



# Kullanım Kılavuzu

## Multimedia Projector

**EB-585Wi**

**EB-575Wi**

**EB-585W**

**EB-575W**

**EB-580**



**EB-570**

# Bu Kılavuzda Kullanılan İşaretler





## • Güvenlik işaretleri

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

İşaretler ve anlamları aşağıdaki gibidir. Kılavuzu okumadan önce işaretleri tamamen anladığınızdan emin olun.

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

## • Genel bilgi işaretleri

<b>Dikkat</b>	Yeterince dikkat edilmediğinde hasar veya yaralanmalara yol açabilecek prosedürleri belirtir.
	Bir konu başlığı ile ilgili bilinmesi yararlı olabilecek ek bilgileri ve noktaları belirtir.
	Bir konu başlığı ile ilgili ayrıntılı bilginin bulunduğu sayfayı belirtir.
	Bu sembolün önünde yer alan altı çizili sözcük veya sözcüklerin açıklamasının terminoloji sözlüğünde yer aldığını işaret eder. "Ek" başlığındaki "Sözlük" bölümüne bakın.  "Sözlük" <a href="#">s.190</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 ..... 8

Etkileşim Özellikleri (Easy Interactive Function) (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi) . . . . .	8
Kısa Mesafeden Yansıtmayı Etkinleştirme . . . . .	8
Bir Ağa Bağlanıp Bilgisayarınızın Ekranındaki Görüntülerin Yansıtılması . . . . .	8
Geliştirilmiş Güvenlik İşlevleri . . . . .	9
Dosyalarınızı Belge Kamerasıyla Büyütün ve Yansıtın . . . . .	9

### Parça Adları ve İşlevleri ..... 11

Ön/Yan . . . . .	11
Üst/Yan . . . . .	12
Arayüz . . . . .	13
Taban . . . . .	14
Ayakları Takma (Yalnızca Ayakla Birlikte Verilen Modeller) . . . . .	15
Kumanda Paneli . . . . .	16
Uzaktan Kumanda . . . . .	17
Uzaktan Kumanda Pillerinin Değiştirilmesi . . . . .	19
Uzaktan Kumanda Çalışma Mesafesi . . . . .	20
Etkileşimli Kalem (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi) . . . . .	20
Etkileşimli Kalemin Pimini Değiştirme . . . . .	21
Etkileşimli Kalemin Ucunu Değiştirme . . . . .	22
Kalem Tepsisi (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi) . . . . .	23

### Projektörün Hazırlanması

### Projektörün Kurulması ..... 25

Kurulum Yöntemleri . . . . .	25
Etkileşim Özelliklerini Kullanırken (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi) . . . . .	26

### Donanımın Bağlanması ..... 28

Bilgisayarın Bağlanması . . . . .	28
Akıllı Telefon veya Tablet Aygıtı Bağlama . . . . .	30

Görüntü Kaynaklarının Bağlanması . . . . .	31
USB Aygıtlarının Bağlanması . . . . .	34
Mikrofon Bağlama . . . . .	36
Harici Ekipman Bağlama . . . . .	37
Bir LAN Kablosu Bağlama . . . . .	39
İsteğe Bağlı Kablosuz LAN Ünitesi Kurulumu . . . . .	40
Birden Çok Projektöre Bağlanma (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi) . . . . .	41

### Temel Kullanım

### Görüntülerin Yansıtılması ..... 44

Yansıtmaya Hazırlanma . . . . .	44
Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama) . . . . .	45
Uzaktan Kumandayı Kullanarak Hedef Görüntüye Geçiş . . . . .	46
USB Display ile Yansıtma . . . . .	47
Sistem Gereksinimleri . . . . .	47
İlk Kez Bağlanma . . . . .	48
Kaldırma . . . . .	49

### Yansıtılan Görüntülerin Ayarlanması ..... 50

Yastık Distorsiyonunun Düzeltilmesi . . . . .	50
Y/D Ekran Yerleşimi . . . . .	50
Quick Corner . . . . .	51
Görüntü Boyutunun Ayarlanması . . . . .	53
Görüntünün Konumunu Ayarlama (Görüntü Kaydırma) . . . . .	53
Görüntünün Dikey Konumunu Ayarlama (Yalnızca Ayakla Birlikte Verilen Modeller) . . . . .	54
Görüntünün Yüksekliğini Artırma . . . . .	54
Görüntünün Yüksekliğini Azaltma . . . . .	54
Görüntünün Yatay Konumunu Ayarlama (Yalnızca Ayakla Birlikte Verilen Modeller) . . . . .	54
Odağın Düzeltmesi . . . . .	55
Ses Düzeyinin Ayarlanması . . . . .	57
Yansıtma Kalitesini Seçme (Renk Modu'nu Seçme) . . . . .	58
Otomatik İris'i Ayarlama . . . . .	58
Yansıtılan Görüntünün En Boy Oranının Değiştirilmesi . . . . .	59

Değiştirme Yöntemleri	59
En Boy Oranı Modunun Değiştirilmesi (yalnızca EB-585Wi/EB-585W/EB-575Wi/EB-575W)	59
En Boy Oranı Modunun Değiştirilmesi (yalnızca EB-580/EB-570)	61

## Etkileşim Özelliklerini Kullanma (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi)

<b>Etkileşim Özelliği Modları</b>	<b>64</b>
Yansıtılan Görüntü Üzerinde Çizim (Ek Açıklama Modu)	65
Yansıtılan Ekranın Beyaz Tahta Olarak Kullanımı (Beyaz Tahta Modu)	66
Bilgisayar Özelliklerini Yansıtılan Ekrandan Denetleme (Bilgisayar Etkileşimli Modu)	67
Bilgisayar Etkileşimli Modu Sistem Gereksinimleri	67
Bilgisayar Etkileşimli Modunu Kullanma	67
Easy Interactive Driver Sistem Gereksinimleri (yalnızca OS X)	70
Easy Interactive Driver'ı OS X'e Yükleme	70
<b>Etkileşimli Kalemeleri Kullanma</b>	<b>72</b>
Kalem Kalibrasyonu	73
Otomatik Olarak Kalibre Etme	73
Manüel Olarak Kalibre Etme	75
Kalem Çalışma Alanını Ayarlama	77
<b>Ekranla Etkileşime Geçme</b>	<b>79</b>
Etkileşimli Moda Geçiş	79
Ek Açıklama Modu ve Beyaz Tahta Modu Araç Çubukları	80
Çizgi Genişliğini ve Rengini Seçme	81
Beyaz Tahta Şablonları Seçme	82
Projektör Kontrol Araç Çubuğu	82
Ağ Aygıt Ekranını Projektör Kontrol Araç Çubuğundan Seçme	83
<b>Bir Ağ Üzerinden Etkileşim Özelliklerini Kullanma</b>	<b>85</b>
Farklı Bir Ağdaki Projektöre Bağlanma Sırasındaki Önlemler	85
<b>Windows Kalem Girişi ve Mürekkep Araçları</b>	<b>87</b>
Windows Kalem Girişi ve Mürekkep Özellikleri	87

Windows Kalem Girişi ve Mürekkep Özelliklerini Kullanma	88
---	----

## Kullanışlı İşlevler

<b>Projeksiyon İşlevleri</b>	<b>90</b>
USB Depolama Aygıtında Saklanan Görüntüleri Yansıtma (PC Free)	90
PC Free Kullanarak Yansıtılabilecek Dosyaların Özellikleri	90
PC Free Örnekleri	90
PC Free Çalıştırma Yöntemleri	91
Seçilen Görüntülerin veya Filmlerin Yansıtılması	92
Bir Klasörde Yer Alan Görüntü Dosyalarının Sırayla Yansıtılması (Slayt Gstr.)	93
Görüntü Dosyası Görünüm Ayarları ve Slayt Gstr. İşletim Ayarları	94
Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)	95
Görüntünün Dondurulması (Dondur)	95
İşaretçi İşlevi (İşaretçi)	96
Görüntünün Bir Bölümünün Büyütülmesi (E-Zoom)	96
Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare)	97
Bir Kullanıcı Logosunu Kaydetme	99
Kullanıcı Desenin Kaydedilmesi	101
<b>Güvenlik İşlevleri</b>	<b>103</b>
Kullanıcı Yönetimi (Şifre Koruması)	103
Şifre Koruması Türleri	103
Şifre Koruması Ayarı	103
Şifreyi Girme	104
Çalışmayı Kısıtlama (İşletim Kilidi)	105
Hırsızlık Önleyici Kilit	106
Kablo Kilidini Takma	106
<b>İzleme ve Denetleme</b>	<b>107</b>
EasyMP Monitor Hakkında	107
Message Broadcasting	107
Web Tarayıcı Kullanarak Ayarların Değiştirilmesi (Web Kontrol)	107
Projektör Kurulumu	107
Web Kontrol Ekranını Görüntüleme	108
Web Remote Ekranının Görüntülenmesi	108

Sorunları Rapor Etmek için Posta Bildirimi İşlevini Kullanma	110
Hata Bildirim Mesajının Okunması	110
SNMP Kullanarak Yönetim	110
ESC/VP21 Komutları	111
Komut Listesi	111
Kablo Yerleşimleri	111
PJLink Hakkında	112
Crestron RoomView® Hakkında	113
Projektörün Bilgisayarınızdan Çalıştırılması	113

## Yapılandırma Menüsü

Yapılandırma Menüsünü Kullanma	119
--------------------------------	-----

İşlevler Listesi	120
------------------	-----

Yapılandırma Menüsü Tablosu	120
Ağ Menüsü	121
Görüntü Menüsü	122
Sinyal Menüsü	123
Ayarlar Menüsü	125
Uzatılmış Menüsü	127
Easy Interactive Function Ayar Öğeleri	129
Ağ Menüsü	130
Ağ Menüsünün Kullanımı Hakkında Notlar	131
Yazılım Klavyesi İşlemleri	132
Temel Menüsü	133
Kablosuz LAN Menüsü	133
Güvenlik Menüsü	135
Kablolu LAN Menüsü	136
Posta Menüsü	136
Diğerleri Menüsü	137
Sıfırla Menüsü	138
ECO Menüsü	139
Bilgiler Menüsü (Yalnızca Ekran)	140
Sıfırla Menüsü	141

Birden Çok Projektör için Toplu Kurulum Yapma	142
---	-----

## Sorun Giderme

Yardım Öğesini Kullanma	144
-------------------------	-----

Sorun Çözme	145
-------------	-----

Göstergeleri Okuma	145
Göstergeler Yardımcı Olmazsa	150
Görüntülerle İlgili Sorunlar	151
Hiç bir görüntü belirmiyor	151
Hareketli görüntüler görüntülenmiyor (sadece görüntünün hareketli bölümü siyah)	152
Yansıtma Otomatik Olarak Duruyor	152
Desteklenmiyor. Mesajı Görüntüleniyor	152
Sinyal Yok Mesajı Görüntüleniyor	153
Görüntüler Bulanık, Odak Dışında veya Bozuk	153
Görüntülerde Parazit veya Bozulma Görünüyor	154
Fare İmleci Titriyor (yalnızca USB Display yansıtılırken)	154
Görüntü Kesik (Geniş) veya Küçük ya da En Boy Oranı Uygun Değil	155
Görüntü Renkleri Doğru Değil	156
Görüntüler Koyu Görünüyor	156
Yansıtma Başladığında Meydana Gelen Sorunlar	157
Projektör Açılmıyor	157
Etkileşim Özellikleri İlgili Sorunlar (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi)	157
Yansıtılan Ekran Çizim Yapılmıyor	157
Bilgisayarı Bağladıktan Sonra Yansıtılan Ekrandan Bilgisayar Çalıştırılmıyor	158
Easy Interactive Function esnasında bir hata oluştu. Mesajı Görüntüleniyor	158
Bilgisayarın Faresi Düzgün Çalışmıyor	158
Etkileşimli Kalem Çalışmıyor	159
Etkileşimli Kalemin Tepki Süresi Yavaş (yalnızca USB Display yansıtılırken)	159
Manuel Olarak Kalibre Ederken Nokta Kendiliğinden Hareket Ediyor ya da Bir Sonraki Konuma Hareket Etmiyor	159
Diğer Sorunlar	160
Ses Duyulmuyor ya da Ses Kısık	160
Mikrofondan Ses Gelmiyor	161
Seste cızırtı var (sadece USB Display yansıtılırken)	161
Uzaktan Kumanda Çalışmıyor	161
Mesajlar ve Menüler için Dili Değiştirmek İstiyorum	162
Projektörde Bir Hata Oluşmasına Rağmen Posta Alınamıyor	162

Web Tarayıcısı Kullanarak Ayarlar Değiştirilemiyor .....	162
<b>Event ID Hakkında .....</b>	<b>163</b>

## Bakım

<b>Temizleme .....</b>	<b>165</b>
Projektör Yüzeyinin Temizlenmesi .....	165
Yansıtma Penceresi'nin Temizlenmesi .....	165
Engel Sensörünü Temizleme .....	165
Hava Filtresi'nin Temizlenmesi .....	166
<b>Sarf Malzemelerinin Değiştirilmesi .....</b>	<b>169</b>
Lambanın Değiştirilmesi .....	169
Lamba Değiştirme Süresi .....	169
Lambanın Değiştirilmesi .....	170
Lamba Saatini Sıfırlama .....	173
Hava Filtresinin Değiştirilmesi .....	173
Hava Filtresi Değiştirme Süresi .....	173
Hava Filtresinin Değiştirilmesi .....	173

## Ek

<b>İsteğe Bağlı Aksesuarlar ve Sarf Malzemeleri .....</b>	<b>178</b>
İsteğe Bağlı Aksesuarlar .....	178
Sarf Malzemeleri .....	178
<b>Ekran Boyutu ve Yansıtma Mesafesi .....</b>	<b>179</b>
Yansıtma Mesafesi (EB-585Wi/EB-585W/EB-575Wi/EB-575W için) .....	179
Yansıtma Mesafesi (EB-580/EB-570 için) .....	180
<b>Desteklenen Monitör Ekranları .....</b>	<b>182</b>
Desteklenen Çözünürlükler .....	182
Bilgisayar Sinyalleri (Analog RGB) .....	182
Bileşen Video .....	182
Bileşik Video .....	182

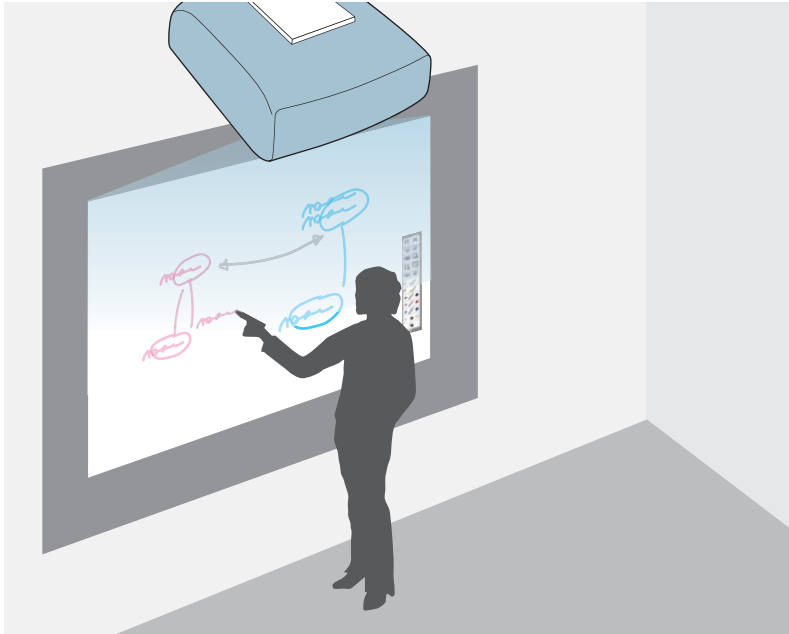
HDMI Giriş Sinyali .....	182
MHL Giriş Sinyali .....	183
<b>Özellikler .....</b>	<b>184</b>
Projektörün Genel Özellikleri .....	184
<b>Görünüm .....</b>	<b>188</b>
<b>Sözlük .....</b>	<b>190</b>
<b>Genel Notlar .....</b>	<b>192</b>
Telsiz Telgraf Yasası Düzenlemeleri .....	192
İşaretler Hakkında .....	192
Genel Bildirim: .....	193



# Giriş

Bu bölüm, projektör özelliklerini ve parça adlarını açıklar.

## Etkileşim Özellikleri (Easy Interactive Function) (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi)



Aşağıdaki işlemleri etkileşimli kalemle yapabilirsiniz:

- Yansıtılan ekranı beyaz tahta olarak kullanın
- Bilgisayardan yansıtılan içeriğin üzerine çizim yapın
- Yansıtılan ekrandan bilgisayarı çalıştırın
- Yansıtılan ekrandan projektörü çalıştırın
- Yansıtılan ekrandan, ürünle birlikte verilen EasyMP Multi PC Projection'u kullanarak ağa bağlı aygıtları seçin
- Ürün ile birlikte verilen EasyMP Network Projection yazılımını ya da isteğe bağlı olarak edindiğiniz Quick Wireless'i kullanarak bir ağ üzerinde etkileşim özelliklerini kullanın.

☛ "Etkileşim Özelliklerini Kullanma (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi)"

s.63

## Kısa Mesafeden Yansıtmayı Etkinleştirme

Projektörü ekrandan uzaklaştırmak zorunda kalmadan geniş görüntüleri kısa mesafeden yansıtabilirsiniz. Projektörü tavana veya duvara takarak ekranın yakınında dururken bile ekrana düşen gölgeyi azaltabilir ve gözünüzün yansıtılan ışıkla kamaşmasını önleyebilirsiniz.

☛ "Ekran Boyutu ve Yansıtma Mesafesi" s.179

## Bir Ağa Bağlanıp Bilgisayarınızın Ekranındaki Görüntülerin Yansıtılması

EasyMP Network Projection yazılımını ve ürünle birlikte verilen EPSON Projector Software CD-ROM'da bulunan EasyMP Multi PC Projection yazılımını kullanarak aşağıdaki işlemleri gerçekleştirebilirsiniz.

- Projektörü ağ üzerinde paylaşma

EasyMP Network Projection kullanarak projektörü bir ağa bağlayabilir ve birden fazla bilgisayarla paylaşabilirsiniz. Bu, kablo değiştirmeden herhangi bir bilgisayardan görüntüleri ve belgeleri yansıtmanıza olanak tanır. Ayrıca bir bilgisayardan birden fazla projektöre yansıtma yapabilirsiniz.

☛ [EasyMP Network Projection Kullanım Kılavuzu](#)

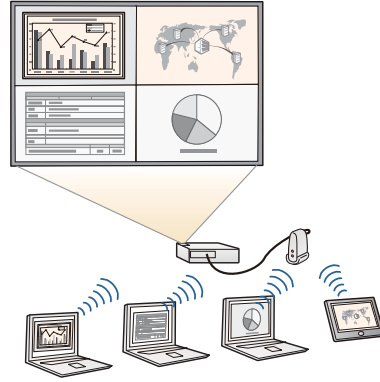




- Aynı anda birden fazla bilgisayar ekranını yansıtma

EasyMP Multi PC Projection kullanarak, ağdaki bir bilgisayardan veya Epson iProjection uygulaması kurulu olan akıllı telefon ya da tablet aygıtlarından aynı anda dört ekrana kadar yansıtma yapabilirsiniz.

🔑 [EasyMP Multi PC Projection Kullanım Kılavuzu](#)



İsteğe bağlı ürünleri ve uygulamaları kullanarak aşağıdaki işlemleri gerçekleştirebilirsiniz.

- Bilgisayarınızın ekranını kablosuz olarak yansıtma

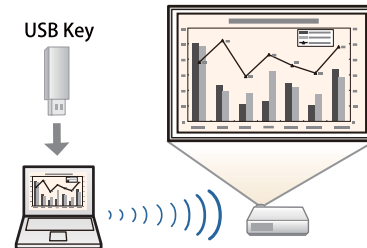
İsteğe bağlı kablosuz LAN ünitesini kurarak, bilgisayar ekranını bir ağ üzerinden yansıtabilirsiniz.

🔑 "İsteğe Bağlı Kablosuz LAN Ünitesi Kurulumu" [s.40](#)



- Quick Wireless ile bir bilgisayara kolayca bağlanma

Bir bilgisayara isteğe bağlı Quick Wireless Connection USB Key'i bağlayarak, kablosuz LAN bağlantısı için ağ ayarlarını otomatik olarak yapıp, bilgisayarın ekranını yansıtabilirsiniz.



- Taşınabilir aygıtlardan alınan görüntülerin ağ üzerinden yansıtılması

Akıllı telefonunuzda veya tablet aygıtınızda Epson iProjection uygulaması kuruluysa, aygıttan kablosuz olarak veri yansıtabilirsiniz. Epson iProjection uygulamasını App Store veya Google Play'den ücretsiz olarak indirebilirsiniz. App Store veya Google play ile iletişim sırasında tahakkuk eden ücretler, müşterinin sorumluluğundadır.



## Geliştirilmiş Güvenlik İşlevleri

- Kullanıcıları kısıtlamak ve yönetmek için Parola Koruma

Bir parola koyarak projektörü kimlerin kullanacağını kısıtlayabilirsiniz.

🔑 "Kullanıcı Yönetimi (Şifre Koruması)" [s.103](#)

- Çalışma Kilidi kontrol paneli üzerindeki tuşların kullanımını kısıtlar

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

🔑 "Çalışmayı Kısıtlama (İşletim Kilidi)" [s.105](#)

- Çeşitli hırsızlık önleyici aygıtlarla donatılmıştır

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

- Güvenlik yuvası

- Güvenlik kablosu kurulum noktası

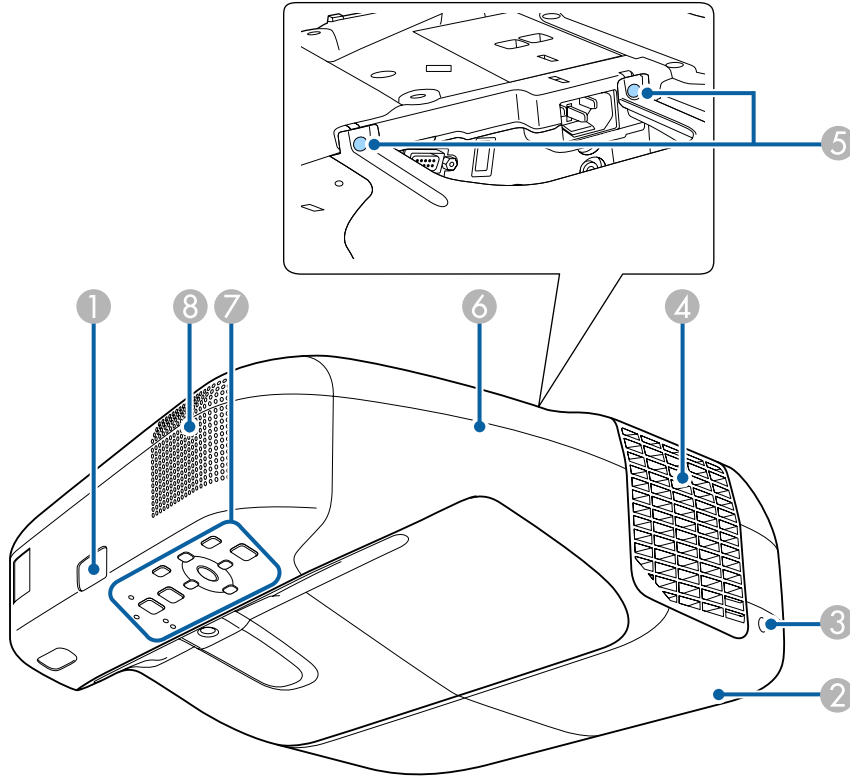
🔑 "Hırsızlık Önleyici Kilit" [s.106](#)

## Dosyalarınızı Belge Kamerasıyla Büyütün ve Yansıtın

İsteğe bağlı olarak edindiğiniz Belge Kamerası'nı kullanarak, kağıt belgeleri ve nesneleri yansıtabilirsiniz. Bilgisayara bağlanmak ve verilen yazılımı kullanmak suretiyle, projektör yeteneklerinin tümünü kullanabilirsiniz.

☞ "İsteğe Bağlı Aksesuarlar" [s.178](#)

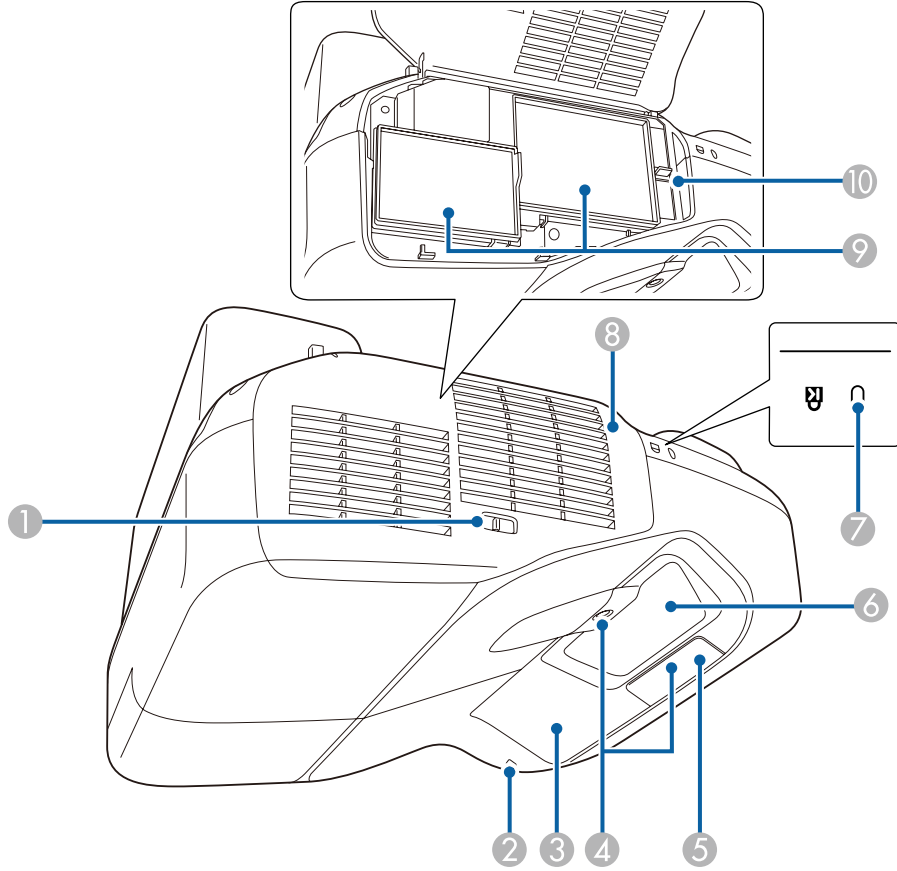
## Ön/Yan



Ad	Fonksiyon
① Uzak alıcı	Uzaktan kumanda sinyallerini alır.
② Lamba kapağı	Projektor lambasını değiştireceğiniz zaman açın. ☛ "Lambanın Değiştirilmesi" s.169
③ Lamba kapağı sabitleme vidası	Lamba kapağını yerine sabitleyen vida. ☛ "Lambanın Değiştirilmesi" s.169

Ad	Fonksiyon
④ Hava çıkış fanı	Projektörü dahili olarak soğutmak için kullanılan havanın çıkış fanı. <div><b>⚠ Dikkat</b> 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.</div>
⑤ Kablo kapağı tespit vidaları	Kablo kapağını yerine sabitleyen vida.
⑥ Kablo kapağı	Harici aygıtların kablolarını bağlamak ya da kablosuz LAN ünitesini kurmak için iki vidayı gevşetin ve kapağı açın.
⑦ Kontrol paneli	Projektorün işletimini sağlar. ☛ "Kumanda Paneli" s.16
⑧ Hoparlör	Ses çıkışı sağlar.

## Üst/Yan

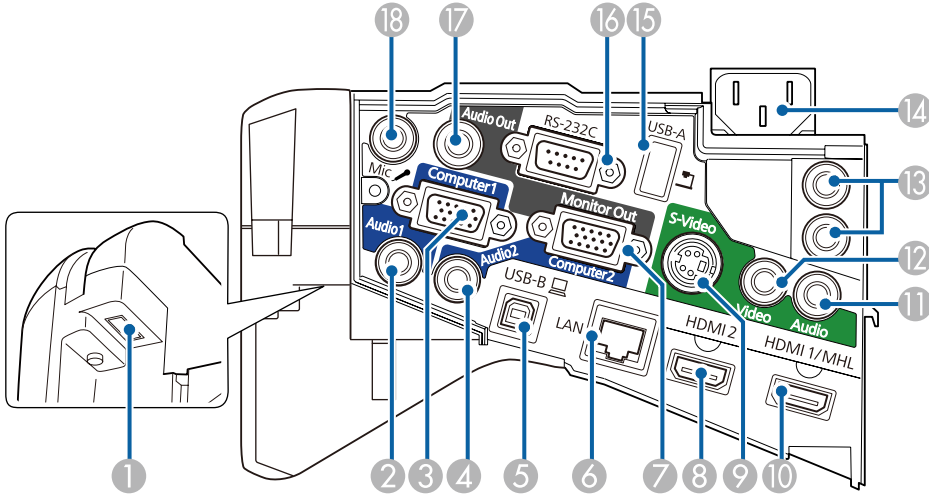


Ad	Fonksiyon
1 Hava filtresi kapağı açma/kapama kolu	Hava filtresi kapağını açar ve kapatır.
2 Kablosuz LAN göstergesi	İsteğe bağlı kablosuz LAN ünitesine erişim durumunu gösterir.

Ad	Fonksiyon
3 Easy Interactive Function alıcısı (sadece EB-585Wi/EB-575Wi)	Etkileşimli kalemde sinyal alır. ☛ "Etkileşim Özelliklerini Kullanma (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi)" s.63
4 Engel sensörü	Projeksiyon alanındaki engelleri algılar. ☛ "Engel Sensörünü Temizleme" s.165
5 Uzak alıcı	Uzaktan kumanda sinyallerini alır.
6 Yansıtma penceresi	Görüntüleri yansıtır. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p><b>⚠ Uyarı</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Yansıtma sırasında yansıtma penceresine bakmayın.</li> <li>Yansıtma penceresinin yakınına herhangi bir nesneyi veya elinizi koymayın. Yoğunlaştırılmış yansıtma ışığı nedeniyle bu kısım yüksek ısılarla ulaştığından, yanıklara, yangına veya nesnelerin deforme olmasına yol açabilir.</li> </ul> </div>
7 Güvenlik yuvası	Güvenlik yuvası, Kensington tarafından üretilen Microsaver Security System ile uyumludur. ☛ "Hırsızlık Önleyici Kilit" s.106
8 Hava filtresi kapağı	Hava filtresini değiştirirken veya odaklama kolunu çalıştırırken açın.
9 Hava giriş fanı (hava filtresi)	Projektörün iç kısmını soğutmak için hava girişi sağlar. ☛ "Hava Filtresi'nin Temizlenmesi" s.166 ☛ "Hava Filtresinin Değiştirilmesi" s.173
10 Odaklama kolu	Görüntü odağını ayarlar. Çalıştırmak için hava filtresi kapağını açın.

