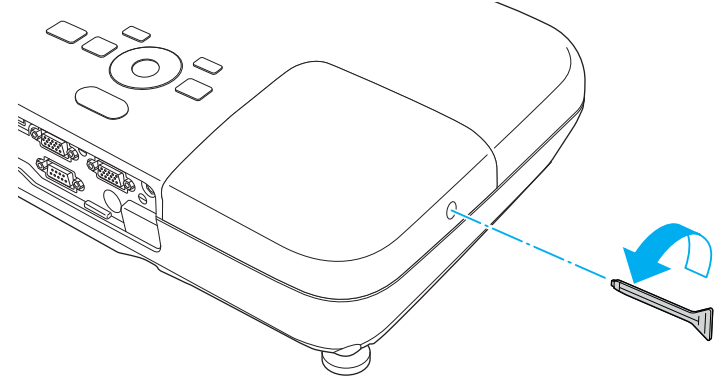
### Dikkat

- Lamba kapaęını açmadan önce, lambanın yeteri kadar soęumasını bekleyin. Lambanın sıcak olması yanmaya ve yaralanmaya neden olabilir. Projektörü kapattıktan sonra, lambanın yeteri kadar soęuması için bir saat kadar bekleyin.

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

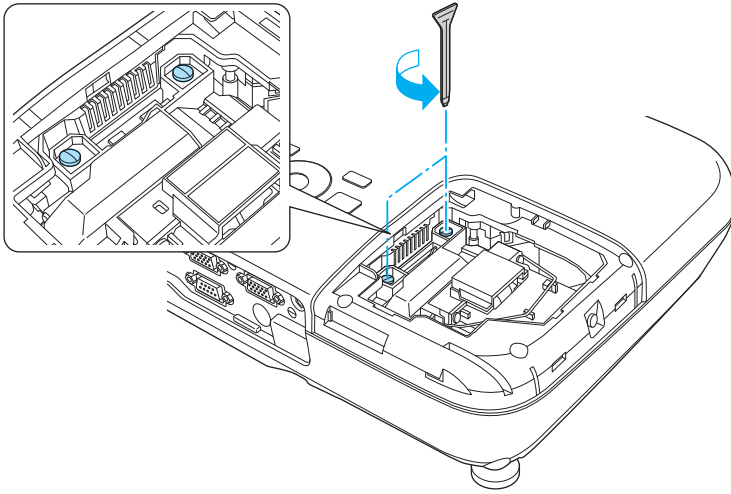
**2** Lambanın yeterince soęumasını bekleyin ve ardından projektörün üst kısmındaki lamba kapaęını çıkartın.

Yedek lamba ünitesiyle birlikte verilmiş olan tornavidayla veya yıldız tornavidayla, lamba kapaęını sabitleyen vidayı gevřetin. Ardından, lamba kapaęını öne doęru kaydırın ve kaldırarak çıkartın.