## Arayüz

Kablo kapağının altında aşağıdaki bağlantı noktaları yer alır.

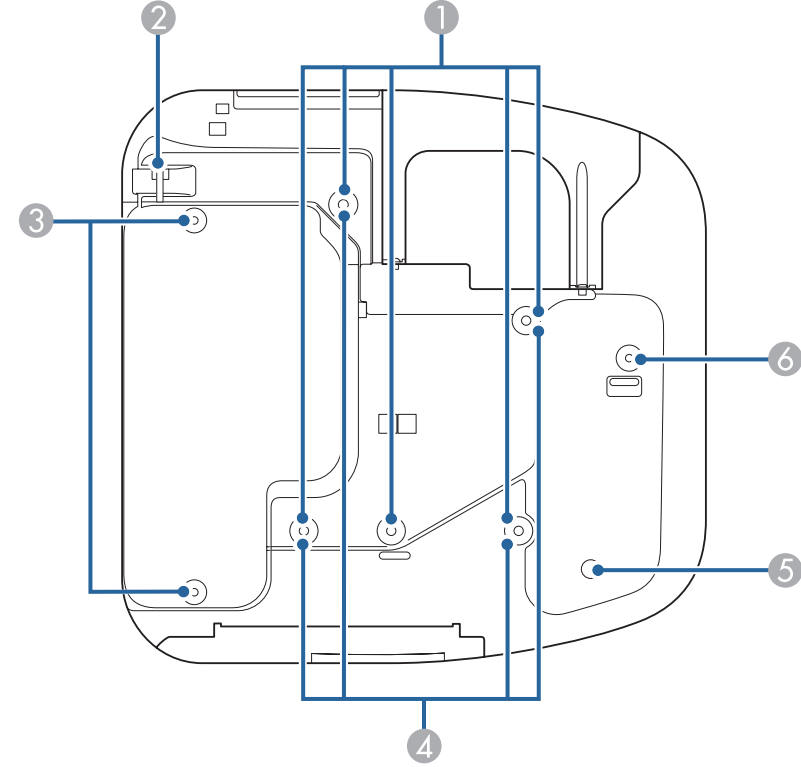


Ad	Fonksiyon
1 <b>Kablosuz LAN ünitesi takılma bölümü</b>	İsteğe bağlı Kablosuz LAN ünitesini takın. ☛ "İsteğe Bağlı Kablosuz LAN Ünitesi Kurulumu" s.40
2 <b>Audio1 Bağlantı Noktası</b>	Computer1 bağlantı noktasına bağlı ekipmandan ses girişi alınmasını sağlar.
3 <b>Computer1 bağlantı noktası</b>	Bir bilgisayardan gelen görüntü sinyalleri ve diğer video kaynaklarından gelen bileşen video sinyallerinin girişini sağlar.
4 <b>Audio2 Bağlantı Noktası</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Computer2 bağlantı noktasına bağlı ekipmandan ses girişi alınmasını sağlar.</li> <li>USB-A bağlantı noktasına bağlı olan aygıttan alınan görüntüler yansıtılırken, başka aygıtlardan ses girişi alınmasını sağlar.</li> </ul>

Ad	Fonksiyon
5 <b>USB-B bağlantı noktası</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Birlikte verilen veya piyasada satılan bir USB kablosu yardımıyla projektörü bilgisayara bağlar ve bilgisayardaki görüntüleri yansıtır. ☛ "USB Display ile Yansıtma" s.47</li> <li>Projektörün, birlikte verilen veya piyasada satılan USB kablosuyla bilgisayara bağlanmasını ve Kablosuz Fare işlevinin kullanılmasını sağlar. ☛ "Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare)" s.97</li> <li>Etkileşimli kalemın fare olarak kullanılması için projektörü ürünle birlikte verilen USB kablosuyla bir bilgisayara bağlar (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi). ☛ "Bilgisayar Özelliklerini Yansıtılan Ekrandan Denetleme (Bilgisayar Etkileşimli Modu)" s.67</li> </ul>
6 <b>LAN bağlantı noktası</b>	Bir ağa bağlanmak için buraya LAN kablosu bağlanır.
7 <b>Monitor Out/Computer2 girişi bağlantı noktaları</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Monitör Çıkış Portu</b>, Yapılandırma menüsünden <b>Monitör Çıkışı</b> olarak ayarlandığında, Computer1 bağlantı noktasından gelen analog RGB sinyalleri harici monitöre gönderilir. 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>HDMI2 bağlantı noktası</b>	HDMI ile uyumlu video ekipmanı ve bilgisayarlardan gönderilen video sinyallerinin girişini sağlar. Bu projektör, <b>HDCP</b> ile uyumludur.
9 <b>S-Video bağlantı noktası</b>	Video kaynaklarından gönderilen S-video sinyalleri için.

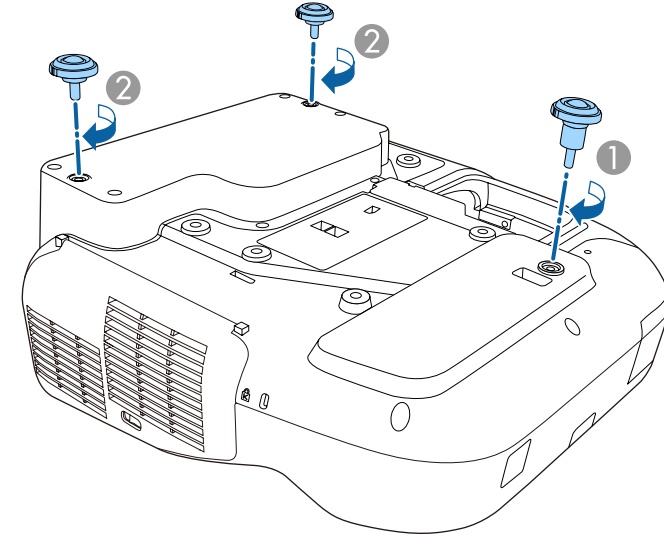
Ad	Fonksiyon
10 <b>HDMI1/MHL giriş bağlantı noktası</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>HDMI ile uyumlu video ekipmanı ve bilgisayarlardan gönderilen video sinyallerinin girişini sağlar. Bu projektör, <a href="#">HDCP</a> ile uyumludur.</li> <li><a href="#">MHL</a> (Mobil Yüksek Tanımlı Bağlantı) desteği olan akıllı telefon veya tablet aygıtlarından sinyal girişini sağlar.</li> </ul>
11 <b>Audio bağlantı noktası</b>	S-Video bağlantı noktasına veya Video bağlantı noktasına bağlı ekipmandan ses girişi alınmasını sağlar.
12 <b>Video bağlantı noktası</b>	Video kaynaklarından gelen bileşik video sinyalleri için giriş.
13 <b>SYNC IN/OUT bağlantı noktası (sadece EB-585Wi/EB-575Wi)</b>	<p>Aynı projektörün birden çok sürümüyle aynı oda içinde etkileşim özelliklerini kullanırken, projektörlere isteğe bağlı uzaktan kumanda kablo setini (ELPKC28) bağlamanız gerekir. Kablo seti bağlandığında etkileşimli kalem sorunsuzca çalışacaktır.</p> <p>☛ "Birden Çok Projektöre Bağlanma (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi)" <a href="#">s.41</a></p>
14 <b>Güç girişi</b>	<p>Elektrik kablosunun projektöre takılmasını sağlar.</p> <p>☛ "Yansıtma Hazırlanma" <a href="#">s.44</a></p>
15 <b>USB-A bağlantı noktası</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>USB bellek aygıtı veya dijital fotoğraf makinesini bağlar ve görüntüleri PC Free uygulamasında yansıtır.</li> <li>☛ "USB Depolama Aygıtında Saklanan Görüntüleri Yansıtma (PC Free)" <a href="#">s.90</a></li> <li>İsteğe bağlı olarak edindiğiniz Belge Kamerası bağlanır.</li> </ul>
16 <b>RS-232C bağlantı noktası</b>	<p>Projektör bilgisayardan kontrol edildiği zaman, projektörü bilgisayara bir RS-232C kablosu ile bağlayın. Bu bağlantı noktası kontrol amaçlı olarak kullanılır ve normalde kullanılmaması gerekir.</p> <p>☛ "ESC/VP21 Komutları" <a href="#">s.111</a></p>
17 <b>Audio Out bağlantı noktası</b>	Yansıtılmakta olan görüntüden veya Mic bağlantı noktasından gelen sestən, harici bir hoparlöre çıkış alır.
18 <b>Mic bağlantı noktası</b>	<p>Mikrofondan ses girişi yapar.</p> <p>☛ "Mikrofon Bağlama" <a href="#">s.36</a></p>

## Taban



Ad	Fonksiyon
1 <b>Tavan askısı tespit noktaları (beş nokta)</b>	<p>Projektör tavana asılı olarak kullanılacağı zaman isteğe bağlı Tavan askısı'nı buraya monte edin.</p> <p>☛ "Projektörün Kurulması" <a href="#">s.25</a></p> <p>☛ "İsteğe Bağlı Aksesuarlar" <a href="#">s.178</a></p>
2 <b>Güvenlik kablosu kurulum noktası</b>	<p>Piyasada satılan bir kablo kilidini buradan geçirin ve yerine sabitleyin.</p> <p>Projektörü duvarda veya tavana asılı olarak kullanacağınız zaman düşme önleyici kabloları buradan geçirmeyin.</p> <p>☛ "Kablo Kilidini Takma" <a href="#">s.106</a></p>

Ad	Fonksiyon
3 Arka ayak tespit noktaları (iki nokta)	Projektörü masa gibi bir yüzeyde kullanırken ayakları takın. (Sadece ayakla birlikte verilen modellerde) ☛ "Ayakları Takma (Yalnızca Ayakla Birlikte Verilen Modeller)" s.15
4 Duvar askısı tespit noktaları (dört nokta)	Duvara monte ederken birlikte verilen veya isteğe bağlı ayar plakasını takın. ☛ Kurulum Kılavuzu ☛ "İsteğe Bağlı Aksesuarlar" s.178
5 Aydınlatma sensörü	Çevrenin parlaklığının algılayıp ekranın parlaklığını otomatik olarak ayarlar. Yapılandırma menüsünden <b>Parlaklık Kontrolü</b> 'nü <b>Otomatik</b> olarak ayarlayın. ☛ ECO - Parlaklık Kontrolü s.139
6 Ön ayak tespit noktası	Projektörü masa gibi bir yüzeyde kullanırken ara parçayla ayağı takın. (Sadece ayakla birlikte verilen modellerde) ☛ "Ayakları Takma (Yalnızca Ayakla Birlikte Verilen Modeller)" s.15

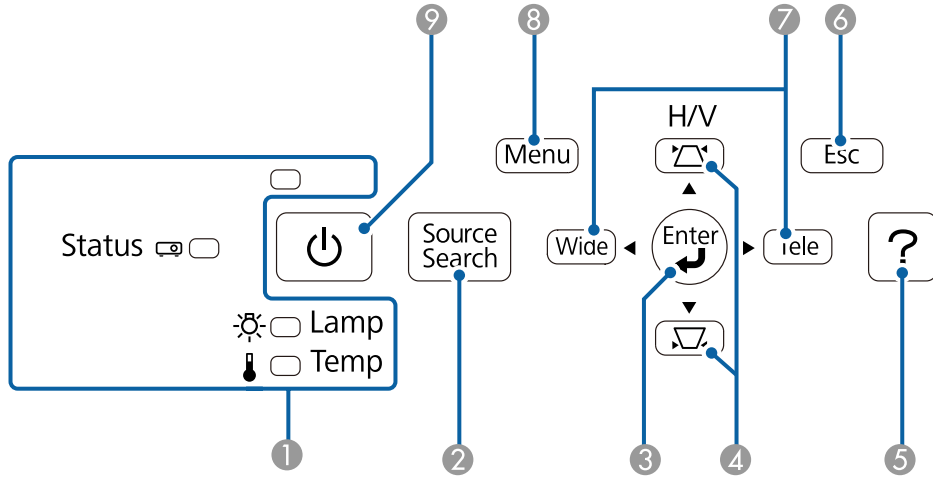


- 1 Ayağı ara parçayla ön ayak tespit noktasına takın.
- 2 Arka ayağı (x2), ayak tespit noktalarına takın.

## Ayakları Takma (Yalnızca Ayakla Birlikte Verilen Modeller)

Ayakları, ayak tespit noktalarına takın.

## Kumanda Paneli

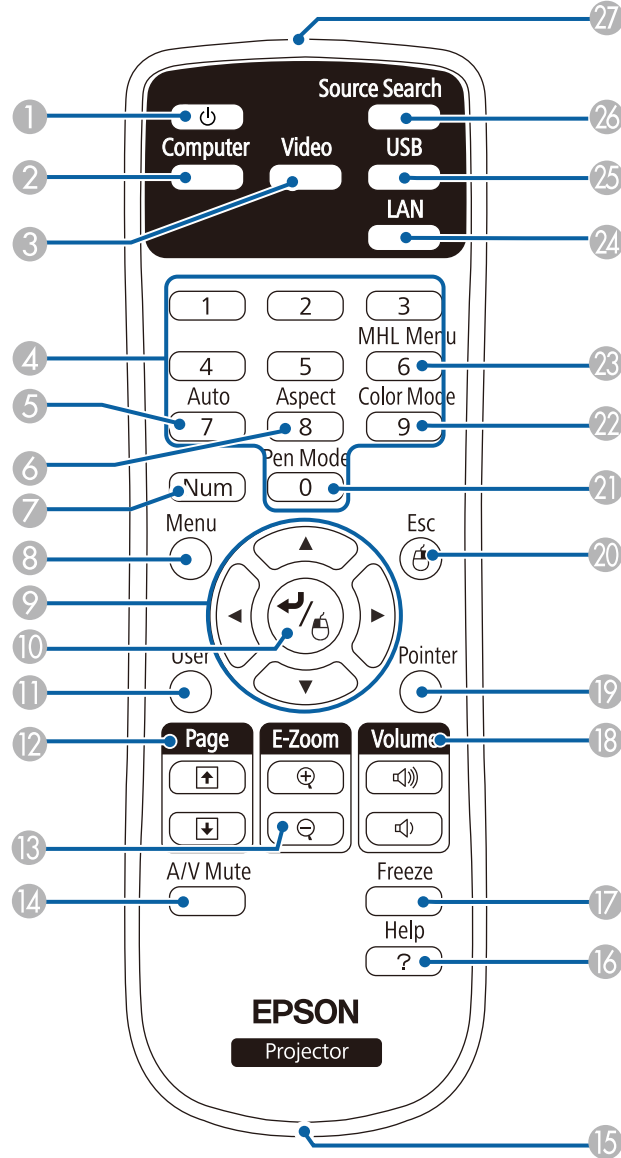


Ad	Fonksiyon
1 <b>Göstergeler</b>	Renk kullanarak ve yanarak veya yanıp sönererek projektörün durumunu gösterir. ☛ "Göstergeleri Okuma" s.145
2 <b>[Source Search] düğmesi</b>	Video sinyal girişinin olduğu giriş bağlantı noktasından gelen görüntüye geçer. ☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.45
3 <b>[Enter] düğmesi</b> [↵]	<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>Computer1 bağlantı noktasından veya Computer2 bağlantı noktasından gelen analog RGB sinyalleri yansıtılırken basıldığında, İzleme, Senkronizasyon ve Konum seçeneklerini otomatik olarak optimize edebilirsiniz.</li> </ul>



Ad	Fonksiyon
4 <b>[Z][M] düğmesi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ekran yerleşimi düzeltmesi yapar. ☛ "Y/D Ekran Yerleşimi" s.50</li> <li>Yapılandırma menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken basıldığında, bu düğmeler, menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer. ☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.119 ☛ "Yardım Öğesini Kullanma" s.144</li> </ul>
5 <b>[Help] düğmesi</b>	Sorun oluştuğunda yapmanız gerekeni gösteren yardım ekranını görüntüler ve kapatır. ☛ "Yardım Öğesini Kullanma" s.144
6 <b>[Esc] düğmesi</b>	<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.119</li> </ul>
7 <b>[Tele]/[Wide] düğmeleri</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Projeksiyon ekranının boyutunu ayarlar. Projeksiyon ekranının boyutunu küçültmek için [Tele] düğmesine basın ve projeksiyon ekranının boyutunu büyütme için [Wide] düğmesine basın.</li> <li>Ekran Yerleşimi ekranı görüntülendiğinde, yatay yöndeki ekran yerleşimi bozukluğunu düzeltir. ☛ "Y/D Ekran Yerleşimi" s.50</li> <li>Yapılandırma menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken basıldığında, bu düğmeler, menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer. ☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.119 ☛ "Yardım Öğesini Kullanma" s.144</li> </ul>
8 <b>[Menu] düğmesi</b>	Yapılandırma menüsünü görüntüler ve kapatır. ☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.119
9 <b>[Power] düğmesi</b> [⏻]	Projektörü açar veya kapatır. ☛ "Yansıtmaya Hazırlanma" s.44








## Uzaktan Kumanda



Ad	Fonksiyon
1 [Power] düğmesi [⏻]	Projektörü açar veya kapatır. ☛ "Yansıtma Hazırlanma" s.44
2 [Computer] düğmesi	Düğmeye her bastığınızda, alınan görüntüler Computer1 bağlantı noktasıyla Computer2 bağlantı noktası arasında değişir.
3 [Video] düğmesi	Düğmeye her basıldığında, görüntü, S-Video, Video, HDMI1/MHL ve HDMI2 bağlantı noktaları arasında geçiş yapar.
4 Sayı tuşları	<ul style="list-style-type: none"> <li>Şifreyi girin. ☛ "Şifre Koruması Ayarı" s.103</li> <li>Yapılandırma menüsünden Ağ ayarlarında rakamları girerken bu düğmeleri kullanın.</li> </ul>
5 [Auto] düğmesi	Computer1 bağlantı noktasından veya Computer2 bağlantı noktasından gelen analog RGB sinyalleri yansıtılırken basıldığında, İzleme, Senkronizasyon ve Konum seçeneklerini otomatik olarak optimize edebilirsiniz.
6 [Aspect] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında en boy oranı modu değişir. ☛ "Yansıtılan Görüntünün En Boy Oranının Değiştirilmesi" s.59
7 [Num] düğmesi	Parola ve rakam girmek için, bu düğmeyi basılı tutup rakam düğmelerine basın. ☛ "Şifre Koruması Ayarı" s.103
8 [Menu] düğmesi	Yapılandırma menüsünü görüntüler ve kapatır. ☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.119

Ad	Fonksiyon
9  <b>düğmesi</b>	<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.119</li> <li>PC Free'de yansıtılırken, bu düğmelere basılarak önceki/sonraki görüntü görüntülenir, görüntü döndürülür vb. ☛ "USB Depolama Aygıtında Saklanan Görüntüleri Yansıtma (PC Free)" s.90</li> <li>Kablosuz Fare işlevi sırasında, fare işaretçisi basılan düğme yönünde hareket eder. ☛ "Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare)" s.97</li> </ul>
10 <b>[Enter] düğmesi</b> 	<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.119</li> <li>Kablosuz Fare işlevi kullanılırken faredeki sol tuş görevini görür. ☛ "Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare)" s.97</li> </ul>
11 <b>[User] düğmesi</b>	<p>Yapılandırma menüsü öğelerinden 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.125</p> <p>Aşağıdaki öğe varsayılan olarak atanır.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>EB-585Wi/EB-575Wi için: <b>Otomatik Kalibrasyon</b></li> <li>EB-585W/EB-580/EB-575W/EB-570 için: <b>Enerji Tüketimi</b></li> </ul>

Ad	Fonksiyon
12 <b>[Page] düğmeleri</b> 	<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.97</li> <li>USB Display kullanılırken ☛ "USB Display ile Yansıtma" s.47</li> <li>Bir ağa bağlanılırken</li> </ul> <p>PC Free kullanılarak görüntü yansıtırken, bu düğmelere basıldığında önceki/sonraki görüntü dosyası görüntülenir.</p>
13 <b>[E-Zoom] düğmeleri</b> 	<p>Yansıtma boyutunu değiştirmeden görüntüyü büyütür veya küçültür. ☛ "Görüntünün Bir Bölümünün Büyütülmesi (E-Zoom)" s.96</p>
14 <b>[A/V Mute] düğmesi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Video ve sesi açar ve kapatır. ☛ "Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)" s.95</li> <li>Düğmeye yaklaşık beş saniye basarak, Yansıtma modunu aşağıdaki şekilde değiştirebilirsiniz. <b>Ön ↔ Ön/Ters</b> <b>Arka ↔ Arka/Ters</b></li> </ul>
15 <b>Askı takma deliği</b>	<p>Uzaktan kumandaya piyasada bulunan bir askı takmanızı sağlar.</p>
16 <b>[Help] düğmesi</b>	<p>Sorun oluştuğunda yapmanız gerekeni gösteren yardım ekranını görüntüler ve kapatır. ☛ "Yardım Öğesini Kullanma" s.144</p>
17 <b>[Freeze] düğmesi</b>	<p>Görüntü yürütmeyi durdurur ya da sürdürür. ☛ "Görüntünün Dondurulması (Dondur)" s.95</p>
18 <b>[Volume] düğmeleri</b> 	<p> Ses düzeyini azaltır.  Ses düzeyini artırır. ☛ "Ses Düzeyinin Ayarlanması" s.57</p>

Ad	Fonksiyon
19 [Pointer] düğmesi	Ekran işaretçisini görüntüler. ☛ "İşaretçi İşlevi (İşaretçi)" s.96
20 [Esc] düğmesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Geçerli işlevi durdurur.</li> <li>Yapılandırma menüsü görüntülenirken basıldığında bir önceki düzeye döner. ☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.119</li> <li>Kablosuz Fare işlevi kullanılırken faredaki sağ tuş görevini görür. ☛ "Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare)" s.97</li> </ul>
21 [Pen Mode] düğmesi	Bilgisayarı çalıştırma veya etkileşimli kalemle çizim arasında geçiş yapar. ☛ "Etkileşim Özelliklerini Kullanma (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi)" s.63
22 [Color Mode] düğmesi	Düğmeye her basıldığında, renk modu değişir. ☛ "Yansıtma Kalitesini Seçme (Renk Modu'nu Seçme)" s.58
23 [MHL Menu] düğmesi	Projektörün MHL bağlantı noktasına bağlanmış cihazın ayarlar menüsünü görüntüler.
24 [LAN] düğmesi	Ağ üzerinden bağlanmış olan aygıttan gelen görüntüye geçer.
25 [USB] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında şu görüntüler arasında geçiş yapar: <ul style="list-style-type: none"> <li>USB Display</li> <li>USB-A bağlantı noktasına bağlı aygıttan alınan görüntüler</li> </ul>
26 [Source Search] düğmesi	Video sinyal girişinin olduğu giriş bağlantı noktasından gelen görüntüye geçer. ☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.45
27 Uzaktan kumanda ışın yayma alanı	Uzaktan kumanda sinyallerini gönderir.

## Uzaktan Kumanda Pillerinin Değiştirilmesi

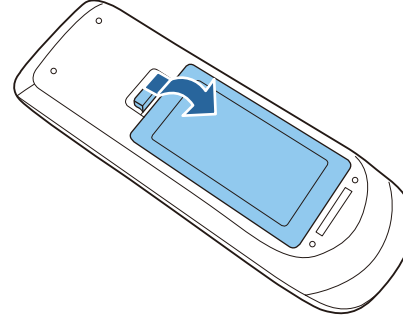
Eğer uzaktan kumanda bir süre kullanıldıktan sonra cevap vermemeye ya da işlememeye başlarsa, pillerin ömrü tükenmiş olabilir. Bu durumda pilleri değiştirin. İki tane AA boyutunda manganez ya da alkalin pil alın. AA ebadında manganez veya alkalin pil hariç başka pil kullanamazsınız.

### Dikkat

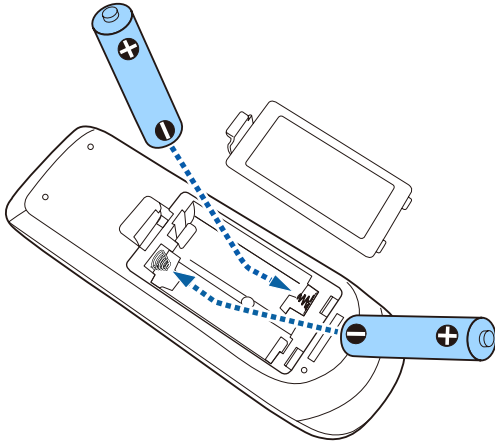
Pilleri kullanmadan önce, aşağıdaki kılavuzu okuduğunuzdan emin olun.

☛ [Güvenlik Talimatları](#)

- 1 Pil kapağını çıkarın.  
Pil kapağının mandalını iterek kapağı kaldırın.



- 2 Eski pili yenisiyle değiştirin.  
Pillerin önce eksi uçlarını yerleştirin.



## Dikkat

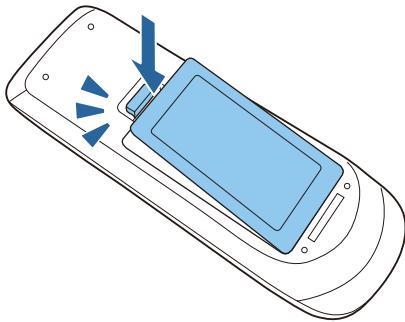
Pilin doğru şekilde yerleştirildiğinden emin olmak için pil yuvasındaki (+) ve (-) işaretlerinin konumunu kontrol edin.

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

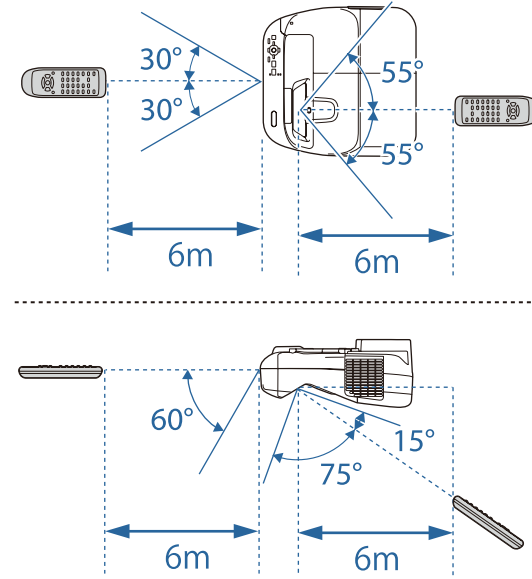
**3**

Pil kapağını tekrar kapatın.

Pil kapağına yerine oturana kadar basın.



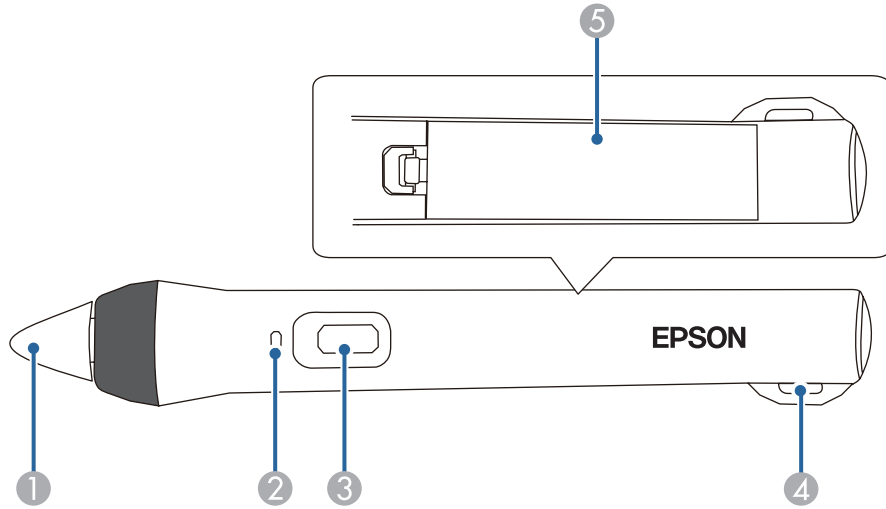
## Uzaktan Kumanda Çalışma Mesafesi




## Etkileşimli Kalem (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi)

Farklı renkli alt bölümlere sahip iki tür etkileşimli kalem vardır. Aynı renkli alt bölümlere sahip etkileşimli kalemleri aynı anda kullanamazsınız.

☛ "İsteğe Bağlı Aksesuarlar" [s.178](#)



Ad	Fonksiyon
1 Kalem ucu	<ul style="list-style-type: none"> <li>Etkileşimli kalemi açın. Etkileşimli kalem açıldığında, yaklaşık bir saniye içinde kullanıma hazır olur.</li> <li>Kalemi yansıtılan ekrana yakın tutun ve kullanmak için üzerine bastırın.</li> <li>"Etkileşim Özelliklerini Kullanma (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi)" <a href="#">s.63</a></li> <li>"İsteğe Bağlı Aksesuarlar" <a href="#">s.178</a></li> </ul>
2 Pil ışığı	<p>Kalan pil gücünü göstermek için kalemin yanındaki düğmeye basın.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pilin şarjı doluyken, düğmeyi basılı tuttuğunuz sürece yeşil ışık yanar.</li> <li>Pilin şarjı azaldığında, düğmeyi basılı tuttuğunuz sürece yeşil ışık yanıp söner.</li> <li>Pil tükendiğinde yanmaz. Pili değiştirin.</li> <li>"Etkileşimli Kalemin Pilini Değiştirme" <a href="#">s.21</a></li> </ul>

Ad	Fonksiyon
3 Düğme	<ul style="list-style-type: none"> <li>Etkileşimli kalemi açın. Etkileşimli kalem açıldığında, yaklaşık bir saniye içinde kullanıma hazır olur.</li> <li>Çizim sırasında uç işlevini kalem ve silgi arasında değiştirmek için düğmeye basın.</li> <li>Kalemi fare olarak kullanırken sağ tıklatma işlevi için düğmeye basın.</li> </ul>
4 İsteğe bağlı askı veya ip için bağlantı	Piyasada satılan bir askıyı takmanızı sağlar.
5 Pil kapağı	<p>Pili değiştirirken bu kapağı açın.</p> <p> "Etkileşimli Kalemin Pilini Değiştirme" <a href="#">s.21</a></p>



Etkileşimli kalem 20 dakika hiçbir işlem yapılmadığında otomatik olarak kapanır.

Kalemi tekrar kullanmak amacıyla gücünü açmak için ucunu hafifçe vurun veya yanındaki düğmeye basın.

## Etkileşimli Kalemin Pilini Değiştirme

Düğmeye bastığınızda, etkileşimli kalemdeki pil ışığı yanar veya yanıp söner. Pil tükendiğinde yanmaz veya yanıp sönmeyiz. Işık yanmadığında veya yanıp sönmeyişinde pili değiştirin. Aşağıdaki pil türlerinden birini kullanın. Şarj edilebilir diğer piller kullanılamaz.