**3** İki lamba sabitleme vidasını gevřetin.

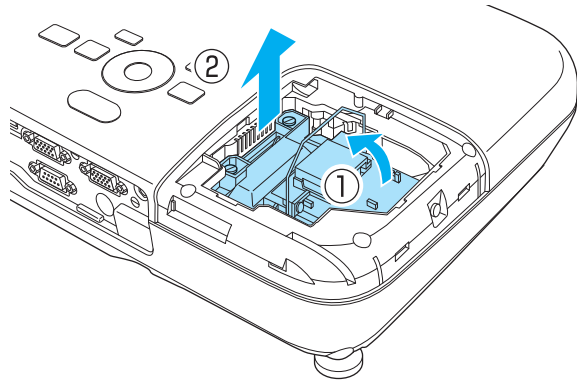




### 4 Kolu çekerek eski lambayı çıkartın.

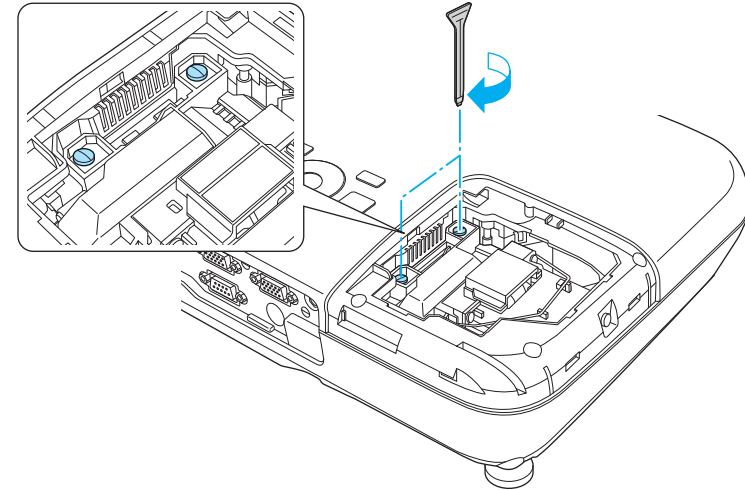
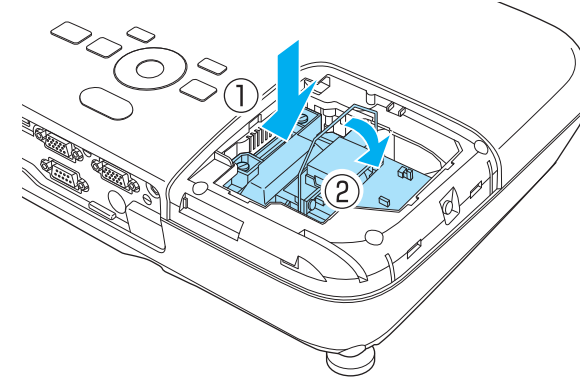
Lamba kırılmışsa, yeni bir lambayla deęiřtirin veya daha ayrıntılı tavsiye almak için yetkili satıcınızla irtibat kurun.

☛ [Epson Projektör İletişim Listesi](#)

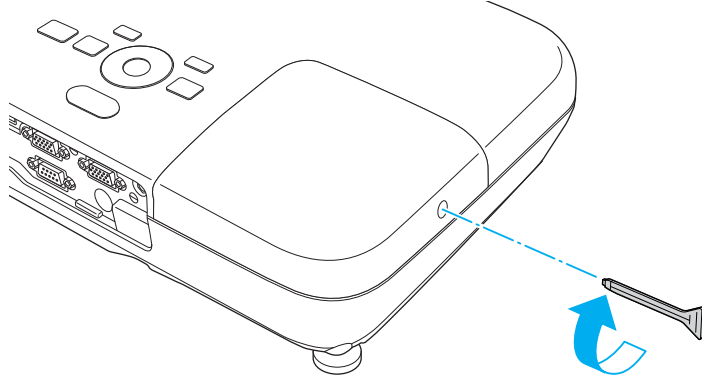


### 5 Yeni lambayı takın.

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



### 6 Lamba kapaęını takın.



### Dikkat

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

### Lamba saatini sıfırlama

Projektör lambanın ne kadar uzun süre açık olduğunu kaydeder ve bir mesaj ve gösterge ile lamba deęişim zamanının geldiğini size bildirir. Lambayı deęiřtirdikten sonra Yapılandırma menüsünden **Lamba Saati**'ni sıfırladığınızdan emin olun.

☛ "Sıfırla Menüsü" s.81



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

## Hava Filtresinin Deęiřtirilmesi

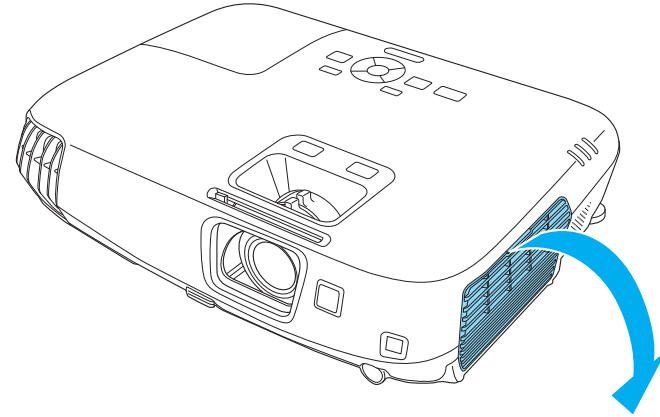
### Hava filtresi deęiřtirme süresi

Hava filtresinin temizlenmiř olmasına raęmen mesaj sık sık görüntüleniyorsa, hava filtresini deęiřtirin.

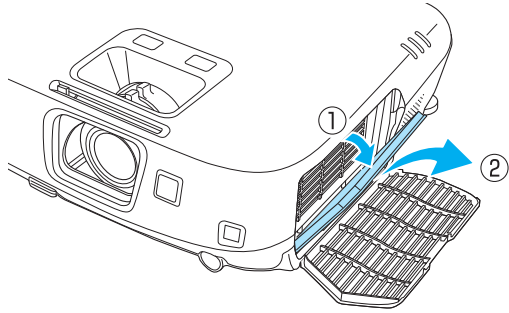
### Hava filtresinin deęiřtirilmesi

Projektör tavana asılarak kullanılsa da hava filtresi deęiřtirilebilir.

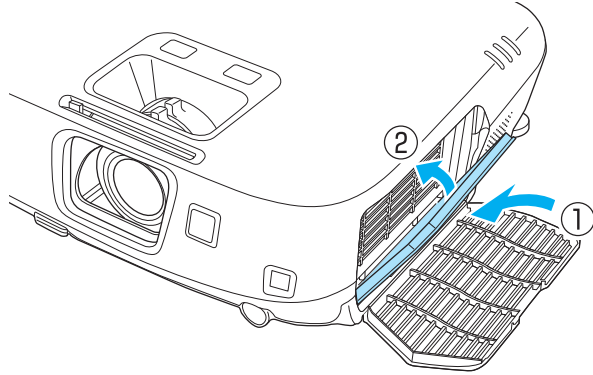
- 1 Projektörü kapadıktan ve onay sinyali iki kere öttükten sonra elektrik kablosunu çıkartın.
- 2 Hava filtresi kapaęını açın.  
Parmağınızı hava filtresinin üzerindeki delięe yerleřtirin ve kendinize doęru itin.



- 3 Hava filtresini çıkarın.  
Hava filtresinin ortasındaki tırnaęı kavrayın ve kendinize doęru çekin.



- 4** Yeni hava firtresini takın.  
Tık sesiyle yerine oturana kadar bastırın.



- 5** Hava firtresi kapaęını kapatın.



Hava firtrelerini yerel dñzenlemeleri dikkate alarak uygun bir řekilde atın.

Çerçeve bölümünün malzemesi: ABS reçine

Filtre bölümünün malzemesi: Poliüretan köpük



**Ek**

Aşağıdaki isteğe bağlı aksesuarlar ve sarf malzemeleri mevcuttur. Lütfen bu ürünleri gerekli olduğu durum ve zamanlarda satın alınız. İsteğe bağlı aksesuarlar ve sarf malzemeleri listesi aşağıdaki tarihten itibaren geçerlidir: Ağustos 2012. Aksesuar ayrıntıları haber verilmeksizin değiştirilebilir ve aksesuarların hepsi tüm ülkelerde bulunamayabilir.

## İsteğe Bağlı Aksesuarlar

### Aktif 3D Gözlük ELPGS03

Etkin perde 3D Gözlük (Bluetooth iletişimini kullanır). Projektörle 3D görüntüler görüntülerken kullanın.

### USB Şarj Adaptörü ELPAC01

3D Gözlükleri şarj ederken kullanın.

### Etkileşimli Birim ELPIU01

Projeksiyon yüzeyindeki bilgisayar ekranına kumanda ederken kullanın.

### Belge Kamerası ELPDC06/ELPDC11/ELPDC20

Kitap, OHP belgeleri veya slayt gibi görüntüleri yansıtırken kullanın.

### Yumuşak taşıma çantası ELPKS16B

Bu çantayı projektörü elde taşımak için kullanın.

### 50" taşınabilir ekran ELPSC32

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

### 60" taşınabilir ekran ELPSC27

### 80" taşınabilir ekran ELPSC28

### 100" ekran ELPSC29

Taşınabilir rulo tipi ekranlar. (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)

### 53" taşınabilir ekran ELPSC30

### 64" taşınabilir ekran ELPSC31

Taşınabilir manyetik ekranlar. (en boy oranı 4:3)

### Birden çok en boy ekran ELPSC26

Birden çok en boy ekranlı taşınabilir bir ekrandır.

### 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.

### Tavan çubuğu (450 mm)\* ELPFP13

### Tavan çubuğu (700 mm)\* ELPFP14

Projektörü yüksek bir tavana kurarken kullanın.

### Tavan askısı\* ELPMB23

Projektörü bir tavana kurarken kullanın.

\* Projektörün tavadan 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

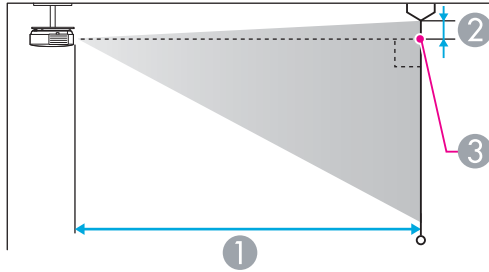
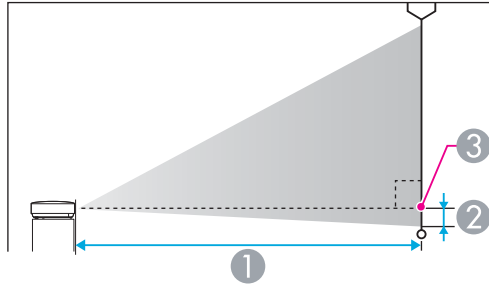
### Lamba ünitesi ELPLP67

Kullanılan lambanın yedeği olarak kullanın.