- AA ebadında manganiz pil
- AA ebadında alkalin manganiz pil
- eneloop®(HR-3UTG/HR-3UTGA/HR-3UTGB/BK-3MCC)

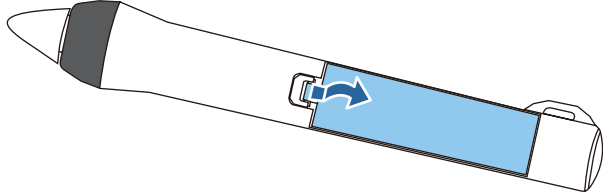
\* eneloop®, Panasonic Group'un tescilli ticari markasıdır.

### Dikkat

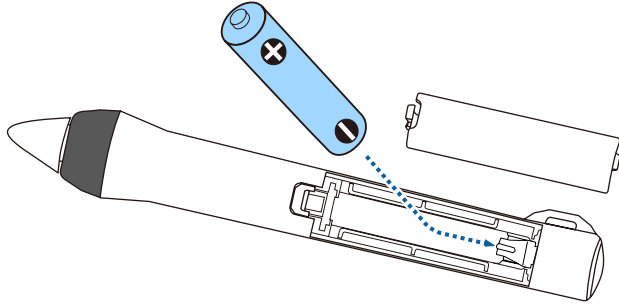
Pilleri kullanmadan önce, aşağıdaki kılavuzu okuduğunuzdan emin olun.

 [Güvenlik Talimatları](#)

- 1 Pil kapağını çıkarın.  
Pil kapağının mandalını iterek kapağı kaldırın.



- 2 Eski pili yenisiyle değiştirin.  
Pillerin önce eksi uçlarını yerleştirin.

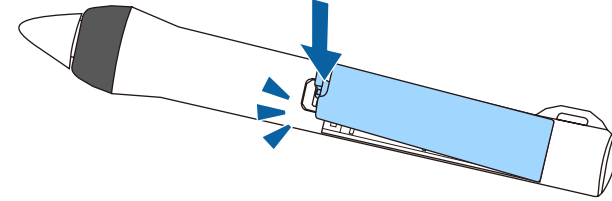


### Dikkat

Pilin 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 kapağına yerine oturana kadar basın.

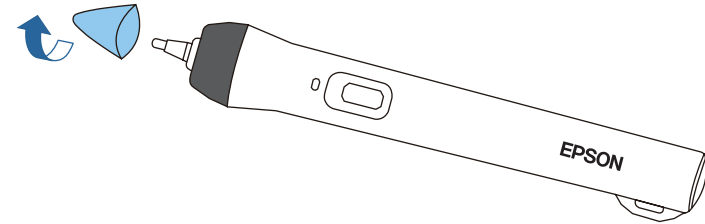


### Etkileşimli Kalemın Ucunu Değıştirme

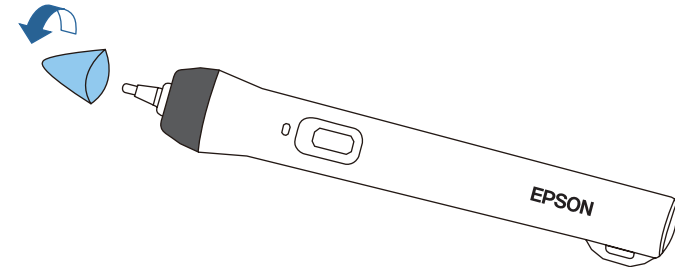
Etkileşimli kalemın ucunu eskidiğinde değıştirin.

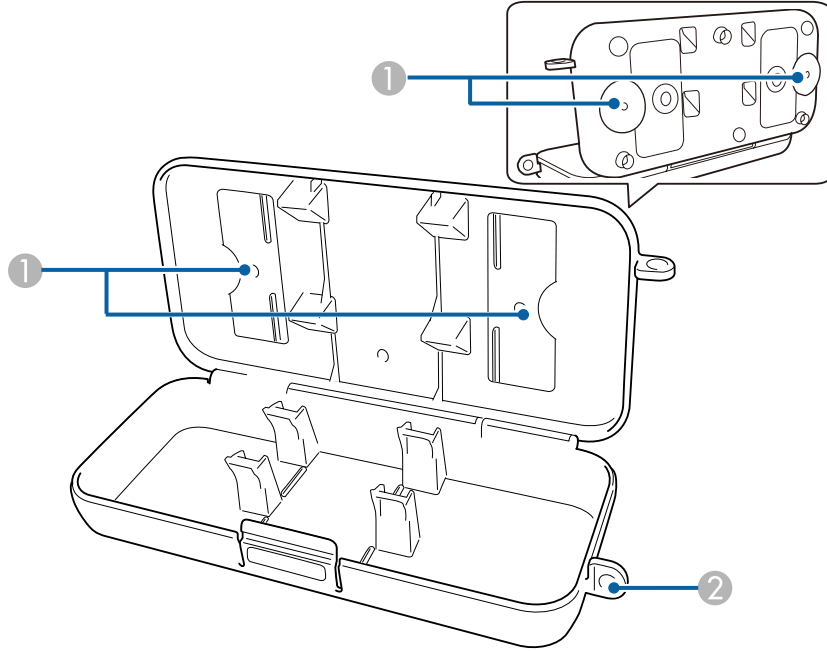
👁 "İsteğe Bağlı Aksesuarlar" s.178

- 1 Çıkarmak için kalemın ucunu döndürün.



- 2 Yeni ucu takmak için döndürün.



**Kalem Tepsisi (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi)**

Ad	Fonksiyon
① Tespit noktaları	Kalem tepsisini beyaz tahtaya veya duvara takın.
② Güvenlik deliği	Piyasada satılan bir kilidi buradan geçirin.



Kalem tepsisinin piyasada satılan iki M5 cıvatayla sıkılması önerilir.



## Projektörün Hazırlanması

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



## Kurulum Yöntemleri

Projektör aşağıdaki altı farklı kurulum yöntemini desteklemektedir. Projektörü kurulum konumuna göre kurun.

Projektörü kurarken veya kurulum yöntemini değiştirirken projektörü kapatın. Kurulumu tamamladıktan sonra projektörü yeniden açın.

### ⚠ Uyarı

- Projektörü bir duvara ya da tavan monte ederken özel bir kurulum yöntemi gerekir. Doğru şekilde kurulmadığında düşerek kazaya ve yaralanmaya yol açabilir.
- Eğer duvar askısı tespit noktalarında ya da tavan askısı tespit noktalarında, vidaların gevşemesini önlemek için yapıştırıcı kullanırsanız, ya da eğer projektörde yağlayıcı ya da yağ gibi şeyler kullanırsanız, projektör kasası çatlayarak yere düşebilir. Bu da projektörün altında duran kişinin ciddi şekilde yaralanmasına ve projektörün zarar görmesine neden olabilir. Askıyı kurarken veya ayarlarken, vidaların gevşemesini önlemek için yapıştırıcı veya yağlayıcı ya da yağ kullanmayın.
- Projektörün hava giriş fanının veya hava çıkış fanının üzerini kapatmayın. Fanlardan birinin üzeri örtülürse, cihazın dahili ısı artarak yangına neden olabilir.
- Projektörü yanıcı veya patlayıcı gaz bulunan bir ortamda kullanmayın. Projektörün içindeki lambanın yüksek ısısından dolayı projektör yanabilir.

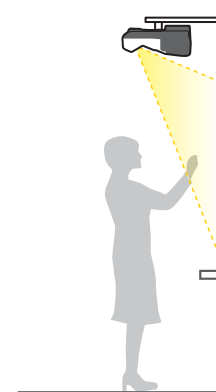


- Düzgün ve hiçbir pürüzü olmayan, kart türü bir ekran kullanmanızı öneririz. Projeksiyon ekranı düzgün değilse, yansıtılan görüntüde bozulmalar olabilir.
- Yansıtılan görüntüde ekranın malzemesine ve kurulum yöntemine bağlı olarak bozulmalar oluşabilir.
- Projektörü bir duvara ya da tavana monte ederken veya dikey olarak yerleştirirken, kurulum yöntemi için doğru aletleri kullandığınızdan emin olun.
  - "İsteğe Bağlı Aksesuarlar" s.178
- Varsayılan Yansıtma ayarı **Ön/Ters**'tir. Yapılandırma menüsünü kullanarak, diğer Yansıtma ayarlarına geçiş yapabilirsiniz.
  - **Uzatılmış - Yansıtma** s.127
- Uzaktan kumanda üzerindeki [A/V Mute] düğmesine beş saniye süreyle basarak, Yansıtma ayarını aşağıdaki şekilde değiştirebilirsiniz.

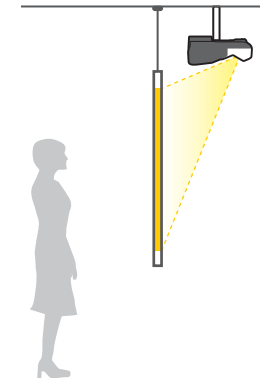
**Ön ↔ Ön/Ters**

**Arka ↔ Arka/Ters**

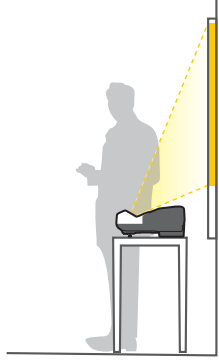
- Projektörü bir duvara ya da tavana monte edin ve görüntüleri bir ekranın önünden yansıtın. (Ön/Ters yansıtma)



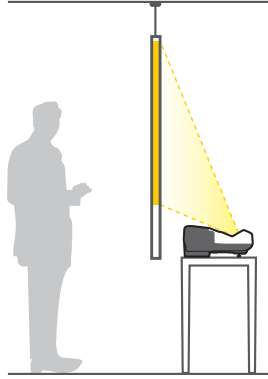
- Projektörü bir duvara ya da tavana monte edin ve görüntüleri yarısaydam bir ekranın arkasından yansıtın. (Arka/Ters yansıtma)



- Görüntüleri ekranın önünden yansıtın. (Ön yansıtma)



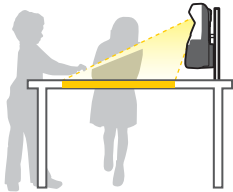
- Görüntüleri yarısaydam bir ekranın arkasından yansıtın. (Arka yansıtma)



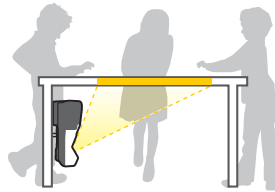
Projektörü masa gibi bir yüzeyde kullanırken ayakları takın.

☛ "Ayakları Takma (Yalnızca Ayakla Birlikte Verilen Modeller)"  
s.15

- Projektörü dik olarak yerleştirin ve görüntüleri ekranın önünden yansıtın. (Ön/Ters yansıtma)



- Projektörü dik olarak yerleştirin ve görüntüleri ekranın arkasından yansıtın (Arka/Ters yansıtma)



## Etkileşim Özelliklerini Kullanırken (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi)

Etkileşim özelliklerini kullanırken görüntüleri ekranın önüne yansıtın. Yansıtma ayarını **Ön/Ters** veya **Ön** olarak ayarlayın.

### Dikkat

Etkileşim özellikleri kızılötesi iletişimle çalışır. Projektörü kurarken aşağıdaki noktaları göz önünde buldurun.

- Easy Interactive Function alıcısına, yansıtma ekranına, projektöre veya projektörün arkasına güçlü bir ışığın veya güneş ışığının gelmediğinden emin olun.
- Projektörü pencereden doğrudan güneş ışığı gelen bir yere kurmayın. Bu durum etkileşim özelliklerinin düzgün çalışmamasına yol açabilir.
- Projektörü, Easy Interactive Function alıcısı floresan ışıklarının çok yakınında olmayacak şekilde kurun. Etraftaki alan çok aydınlıksa etkileşim özellikleri düzgün çalışmayabilir.
- Easy Interactive Function alıcısına kir yapmışsa kızılötesi iletişime engel olabilir ve özellikleri normal bir şekilde kullanamayabilirsiniz. Kirliyse alıcıyı temizleyin.  
☛ "Temizleme" s.165
- Easy Interactive Function alıcısının kapağına boya veya çıkartma eklemeyin.
- Etkileşim özelliklerini kullanırken, aynı odada kızılötesi uzaktan kumanda veya kızılötesi mikrofon kullanmayın. Etkileşimli kalem hatalı çalışabilir.
- Projektörün yakınında, dönen cihazlar ya da dönüştürücüler gibi güçlü ses çıkaran aygıtları kullanmayın. Etkileşim özelliklerini kullanamayabilirsiniz.



- Etkileşim özelliklerini kullanırken, yansıtılan ekran bozulma olmayan bir dikdörtgen şeklinde olacak şekilde kurulum yapın.
- Birden çok projektörün olduğu bir odada etkileşim özelliklerini kullanırken, etkileşimli kalemin çalışması tutarsız hale gelebilir. Bu durumda projektörlere, isteğe bağlı uzaktan kumanda kablo setini (ELPKC28) bağlayın ve Yapılandırma menüsünden **Proj. Senkroniz.** ayarını **Kablolu** olarak değiştirin.
  - ☛ "Birden Çok Projektöre Bağlanma (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi)" [s.41](#)
  - ☛ **Uzatılmış - Easy Interactive Function - Gelişmiş - Proj. Senkroniz.** [s.129](#)

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 ② İsteğe bağlı bilgisayar kablosu kullanılarak

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

Piyasada satılan bir ses kablosu kullanıp bilgisayarın ses çıkış bağlantı noktasını projektörün Audio1 veya Audio2 bağlantı noktasına bağlayarak, ses çıkışını projektörün hoparlöründen verebilirsiniz.

### ③ Birlikte verilen veya piyasada satılan USB kablosu kullanıldığında

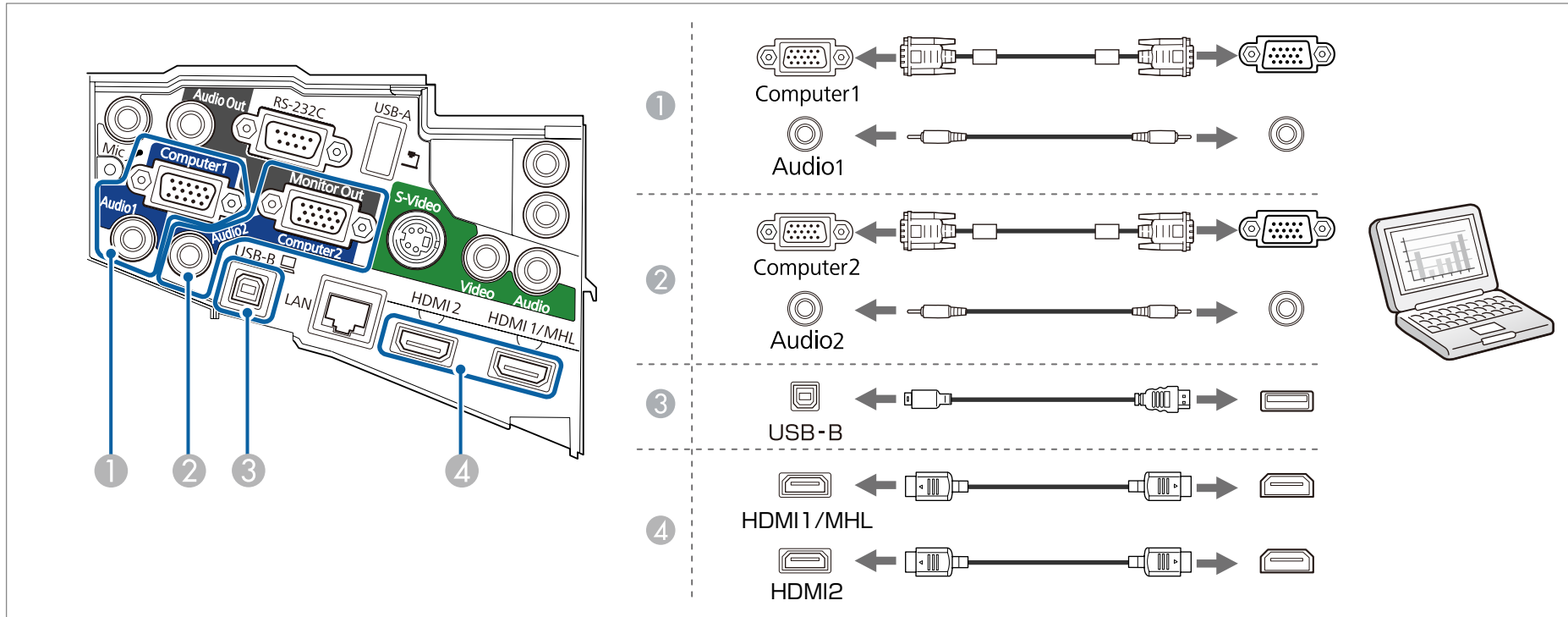
Bilgisayarın USB bağlantı noktasını, projektörün USB-B bağlantı noktasına bağlayın.

Yansıtılan görüntüyle beraber bilgisayardan gelen sesin projektörden çıkışı sağlanır.

### ④ Piyasada satılan HDMI kablosu kullanılarak

Bilgisayarın HDMI bağlantı noktasını, projektörün HDMI1/MHL veya HDMI2 bağlantı noktasına bağlayın.

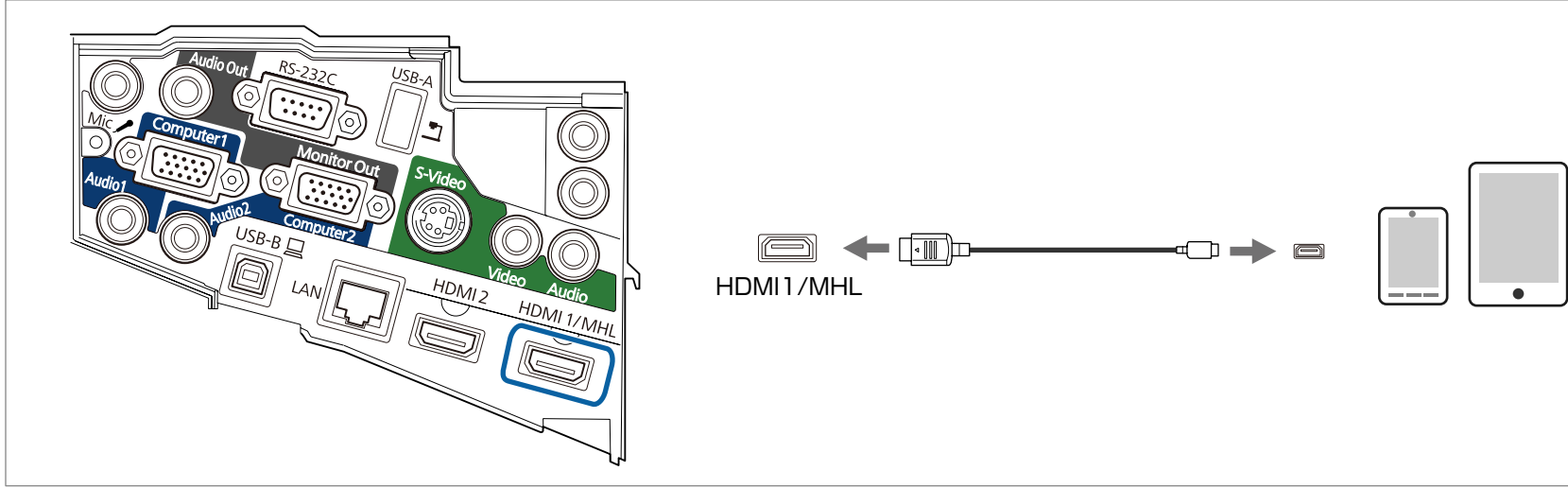
Yansıtılan görüntüyle beraber bilgisayardan gelen sesin projektörden çıkışı sağlanır.



- Audio1, Audio2 ve Computer1 bağlantı noktalarına bağlantı yaparken, kabloların bağlantı noktalarına aşağıdaki sırada bağlanmasını öneririz: Audio1, Audio2 ve ardından Computer1.
- Ses girişi için kullanılan bağlantı noktasını Yapılandırma menüsünden de ayarlayabilirsiniz.  
☛ **Uzatılmış - A/V Ayarları - Ses Çıkışı s.127**
- HDMI kablosu bağlıken ses çıkışı sağlanamıyorsa, piyasada satılan bir ses kablosunu Audio Input bağlantı noktasına bağlayın. Kabloyu bağladıktan sonra, bağladığınız giriş bağlantı noktasını Yapılandırma menüsünden **HDMI1 Ses Çıkışı** ya da **HDMI2 Ses Çıkışı** olarak seçin.  
☛ **Uzatılmış - A/V Ayarları - HDMI1 Ses Çıkışı/HDMI2 Ses Çıkışı s.127**
- Projektörü bir bilgisayara bağlamak için, bir USB kablosu kullanarak bilgisayardaki görüntüleri yansıtabilirsiniz. Bu işlev USB Display olarak adlandırılır.  
☛ **"USB Display ile Yansıtma" s.47**
- Monitor Out/Computer2 bağlantı noktasına bağlı bir bilgisayarı yansıtırken, Yapılandırma menüsünden **Monitör Çıkış Portu**'nu **Bilgisayar2** olarak ayarlayın.  
☛ **Uzatılmış - İşletim - Monitör Çıkış Portu s.127**

## Akıllı Telefon veya Tablet Aygıtı Bağlama

Ürüne akıllı telefonları veya tablet aygıtlarını bağlayabilirsiniz. Piyasada satılan bir MHL kablosuyla, cihazınızdaki MHL bağlantı noktasını projektördeki HDMI1/MHL bağlantı noktasına bağlayabilirsiniz. Yansıtılan görüntüyle, sesi de gönderebilirsiniz.



Akıllı telefon ya da tablet cihazını projektöre bağladığınızda, görüntüleri yansıtırken cihaz da şarj olmaya başlar.

### Dikkat

- MHL kablosunu tüm cihazlara bağlayamayabilirsiniz.
- Bağlantı kablosunun MHL standartlarını desteklediğinden emin olun. MHL standartlarını desteklemeyen bir kablo bağlarsanız, akıllı telefon veya tablet cihazı ısınabilir, sızıntı yapabilir veya patlayabilir.
- Piyasada satılan bir MHL-HDMI dönüştürme adaptörü kullanarak bağlarsanız, akıllı telefonu veya tablet cihazınızı şarj edemeyebilir, projektörün uzaktan kumandasıyla işlem yapamayabilirsiniz.



- Görüntüler düzgün yansıtılmıyorsa, MHL kablosunu çıkarıp tekrar bağlayın.
- Görüntüler, akıllı telefonun veya tablet cihazının modeline ve ayarlarına bağlı olarak da düzgün yansıtılmıyor olabilir.

## Görüntü Kaynaklarının Bağlanması

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

① **Piyasada satılan video kablosu kullanılarak**

Görüntü kaynağındaki video çıkış bağlantı noktasını, piyasada satılan bir video kablosu kullanarak projektörün Video bağlantı noktasına bağlayın.

Piyasada satılan bir ses kablosu kullanarak görüntü kaynağındaki ses çıkışı bağlantı noktasını projektörün Audio bağlantı noktasına bağlayıp, ses çıkışını projektörün hoparlöründen verebilirsiniz.

② **Piyasada satılan S-video kablosu kullanılarak**

Görüntü kaynağındaki video çıkış bağlantı noktasını, piyasada satılan bir video kablosu kullanarak projektörün S-Video bağlantı noktasına bağlayın.

Piyasada satılan bir ses kablosu kullanarak görüntü kaynağındaki ses çıkışı bağlantı noktasını projektörün Audio bağlantı noktasına bağlayıp, ses çıkışını projektörün hoparlöründen verebilirsiniz.

③ ④ **İsteğe bağlı bileşen video kablosu kullanılarak**

🔊 "İsteğe Bağlı Aksesuarlar ve Sarf Malzemeleri" [s.178](#)

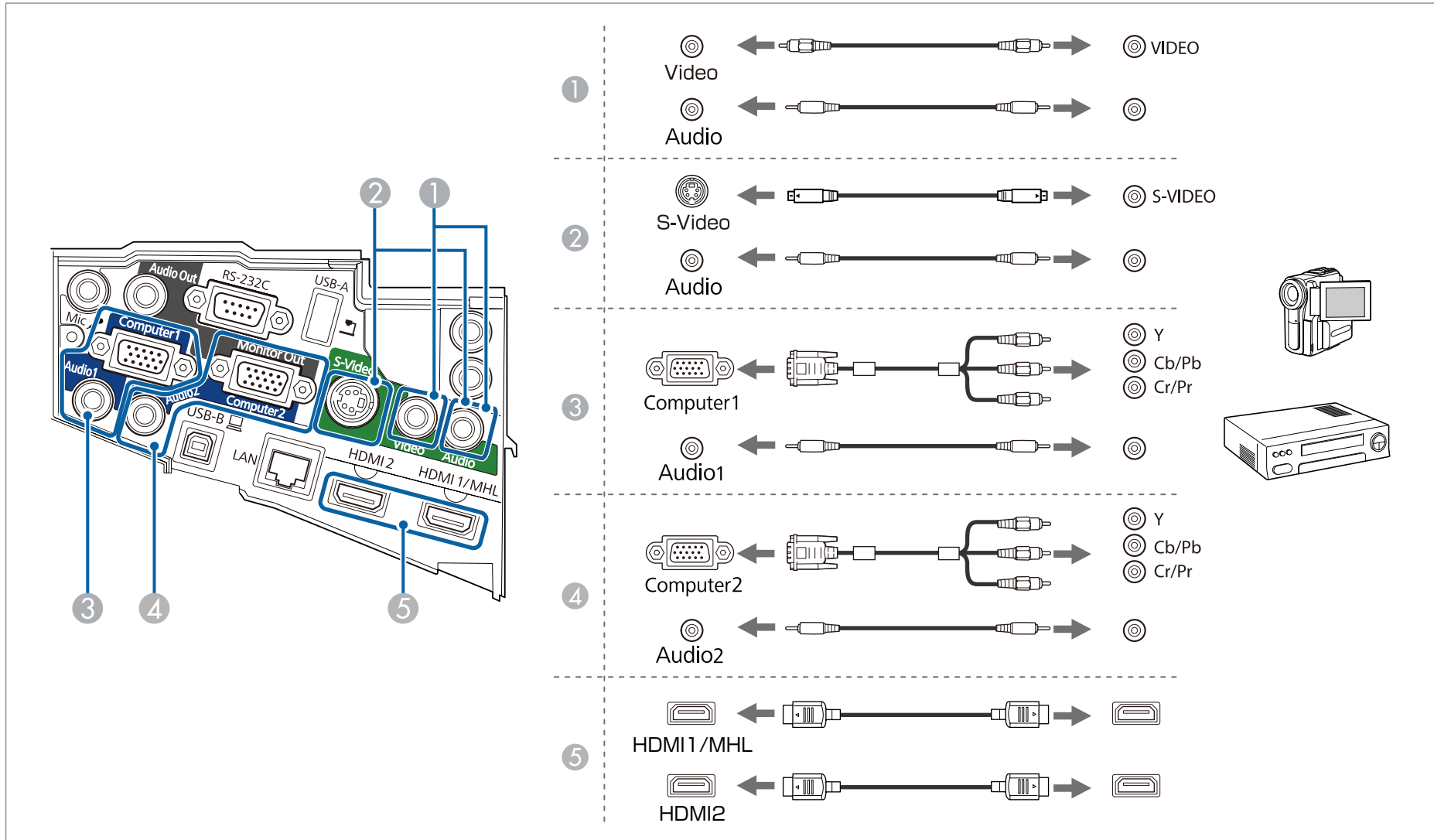
Görüntü kaynağındaki bileşen çıkış bağlantı noktasını, projektörün Computer1 veya Computer2 bağlantı noktasına bağlayın.

Görüntü kaynağının ses çıkış bağlantı noktasını projektörün Audio1 ya da Audio2 bağlantı noktasına piyasada satılan bir ses kablosu ile bağlayarak, projektörün hoparlöründen ses çıkışı sağlayabilirsiniz.

⑤ **Piyasada satılan HDMI kablosu kullanılarak**

Görüntü kaynağının HDMI bağlantı noktasını, projektörün HDMI1/MHL veya HDMI2 bağlantı noktasına bağlayın.

Yansıtılan görüntüyle beraber görüntü kaynağından gelen sesin projektörden çıkışı sağlanır.

**Dikkat**

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



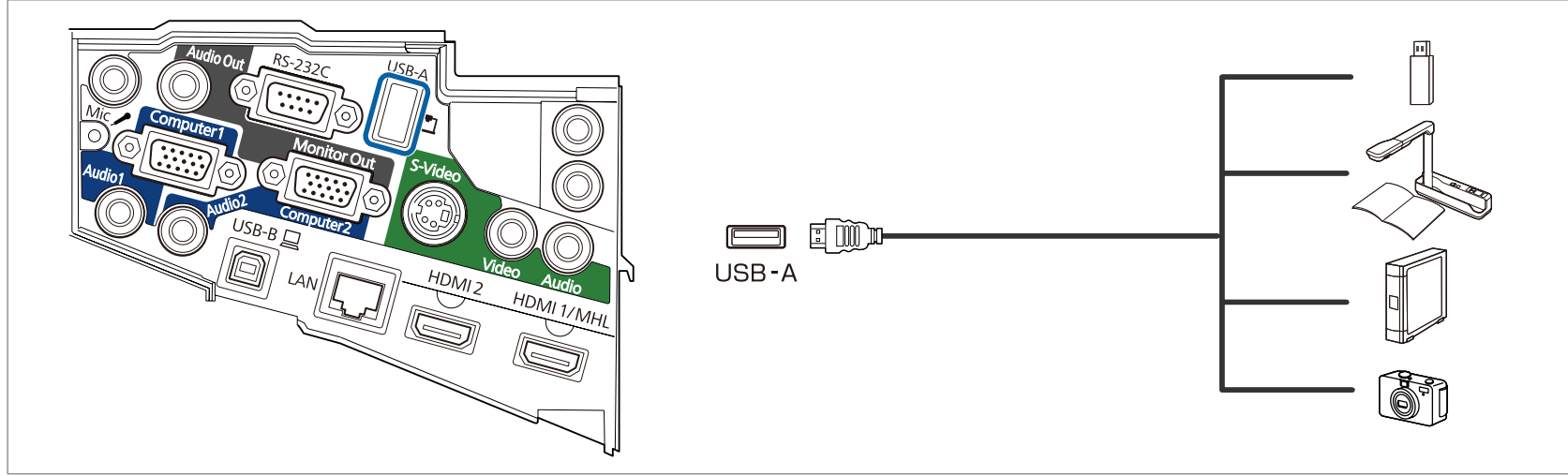


- Ses girişi için kullanılan bağlantı noktasını Yapılandırma menüsünden de ayarlayabilirsiniz.  
☛ **Uzatılmış - A/V Ayarları - Ses Çıkışı** [s.127](#)
- Monitor Out/Computer2 bağlantı noktasına bağlı bir görüntü kaynağından yansıtılırken, Yapılandırma menüsünden **Monitör Çıkış Portu**'nu **Bilgisayar2** olarak ayarlayın.  
☛ **Uzatılmış - İşletim - Monitör Çıkış Portu** [s.127](#)
- HDMI kablosu bağlıyken ses çıkışı sağlanamıyorsa, piyasada satılan bir ses kablosunu Ses Girişi bağlantı noktasına bağlayın. Kabloyu bağladıktan sonra, bağladığınız Audio Input bağlantı noktasını Yapılandırma menüsünden **HDMI1 Ses Çıkışı** veya **HDMI2 Ses Çıkışı** olarak seçin.  
☛ **Uzatılmış - A/V Ayarları - HDMI1 Ses Çıkışı/HDMI2 Ses Çıkışı** [s.127](#)
- Bağlanmak istediğiniz kaynağın alışılmamış şekilli bir bağlantı noktası varsa, projektöre bağlamak için, cihazla birlikte verilen kabloyu veya isteğe bağlı olarak edineceğiniz bir kabloyu kullanın.
- Piyasadan aldığınız bir 2RCA(L/R)/stereo mini-pin ses kablosunu kullanırken, kablonun "Dirençsiz" olduğundan emin olun.