### Hava filtresi ELPAF42

Kullanılan hava filtrelerinin yedeği olarak kullanın.

## EB-W16/EH-TW550/EH-TW510 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	②
		En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	
30"	61x46	94 - 113	-4
40"	81x61	126 - 152	-5

4:3 Ekran Boyutu		①	②
		En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	
50"	100x76	158 - 190	-7
60"	120x91	190 - 229	-8
70"	142x107	222 - 267	-10
80"	160x120	255 - 306	-11
100"	200x150	319 - 383	-14
150"	300x230	480 - 577	-20
200"	410x300	641 - 770	-27
280"	570x430	898 - 1079	-38

Birim: cm

16:9 Ekran Boyutu		①	②
		En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	
35"	78x44	99 - 120	-2
40"	89x50	114 - 137	-2
50"	110x62	143 - 172	-3
60"	130x75	172 - 208	-3
70"	155x87	202 - 243	-4
80"	180x100	231 - 278	-4
100"	220x120	289 - 348	-5
150"	330x190	435 - 523	-8
200"	440x250	582 - 699	-11
310"	690x390	903 - 1084	-17

Birim: cm

16:10 Ekran Boyutu		①	②
		En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	
35"	76x47	97 - 117	-4
40"	86x54	111 - 134	-5
50"	110x67	139 - 168	-6
60"	130x81	168 - 202	-7
80"	170x110	225 - 270	-10
100"	220x130	281 - 338	-12
150"	320x200	424 - 509	-18
200"	430x270	566 - 680	-24
320"	690x430	907 - 1089	-39



## 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	1366x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
WXGA++	60	1600x900
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
WSXGA+*1	60	1680x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

\*1 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 giriş sinyali

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük (nokta)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
	60	1366x768
WXGA+	60	1440x900
WXGA++	60	1600x900
WSXGA+	60	1680x1050

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük (nokta)
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
SDTV (480i/480p)	60	720x480
SDTV (576i/576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920x1080

### 3D Giriş Sinyali

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük (nokta)	Çerçeve Paketi	Yan Yana	Alt Alta
HDTV750p (720p)	50/60	1280x720	✓	✓	✓
HDTV1125i (1080i)	50/60	1920x1080	-	✓	-
HDTV1125p (1080p)	50/60	1920x1080	-	✓	-
HDTV1125p (1080p)	24	1920x1080	✓	-	✓

## Projektörün Genel Özellikleri

Ürün adı		EB-W16/EH-TW550/EH-TW510	
Boyutlar		325 (G) x 79 (Y) x 243 (D) mm	
LCD panel boyutu		0,59"	
Ekran yöntemi		Polisilikon TFT aktif matris	
Çözünürlük		1.024.000 piksel WXGA (1280 (G) x 800 (Y) nokta) x 3	
Odak ayarı		Manüel	
Zoom ayarı		Manüel olarak (1-1,2)	
Lamba		UHE lamba, 200 W Model No.: ELPLP67	
Maks. ses çıkışı		2 W	
Hoparlör		1	
Güç kaynağı		100-240V AC±10% 50/60Hz 2,9-1,3A	
Elektrik tüketimi	100 ila 120 V alan	Çalıştırma: 289 W Beklemede enerji tüketimi(İletişim Açık): 3,2 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Kapalı): 0,36 W	
	220 ila 240 V alan	Çalıştırma: 277 W Beklemede enerji tüketimi(İletişim Açık): 3,3 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Kapalı): 0,4 W	
Çalıştırma yüksekliği		0 - 2.286 m irtifa	
Çalıştırma sıcaklığı		5 ila +35°C arası (Yoğuşmasız)	
Depolama sıcaklığı		-10 ila +60°C arası (Yoğuşmasız)	
Ağırlık		Yaklaşık 2,7 kg	

Konnektörler	Computer1 veya Computer bağlantı noktası	1	Mini D-Sub15 pinli (dişi)
--------------	--	---	---------------------------

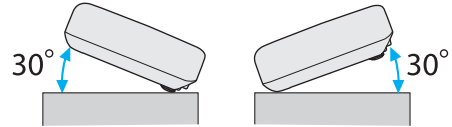
Monitor Out/Computer2 bağlantı noktası*1	1	Mini D-Sub15 pinli (dişi)
Video bağlantı noktası	1	RCA jakı
S-Video bağlantı noktası	1	Mini DIN 4-pin
Audio-L/R bağlantı noktası	1	RCA pinli jak x 2 (L-R)
Audio Out bağlantı noktası*1	1	Stereo mini jak (3,5Φ)
HDMI bağlantı noktası	1	HDMI (Ses sadece PCM tarafından desteklenmektedir)
USB(TypeA) bağlantı noktası*2	1	USB konnektörü (Tip A)
USB(TypeB) bağlantı noktası	1	USB konnektörü (Tip B)
RS-232C bağlantı noktası*1	1	Mini D-Sub 9-pin (erkek)

\*1 yalnızca EB-W16.

\*2 USB 2.0 desteğine sahiptir. Ancak USB bağlantı noktalarının USB'yi destekleyen tüm aygıtları çalıştıracak konusunda garanti verilmemektedir.

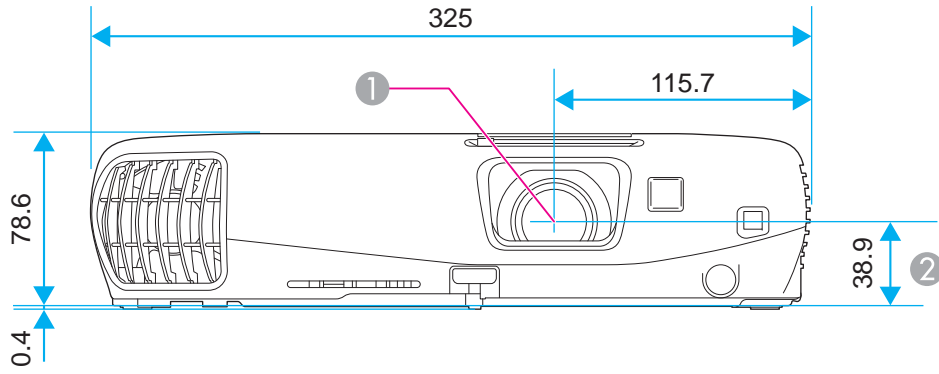
Türkiye'deki kullanıcılar için  
EEE Yönetmeliğine Uygundur.

Yatırma açısı

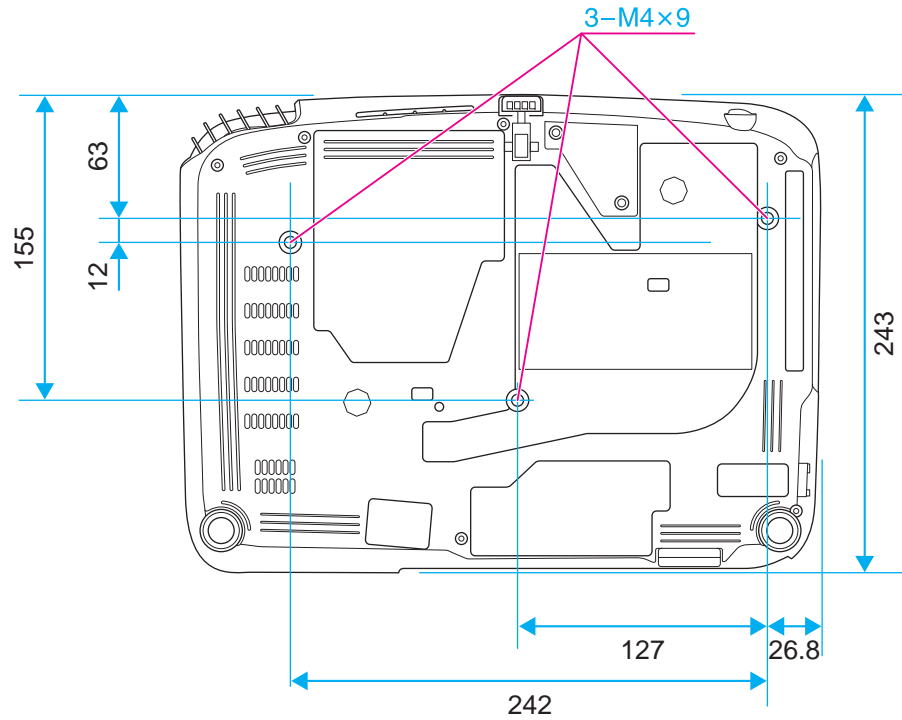


Projektörü 30°'den daha fazla eğerek kullanırsanız cihaz hasar görebilir ve kazaya neden olabilir.