## USB Aygıtlarının Bağlanması

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

USB aygıtıyla birlikte verilen USB kablosunu kullanarak, USB aygıtını projektörün USB-A bağlantı noktasına bağlayın.



USB cihaz bağlandıktan sonra, PC Free ögesini kullanarak USB bellekteki veya dijital kameradaki görüntü dosyalarını yansıtabilirsiniz.

☛ "USB Depolama Aygıtında Saklanan Görüntüleri Yansıtma (PC Free)" [s.90](#)

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

☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" [s.45](#)



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

### Dikkat

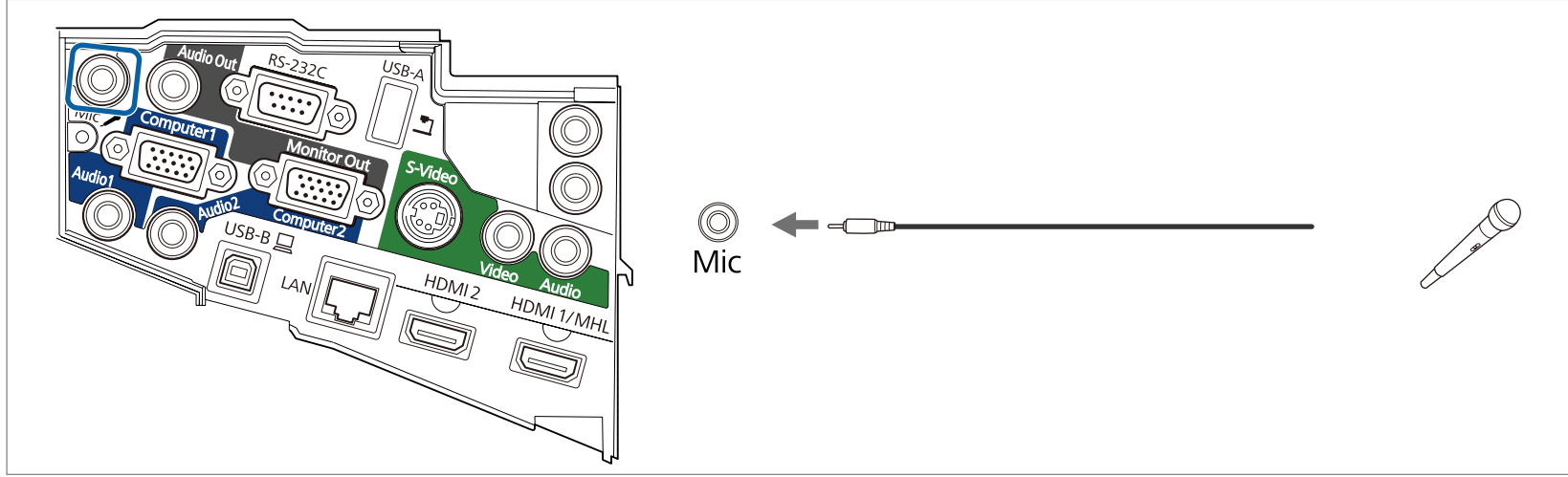
- Eğer USB göbeği kullanırsanız, işlem doğru gerçekleşmeyebilir. Dijital kameralar ve USB aygıtları gibi cihazlar, doğrudan projektöre bağlanmalıdır.
- USB-uyumlu bir sabit disk bağlanılıp kullanıldığında, sabit disk ile birlikte verilen AC adaptörünü bağladığınızdan emin olun.
- Ürünle birlikte verilen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

## Mikrofon Bağlama

Projektörün hoparlöründen mikrofon ses çıkışını, piyasada bulunan dinamik bir mikrofonu bağlayarak sağlayabilirsiniz.



- Güç fişi kullanımı desteklenmez.
- Eğer mikrofon sesi zor duyuluyorsa ya da sesi çatlatacak kadar yüksekse **Mik. Giriş Sesi** seçeneğini ayarlayın.
  - ☛ Ayarlar - Mik. Giriş Sesi [s.125](#)
- Projektör kapalıyken bir mikrofondan ses çıkışı almak için aşağıdaki ayarları uygulayın.
  - Bekleme Modu seçeneğini **İletişim Açık** olarak ayarlayın.
  - A/V Çıkışı ayarını **Her zaman** olarak belirleyin.
  - ☛ ECO - Bekleme Modu [s.139](#)
  - ☛ Uzatılmış - A/V Ayarları - A/V Çıkışı [s.127](#)

## Harici Ekipman Bağlama

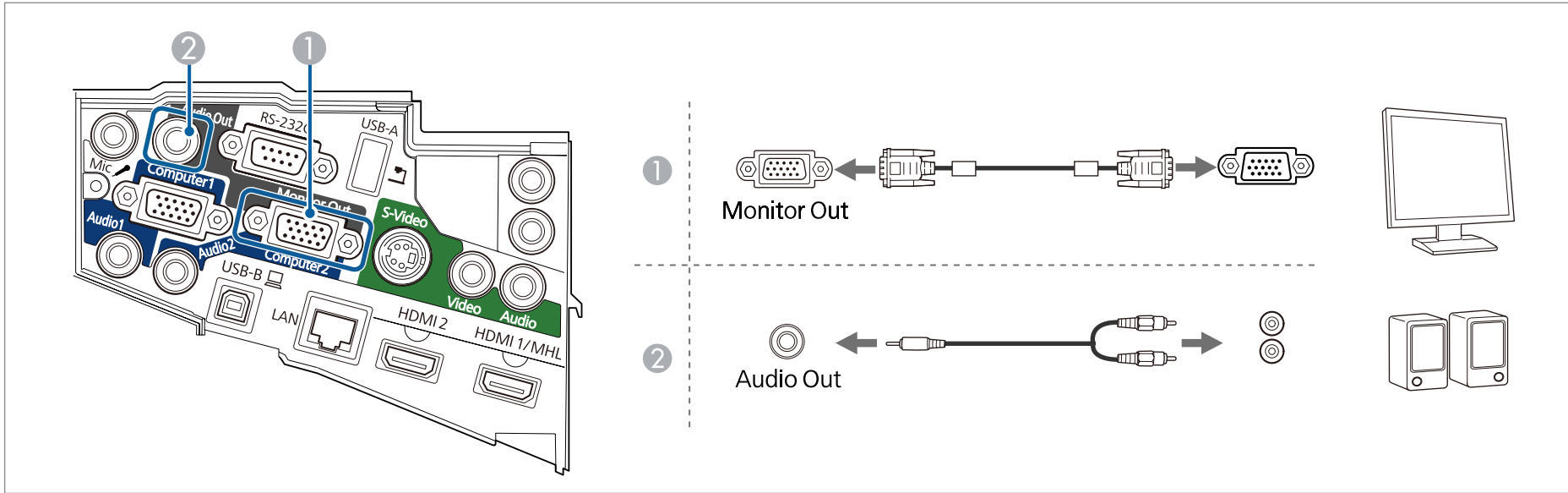
Harici bir monitör veya hoparlör bağlayarak, görüntü ve ses çıkışı alabilirsiniz.

**1 Harici bir monitöre görüntü çıkışı alırken**

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

**2 Harici bir hoparlöre ses çıkışı alırken**

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



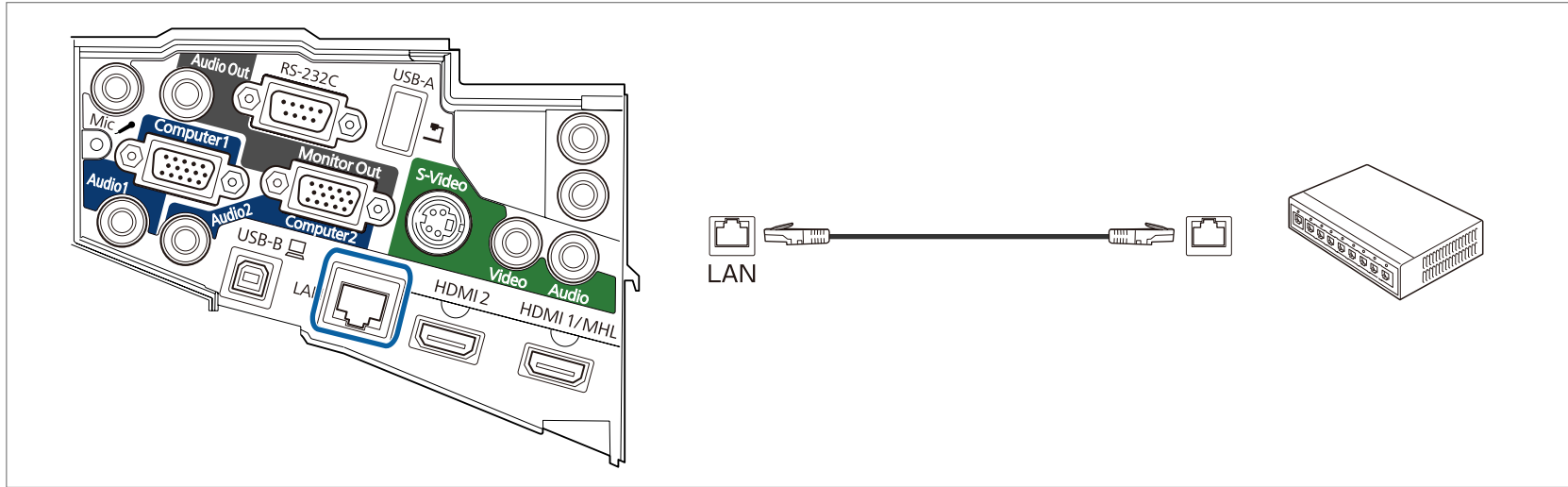


- Görüntüleri harici bir monitöre verirken, Yapılandırma menüsünden **Monitör Çıkış Portu**'nu **Monitör Çıkışı** olarak ayarlayın.  
☛ **Uzatılmış - İşletim - Monitör Çıkış Portu** [s.127](#)
- **Bekleme Modu**'nu **İletişim Açık** olarak ayarladığınızda, projektör kapalıyken bile aşağıdaki işlemleri gerçekleştirebilirsiniz (yalnızca **A/V Çıkışı Her zaman** olarak ayarlıyken).
  - Harici bir monitöre görüntü çıkışı alabilirsiniz
  - Harici bir hoparlöre ses çıkışı alabilirsiniz (USB-B ve LAN bağlantı noktalarından alınan seslerin çıkışı yapılamaz)☛ **ECO - Bekleme Modu** [s.139](#)
- ☛ **Uzatılmış - A/V Ayarları - A/V Çıkışı** [s.127](#)
- Harici bir monitöre sadece Computer1 bağlantı noktasından alınan analog RGB sinyalleri verilebilir. Diğer bağlantı noktalarından alınan sinyallerden veya bileşen video sinyallerinden harici çıkış alamazsınız.
- Ekran Yerleşimi benzeri işlevler için ayar şablonları, Yapılandırma menüsü veya Yardım ekranları, harici monitöre gönderilmez.
- Etkileşim özellikleri kullanarak çizilen içerik harici bir monitörde görüntülenmez (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi). Ürünle verilen Easy Interactive Tools kullanarak çizilen içerik harici bir monitörde görüntülenebilir.
- Ses kablosu jakı Audio Out bağlantı noktasına takıldığında, projektörün dahili mikrofondan ses çıkışı durur ve harici çıkışa geçer.

## Bir LAN Kablosu Bağlama

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

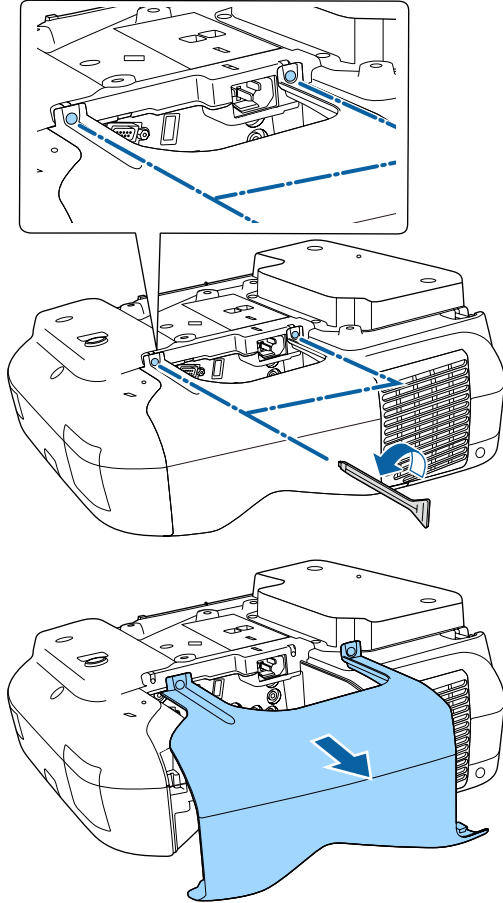
Bir bilgisayarı ağ üzerinden projektöre bağlayarak, görüntü yansıtabilir ve projektörün durumunu kontrol edebilirsiniz.



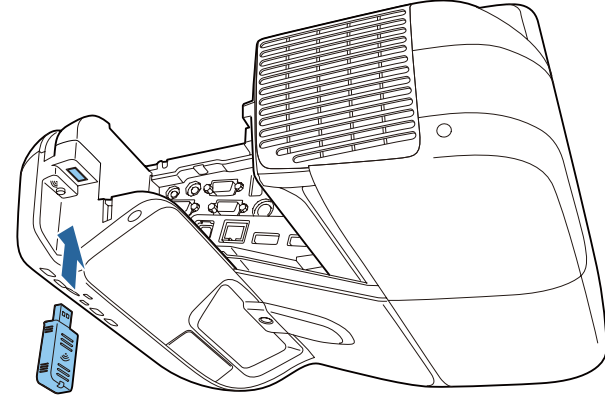
Arızaları önlemek için, kategori 5 veya üzeri blendajlı LAN kablosu kullanın.

## İsteğe Bağlı Kablosuz LAN Ünitesi Kurulumu

- 1** Kablo kapağını açmak için iki kablo kapağı tespit vidasını da çıkarın.



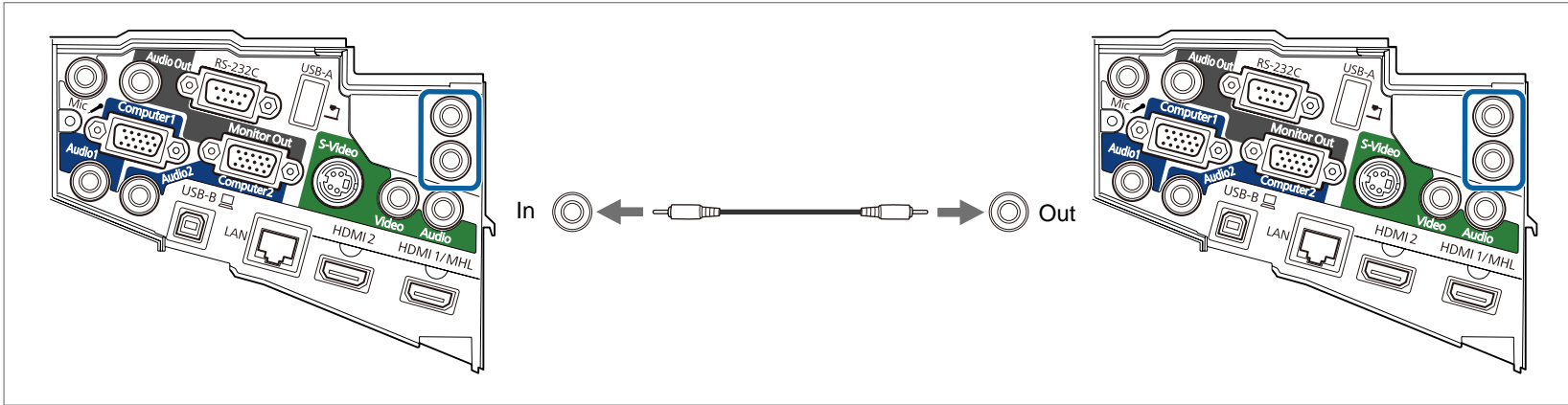
- 2** Kablosuz LAN ünitesi'ni, kablosuz LAN ünitesi takma bölümüne bağlayın.





## Birden Çok Projektöre Bağlanma (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi)

Aynı projektörün birden çok sürümüyle aynı oda içinde etkileşim özelliklerini kullanırken, her bir projektörün SYNC bağlantı noktasına isteğe bağlı uzaktan kumanda kablo setini (ELPKC28) bağlamanız gerekir. Etkileşimli kalem işlemleri, projektörler kablolarla bağlanarak tutarlı hale getirilir.

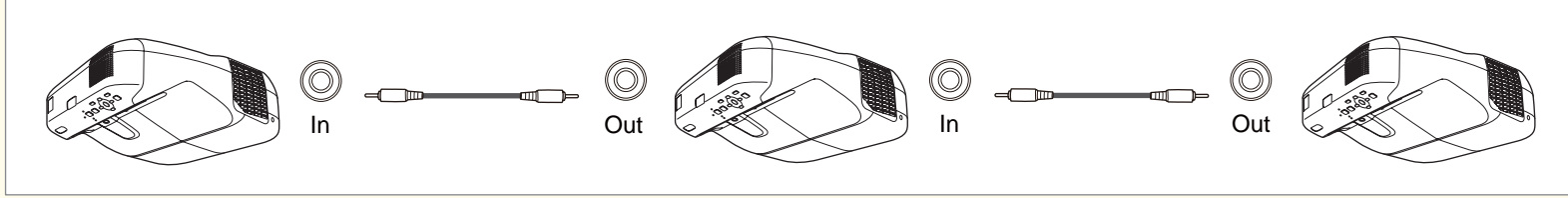


SYNC bağlantı noktasında IN ve OUT girişleri bulunur. Uzaktan kumanda kablo setinin bir ucunu IN girişine taktığınızda, diğer ucunu OUT girişine takın. Kabloları taktıktan sonra, Yapılandırma menüsünden **Proj. Senkroniz.** ayarını **Kablolu** olarak yapın.

☛ Uzatılmış - Easy Interactive Function - Gelişmiş - Proj. Senkroniz. [s.129](#)



- Üç veya daha fazla projektör bağlarken, ilk projektörü son projektöre bağlamanız gerekmez.



- Projektörü kablo bağlantısı desteklemeyen başka bir projektörle aynı odada kullanırken, Yapılandırma menüsünden **Kablolu Senk. Modu**'nu **Mod 2** olarak ayarlayın.  
☛ Uzatılmış - Easy Interactive Function - Gelişmiş - Kablolu Senk. Modu [s.129](#)
- İsteğe bağlı uzaktan kumanda kablo setiniz yoksa, Yapılandırma menüsünden **Çoklu proj. Mesafesi** ayarını değiştirin.  
☛ Uzatılmış - Easy Interactive Function - Gelişmiş - Çoklu proj. Mesafesi [s.129](#)



# Temel Kullanım

Bu bölümde, görüntülerin nasıl yansıtılacağı ve ayarlanacağı açıklanmıştır.

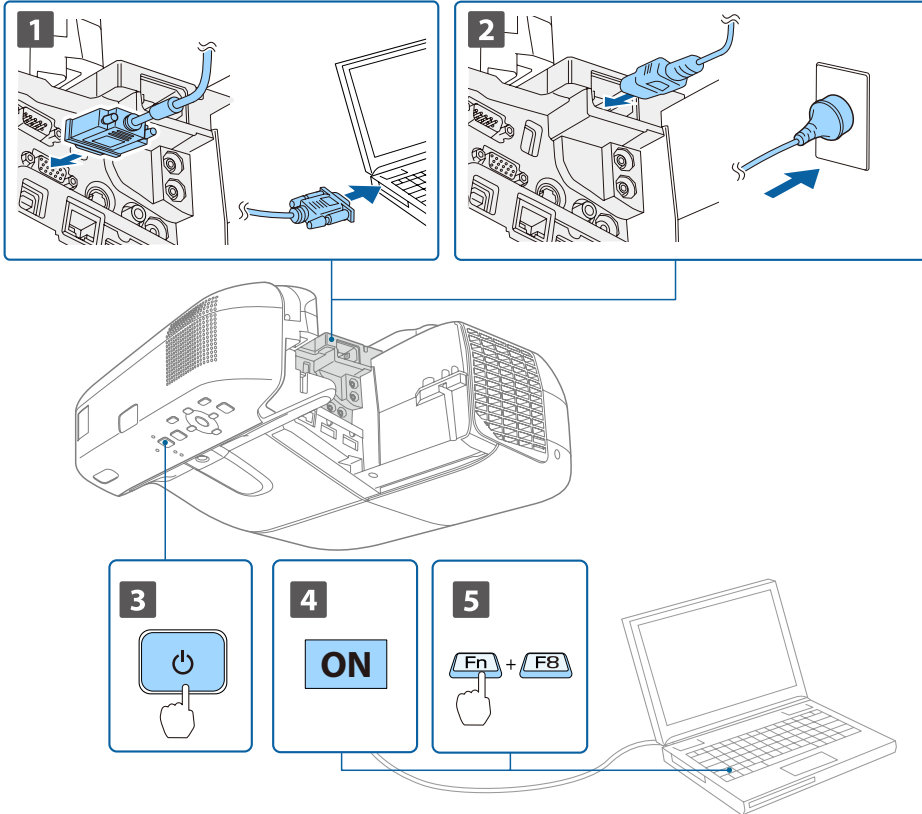
## Yansıtma Hazırlanma

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



### Dikkat

İlk olarak kaynaktan gelen kabloyu projektöre bağlayın, ardından güç kablosunu projektöre bağlayın.



**1** Projektörü, bilgisayar kablosuyla bilgisayara bağlayın.

**2** Projektörü, elektrik kablosuyla bir elektrik prizine bağlayın.

**3** Projektörü açın.



### Uyarı


Projektörü açarken yansıtma merceğini çıkarmayın. Çıkan güçlü ışık gözlerinize zarar verebilir. Projektörü uzaktan kumanda kullanarak belirli bir uzaklıktan açarken, lense kimsenin doğrudan bakmadığından emin olun.

Etrafta çocuklar varken daha fazla dikkat gösterin.

**4** Bilgisayarı açın.

**5** Bilgisayarın ekran çıkışını değiştirin.

Dizüstü bilgisayar kullanırken, ekran çıkışını bilgisayardan değiştirmeniz gerekir.

Fn tuşunu (işlev tuşunu) basılı tutup  tuşuna basın.



- Değiştirme yöntemi, kullanılan bilgisayara göre değişir. Bilgisayar ile verilen belgelere bakınız.
- Projektörü kapatmak için [⏻] güç düğmesine iki kez basın.

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

- Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Source Search] düğmesine basın.
  - ☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" [s.45](#)
- Uzaktan kumandada, hedef bağlantı noktasının düğmesine basın.
  - ☛ "Uzaktan Kumandayı Kullanarak Hedef Görüntüye Geçiş" [s.46](#)



Görüntü yansıtıldıktan sonra, gerekirse görüntüyü ayarlayın.

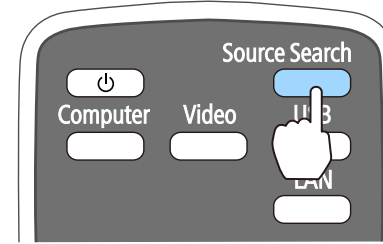
☛ "Yastık Distorsiyonunun Düzeltilmesi" [s.50](#)

☛ "Odağın Düzeltilmesi" [s.55](#)

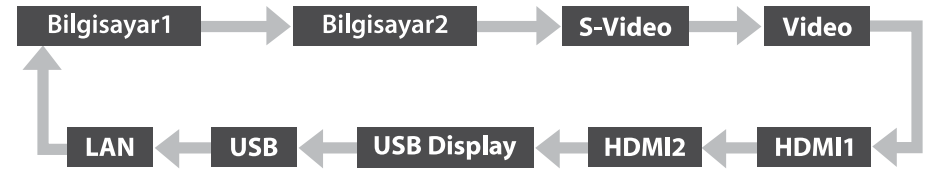
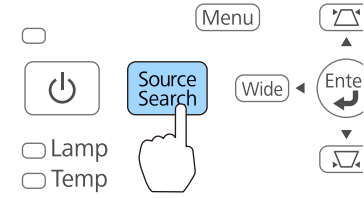
## Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)

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

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol panelini kullanarak

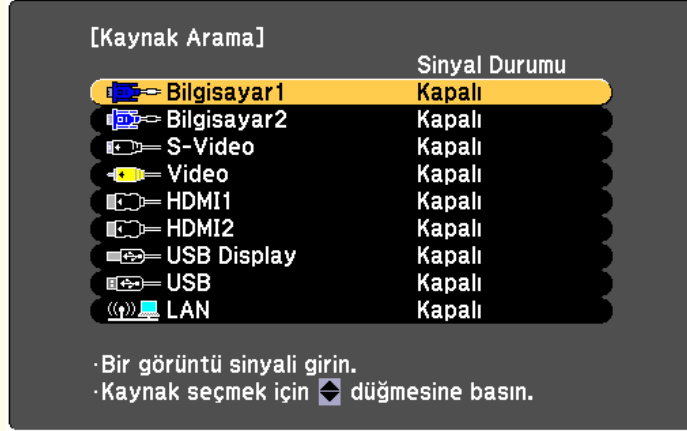


İki veya daha çok görüntü kaynağı bağlıyken, hedef görüntü yansıtılana kadar [Source Search] düğmesine basın.

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



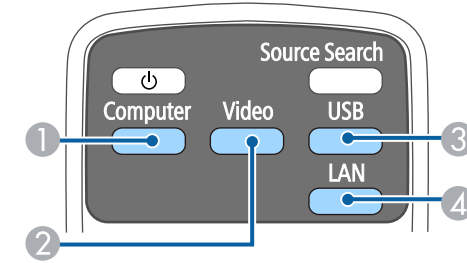
- Ayarları, projektörün bir sonraki açılışında görüntünün aynı giriş bağlantı noktasından yansıtılacağı şekilde yapabilirsiniz.
- Uzatılmış - İşletim - Başlatma Kaynak Ara s.127**
- Görüntü sinyal girişi olmadığında, aşağıdaki ekran görüntülenir.



## Uzaktan Kumandayı Kullanarak Hedef Görüntüye Geçiş

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

Uzaktan kumanda



- Bu düğmeye her basıldığında, şu aşağıdaki kaynaklardan alınan görüntüler arasında geçiş yapılır.
  - Computer1 bağlantı noktası
  - Computer2 bağlantı noktası
- Bu düğmeye her basıldığında, şu aşağıdaki kaynaklardan alınan görüntüler arasında geçiş yapılır.
  - S-Video bağlantı noktası
  - Video bağlantı noktası
  - HDMI1/MHL bağlantı noktası
  - HDMI2 bağlantı noktası
- Bu düğmeye her basıldığında, şu aşağıdaki kaynaklardan alınan görüntüler arasında geçiş yapılır.
  - USB Display
  - USB-A bağlantı noktasına bağlı aygıttan alınan görüntüler
- Ağ üzerinden bağlanmış olan aygıttan gelen görüntüye geçer.

## USB Display ile Yansıtma

Projektörü bir bilgisayara bağlamak için birlikte verilen veya piyasada satılan bir USB kablosu kullanarak bilgisayardaki görüntüleri yansıtabilirsiniz.

Bilgisayarın sesini yansıtılan görüntüyle birlikte gönderebilirsiniz.

EB-585Wi/EB-575Wi ürününde, USB Display'i kullanmak için **USB Type B**'yi **USB Display/Easy Interactive Function** veya **Kablosuz Fare/USB Display** olarak ayarlayın.

🖱️ Uzatılmış - USB Type B [s.127](#)

## Sistem Gereksinimleri

### 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 ve 64 bit Enterprise 32 ve 64 bit Professional 32 ve 64 bit Home Premium 32 ve 64 bit Home Basic 32 bit Starter 32 bit

	Windows 8	Windows 8 32 ve 64 bit Windows 8 Pro 32 ve 64 bit Windows 8 Enterprise 32 ve 64 bit
	Windows 8.1	Windows 8.1 32 ve 64 bit Windows 8.1 Pro 32 ve 64 bit Windows 8.1 Enterprise 32 ve 64 bit
İşlemci	Mobile Pentium III 1,2 GHz veya daha hızlı Önerilen: Pentium M 1,6 GHz veya daha hızlı	
Hafıza Miktarı	256 MB veya üstü Önerilen: 512 MB veya üstü	
Sabit Disk Alanı	20 MB veya üstü	
Ekran	640x480 ile 1600x1200 arasında çözünürlük. 16-bit ya da daha fazla renkli ekran	

\*1 Sadece Service Pack 4

### OS X için

İşletim sistemi	Mac OS X 10.5.x 32 bit Mac OS X 10.6.x 32 ve 64 bit OS X 10.7.x 32 ve 64 bit OS X 10.8.x OS X 10.9.x
İşlemci	Power PC G4 1GHz veya daha hızlı Önerilen: Core Duo 1,83GHz veya daha hızlı
Hafıza Miktarı	512 MB veya üstü
Sabit Disk Alanı	20 MB veya üstü
Ekran	640x480 ile 1680x1200 arasında çözünürlük. 16-bit ya da daha fazla renkli ekran

## İlk Kez Bağlanma

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



- Bir dahaki sefer bağlandığınızda sürücüyü kurmanız gerekmez.
- Birden çok kaynaktan görüntü girişi alıyorsanız, giriş kaynağını USB Display olarak değiştirin.
- USB göbeği kullanırsanız, işlemler düzgün bir şekilde gerçekleştirilemeyebilir. USB kablosunu doğrudan projektöre bağlayın.
- USB Display'i kullanırken seçenek ayarlarını değiştiremezsiniz.

### Windows için

- 1 Bilgisayarın USB bağlantı noktasını, birlikte verilen veya piyasada satılan bir USB kablosuyla projektörün USB-B 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 - EMP\_UDSE.EXE** ögesini çift tıklayın.

### Windows XP için

Sürücü kurulumu otomatik olarak başlar.

### Windows Vista/Windows 7/Windows 8/Windows 8.1 için

İletişim kutusu görüntülendiğinde, **EMP\_UDSE.EXE** uygulamasını çalıştırın.