Birimler: mm



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



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

<b>Bileşen Video</b>	Video sinyalinin parlaklık bileşenine (Y) ve bir mavi eksi parlaklık (Cb veya Pb) ve kırmızı eksi parlaklık bileşenine (Cr veya Pr) ayıran bir yöntem.
<b>Bileşik video</b>	Video sinyalinin tek bir kablo üzerinden aktarılacak üzere parlaklık bileşeni ve renk bileşeni olarak birleştiren bir yöntem.
<b>En/Boy Oranı</b>	Bir görüntünün uzunluğu ve yüksekliği arasındaki oran. HDTV ekranlar gibi, 16:9'luk bir yatay:düsey oranına sahip ekranlara geniş ekran denir. SDTV ve genel bilgisayar ekranları, 4:3'lük en boy oranına sahiptir.
<b>Geçişli</b>	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.
<b>HDCP</b>	HDCP High-bandwidth Digital Content Protection'ın kısaltmasıdır. DVI ve HDMI portlar üzerinden gönderilen dijital sinyalleri şifreleyerek yasa dışı kopyalamayı önlemek ve telif haklarını korumak için kullanılır. Bu projektördeki HDMI ve DisplayPort bağlantı noktası HDCP'yi desteklediğinden, HDCP teknolojisi ile korunan dijital görüntüleri koruyabilir. Bununla birlikte, projektör HDCP şifrelemesinin güncellenmiş veya revize olmuş sürümleri ile korunan görüntüleri yansıtmayabilir.
<b>HDTV</b>	High-Definition Television ifadesinin kısaltmasıdır. Aşağıdaki koşulları sağlayan yüksek tanımlı sistemlere işaret eder. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 720p ya da 1080i veya üzeri düsey çözünürlük (p = <u>İleri giden</u> , i = <u>Geçişli</u> )</li> <li>• Ekran <u>en boy oranı</u>  16:9</li> </ul>
<b>İleri giden</b>	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.
<b>İzleme</b>	Bilgisayarlardan çıkan sinyaller belirli bir frekansa sahiptir. Projektörün frekansı bu frekans ile uyuşmazsa, ortaya çıkan görüntülerin kalitesi iyi olmayacaktır. Bu sinyallerin fazlarını eşleştirme işlemi (sinyaldeki tepelerin sayısı) "tracking (izleme)" olarak adlandırılır. İzleme doğru şekilde yürütülmezse, yansıtılan görüntüde geniş dikey çizgiler belirir.
<b>Kontrast</b>	Metni ve şekilleri daha net bir şekilde öne çıkarmak veya daha yumuşak görünmelerini sağlamak için bir görüntünün aydınlık ve karanlık alanlarının bağıl parlaklığı artırılabilir veya azaltılabilir. Bir görüntünün bu özelliğini ayarlamak kontrast olarak adlandırılır.
<b>SDTV</b>	Standard Definition Television için kullanılan bir kısaltmadır. <u>HDTV</u>  Yüksek Tanımlı Televizyon için gerekli koşulları karşılamayan standart televizyon sistemlerini ifade eder.
<b>Senkronizasyon</b>	Bilgisayarlardan çıkan sinyaller belirli bir frekansa sahiptir. Projektörün frekansı bu frekans ile uyuşmazsa, ortaya çıkan görüntülerin kalitesi iyi olmayacaktır. Bu sinyallerin fazlarını eşleştirme işlemi (sinyaldeki tepe ve çukurların bağıl konumu) "senkronizasyon" olarak adlandırılır. Sinyaller senkronize olmazsa, titreme, bulanıklık ve yatay parazit gerçekleşebilir.
<b>sRGB</b>	Video donanımı tarafından yeniden üretilmiş olan renklerin bilgisayar işletim sistemleri (OS) ve İnternet tarafından rahatlıkla kullanılabilmesi amacıyla, renk aralıkları için formüle edilmiş uluslararası bir standart. Bağlanan kaynağın bir sRGB modu varsa, projektörü ve bağlanan sinyal kaynağını sRGB olarak ayarlayın.
<b>SVGA</b>	800 (yatay) x 600 (düsey) noktalı çözünürlükte bir ekran boyutu standardı.
<b>SXGA</b>	1.280 (yatay) x 1.024 (düsey) noktalı çözünürlükte bir ekran boyutu standardı.

<b>VGA</b>	640 (yatay) x 480 (düşey) noktalı çözünürlükte bir ekran boyutu standardı.
<b>XGA</b>	1.024 (yatay) x 768 (düşey) noktalı çözünürlükte bir ekran boyutu standardı.
<b>Yenileme Hızı</b>	Bir ekranın ışık yayan elemanı son derece kısa bir süre için aynı parlaklık ve rengi korur. Bu nedenle, ışık yayma elemanını yenilemek için görüntü, saniyede birçok kez taranmalıdır. Saniyedeki yenileme işlemlerinin sayısı "refresh rate (yenileme hızı)" olarak adlandırılır ve hertz (Hz) cinsinden ifade edilir.



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

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

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

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

Bu kılavuzdaki çizimler ile gerçek projektör arasında farklılıklar olabilir.