- 2 Lisans Sözleşmesi ekrana geldiğinde **Kabul et** düğmesini tıklayın.

- 3 Bilgisayar görüntüleri yansıtılır.

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

- 4 İşiniz 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.
- Yansıtma yapılamıyorsa, bilgisayarınızda **Tüm Programlar - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Ver.x.xx** uygulamasını çalıştırın.
- 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](#)

### OS X için

- 1 Bilgisayarın USB bağlantı noktasını, birlikte verilen veya piyasada satılan bir USB kablosuyla projektörün USB-B bağlantı noktasına bağlayın.

USB Display uygulamasının Setup klasörü Finder içinde görüntülenir.

- 2 **USB Display Installer** simgesini çift tıklayın.

- 3 Kurulum için ekrandaki talimatları izleyin.



- 4** Lisans Sözleşmesi ekrana geldiğinde **Kabul et** düğmesini tıklatın. Yönetici parolasını girin ve kurulumu başlatın. Kurulum tamamlandığında Dock içinde ve menü çubuğunda USB Display simgesi gösterilir.
- 5** Bilgisayar görüntüleri yansıtılır. Bilgisayar görüntülerinin yansıtılması zaman alabilir. Bilgisayar görüntüleri yansıtılana kadar, ekipmanı olduğu halde bırakın ve USB kablusunu sökmeyin veya projektöre giden gücü kapatmayın.
- 6** Bitirdiğiniz zaman, menü çubuğundan **Bağlantıyı kes** seçeneğini ya da Dock öğesinden **USB Display** simgesini seçin. Daha sonra USB kablusunu çıkarabilirsiniz.



- USB Display Ayar klasörü, Finder içinde otomatik olarak görüntülenmezse, bilgisayarınızda **EPSON PJ\_UD - USB Display Installer**'ı çift tıklatın.
- Herhangi bir nedenle hiçbir şey yansıtılmazsa, Dock içindeki **USB Display** simgesine tıklayın.
- Dock'ta **USB Display** simgesi yoksa, uygulamalar klasöründe **USB Display** uygulamasını çift tıklatın.
- Dock'ta **USB Display** simgesinden **Çık** seçeneğini seçerseniz, USB kablusunu bağladığınızda USB Display uygulaması otomatik olarak başlamaz.

## Kaldırma

### Windows 2000 için

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

- 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/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.

### Windows 8/Windows 8.1 için

- 1** Düğmeler kısmını açıp **Ara**'yı seçin. **Epson USB Display Ver.x.xx** uygulamasını sağ tıklayıp basılı tutun.
- 2** Uygulama çubuğundan **Kaldır**'ı seçin.
- 3** **Epson USB Display** uygulamasını seçip **Kaldır** seçeneğini tıklatın.
- 4** Kaldırmak için ekrandaki talimatları izleyin.

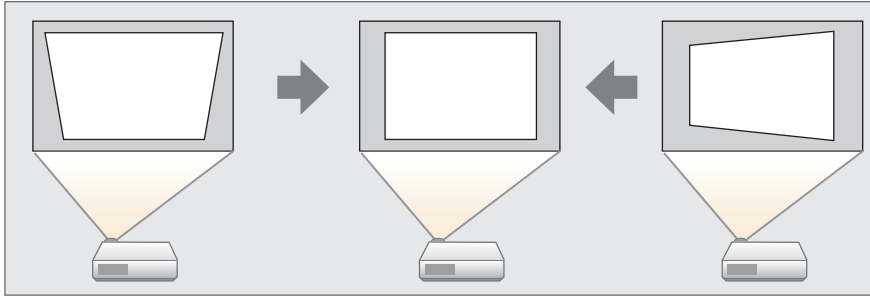
### OS X için

- 1** **Uygulamalar - USB Display - Araç** seçeneğini çift tıklatın.
- 2** **USB Display Uninstaller**'ı çalıştırın.

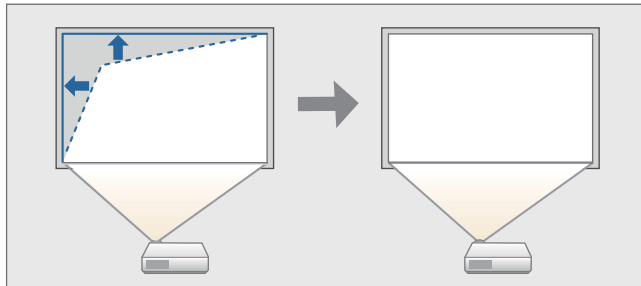
## Yastık Distorsiyonunun Düzeltilmesi

Yastık distorsiyonunu, aşağıdaki yöntemlerden birini kullanarak düzeltebilirsiniz.

- Y/D Ekran Yerleşimi  
Yatay ve düşey yönlerdeki distorsiyonun birbirinden bağımsız olarak, manuel olarak düzeltilmesini sağlar.



- Quick Corner  
Dört köşenin birbirinden bağımsız olarak, manuel olarak düzeltilmesini sağlar.



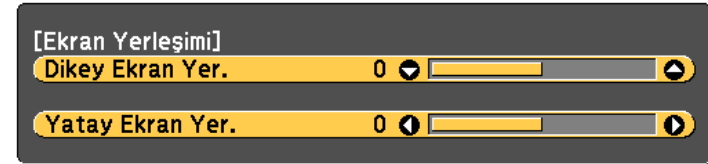
## Y/D Ekran Yerleşimi

Yatay ve düşey yönlerdeki distorsiyonun birbirinden bağımsız olarak, manuel olarak düzeltilmesini sağlar. Y/D Ekran Yerleşimi düzeltmesi, yastık distorsiyonunun ince ayarını yapmak için idealdir.

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

Düzeltilme açısı: Sağa ve sola yaklaşık 3°/Yukarı ve aşağı yaklaşık 3°

- 1 Ekran Yerleşimi ekranını görüntülemek için, yansıtma işlemi sırasında, kumanda panelindeki [↶] veya [↷] düğmelerine basın.

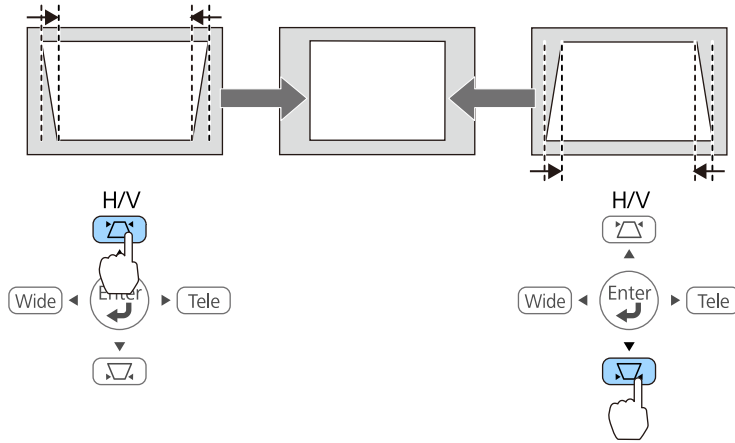


Kontrol panelindeki [↶][↷] düğmelerine bastığınızda, Yapılandırma menüsünden ayarladığınız düzeltme yöntemi ekranı görüntülenir. [↶][↷] düğmelerini kullanarak yatay ve düşey ekran yerleşimi düzeltmesi yapmak istiyorsanız, Yapılandırma menüsündeki **Ekran Yerleşimi** ayarını **Y/D Ekr. Yerl.** olarak değiştirin.

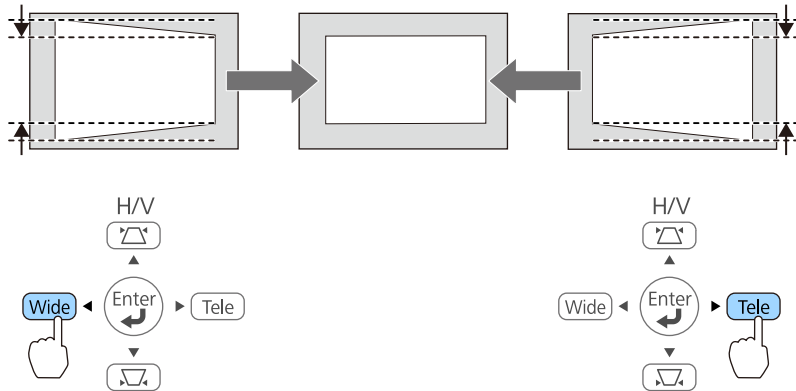
🖱️ Ayarlar - Ekran Yerleşimi [s.125](#)

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

Düsey distorsiyonu düzeltmek için, [↕] veya [↔] düğmelerine basın.



Yatay yastık distorsiyonunu düzeltmek için, [Wide] veya [Tele] düğmelerine basın.



Y/D Ekr. Yerl. ayarlarını Yapılandırma menüsünden yapabilirsiniz.

**Ayarlar - Ekran Yerleşimi - Y/D Ekr. Yerl. s.125**

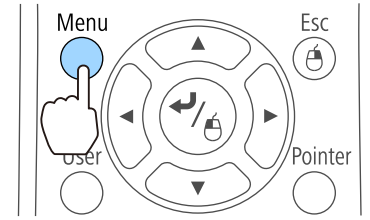
## Quick Corner

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

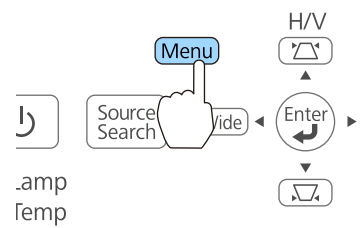
### 1 Projeksiyon sırasında [Menu] düğmesine basın.

"Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.119

Uzaktan Kumanda kullanarak



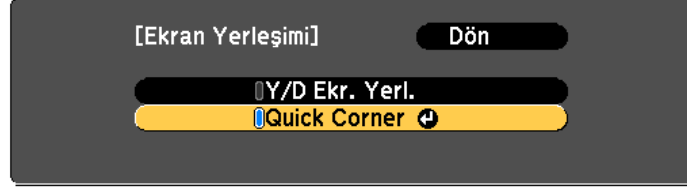
Kontrol panelini kullanarak



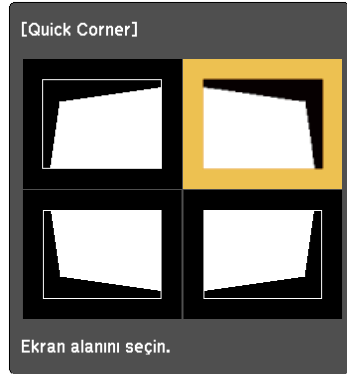
### 2 Ayarlar altında Ekran Yerleşimi'ni seçin.



- 3** **Quick Corner** ögesini seçip [Enter] düğmesine basın.  
"Bu ayarın değiştirilmesi halinde görüntü bozulabilir." mesajı görüntülenirse [Enter] düğmesine tekrar basın.

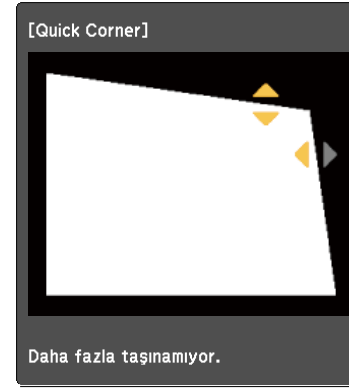


- 4** Uzaktan kumandadaki [↶], [↷], [↸] ve [↹] düğmelerini veya kumanda panelindeki [△], [▽], [Wide] ve [Tele] düğmelerini kullanarak düzeltilecek köşeyi seçip [Enter] düğmesine basın.



- 5** Uzaktan kumandadaki [↶], [↷], [↸] ve [↹] düğmelerini veya kumanda panelindeki [△], [▽], [Wide] ve [Tele] düğmelerini kullanarak, köşenin konumunu düzeltin.  
[Enter] düğmesine bastığınızda, adım 4'te gösterilen ekran görüntülenir.

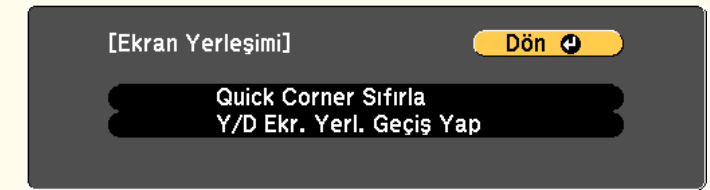
Ayarlama sırasında "Daha fazla taşınamıyor." mesajı görüntülenirse, şekli, gri üçgenin gösterdiği yönde daha fazla ayarlayamazsınız demektir.



- 6** Geriye kalan köşeler varsa, bunların ayarlamalarını yapmak için gerektiği sürece 4. ve 5. prosedürleri tekrarlayın.
- 7** Düzeltme yapmayı bitirmek için [Menu] düğmesine basın.



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



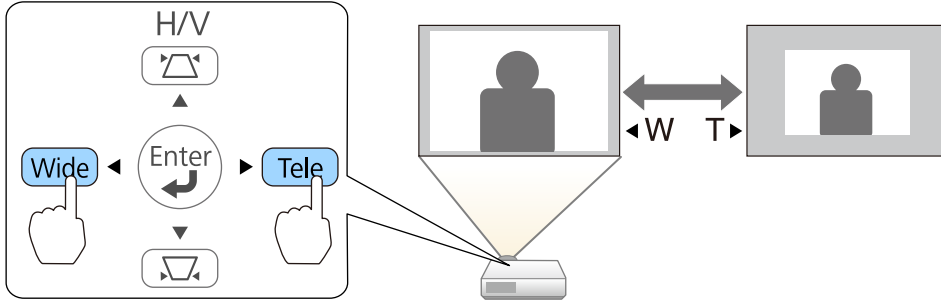
**Quick Corner Sıfırla:** Quick Corner düzeltmelerinin sonucunu sıfırlar.

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

☛ "Ayarlar Menüsü" [s.125](#)

## Görüntü Boyutunun Ayarlanması

Yansıtılan görüntünün boyutunu ayarlamak için kontrol panelindeki [Wide] ve [Tele] düğmelerine basın.

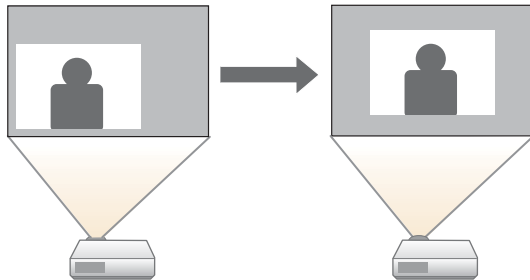


Ayarlamaları Yapılandırma menüsünden de yapabilirsiniz.

🖱️ Ayarlar - Yakınlştrm s.125

## Görüntünün Konumunu Ayarlama (Görüntü Kaydırma)

Projektörü hareket ettirmeden görüntünün konumuna ince ayar yapabilirsiniz.



**1**

Yakınlaştırma Ayarı veya Ekran Yerleşimi uygulayın.

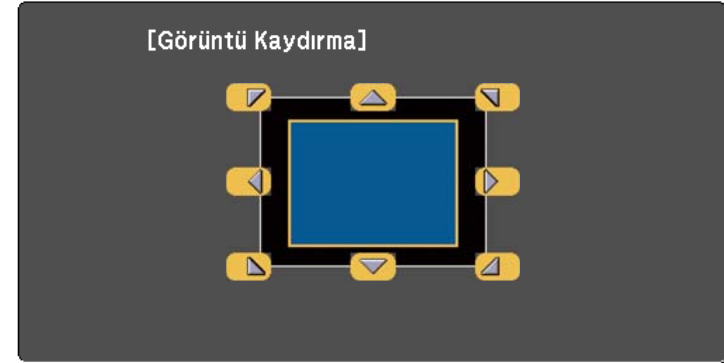
🖱️ "Görüntü Boyutunun Ayarlanması" s.53

🖱️ "Yastık Distorsiyonunun Düzeltilmesi" s.50

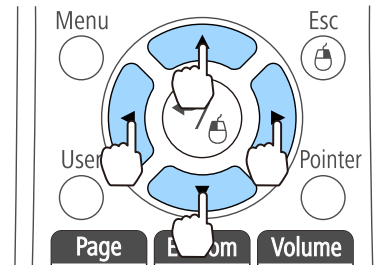
Ayarlamalar yapıldıktan sonra Görüntü Kaydırma ekranı görüntülenir.

**2**

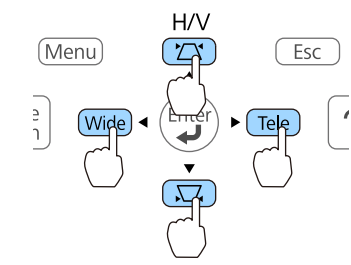
Uzaktan kumandadaki [◀], [▶], [↶] ve [↷] düğmelerini veya kontrol panelindeki [↶], [↷], [Wide] ve [Tele] düğmelerini kullanarak yansıtma konumunu ayarlayın.



Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol panelini kullanarak



Uzaktan kumanda ya da kontrol paneli üzerindeki [◀], [▶], [↶] ve [↷] düğmelerinden yan yana herhangi iki tanesine

veya [Z], [X], [Wide] ve [Tele] düğmelerinin bir kombinasyonuna basarak görüntüyü çapraz yönde kaydırabilirsiniz.

- 3** Ayarlama ekranını kapatmak için [Esc] düğmesine basın. Yaklaşık 10 saniye sonra hiçbir işlem yapılmazsa, ayarlama ekranı kaybolur.



- Yakınlaştırma maksimum **Geniş** konumuna ayarlandığında görüntü konumunu ayarlayamazsınız.
  - Projektör kapatılsa bile Görüntü Kaydırma ayarı korunur. Kurulum konumunu veya projektörün açısını değiştirirseniz konumu yeniden ayarlamanız gerekir.
  - Görüntünün konumunu ayarlamak için Yapılandırma menüsünü de kullanabilirsiniz.
- 🔊 Ayarlar - Görüntü Kaydırma s.125

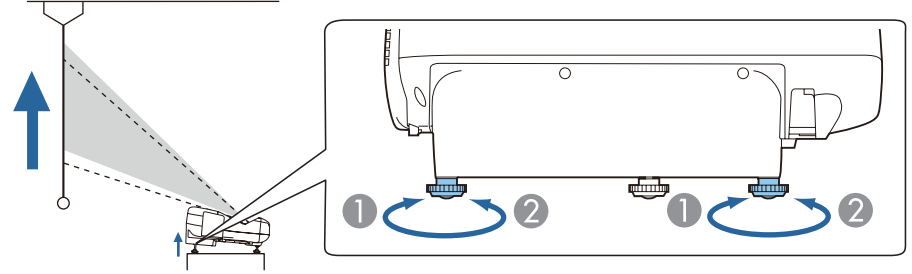
## Görüntünün Dikey Konumunu Ayarlama (Yalnızca Ayakla Birlikte Verilen Modeller)

Ayağı uzatın. Projektörü 1,5° kadar eğerek görüntünün dikey konumunu ayarlayabilirsiniz.



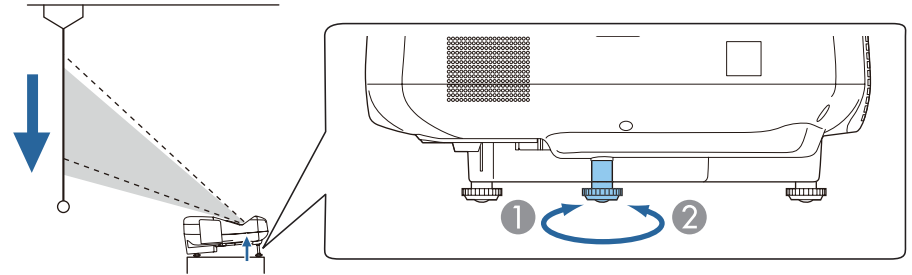
Eğim açısı ne kadar büyük olursa, projektörü odaklamak da o kadar zorlaşır. Projektörü, sadece küçük bir açıda eğilmesi gereken şekilde kurun.

## Görüntünün Yüksekliğini Artırma



- 1 Arka ayakları uzatarak görüntünün yüksekliğini artırabilirsiniz.
- 2 Görüntüyü orijinal yüksekliğine getirmek için arka ayakları alçaltın.

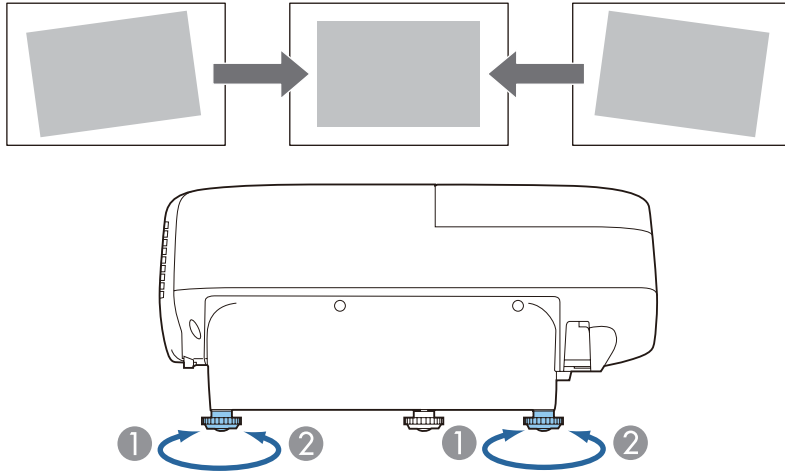
## Görüntünün Yüksekliğini Azaltma



- 1 Ön ayağı uzatarak görüntünün yüksekliğini azaltabilirsiniz.
- 2 Görüntüyü orijinal yüksekliğine getirmek için ön ayağı alçaltın.

## Görüntünün Yatay Konumunu Ayarlama (Yalnızca Ayakla Birlikte Verilen Modeller)

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



- 1 Arka ayağı uzatın.
- 2 Arka ayağı kısaltın.

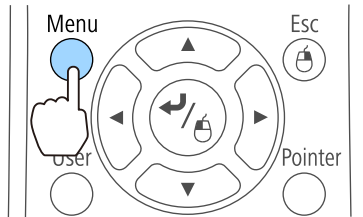
## Odağın Düzeltilmesi

Test desenini görüntüleyin ve odağı ayarlayın.

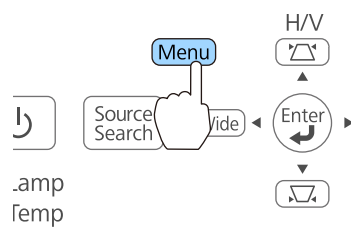
- 1 [Menu] düğmesine basın.

☛ "Yapılandırma Menüsunü Kullanma" [s.119](#)

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol panelini kullanarak



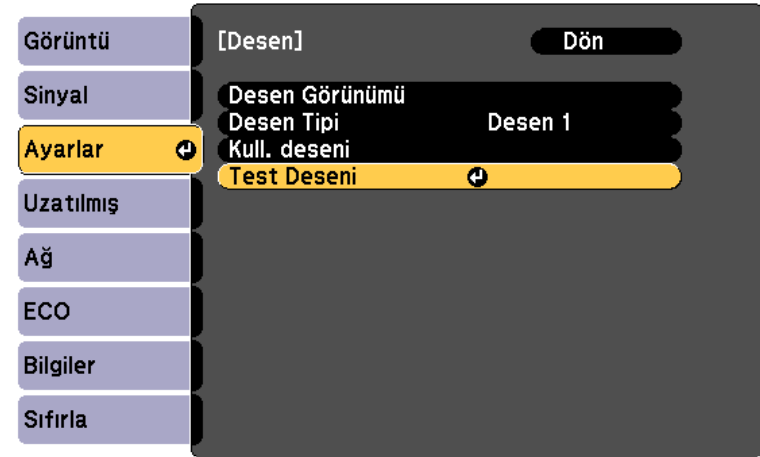
- 2 Ayarlar altında Desen'i seçin.



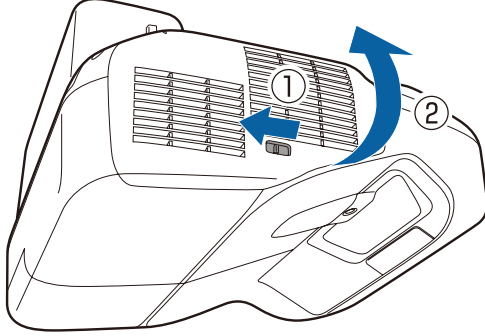
- 3 Test Deseni öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.


Görüntüleri geniş ekran bir projektör kullanarak 4:3 bir ekrana yansıtırken, **Desen Tipi**'nden **Desen 5**'i seçin.

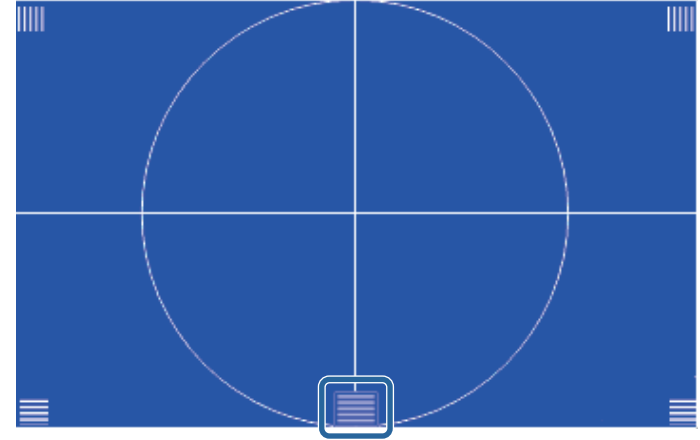
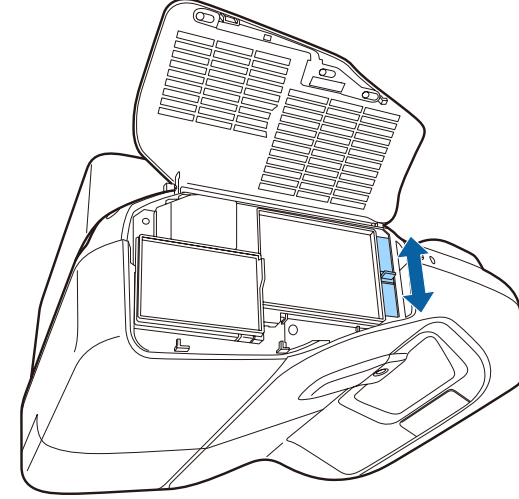
☛ Ayarlar - Desen - Desen Tipi [s.125](#)




- 4** Hava filtresi kapağını açın.



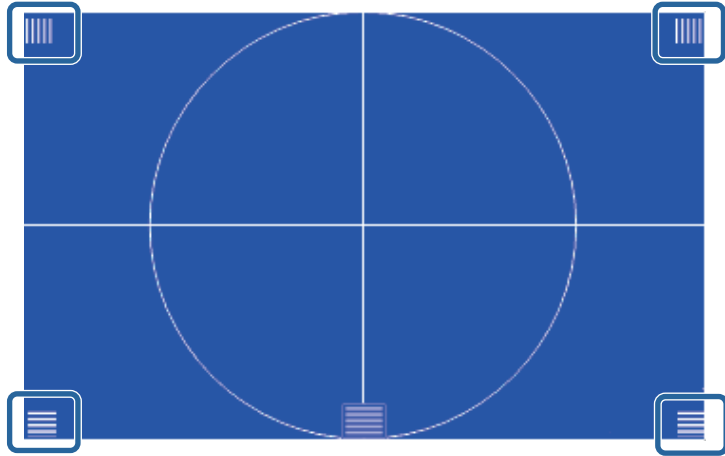
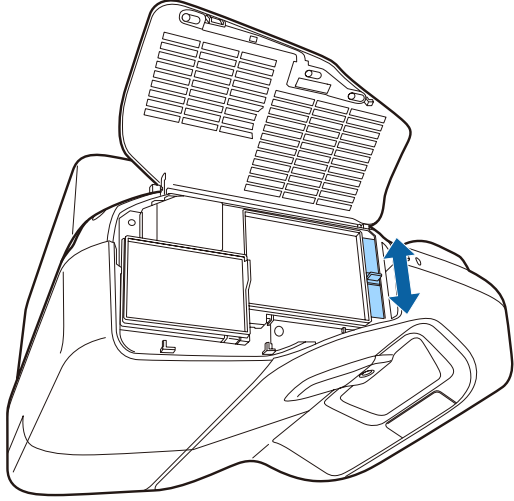
- 5** Yansıtılan ekranın alt orta bölümüne (  ) odaklayın. Odağı ayarlamak için odaklama kolunu hareket ettirin.





- 6** Odağın, yansıtılan ekranın köşelerine (  ) denk geldiğini kontrol edin.

Herhangi bir alan odak dışındaysa, köşelerin de aynı odaklamaya sahip olması için odak kolunu kullanın.



- 7** Test Desenini kaldırmak için, uzaktan kumandadaki veya kumanda panelindeki [Esc] düğmesine basın.

## Ses Düzeyinin Ayarlanması

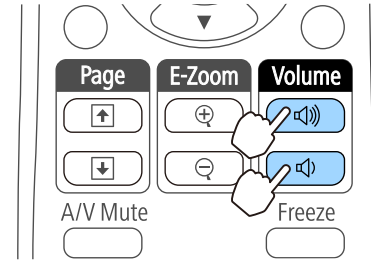
Ses düzeyini, aşağıdaki yöntemlerden birini kullanarak ayarlayabilirsiniz.

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

[<] Ses düzeyini azaltır.

[>] Ses düzeyini artırır.

### Uzaktan kumanda



- Ses düzeyini, Yapılandırma menüsünden ayarlayın.

👉 **Ayarlar - Ses Düzeyi** s.125



### Dikkat

Ses seviyesi çok yükseğe ayarlıyken başlatmayın.

Ses seviyesindeki ani artış işitme kaybına neden olabilir. Gücü kapatmadan önce daima ses seviyesini düşürün; bu sayede gücü açtığınızda sesi kademeli olarak artırabilirsiniz.

## Yansıtma Kalitesini Seçme (Renk Modu'nu Seçme)

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

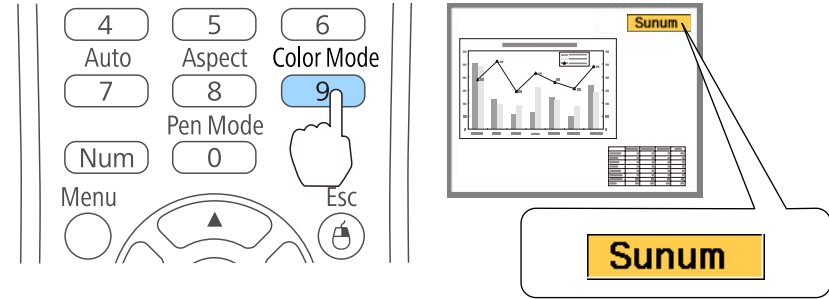
Mod	Uygulama
<b>Dinamik</b>	Bu mod, aydınlık odalarda kullanım için idealdir. Bu en parlak moddur.
<b>Sunum</b>	Bu mod, aydınlık odalarda renkli malzemeler kullanılarak sunum yapılması için idealdir.
<b>Tiyatro</b>	Karanlık bir odada film izlemek için idealdir. Görüntülere doğal bir ton verir.
<b>Fotoğraf*1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

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

\*2 Bu seçim sadece giriş sinyali bileşen video ise ya da giriş kaynağı Video veya S-Video ise yapılabilir.

[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.122

## Otomatik İris'i Ayarlama

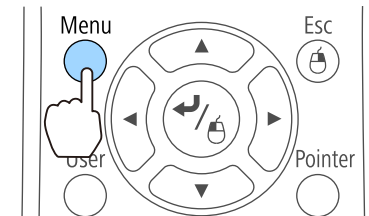
Görüntülenen görüntünün parlaklığına göre parlaklığın otomatik olarak ayarlanması derin ve zengin görüntüler elde etmenizi sağlar.

**1**

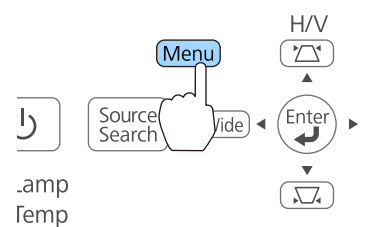
[Menu] düğmesine basın.

☞ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.119

### Uzaktan Kumanda kullanarak



### Kontrol panelini kullanarak




## 2 Görüntü altından Otomatik İris'i seçin.



## 3 Normal veya Yüksek Hız ögesini seçin.

Ayar, her Renk Modu için kaydedilir.

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

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

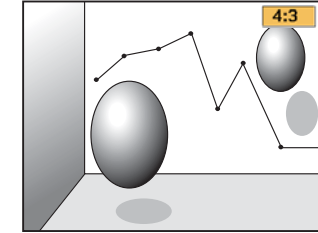
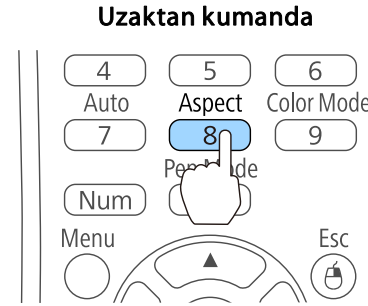
## Yansıtılan Görüntünün En Boy Oranının Değiştirilmesi



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 Yöntemleri

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



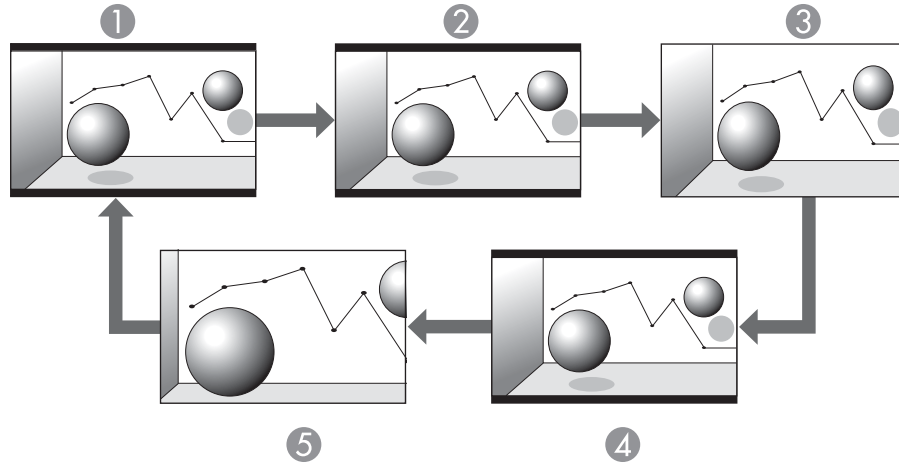
 En boy oranını Yapılandırma menüsünden ayarlayabilirsiniz.  
 Sinyal - En Boy Oranı s.123

## En Boy Oranı Modunun Değiştirilmesi (yalnızca EB-585Wi/EB-585W/EB-575Wi/EB-575W)

Video Ekipmanından ya da HDMI/MHL Bağlantı Noktasından Görüntü Yansıtılması

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

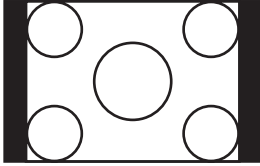
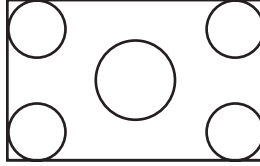
Örnek: 1080p sinyal girişi (çözünürlük: 1920x1080, en boy oranı: 16:9)

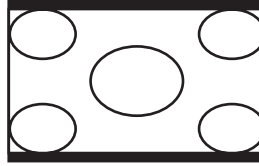

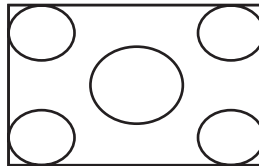
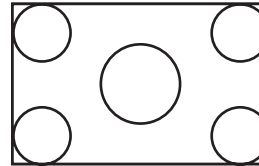
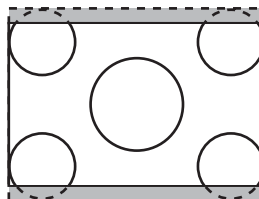
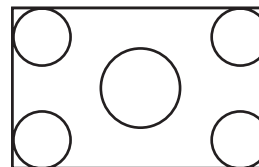
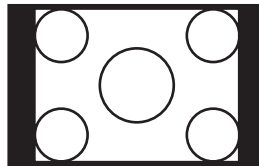
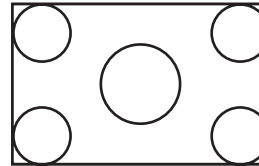


- ① Normal veya Otomatik
- ② 16:9
- ③ Tam
- ④ Yakınlaştırma
- ⑤ Doğal

## 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)
<b>Normal</b>		

En/Boy Oranı Modu	Giriş Sinyali	
	XGA 1024X768(4:3)	WXGA 1280X800(16:10)
<b>16:9</b>		
<b>Tam</b>		
<b>Yakınlaştırma</b>		
<b>Doğal</b>		



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

🖱️ Sinyal - Çözünürlük s.123

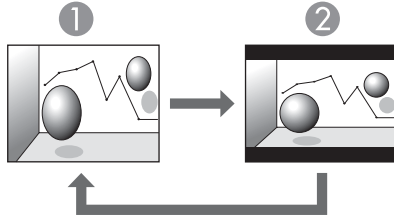
## En Boy Oranı Modunun Değiştirilmesi (yalnızca EB-580/EB-570)

### Video Ekipmanından Görüntü Yansıtılması

[Aspect] düğmesine her basıldığında en boy oranı, sırasıyla **4:3** ve **16:9** olarak değişir.

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

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

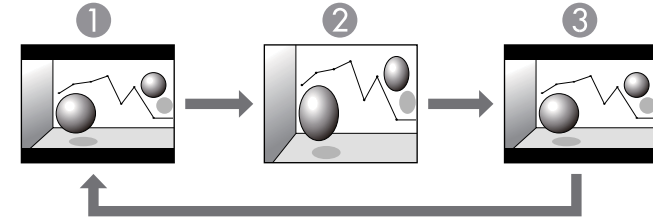


- ① 4:3
- ② 16:9

### HDMI/MHL Bağlantı Noktasından Görüntü Yansıtılması

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

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

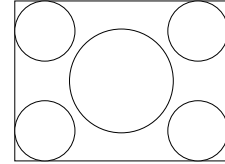
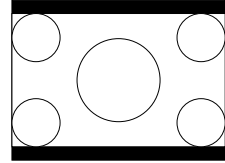
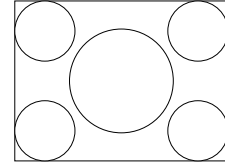
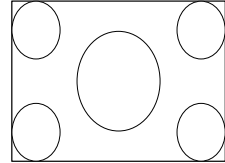
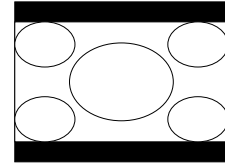
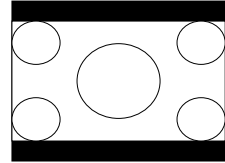


- ① Otomatik
- ② 4:3
- ③ 16:9

### Bilgisayardaki Görüntülerin Yansıtılması

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

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

En/Boy Oranı Modu	Giriş Sinyali	
	XGA 1024X768(4:3)	WXGA 1280X800(16:10)
<b>Normal</b>		
<b>4:3</b>		
<b>16:9</b>		



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

☞ Sinyal - Çözünürlük [s.123](#)



## **Etkileşim Özelliklerini Kullanma (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi)**

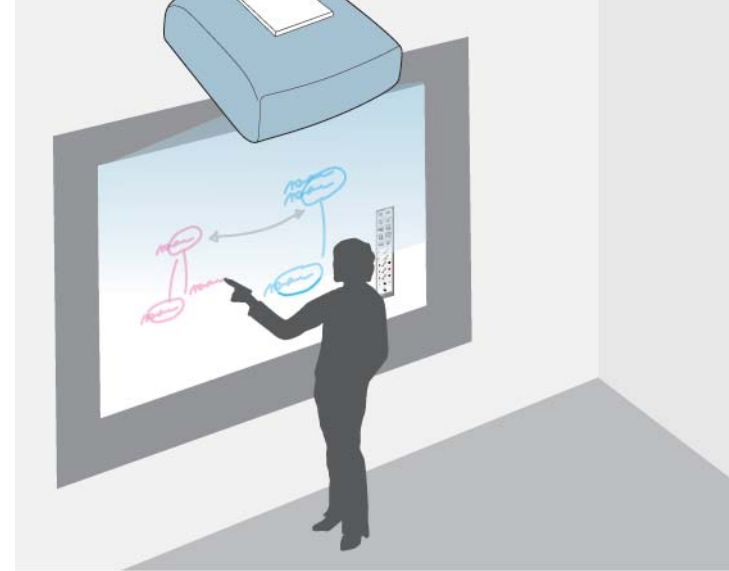
Etkileşim özelliklerini kullanmak için bu bölümlerdeki talimatları izleyin.

Etkileşim özellikleri, bilgisayarla veya bilgisayar olmaksızın, herhangi bir duvarı etkileşimli beyaz tahtaya dönüştürür. Üç etkileşim modu bulunur ve her bir mod arasında geçiş yapmak kolaydır:

- Ek açıklama modunda, bir bilgisayardan, tablettten, belge kamerasından veya başka bir kaynaktan yansıtılan içeriğe not eklemek için etkileşimli kalemleri kullanabilirsiniz. Bu, daha etkili dersler veya sunumlar için yansıtılan bilgileri vurgulamanıza veya ek notlar dahil etmenize yardımcı olur.

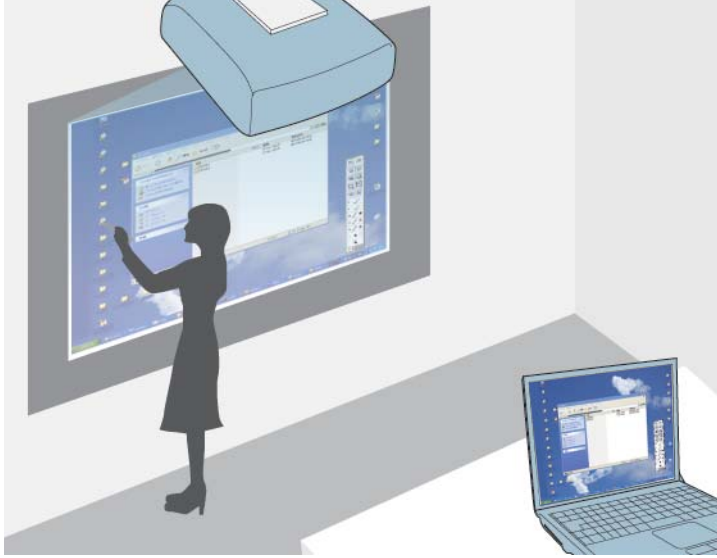


- Beyaz tahta modunda, yansıtılan "beyaz tahta" üzerine yazmak için etkileşimli kalemleri kullanabilirsiniz. Dahili beyaz tahta çizim özelliğini kullanmak için bir bilgisayar kullanmanıza veya ek yazılım yüklemenize gerek yoktur.







- Bilgisayar etkileşimli modunda, etkileşimli kalemleri bir fare gibi kullanabilirsiniz. Bu, bilgisayarınızdan yansıtılan içerik boyunca gezinmenize, seçim yapmanıza ve kaydırmanıza olanak tanır.



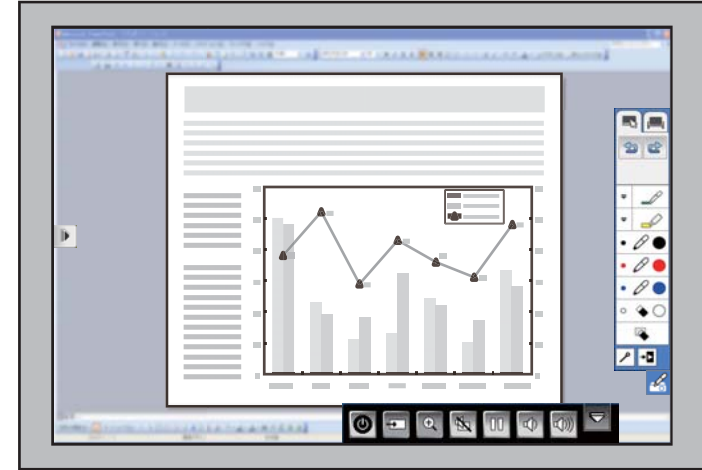
Ek açıklamalarınızı kaydetmek ve ardından yazdırmak gibi ek etkileşim özellikleri sağlamak için Easy Interactive Tools yazılımını da kullanabilirsiniz. Talimatlar için yazılımda yer alan *Easy Interactive Tools Kullanım Kılavuzu*'na bakın.

### Yansıtılan Görüntü Üzerinde Çizim (Ek Açıklama Modu)







Ek açıklama modu, etkileşimli kalemleri kullanarak bilgisayardan, tableten, video cihazından veya başka kaynaktan yansıtmanıza ve yansıtılan içeriğinize not eklemenize olanak tanır. Aynı anda her iki kalem de kullanabilirsiniz.

- 1 Projektörü açın.
- 2 Projektörünüzü ilk kez kullanırken kalibre ettiğinizden emin olun.  
☛ "Kalem Kalibrasyonu" s.73
- 3 Bağlı bir cihazdan bir görüntü yansıtın.
- 4 Etkileşimli kalemi yansıtılan ekrana yakın tutun.
- 5 Yazmak veya çizmek için,  veya  araç çubuğu sekmesine hafifçe vurun.

Yansıtılan görüntüde araç çubuğunu görürsünüz, örneğin:





- Projektörü, ekranda görüntülenen projektör kontrol araç çubuğunu kullanarak yansıtılan ekrandan da kontrol edebilirsiniz. Projektör kontrol araç çubuğu görüntülenmiyorsa,  veya  simgesine hafifçe vurun.
-  ve  araç çubuğu sekmelerini yukarı ve aşağı,  veya  araç çubuğu sekmesini sağa ve sola taşıyabilirsiniz.



Yansıtılan ekranın üzerine yazabilirsiniz.

☛ "Etkileşimli Kalemleri Kullanma" [s.72](#)

☛ "Ekranla Etkileşime Geçme" [s.79](#)


## Yansıtılan Ekranın Beyaz Tahta Olarak Kullanımı (Beyaz Tahta Modu)

Kara tahtada yapar gibi yansıtma yüzeyine yazmak ya da çizmek veya tahtayı silmek için etkileşimli kalemleri kullanabilirsiniz. Aynı anda her iki kalem de kullanabilirsiniz.

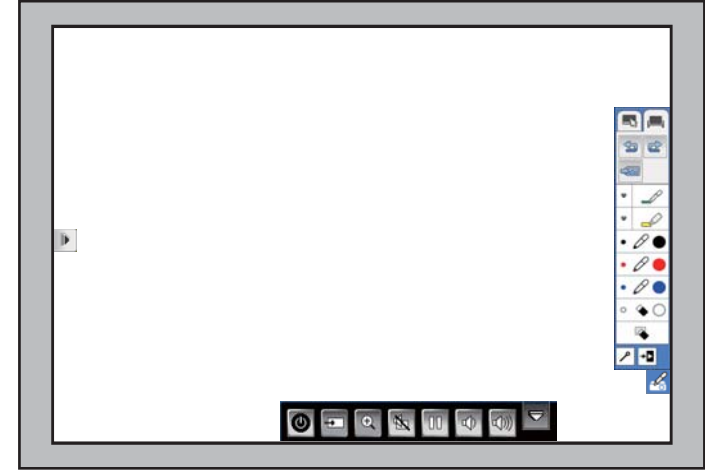
- 1 Projektörü açın.
- 2 Projektörünüzü ilk kez kullanırken kalibre ettiğinizden emin olun.  
☛ "Kalem Kalibrasyonu" [s.73](#)
- 3 Etkileşimli kalemi yansıtılan ekrana yakın tutun.
- 4  veya  araç çubuğu sekmesine hafifçe vurun.







Araç çubuğu görüntülenir.

5

Araç çubuğunda  simgesine hafifçe vurun.

Beyaz tahta ekranını ve araç çubuğunu görürsünüz; örneğin:



- Projektörü, ekranda görüntülenen projektör kontrol araç çubuğunu kullanarak yansıtılan ekrandan da kontrol edebilirsiniz. Projektör kontrol araç çubuğu görüntülenmiyorsa,  veya  simgesine hafifçe vurun.
-  ve  araç çubuğu sekmelerini yukarı ve aşağı,  veya  araç çubuğu sekmesini sağa ve sola taşıyabilirsiniz.

6

Ekranın üzerine yazmak veya çizmek için, sağ veya sol taraftaki araç çubuğunu kullanın.

☛ "Etkileşimli Kalemleri Kullanma" [s.72](#)

☛ "Ekranla Etkileşime Geçme" [s.79](#)



Çizim alanını bir sayfa olarak kullanmak ve üzerine çizmek amacıyla birden fazla sayfa oluşturmak gibi ek etkileşimli özellikler sağlamak için Easy Interactive Tools yazılımını da kullanabilirsiniz. Talimatlar için *Easy Interactive Tools Kullanım Kılavuzu*'na bakın.

## Bilgisayar Özelliklerini Yansıtılan Ekrandan Denetleme (Bilgisayar Etkileşimli Modu)

Bilgisayar programlarınızla, etkileşimli kalemli veya parmağınızı tıpkı bir fare gibi kullanarak yansıtılan ekrandan gezebilir, seçim yapabilir ve etkileşim kurabilirsiniz.

### Bilgisayar Etkileşimli Modu Sistem Gereksinimleri

Bilgisayar etkileşimli modu kullanabilmeniz için, bilgisayarınızın aşağıdaki işletim sistemlerinden birini kullanması gerekir.

Windows	Windows XP Service Pack 2 ve Service Pack 3 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Professional (32 bit)</li> <li>• Home Edition (32 bit)</li> <li>• Tablet PC Edition (32 bit)</li> </ul>
	Windows Vista Service Pack 2 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ultimate (32 bit)</li> <li>• Enterprise (32 bit)</li> <li>• Business (32 bit)</li> <li>• Home Premium (32 bit)</li> <li>• Home Basic (32 bit)</li> </ul>
	Windows 7 Service Pack 1 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ultimate (32 ve 64 bit)</li> <li>• Enterprise (32 ve 64 bit)</li> <li>• Professional (32 ve 64 bit)</li> <li>• Home Premium (32 ve 64 bit)</li> </ul>

	Windows 8 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Windows 8 (32 ve 64 bit)</li> <li>• Windows 8 Pro (32 ve 64 bit)</li> <li>• Windows 8 Enterprise (32 ve 64 bit)</li> </ul>
	Windows 8.1 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Windows 8.1 (32 ve 64 bit)</li> <li>• Windows 8.1 Pro (32 ve 64 bit)</li> <li>• Windows 8.1 Enterprise (32 ve 64 bit)</li> </ul>
Mac	OS X <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mac OS X 10.5.x</li> <li>• Mac OS X 10.6.x</li> <li>• OS X 10.7.x</li> <li>• OS X 10.8.x</li> <li>• OS X 10.9.x</li> </ul>
Ubuntu	Ubuntu <ul style="list-style-type: none"> <li>• 12.04 LTS</li> <li>• 12.10</li> <li>• 13.04</li> <li>• 13.10</li> </ul>

### Bilgisayar Etkileşimli Modunu Kullanma

Bilgisayar programlarınızı, bilgisayar etkileşimli modunu kullanarak yansıtılan ekranla kontrol edebilirsiniz.

Bilgisayar etkileşimli modunu kullanmak için, birlikte verilen USB kablusuyla bilgisayarınızı projektöre bağlayın.

OS X'de, bilgisayar etkileşimli modunu kullanmak için Easy Interactive Driver'ı yüklemeniz gerekir.



- Windows 7 ile birden fazla ekran ve ikinci ekranda etkileşim özelliklerini kullanırken aşağıdaki ayarları yapın:
  - Projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **Easy Interactive Function** ayarında **Kalem Çalışma Modu** ayarını **Bir Kullanıcı/Kalem** olarak ayarlayın .
  - Kurulum programını başlatmak ve etkileşim özelliklerini yapılandırmak için, **Denetim Masası > Donanım ve Ses > Tablet PC Ayarları > Kurulum**'a gidin.
- Üçüncü bir ekran kurarsanız, etkileşim özelliklerini o ekranla kullanamazsınız.
- Birden fazla ekran boyunca yazamaz veya çizim yapamazsınız.
- Bilgisayar etkileşimli modunu bir ağ üzerinden kullanmak için, EasyMP Network Projection sürüm 2.85 ya da üzerini (Windows için) veya 2.83 ya da üzerini (OS X için) veya Quick Wireless sürüm 1.32 ya da üzerini yüklemeniz gerekir.

- OS X kullanıyorsanız, etkileşim özelliklerini ilk kez kullanırken bilgisayarınıza Easy Interactive Driver'ı yükleyin.
  - "Easy Interactive Driver Sistem Gereksinimleri (yalnızca OS X)" [s.70](#)
  - "Easy Interactive Driver'ı OS X'e Yükleme" [s.70](#)

- Projektörü, bir USB kablosu kullanarak bilgisayarınıza bağlayın.

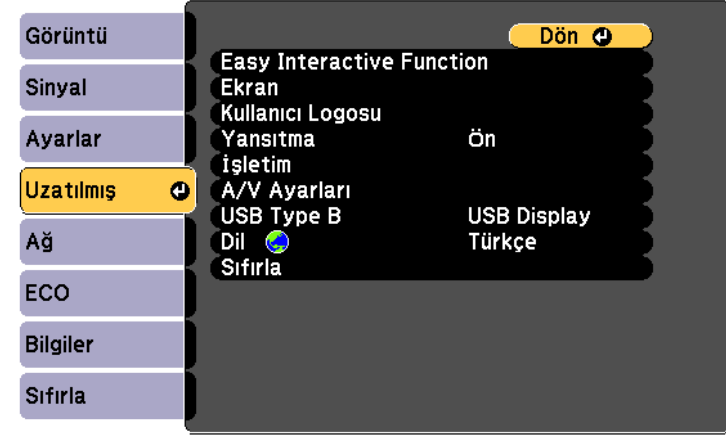


Bilgisayar etkileşimli modunu bir ağ üzerinden kullanırken USB kablosuna ihtiyacınız yoktur.

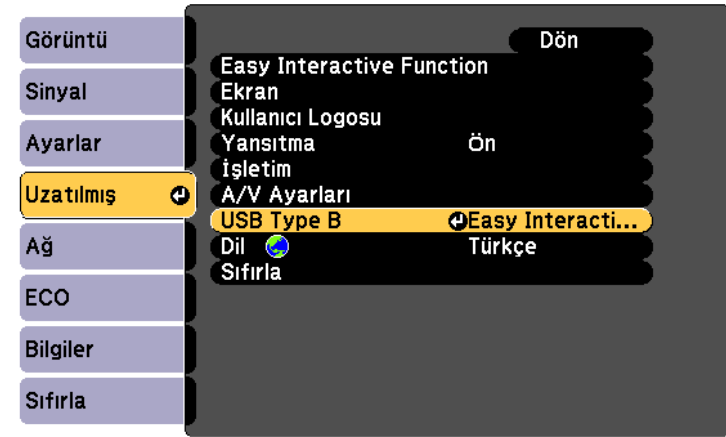
"Bir Ağ Üzerinden Etkileşim Özelliklerini Kullanma" [s.85](#)

- Projektörü açın.
- Bilgisayar ekranınızı yansıtın.

- [Menu] düğmesine basın, **Uzatılmış** menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



- USB Type B** ayarını seçin ve [Enter] düğmesine basın.



- Aşağıdakilerden birini seçin:

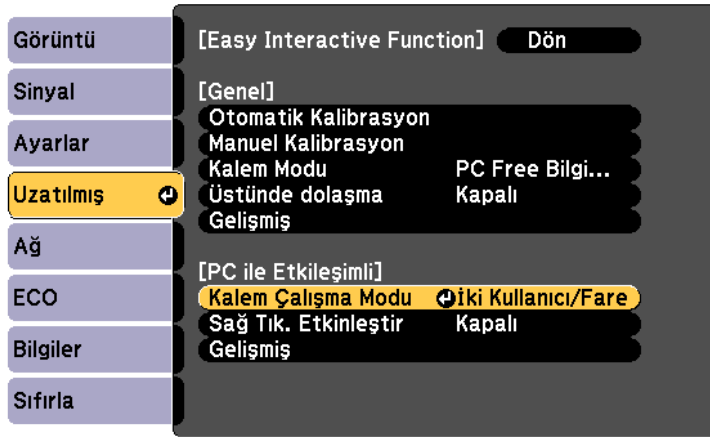
- Bilgisayar etkileşimli modunu kullanmak için **Easy Interactive Function** ögesini seçin.
- Bilgisayar etkileşimli modunu ve USB Display'i aynı anda kullanmak için **USB Display/Easy Interactive Function** ögesini seçin.



USB Display kullanarak yansıtırken yanıt süresi daha yavaş olabilir.

**8** **Easy Interactive Function** ayarını seçin ve [Enter] düğmesine basın.

**9** **Kalem Çalışma Modu** ayarı olarak ya **İki Kullanıcı/Fare** ya da **Bir Kullanıcı/Fare**'yi seçin.





**10** Projektörün yapılandırma menüsünden çıkmak için [Enter] düğmesine ve [Menu] düğmesine basın.

**11** Projektörünüzü ilk kez kullanırken kalibre ettiğinizden emin olun.  
☛ "Kalem Kalibrasyonu" [s.73](#)



**12** Etkileşimli kalemi yansıtılan ekrana yakın tutun.

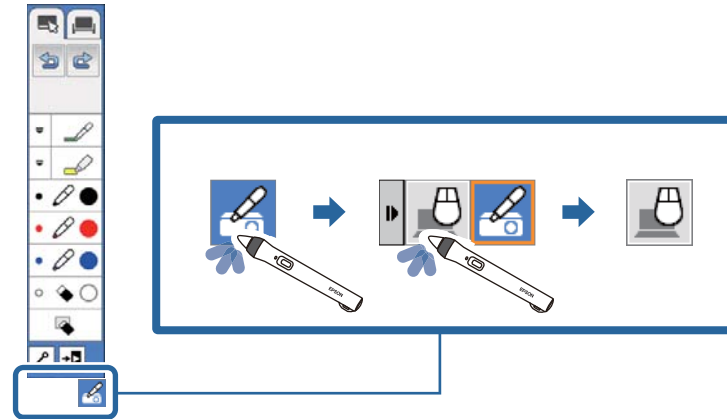
Yansıtılan ekranda  simgesi görüntülenir.



- İlk seferinde sağda  simgesi görüntülenir. Bir dahaki sefer, araç çubuğunu son açtığınız tarafta görüntülenir.
-  simgesi görüntülenmezse, projektörün **Uzatılmış** menüsünde **Kalem Modu Simgesi** ayarını **Açık** olarak ayarlayın.


☛ **Uzatılmış - Ekran - Kalem Modu Simgesi** [s.127](#)

**13**  simgesini ve ardından  simgesini seçin.







Bilgisayar etkileşimli moduna aşağıdakileri gerçekleştirerek de geçebilirsiniz:

- Uzaktan kumanda [Pen Mode] düğmesine basarak.
- Projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **Kalem Modu** ayarını **PC ile Etkileşimli** şeklinde değiştirerek.  
 **Uzatılmış - Easy Interactive Function - Kalem Modu** s.129







Bilgisayarı etkileşimli kalemi kullanarak çalıştırabilirsiniz.

 "Etkileşimli Kalemleri Kullanma" s.72

 "Ekranla Etkileşime Geçme" s.79

 "Bir Ağ Üzerinden Etkileşim Özelliklerini Kullanma" s.85



- Projektörü, ekranda görüntülenen projektör kontrol araç çubuğunu kullanarak yansıtılan ekrandan da kontrol edebilirsiniz. Projektör kontrol araç çubuğu görüntülenmiyorsa,  veya  simgesine hafifçe vurun.
-  ve  araç çubuğu sekmelerini yukarı ve aşağı,  veya  araç çubuğu sekmesini sağa ve sola taşıyabilirsiniz.
- Bilgisayar etkileşimli modunda aşağıdakileri de gerçekleştirebilirsiniz:
  - Windows 7 veya Windows Vista'da Tablet PC giriş panelini kullanabilirsiniz.
  - Microsoft Office uygulamalarındaki ek açıklama için Mürekkep Araçlarını kullanabilirsiniz.
- Aynı anda iki etkileşimli kalem kullanılması, bazı uygulama yazılımlarında parazite neden olabilir. Bu durumda, kullanmadığınız kalemi yansıtma ekranından uzaklaştırın.

## Easy Interactive Driver Sistem Gereksinimleri (yalnızca OS X)

Bilgisayar etkileşimli modunu kullanmak için, bilgisayarınıza Easy Interactive Driver'ı yüklemeniz gerekir. Yazılımı çalıştırmak için gerekli sistem gereksinimlerini kontrol edin.

İşletim sistemi	Mac OS X 10.5.x Mac OS X 10.6.x OS X 10.7.x OS X 10.8.x OS X 10.9.x
İşlemci	Power PC G4 1 GHz veya daha hızlı (CoreDuo 1,83 GHz veya daha hızlı önerilir)
Bellek	512 MB veya üstü
Sabit disk alanı	100 MB veya üstü
Ekran	1024 × 768 (XGA) ve 1920 × 1200 (WUXGA) arasında çözünürlük 16 bit renk veya üzeri (yaklaşık 32.000 görüntü rengi)

## Easy Interactive Driver'ı OS X'e Yükleme

Bilgisayar etkileşimli modunu kullanmak için Easy Interactive Driver'ı bilgisayarınıza yükleyin.



Easy Interactive Driver'ı da yükleyen Kolay Yükleme seçeneğini kullanarak, Easy Interactive Tools'u önceden yüklemiş olabilirsiniz. Ayrıntılar için, Belge CD-ROM'daki *Easy Interactive Tools Kullanım Kılavuzu*'na bakın.