## Kullanım Kısıtlaması

Bu ürün havayolu, demiryolu, denizyolu, otomotiv vs. ile ilgili nakliye aygıtları; afet önleme aygıtları; çeşitli güvenlik aygıtları vb. ya da işlevsel/hassas aygıtlar vs. gibi yüksek güvenilirlik/güvenlik gerektiren uygulamalar için kullanılırken bu ürün yalnızca güvenlik ve toplam sistem güvenilirliğini korumak için tasarınıza arıza emniyet sistemi ve yedekleme birimleri eklemeyi düşündükten sonra kullanılmalıdır. Bu ürün uzay ekipmanları, ana iletişim ekipmanı, nükleer güç kumanda ekipmanı veya doğrudan bakım ile ilgili tıbbi ekipman gibi oldukça yüksek güvenilirlik/güvenlik gerektiren uygulamalarda kullanılmak üzere tasarlanmadığından bu ürünün kullanılmak üzere uygun olup olmadığına tam bir değerlendirme yaparak karar veriniz.

## İşaretler Hakkında

Microsoft® Windows® 2000 işletim sistemi  
Microsoft® Windows® XP işletim sistemi  
Microsoft® Windows Vista® işletim sistemi  
Microsoft® Windows® 7 işletim sistemi

Bu kılavuzda yukarıda belirtilen işletim sistemlerinden "Windows 2000", "Windows XP", "Windows Vista" ve "Windows 7" olarak söz edilmiştir. Ayrıca, Windows 2000, Windows XP, Windows Vista ve Windows 7 için ve Windows yazım şekli ihmal edilerek Windows 2000/XP/Vista gibi Windows'un birden fazla sürümü belirtmek üzere genel bir terim olarak Windows 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  
Mac OS X 10.7.x

Bu kılavuzda, yukarıdaki işletim sistemleri "Mac OS X 10.3.9", "Mac OS X 10.4.x", "Mac OS X 10.5.x", "Mac OS X 10.6.x" ve "Mac OS X 10.7.x" olarak anılmıştır. Ayrıca bu işletim sistemlerini ifade etmek üzere "Mac OS X" ifadesi kullanılmıştır.

## Ticari Markalar ve Telif Hakları

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

Mac ve Mac OS Apple Inc. şirketinin ticari markalarıdır.

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

HDMI ve High-Definition Multimedia Interface, HDMI Licensing LLC'nin ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır. **HDMI**<sup>™</sup>  
HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Full HD 3D Glasses<sup>™</sup> logosu ve Full HD 3D Glasses<sup>™</sup>, Full HD 3D Glasses Initiative'in ticari markalarıdır.

Bluetooth<sup>®</sup> ve Bluetooth logosu Bluetooth SIG, Inc'nin ticari ve tescilli ticari markalarıdır.

Bluetopia<sup>®</sup> Stonestreet One, LLC<sup>®</sup> tarafından yazılım lisans sözleşmesi ile kullanımınıza sunulmuştur. Stonestreet One, LLC<sup>®</sup> firmasının tüm hakları, unvanları ve çıkarları Bluetopia<sup>®</sup>'ya aittir ve kullanımınız bu duruma ve de lisans sözleşmesine bağlıdır. Stonestreet One, LLC<sup>®</sup>, lisans sözleşmesi kapsamında açıkça verilmeyen Bluetopia<sup>®</sup> ile ilgili tüm hakları saklı tutar ve diğer hiçbir hak veya lisans doğrudan ya da dolaylı olarak, itiraz hakkı düşerek ya da düşmeden veya herhangi bir patent, telif hakkı, maske çalışması, ticari sırlar ya da diğer herhangi bir fikir hakkı Stonestreet One, LLC<sup>®</sup> firmasına verilir.

© 2000-2012 Stonestreet One, LLC<sup>®</sup> Tüm Hakları Saklıdır.

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 2012. All rights reserved.

**3**

3D Dinamik .....	44
3D Sinema .....	44
3D Tiyatro .....	44

**A**

A/V Sessiz .....	60
Açma Koruması .....	66
Arka .....	21, 80
Arka ayaklar .....	13
Arka ekran .....	21
Artı .....	62
Aşırı Isınma .....	86
Ayak ayarlama kolu .....	10
Ayarlanabilir ön ayak .....	11
Ayarlar menüsü .....	78

**B**

Başlangıç Ekranı .....	79
Bekleme Modu .....	80
Belge Kamerası .....	109
Beyaz Tahta .....	44
Bilgiler menüsü .....	80
Bilgisayar bağlantı noktası .....	12