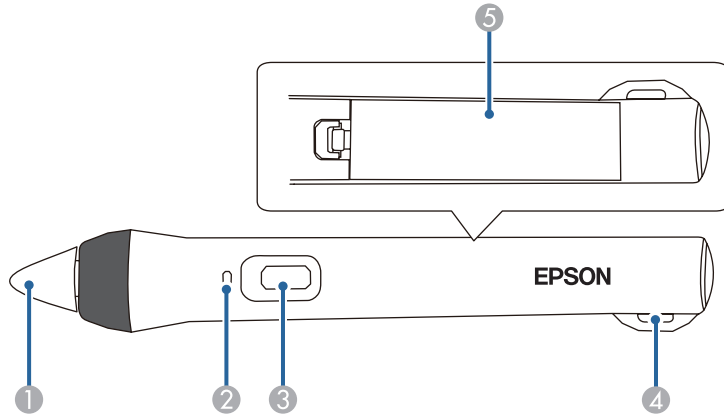
**1**

Bilgisayarınızı açın.

- 2** Bilgisayara EPSON Projector Software for Easy Interactive Function CD'sini takın.  
EPSON penceresini görürsünüz.
- 3** EPSON penceresinde **Install Navi** simgesini çift tıklatın.
- 4** **Özel Yükleme** ögesini seçin.
- 5** Yazılımı yüklemek için ekrandaki talimatları izleyin.
- 6** Bilgisayarınızı yeniden başlatın.

Projektörünüz, kalemin ucundaki renkle tanımlanmış bir mavi ve bir turuncu kalemle birlikte gelir. Kalemlerden birini veya aynı anda her ikisini de (her renkten birini) kullanabilirsiniz.

Kalem pillerinin takılı olduğundan emin olun.



- ① Kalem ucu
- ② Pil ışığı
- ③ Düğme
- ④ İsteğe bağlı askı veya ip için bağlantı
- ⑤ Pil kapağı

Kalemi açmak için, kalemin ucuna hafifçe vurun veya yan taraftaki düğmeye basın.

Kalemle işiniz bittiğinde, yansıtma ekranından uzak bir konuma bırakın.

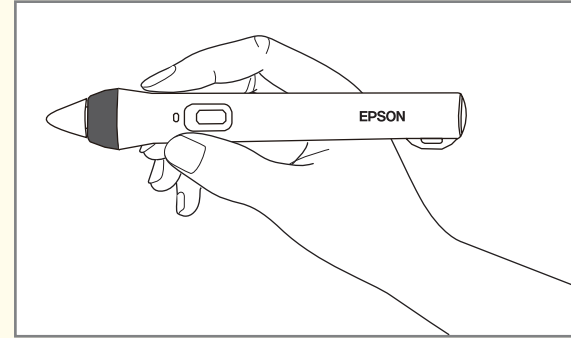
☛ "Etkileşimli Kalem (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi)" s.20

## Dikkat

- Etkileşimli kalemleri ıslak ellerle veya kalemlerin ıslanabileceği konumlarda kullanmayın. Etkileşimli kalemler su geçirmez değildir.
- Projektörü ve yansıtma ekranını doğrudan güneş ışığından uzak tutun, aksi halde etkileşim özellikleri çalışmayabilir.

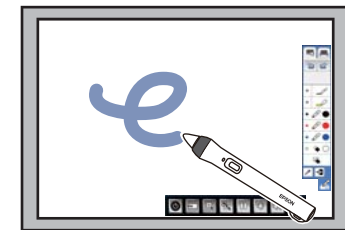
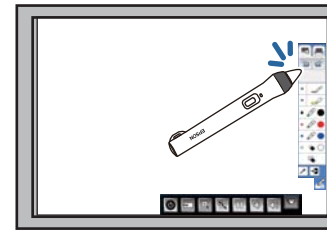


- Kalemler 20 dakika hiçbir işlem yapılmadığında otomatik olarak kapanır. Kalemi yeniden açmak için, kalemin ucuna hafifçe vurun veya yan taraftaki düğmeye basın.
- En iyi performans için, kalemi aşağıda gösterildiği gibi tahtaya dik tutun. Kalem ucunun yanındaki siyah bandı kapatmayın.



Kalemi kullanarak aşağıdakileri gerçekleştirebilirsiniz:

- Ek açıklama ve beyaz tahta modlarında yansıtma yüzeyine yazabilir veya çizebilirsiniz.



- Simge gibi yansıtılan bir öğeyi seçmek için kalem ucuyla yansıtma yüzeyine hafifçe vurun.
- Yansıtılan ekrana çizmek için, kalemle yansıtma yüzeyine hafifçe vurun ve gerektiği gibi sürükleyin.
- Yansıtılan işaretçiyi hareket ettirmek için dokunmadan yüzeyin üstünde dolaştırın.
- Kalemi çizim aracından silgiye geçirmek için yan taraftaki düğmeye basın.



- Bilgisayar etkileşimli modunda kalemi bir fare olarak kullanın.



- Sol tıklatma için kalem ucuyla tahtaya hafifçe vurun.
- Çift tıklatma için kalem ucuyla iki kere hafifçe vurun.
- Sağ tıklatma için yan taraftaki düğmeye basın.
- Tıklatıp sürüklemek için kalemlle hafifçe vurun ve sürükleyin.
- İmlecı hareket ettirmek için dokunmadan tahtanın üstünde dolaştırın.



- Üstünde dolaşma özelliğini kullanmak istemiyorsanız, projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **Easy Interactive Function** ayarını kullanarak kapatabilirsiniz.  
☛ **Uzatılmış - Easy Interactive Function - Üstünde Dolaşma s.129**
- Kaleme uzun süre basmanın sağ tıklatma işlevi görmesi için, projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **Easy Interactive Function** ayarından aşağıdaki ayarları seçin.
  - **Kalem Çalışma Modu** ayarını **İki Kullanıcı/Fare** ya da **Bir Kullanıcı/Fare** olarak ayarlayın .
  - **Sağ Tık. Etkinleştir** ayarını **Açık** olarak ayarlayın.

Sistemi kalibre etmek için **Otomatik Kalibrasyon**'u kullanabilirsiniz ancak daha hassas ayarlamalar için veya **Otomatik Kalibrasyon** başarısız olduğunda **Manuel Kalibrasyon** kullanılabilir.



- Sistemi kalibre ederken, kullanmadığınız kalemleri yansıtmı ekranından uzaklaştırın.
- Aşağıdakilerden herhangi birini gerçekleştirdikten sonra konumda bir farklılık algıyorsanız sistemi yeniden kalibre edin:
  - Ekran Yerleşimi düzeltmesi gerçekleştirme
  - Görüntü boyutunu ayarlama
  - Görüntü Kaydırma özelliğini kullanma
  - Projektör konumunu değiştirme
- Yeniden ayarlayana kadar kalibrasyon sonuçları korunur.

## Otomatik Olarak Kalibre Etme

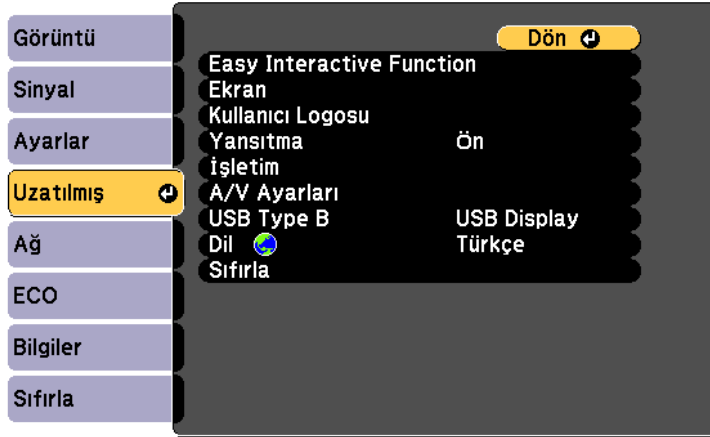
Projektörünüzü ilk kez kullanırken kalibre etmeniz gerekir ve **Otomatik Kalibrasyon** için kalemlere veya bilgisayara ihtiyacınız yoktur.

**1**

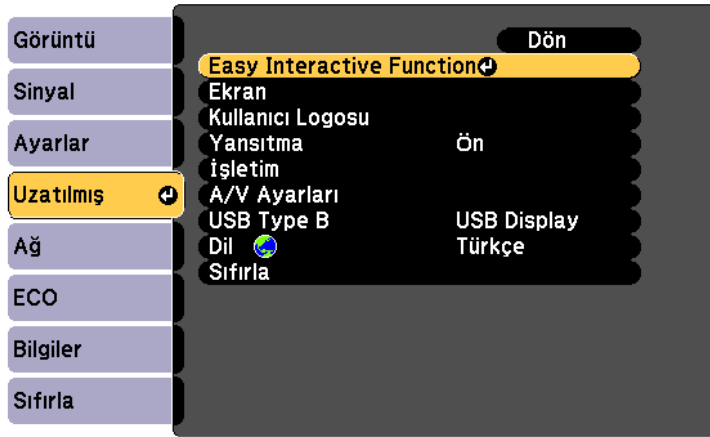
[Menu] düğmesine basın, **Uzatılmış** menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.

## Kalem Kalibrasyonu

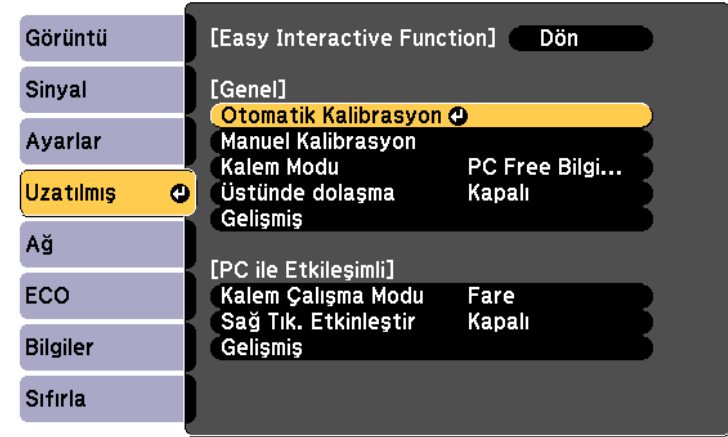
Kalibrasyon, kalemin konumunu imlecinizin konumuyla koordine eder. Yalnızca projektörünüzü ilk kez kullanırken kalibre etmeniz gerekir.



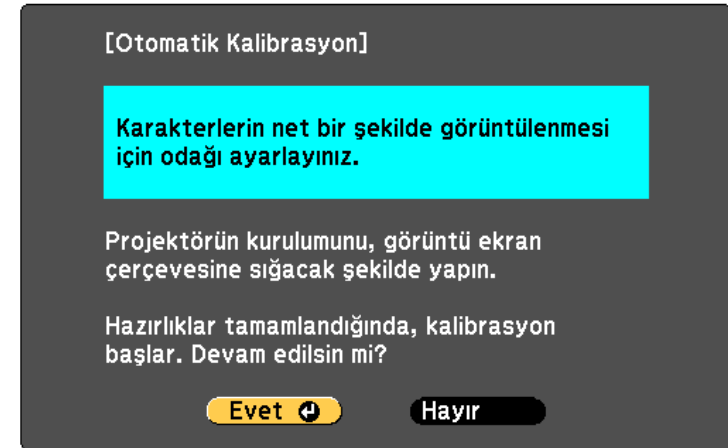
- 2** Easy Interactive Function ayarını seçin ve [Enter] düğmesine basın.



- 3** Otomatik Kalibrasyon'u seçip [Enter] düğmesine basın.



Aşağıdaki ekran görüntülenir.



- 4** Gerekirse projektörün yan tarafındaki hava filtresi kapağını açarak ve odaklama kolunu kaydırarak odağı ayarlayın.

## 5 Evet'i seçmek için [Enter] düğmesine basın.

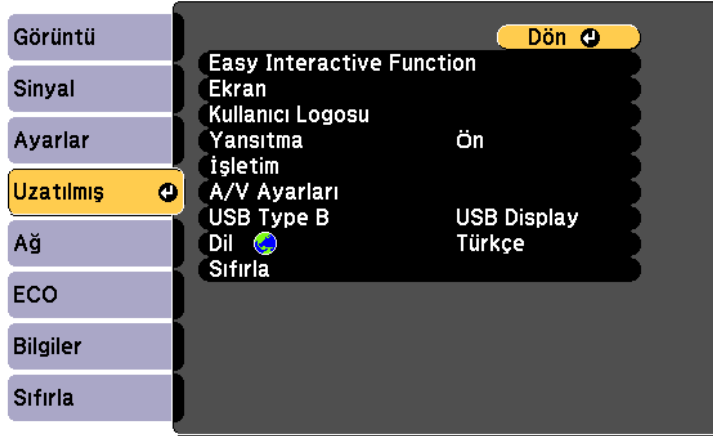
Bir desen görünüp kaybolur ve sistem kalibre edilir. Kalibrasyonun başarısız olduğuna dair bir mesaj görürseniz manüel olarak kalibre etmeniz gerekir.

Kalibrasyondan sonra imleç konumu ve kalem konumu eşleşmelidir. Eşleşmezse, manüel olarak kalibre etmeniz gerekebilir.

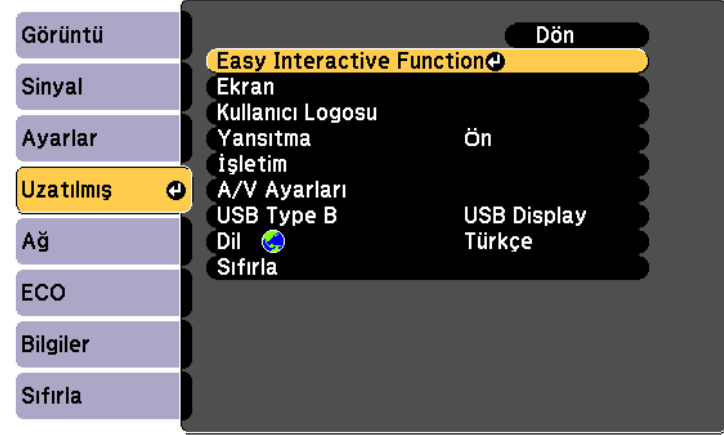
## Manüel Olarak Kalibre Etme

Otomatik kalibrasyondan sonra imleç konumu ve kalem konumu eşleşmiyorsa manüel olarak kalibre edebilirsiniz.

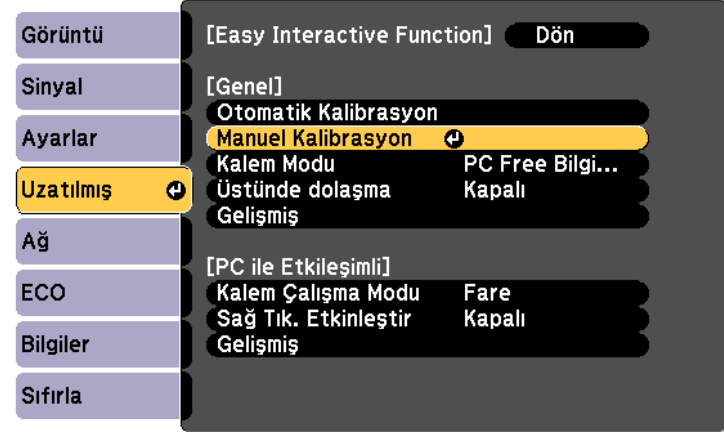
## 1 [Menu] düğmesine basın, **Uzatılmış** menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



## 2 Easy Interactive Function ayarını seçin ve [Enter] düğmesine basın.



## 3 Manuel Kalibrasyon'u seçip [Enter] düğmesine basın.



Aşağıdaki ekran görüntülenir.

## [Manuel Kalibrasyon]

Karakterlerin net bir şekilde görüntülenmesi için odağı ayarlayınız.

Ekranda gösterilen her bir işarete kalem ile dokunun. Sağ alt kısımda gösterilen son işarete kadar tüm işaretlere dokunana dek devam edin. Hazırlıklar tamamlandığında, kalibrasyon başlar. Devam edilsin mi?

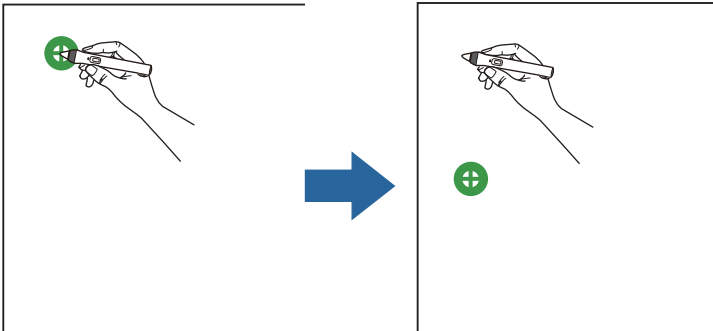
Evet 

Hayır

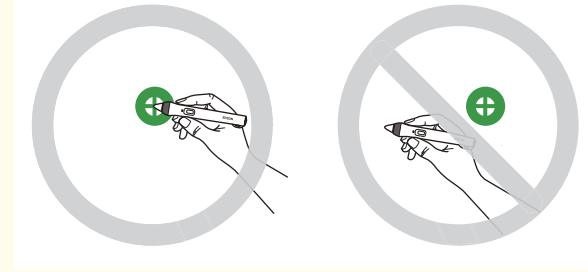
**4** Gerekirse projektörün yan tarafındaki hava filtresi kapağını açarak ve odaklama kolunu kaydırarak odağı ayarlayın.

**5** **Evet**'i seçmek için [Enter] düğmesine basın. Yansıtılan görüntünüzün sol üst köşesinde yanıp sönen yeşil bir daire görüntülenir.

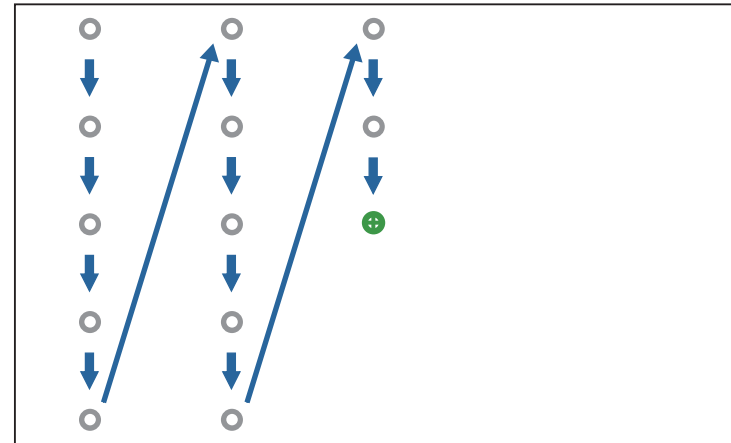
**6** Kalemin ucuyla dairenin merkezine dokunun. Daire kaybolur ve birincisinin altında başka bir daire görürsünüz.



En doğru kalibrasyon için, dairenin merkezine dokunduğunuzdan emin olun.



**7** Bir sonraki dairenin merkezine dokunun, ardından tekrarlayın. Sütunun altına geldiğinizde, bir sonraki daire yeni bir sütunun üstünde görüntülenir.





- Kalem ve etkileşimli alıcı arasındaki sinyali engellemediğinizden emin olun.
- Bir hata yaparsanız, bir önceki daireye geri dönmek için uzaktan kumandadaki [Esc] düğmesine basın.
- Kalibrasyon işlemini iptal etmek için [Esc] düğmesini 2 saniye boyunca basılı tutun.


**8** Tüm daireler kaybolana kadar devam edin.

## Kalem Çalışma Alanını Ayarlama

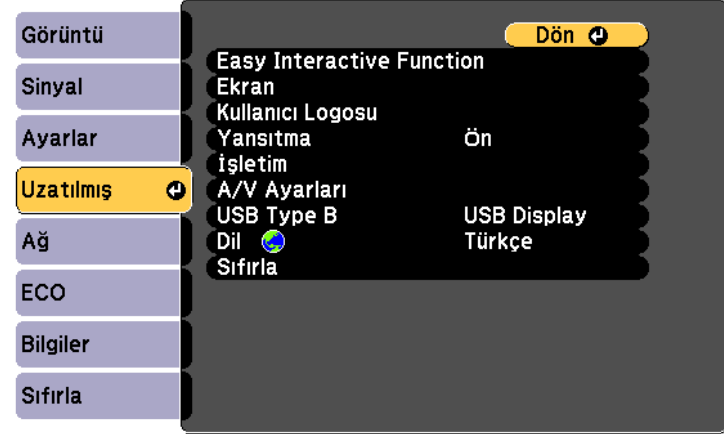
Farklı bir bilgisayar bağlarsanız veya bilgisayarın çözünürlüğünü ayarlarsanız, kalem çalışma alanı normalde otomatik olarak ayarlanır. Bilgisayarınızı yansıtılan ekrandan (bilgisayar etkileşimli modu) çalıştırırken kalem konumunun yanlış olduğunu fark ederseniz, kalem alanını manuel olarak ayarlayabilirsiniz.



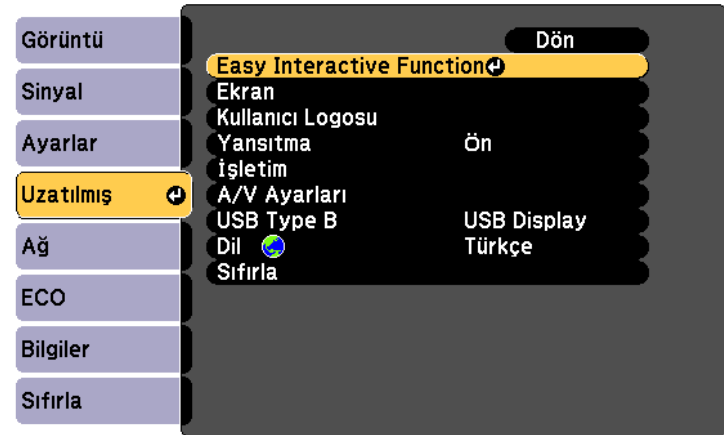
Bir LAN kaynağından yansıtılırken manuel ayarlama kullanılamaz.

**1** Gerekirse, bilgisayar etkileşimli moduna geçin.  
 "Bilgisayar Etkileşimli Modunu Kullanma" s.67

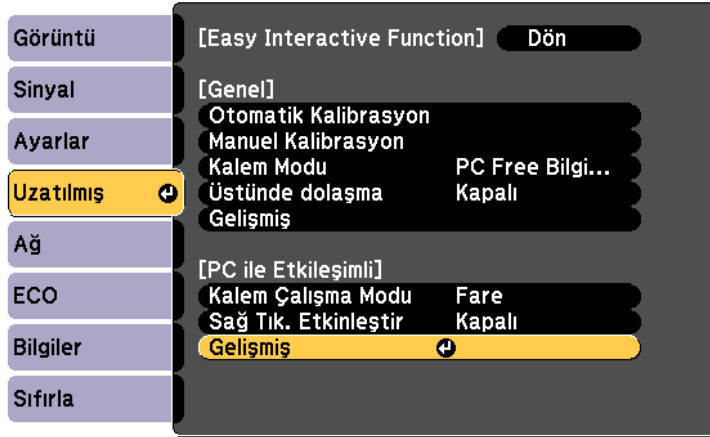
**2** [Menu] düğmesine basın, **Uzatılmış** menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



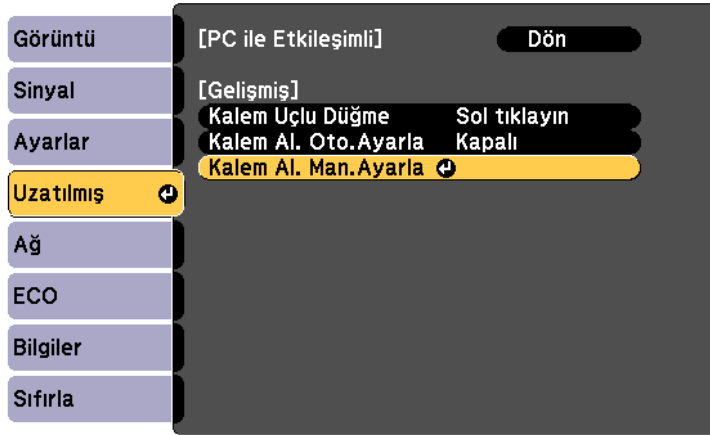
**3** **Easy Interactive Function** ayarını seçin ve [Enter] düğmesine basın.



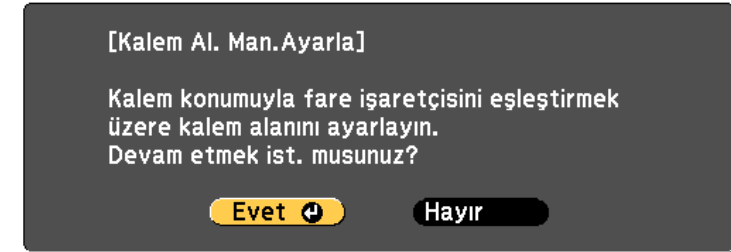
**4** **PC ile Etkileşimli** kısmında **Gelişmiş** öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.



- 5** Kalem Al. Man.Ayarla'yı seçip [Enter] düğmesine basın.



- 6** Evet'i seçmek için [Enter] düğmesine basın.



Fare işaretçisi sol üst köşeye doğru hareket eder.

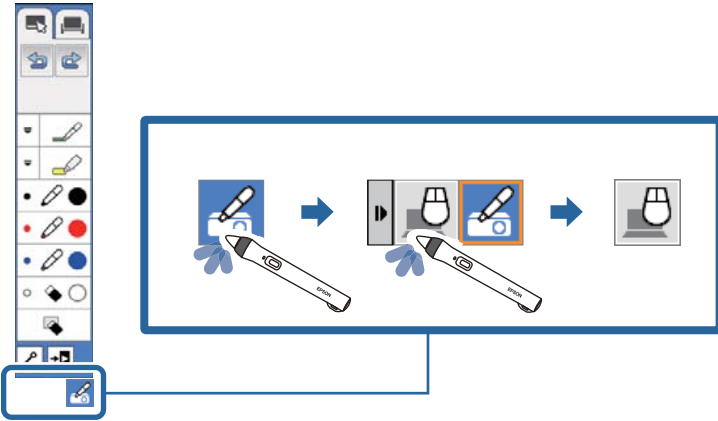
- 7** Fare işaretçisi görüntünün sol üst köşesinde durduğunda, işaretçinin ucuna kalemle dokununuz.  
Fare işaretçisi sağ alt köşeye doğru hareket eder.
- 8** Fare işaretçisi görüntünün sağ alt köşesinde durduğunda, işaretçinin ucuna kalemle dokununuz.

Yansıtılan görüntüyle etkileşime geçmek veya projektörü kontrol etmek için talimatları izleyin.

## Etkileşimli Moda Geçiş

Araç çubuğunu kullanarak etkileşimli moda kolaylıkla geçebilirsiniz.

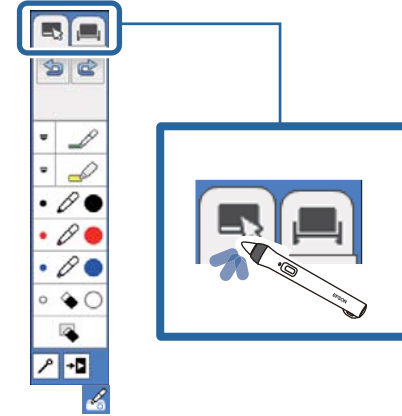
- Bilgisayar etkileşimle moduyla ek açıklama modu arasında geçiş yapmak için aşağıdaki simgelerden birini seçin:
  - Ek açıklama modundan veya beyaz tahta modundan bilgisayar etkileşimli moduna geçmek için:



- Bilgisayar etkileşimli modundan ek açıklama moduna veya beyaz tahta moduna geçmek için:



- Ek açıklama modu ile beyaz tahta modu arasında geçiş yapmak için araç çubuğunda aşağıdaki simgeyi seçin.

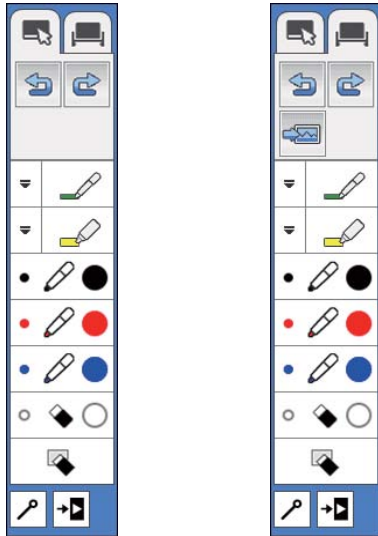




- Etkileşimli modu aşağıdakileri gerçekleştirerek de değiştirebilirsiniz:
  - Uzaktan kumanda [Pen Mode] düğmesine basarak.
  - Projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **Kalem Modu** ayarında **PC Free Bilgi Notu** veya **PC ile Etkileşimli** öğesine geçiş yaparak.
- **Uzatılmış - Easy Interactive Function - Kalem Modu s.129**
- Bilgisayar ekranını yansıtırken bilgisayar etkileşimli moduna geçiş yapabilirsiniz.
- Projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **USB Type B** ayarı **Kablosuz Fare/USB Display** olarak ayarlandığında bilgisayar etkileşimli moduna geçiş yapamazsınız.
- Beyaz tahta modundan bilgisayar etkileşimli moduna geçtiğinizde bilgisayar ekranı yansıtılır.
- Bilgisayar etkileşimle moduna değiştirdikten sonra, ek açıklama modu kullanılarak çizilen içerik korunur.



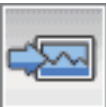







## Ek Açıklama Modu ve Beyaz Tahta Modu Araç Çubukları

Ek açıklama modu araç çubuğu veya beyaz tahta modu araç çubuğu, yansıtılan ekrana çizmenize ve yazmanıza olanak tanır. Araç çubuğu, ek açıklama veya beyaz tahta moduna kolaylıkla geçiş yapmanızı sağlar.





Aşağıdaki resimde, solda ek açıklama modu araç çubuğu, sağda beyaz tahta modu araç çubuğu gösterilmektedir:



	Ek açıklama moduna geçiş yapar.
	Beyaz tahta moduna geçiş yapar.


	Son işlemi geri alır.
	Son işlemi yineler.
	Beyaz ya da siyah arka plan veya dört desenden birini seçer (yalnızca beyaz tahta modu). ☛ "Beyaz Tahta Şablonları Seçme" s.82
	Özel kalemle yazar veya serbest çizgiler çizer. Özel kalem rengini ve genişliğini değiştirmek için  simgesini seçin. ☛ "Çizgi Genişliğini ve Rengini Seçme" s.81
	Saydam işaret kalemiyle yazar veya serbest çizgiler çizer. İşaretçi kalem rengini ve genişliğini değiştirmek için  simgesini seçin. ☛ "Çizgi Genişliğini ve Rengini Seçme" s.81
	Siyah kalem (solda ince, sağda kalın nokta).
	Kırmızı kalem (solda ince, sağda kalın nokta).
	Mavi kalem (solda ince, sağda kalın nokta).



	Silgi (solda ince, sağda kalın genişlik).
	Tüm çizimleri siler.
	Her çizimden sonra araç çubuğunu gizler.
	Araç çubuğunu kapatır.