**Ç**

Çalıştırma sıcaklığı .....	115
Çözünürlük .....	81

**D**

Depolama sıcaklığı .....	115
Desen .....	79

Desteklenen Monitör Ekranları .....	113
Devamlı .....	59
Dil .....	80
Dinamik .....	43, 44
Direkt Güç açma .....	80
Direkt güç açma .....	80

**E**

Ekran .....	79
Ekran Arkaplanı .....	79
Ekran boyutu .....	111
Ekran değiştirme süresi .....	60
Ekran Yerleşimi .....	78
En Boy Oranı .....	45, 77
Enerji Tüketimi .....	78
Enerji tüketimi .....	78
ESC/VP21 .....	70
E-Zoom .....	62

**F**

Fare işaretçisi .....	63
Fotoğraf .....	43
Freeze .....	60

**G**

Giriş Sinyali .....	77
Giriş sinyali .....	81
Görüntü menüsü .....	75
Görüntüleri döndürme .....	57
Görünüm Ayarları .....	59
Göstergeler .....	85, 86
Gösterme sırası .....	59
Güç girişi .....	12

Güç göstergesi .....	85
----------------------	----

**H**

Hava çıkış fanı .....	10
Hava filtresi değiştirme süresi .....	106
Hava filtresi ve hava giriş fanının temizlenmesi .....	101
Hava filtresinin değiştirilmesi .....	106
HDMI bağlantı noktası .....	12
HDMI Video Aralığı .....	77

**İ**

İleri giden .....	77
İsteğe bağlı aksesuarlar .....	109
İşaretçi .....	61
İşaretçi Şekli .....	78
İşletim .....	80
İşletim Kilidi .....	68, 78
İzleme .....	76

**K**

Kablosuz fare işlevi .....	63
Kara tahta .....	44
Kaynak .....	81
Kaynak Arama .....	30
Kontrast .....	75
Konum .....	77
Kull. Logosu Koruma .....	66
Kullanıcı Düğmesi .....	79
Kullanıcı Logosu .....	64
Kumanda paneli .....	14

**L**

Lamba çalışma süresini sıfırlama .....	81, 106
Lamba değiştirme süresi .....	103
Lamba göstergesi .....	85
Lamba kapağı .....	11
Lamba saati .....	81
Lambanın değiştirilmesi .....	103

**M**

Mercek Kapağı Zamanlaması .....	80
Mesafe .....	111
Mesaj .....	79
Monitör Ekranları .....	113
Mutlak Renk Sıc. ....	76

**N**

Netlik .....	75
--------------	----

**O**

Odaklama halkası .....	11
Oto. Y/D Ekr. Yer. ....	78
Otomatik Ayarlar .....	76, 77
Otomatik İris .....	44, 76
Oturma Odası .....	44
Oyun .....	44

**Ö**

Ön .....	21, 80
Özellikler .....	115

**P**

Parazit Azaltma .....	77
Parça Adları ve İşlevleri .....	10
Parlaklık .....	75
Pillerin değiştirilmesi .....	18
Projektör Yüzeyinin Temizlenmesi .....	101

**R**

Renk Ayarı .....	76
Renk Doygunluğu .....	75
Renk Modu .....	43, 75
Renk Tonu .....	75

**S**

Sarf Malzemeleri .....	109
Senk. Bilgileri .....	81
Senkronizasyon .....	76
Senkronizasyon bilgileri .....	81
Ses Düzeyi .....	78
Ses Düzeyi Düğmesi .....	14
Ses Girişi .....	80
Sıcaklık göstergesi .....	85
Sıfırlama menüsü .....	81
Sinema .....	44
Sinyal menüsü .....	76
Slayt Gösterisi .....	58
Slayt Gstr. ....	55
Sorun Çözme .....	85
Source Search .....	14
Spor .....	43
sRGB .....	44
Sunum .....	43, 54

Sürücüyü seçin .....	56
----------------------	----

**Ş**

Şifre koruma etiketi .....	66
Şifre koruması .....	66

**T**

Tam Kilit .....	68
Tavan .....	21, 80
Tavan askısı tespit noktaları .....	13
Temizleme .....	101
Tiyatro .....	43
Tümünü sıfırla .....	81

**U**

USB(TypeA) bağlantı noktası .....	12
USB(TypeB) bağlantı noktası .....	12
Uyku Modu .....	80
Uzak alıcı .....	11, 12
Uzaktan kumanda .....	15
Uzatılmış menüsü .....	79

**V**

Video Bağlantı Noktası .....	12
Video sinyali .....	77, 81

**Y**

Yakınlaştırma halkası .....	11
Yansıtma .....	80
Yapılandırma menüsü .....	73
Yardım işlevi .....	83
Yenileme Hızı .....	81

Yüksek İrtifa Modu .....	80
--------------------------	----