### Çizgi Genişliğini ve Rengini Seçme

Hem özel Kalem hem de İşaretçi araçları için rengi ve çizgi genişliğini seçebilirsiniz.


- 1 Özel Kalem veya İşaret ek açıklama aracının yanındaki  simgesini seçin.

Aşağıdaki gibi bir kutu görüntülenir:



- 2 Kalem veya İşaretçi araçları için kullanmak istediğiniz çizgi genişliğini ve rengini seçin.



- Renk paletinin üstünde dolaşırken, paletin altında rengin adı görüntülenir.
- Renk paletinin gölgesini, projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **Renk Paleti** ayarından değiştirebilirsiniz.  
 **Uzatılmış - Easy Interactive Function - Genel - Gelişmiş**  
- Renk Paleti [s.129](#)

- 3



veya




aracını seçin, ardından yansıtma düzeyine yazmak ya da çizmek için kalemi kullanın.



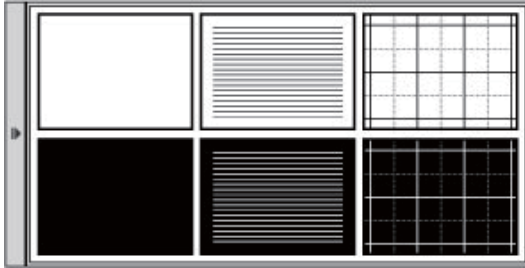
Yansıtılan yüzeye birden fazla kişi birden fazla kalem kullanarak çizim yaparken, her bir kalem için farklı renkler ve çizgi genişlikleri seçebilirsiniz.

## Beyaz Tahta Şablonları Seçme

Beyaz tahta modunda, arka plan rengini değiştirebilir ve yatay çizgiler veya bir arka plan şablonu ekleyebilirsiniz.

- 1 Beyaz tahta modunda  simgesini seçin.

Aşağıdaki kutu görüntülenir.












- 2 Şablon desenlerinden birini seçin.

## Projektör Kontrol Araç Çubuğu

Projektör kontrol araç çubuğu, projektörü uzaktan kumanda kullanır gibi, yansıtılan ekrandan kontrol etmenize olanak tanır.

Ağ aygıtınız projektöre EasyMP Multi PC Projection kullanılarak bağlanırsa, yansıtmak istediğiniz ağ aygıtını seçmek için de araç çubuğunu kullanabilirsiniz.



	Projektörü kapatır.
	Görüntülenen listeyi kullanarak görüntü kaynağını değiştir. Görüntü kaynağı listesini kapatmak için, listenin altındaki  simgesini seçin.
	Görüntülenen listede ölçeği veya + ve - simgelerini kullanarak görüntüyü yakınlaştırır ve uzaklaştırır. Aşağıdakileri gerçekleştirebilirsiniz: <ul style="list-style-type: none"> <li>Görüntü 1 ila 4 kez arasında büyütülebilir. Orijinal görüntü boyutuna geri dönmek için <b>x1</b>'i seçin.</li> <li>+ veya - simgesini basılı tutarak hızla büyütülebilir ve küçültebilirsiniz.</li> </ul> Ölçek listesini kapatmak için listenin altındaki  simgesini seçin.
	Resmi ve sesi kapatır. Videoyu ve sesi açmak için yansıtılan ekrana hafifçe vurun. ☛ "Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)" <a href="#">s.95</a>
	Video eylemini duraklatır. ☛ "Görüntünün Dondurulması (Dondur)" <a href="#">s.95</a>
	Ses düzeyini azaltır. ☛ "Ses Düzeyinin Ayarlanması" <a href="#">s.57</a>
	Ses düzeyini artırır. ☛ "Ses Düzeyinin Ayarlanması" <a href="#">s.57</a>



Yansıtma kontrol araç çubuğunu kapatır.


## Ağ Aygıt Ekranını Projektör Kontrol Araç Çubuğundan Seçme

Aygıtları projektöre bir ağ aracılığıyla bağladıysanız, projektör kontrol araç çubuğunu kullanarak bu aygıtlardan görüntü yansıtmayı seçebilirsiniz. Görüntü kaynağını EasyMP Multi PC Projection çalıştıran bilgisayarlardan ve Epson iProjection çalıştıran akıllı telefonlardan veya tabletlerden seçebilirsiniz. Yansıtılan ekranı, 50 taneye kadar aygıt arasından seçerek değiştirebilirsiniz.



Kullanıcı EasyMP Multi PC Projection yazılımını kullanarak moderatör özelliği etkinken bağlanmış olsa dahi, yansıtma için herhangi bir bağlı ağ aygıtını seçebilirsiniz. Moderatör özelliğiyle ilgili ayrıntılar için *EasyMP Multi PC Projection Kullanım Kılavuzu*'na bakın.


 [EasyMP Multi PC Projection Kullanım Kılavuzu](#)

- 1 Projektör kontrol araç çubuğunda,  simgesini ve ardından görüntü kaynağı listesinden **Katılım Listesi**'ni seçin.



- 2 Yansıtmak istediğiniz aygıt için kullanıcı adını seçin.



- 1 Projektöre bağlı ağ aygıtları için kullanıcı adlarını görüntüler.  
Yansıtılmakta olan aygıtın kullanıcı adının yanında  simgesi gösterilir.
- 2 Kullanıcı seçim ekranını kapatır ve önceki ekrana geri döner.
- 3 Kullanıcı listesini yeniler.  
Projektöre bir ağ aracılığıyla ek kullanıcı bağlandığında, kullanıcı listesini güncellemek için bu düğmeyi seçin.



- Seçilen aygıtın projektörle olan bağlantısı kesildiğinde, seçilen kullanıcının ekranı yansıtılmaz ve kullanıcı listesi otomatik olarak güncellenir.
- Kullanıcı seçim ekranı görüntülenirken aşağıdakileri gerçekleştiremezsiniz:
  - Farklı bir görüntü kaynağı seçemezsiniz
  - Diğer etkileşimli özellikleri kullanamazsınız
  - Projektörü, projektör kontrol araç çubuğundan kontrol edemezsiniz
  - Birden fazla projektöre bağlanamazsınız
  - Projektörden ses duyamazsınız (geçici olarak kapatılır)
  - Projektörün yapılandırma menüsünü kullanarak ayarları değiştiremezsiniz
  - EasyMP Multi PC Projection veya Epson iProjection kullanarak bir görüntü yansıtamazsınız

Seçilen kullanıcının ekran görüntüsünü görürsünüz.


Kullanıcıyı değiştirdiğinizde bu adımları tekrarlayın.




- EasyMP Multi PC Projection kullanarak ve aynı görüntüyü yansıtarak (mirroring) birden fazla projektöre bağlanıldığında kullanıcı seçim ekranına erişemezsiniz.
- Etkileşimli özellikler çalışmıyorsa, uzaktan kumanda veya kontrol panelinde [Esc] düğmesine basarak önceki ekrana geri dönebilirsiniz.

Projektörünüzü, bir ağ üzerinden bilgisayar etkileşimli modunda kullanabilirsiniz.

Bilgisayar etkileşimli modunu bir ağ üzerinden kullanırken ek açıklama yapmak isterseniz Easy Interactive Tools'u (veya başka bir ek açıklama programını) kullanmanız gerekir. Easy Interactive Tools, çeşitli çizim araçlarını kullanmanıza, çizim alanını sayfa olarak ele almanıza ve çizimlerinizi daha sonra kullanmak üzere bir dosya olarak kaydetmenize olanak tanır. Easy Interactive Tools'u, EPSON Projector Software for Easy Interactive Function CD'sinden kolaylıkla yükleyebilirsiniz. Yazılımı Epson sitesinden de indirebilirsiniz.

- Projektörünüzü bir bilgisayar ağına kurmak ve bilgisayar etkileşimli modunu ağ üzerinden kullanmak için aşağıdaki yazılım uygulamalarından birini kullanın:
  - EasyMP Network Projection sürüm 2.85 ya da üzeri (Windows için) veya 2.83 ya da üzeri (OS X için)  
Talimatlar için *EasyMP Network Projection Kullanım Kılavuzu*'na bakın.  
 [EasyMP Network Projection Kullanım Kılavuzu](#)
  - Quick Wireless sürüm 1.32 veya üzeri (Windows için)  
İsteğe bağlı Quick Wireless Connection USB Key'de yer alan talimatlara bakın.
- Uygulamalardan biriyle, **Genel ayarlar** sekmesinde **Etkileşimli Kalem Kullan** ve **Performansı ayarla** sekmesinde **Katmanlı pencereleri gönder**'i seçin.



- Bir kerede yalnızca bir kalem kullanabilirsiniz.
- Yanıt, ağ üzerinden daha yavaş olabilir.
- Bilgisayar etkileşimli modunu bir ağ üzerinden kullanırken, **Kalem Modu** ayarını uzaktan kumandayı veya projektörün **Uzatılmış** menüsünü kullanarak değiştiremezsiniz.  simgesi de kullanılamaz.
- **Kalem Çalışma Modu** ayarını projektörün **Uzatılmış** menüsünden değiştiremezsiniz.
- EasyMP Network Projection kullanarak aynı anda dört taneye kadar projektör bağlayabilirsiniz. Birden fazla projektör bağladığınızda, bilgisayar etkileşimli modu herhangi bir projektör için çalışır. Bir projektörde gerçekleştirilen işlemler diğer projektörlere yansıtılır.
- Ek açıklama modunu ağ üzerinden kullanmak için, EasyMP Network Projection veya Quick Wireless Connection'da **Genel ayarlar** sekmesindeki **Etkileşimli Kalem Kullan** ve **Performansı ayarla** sekmesindeki **Katmanlı pencereleri gönder** ayarlarının işaretini kaldırıp ağa yeniden bağlanın.

## Farklı Bir Alt Ağıdaki Projektöre Bağlanma Sırasındaki Önlemler

EasyMP Network Projection ve etkileşim özelliklerini kullanarak farklı bir alt ağdaki projektöre bağlanırken bu önlemleri izleyin.

- Projektörün IP adresini belirterek ağdaki projektörü arayın. Projektörün adını belirterek arama yapamazsınız.
- Ping komutuyla bir yankı isteği gönderilirken, ağdan bir yankı yanıtı geri aldığınızdan emin olun. Yönlendiricideki Internet Denetim İletisi İletişim Kuralı (ICMP) seçeneği devre dışı olduğunda, yankı yanıtı alamazsanız bile projektöre uzak konumlardan bağlanabilirsiniz.

- Aşağıdaki bağlantı noktalarının açık olduğundan emin olun.

Bağlantı Noktası	İletişim Kuralı	Kullanım	İletişim
3620	TCP/UDP	Bağlantı ve kontrol için	Çift Yönlü
3621	TCP	Görüntüleri aktarmak için	Çift Yönlü
3629	TCP	Projektörü kontrol etmek için	Çift Yönlü

- Yönlendiricide MAC adresi filtreleme ve uygulama filtreleme seçeneklerinin devre dışı olduğundan emin olun.
- Ağ ortamınızda Ağ Adresi Çevirisi (NAT) teknolojisinin kullanılmadığından emin olun. Internet VPN ve IP-VPN ile, yukarıdaki gereksinimleri karşıladığınızda ağ projektörüne uzaktan bağlanabilirsiniz.
- Konumlar arasındaki iletişim için bant genişliği yönetimi uygulandığında ve EasyMP Network Projection kontrollü bant genişliğinden geçtiğinde, uzak konumlarda projektöre bağlanamayabilirsiniz.



Epson, yukarıdaki gereksinimleri karşılasanız bile, EasyMP Network Projection kullanarak farklı bir alt ağdaki projektöre bağlanmayı garanti etmez. Uygulamayı göz önünde bulundururken, ağ ortamınızdaki bağlantıyı test ettiğinizden emin olun.

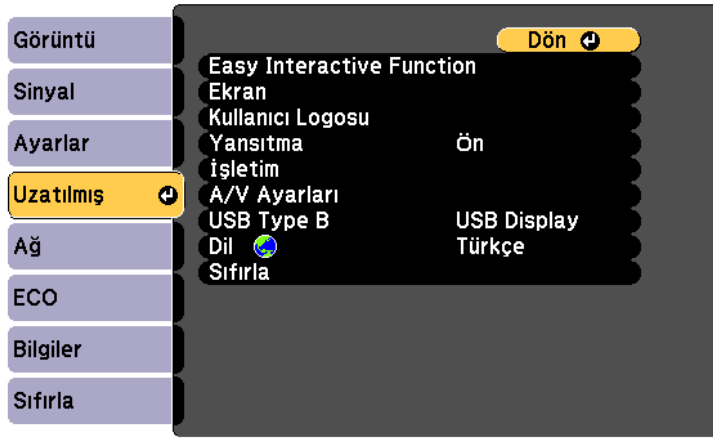
Windows 8.1, Windows 8, Windows 7 veya Windows Vista kullanıyorsanız, çalışmanıza elle yazılmış giriş ve ek açıklamalar eklemek için kalem girişini ve Mürekkep araçlarını kullanabilirsiniz.

Etkileşim özelliklerini ağızınızda kullanılacak şekilde ayarladıysanız, ağ üzerinden kalem girişini ve Mürekkep özelliklerini de kullanabilirsiniz.

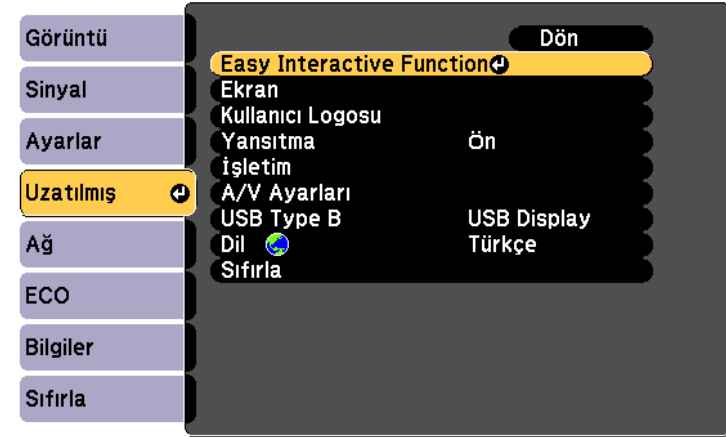
## Windows Kalem Giriş ve Mürekkep Özellikleri

Kalem giriş ve Mürekkep özelliklerini Windows 8.1, Windows 8, Windows 7 veya Windows Vista'da kullanmak isterseniz, projektörün **Uzatılmış** menüsünde kalem ayarlarını yapmanız gerekir.

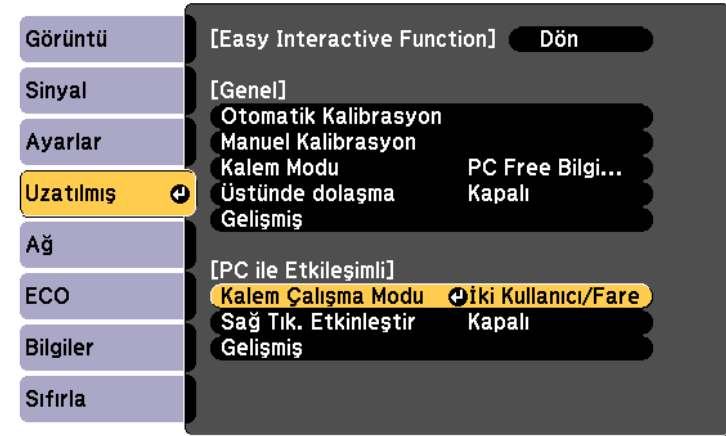
- 1 [Menu] düğmesine basın, **Uzatılmış** menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



- 2 **Easy Interactive Function** ayarını seçin ve [Enter] düğmesine basın.



- 3 **Kalem Çalışma Modu** ayarını seçin ve [Enter] düğmesine basın.



- 4 **Bir Kullanıcı/Kalem'i** seçin ve [Enter] düğmesine basın.


### Windows Kalem Giriş ve Mürekkep Özelliklerini Kullanma

Windows 8.1, Windows 8, Windows 7 veya Windows Vista kullanıyorsanız, elle yazılmış giriş ekleyebilir ve metne dönüştürebilirsiniz.

Microsoft Office 2007 veya üzerine sahipseniz, bir Word belgesine, Excel çalışma sayfasına veya PowerPoint sunumuna elle yazılmış notlar eklemek için Mürekkep işlevini de kullanabilirsiniz.



Ek açıklama işlevleri için seçenek adları, Microsoft Office sürümünüze bağlı olarak farklılık gösterebilir.

- Dokunmatik Klavyeyi Windows 8'de açmak için, Görev Çubuğuna sağ tıklayın veya hafifçe vurup tutun, ardından **Araç Çubukları** > **Dokunmatik Klavye** ögesini seçin. Ekrandaki klavye simgesini, ardından kalem simgesini seçin.
- Tablet PC giriş panelini Windows 7 veya Windows Vista'da açmak için,  > **Tüm Programlar** > **Donatılar** > **Tablet PC** > **Tablet PC Giriş Paneli** öğelerini seçin.  
Kalemi kullanarak kutuya yazabilir, ardından düzenlemek ve metne dönüştürmek için çeşitli seçenekler arasından seçim yapabilirsiniz.
- Microsoft Office uygulamalarında Mürekkep ek açıklamaları eklemek için, **Gözden Geçir** menüsünü, ardından **Mürekkep Yazısı Yazmayı Başlat** ögesini seçin.



Microsoft Word veya Excel'de **Ekle** sekmesini seçip **Mürekkep Yazısı Yazmayı Başlat** ögesini tıklayın.

- Slayt Gösterisi modunda PowerPoint slaytlarınıza ek açıklama eklemek için, kalemin yanındaki düğmeye basın, ardından açılan menüden **İşaretçi Seçenekleri** > **Kalem** ögesini seçin.



Slayt Gösterisi modunda PowerPoint slaytlarına ek açıklama eklemeye yönelik bu yöntem Windows XP Tablet PC Edition ile de çalışır.

Bu özelliklerle ilgili daha fazla bilgi için bkz. Windows Yardım.





# Kullanışlı İşlevler

Bu bölüm, sunum yapma ve benzeri üzerine kullanışlı işlevleri ve güvenlik işlevlerini açıklar.

## USB Depolama Aygıtında Saklanan Görüntüleri Yansıtma (PC Free)

Projektöre USB bellek veya USB sabit disk gibi bir USB depolama aygıtı bağlayarak, bilgisayar kullanmaksızın, aygıtta kayıtlı dosyaları yansıtabilirsiniz. Bu işleve PC Free denir.



- Güvenlik işlevleri kullanan USB depolama aygıtlarını kullanamayabilirsiniz.
- PC Free ögesinde yansıtma yaparken, kumanda panelindeki [↖] ve [↗] düğmelerine basmanız bile yastık distorsiyonunu düzeltemezsiniz.

## PC Free Kullanarak Yansıtılabilecek Dosyaların Özellikleri

Tür	Dosya Türü (Uzantı)	Notlar
Görüntü	.jpg	Aşağıdakiler yansıtılamaz. - CMYK renk modu formatı - İleri giden format - 8192x8192'den büyük çözünürlükteki görüntüler JPEG dosyalarının özelliklerinden dolayı sıkıştırma oranı çok yüksekse görüntüler düzgün yansıtılamaz.
	.bmp	1280x800'den büyük çözünürlükteki görüntüler yansıtılamaz.
	.gif	<ul style="list-style-type: none"> <li>1280x800'den büyük çözünürlükteki görüntüler yansıtılamaz.</li> <li>Animasyonlu GIF'ler yansıtılamaz.</li> </ul>
	.png	1280x800'den büyük çözünürlükteki görüntüler yansıtılamaz.

Tür	Dosya Türü (Uzantı)	Notlar
	.avi (Motion JPEG)	<ul style="list-style-type: none"> <li>1280 x 720'den büyük çözünürlükteki görüntüler yansıtılamaz.</li> <li>Yalnızca doğrusal PCM ve ADPCM biçiminde ses oynatabilirsiniz.</li> <li>AVI 1.0'i destekler. 2 GB'ın üstündeki dosyaları yansıtamazsınız.</li> </ul>



- USB-uyumlu bir sabit disk bağlanıp 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 Görüntülerin Yansıtılması



☛ "Seçilen Görüntülerin veya Filmlerin Yansıtılması" [s.92](#)

☛ "Bir Klasörde Yer Alan Görüntü Dosyalarının Sırayla Yansıtılması (Slayt Gstr.)" [s.93](#)

## 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 Kumandayı Kullanarak Hedef Görüntüye Geçiş" s.46

- 2 USB depolama aygıtını doğrudan projektöre bağlayın.

☛ "USB Aygıtlarının Bağlanması" s.34

PC Free başlar ve dosya listesi ekranı görüntülenir.

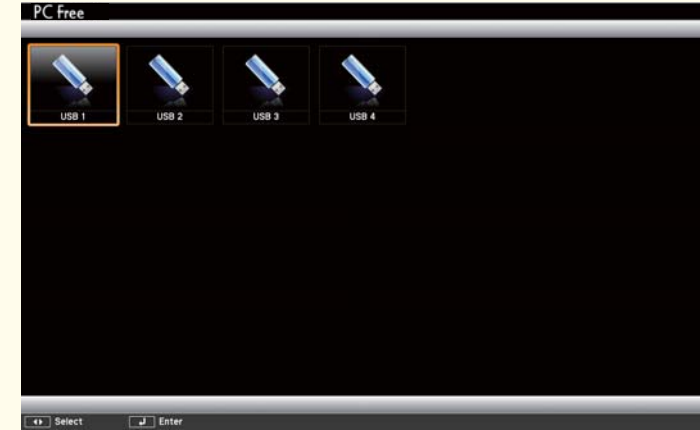
- Aşağıdaki dosyalar, küçük resimler halinde görüntülenir (dosya içerikleri küçük resimler halinde görüntülenir).
  - JPEG dosyaları
  - AVI dosyaları (filmin başında görüntüyü gösterir)
- Diğer dosya veya klasörler ise aşağıdaki tabloda gösterildiği şekilde simgeler halinde görünür.

Simge	Dosya	Simge	Dosya
	JPEG dosyaları*		BMP dosyaları
	GIF dosyaları		PNG dosyaları
	AVI (Motion JPEG) dosyaları*		

\* Küçük resim olarak görüntülenemezse, simge olarak görüntülenir.



- Bir hafıza kartını USB kart okuyucuya takarak okuyucuyu da projektöre bağlayabilirsiniz. Ancak piyasada mevcut bazı USB kart okuyucular projektörle uyumlu olmayabilir.
- Aşağıdaki ekran (Sürücüyü seçin ekranı) görüntülenirse, [↶], [↷], [↵] ve [↶] düğmelerini kullanarak kullanmak istediğiniz sürücüyü seçip [Enter] düğmesine basın.



- Sürücüyü seçin ekranını görüntülemek için, imleci dosya listesi ekranının üst kısmındaki **Sürücüyü seçin** ifadesinin üzerine getirip [Enter] düğmesine basın.

### Görüntülerin Yansıtılması

- 1 Yansıtmak istediğiniz dosyayı veya klasörü seçmek için, [↶], [↷], [↵] ve [↶] düğmelerini kullanın.



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

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

## 2 [Enter] düğmesine basın.

Seçilen görüntü ekrana gelir.

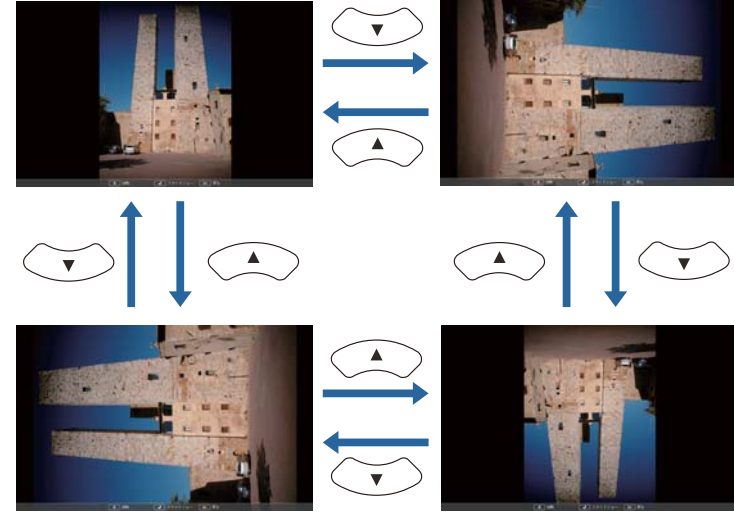
Bir klasör seçildiğinde, seçilen klasördeki dosyalar görüntülenir. Klasör açılmadan önceki ekrana geri dönmek için, imleci **Baş a dön** düğmesinin üzerine getirip [Enter] düğmesine basın.

### Görüntüleri Döndürme

Oynatılan görüntüleri 90°'lik adımlarla döndürebilirsiniz. Döndürme işlevi, PC Free sırasında da kullanılabilir.

## 1 Görüntüleri oynatın veya PC Free'yi çalıştırın.

## 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 doğru şekilde çalışmayabilir.

## 1 PC Free uygulamasını başlatın. Dosya listesi ekranı görüntülenir.

☛ "PC Free'yi Başlatma" [s.91](#)

- 2** Yansıtmak istediğiniz görüntü dosyasını seçmek için, [↶], [↷], [↵] ve [↴] düğmelerine kullanın.



- 3** [Enter] düğmesine basın.  
Görüntü görüntülenir.



Önceki veya sonraki görüntü dosyasına geçmek için, [↶] veya [↷] düğmelerini kullanın.

- 4** Projeksiyonu sona erdirmek için, aşağıdaki işlemlerden birini yapın.
- Görüntü yansıtırken: [Esc] düğmesine basın.

- Film yansıtırken: [Esc] düğmesine basıp mesaj ekranını görüntüleyin, **Çık** seçeneğini seçip [Enter] düğmesine basın. Projeksiyon sona erdiğinde, dosya listesi ekranına geri dönersiniz.

## Bir Klasörde Yer Alan Görüntü Dosyalarının Sırayla Yansıtılması (Slayt Gstr.)

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



PC Free'yi çalıştırırken dosyaları otomatik olarak değiştirmek için, **Seçenek** menüsünden **Ekran değiştirme süresi**'ni **Hayır** dışında bir seçeneğe ayarlayın. Varsayılan ayar 3 Saniye şeklindedir.

☛ "Görüntü Dosyası Görünüm Ayarları ve Slayt Gstr. İşletim Ayarları" [s.94](#)



- 1** PC Free uygulamasını başlatın.  
Dosya listesi ekranı görüntülenir.  
☛ "PC Free'yi Başlatma" [s.91](#)
- 2** [↶], [↷], [↵] ve [↴] düğmelerini kullanarak imleci Slayt Gstr. çalıştırmak istediğiniz klasörün üzerine getirip [Enter] düğmesine basın.
- 3** Dosya listesi ekranının alt kısmındaki **Slayt Gstr.** seçeneğini seçip [Enter] düğmesine basın.  
Slayt Gstr. başlar ve klasördeki görüntüler sırayla, birer birer, otomatik olarak yansıtılır.  
Son dosya da yansıtıldığında, dosya listesi tekrar otomatik görüntülenir. Seçenek ekranındaki **Devamlı Oynat** ayarını **Açık**

olarak belirlerseniz yansıtma işlemi, sona ulaştıktan sonra tekrar başlar.

☛ "Görüntü Dosyası Görünüm Ayarları ve Slayt Gstr. İşletim Ayarları" [s.94](#)

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



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

PC Free ile bir görüntü yansıtırken, aşağıdaki işlevleri kullanabilirsiniz.

- Dondur  
☛ "Görüntünün Dondurulması (Dondur)" [s.95](#)
- A/V Sessiz  
☛ "Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)" [s.95](#)
- E-Zoom  
☛ "Görüntünün Bir Bölümünün Büyütülmesi (E-Zoom)" [s.96](#)

## Görüntü Dosyası Görünüm Ayarları ve Slayt Gstr. İşletim Ayarları

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

- 1 Dosya listesi ekranının alt kısmındaki **Seçenek** ögesini seçip [Enter] düğmesine basın.

- 2 Aşağıdaki Seçenek ekranı görüntülendiğinde, tüm öğeleri ayarlayın. İmleci hedef öge üzerinde konumlandırıp [Enter] düğmesine basarak ayarları etkinleştirin.

Aşağıdaki tabloda her öğenin ayrıntıları gösterilmiştir.



<b>Gösterme sırası</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 Gstr.'nin tekrarlanıp tekrarlanmayacağını seçebilirsiniz.
<b>Ekran değiştirme süresi</b>	Slayt Gösterisini Oynat içerisinde tek bir dosyanın görüntüleneceği 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.



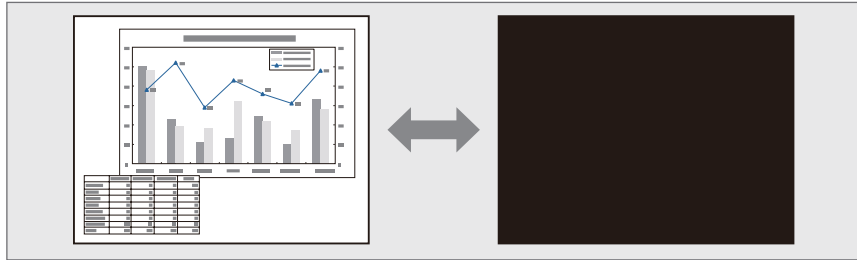
- 3** İmleci **Tamam** seçeneğinin üzerine getirmek için [↵], [↶], [↷] ve [↸] düğmelerini kullanın, ardından [Enter] düğmesine basın.

Ayarlar uygulanır.

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

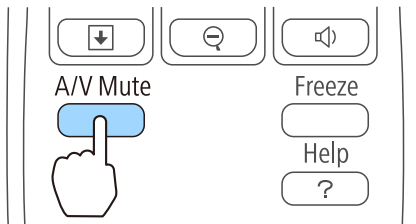
## Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)

İzleyenlerin dikkatini söylediklerinize çekmek istediğinizde veya dosya değiştirme gibi işlemleri göstermek istemediğinizde ekrandaki görüntüyü kapatabilirsiniz.



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

### Uzaktan kumanda



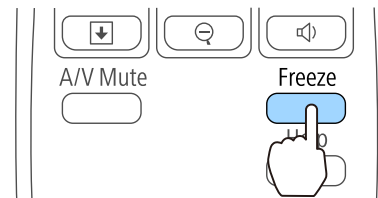
- Hareketli görüntüler yansıtırken bu işlevi kullanırsanız, görüntüler ve ses, kaynak tarafından oynatılmaya devam eder ve A/V Sessiz'in etkinleştirildiği sıradaki noktaya geri dönemezsiniz.
- A/V Sessiz açılmış olsa bile, mikrofondan gelen ses girişi yine de verilir.
- [A/V Mute] düğmesine basıldığında görüntülenecek ekranı, Yapılandırma menüsünden seçebilirsiniz.  
🔊 **Uzatılmış - Ekran - A/V Sessiz** s.127
- A/V sessiz, [A/V Mute] düğmesi ile etkinleştirildiğinde, **A/V Ses Kap.Zamnlıyc** etkinleşir ve yaklaşık 30 dakika sonra güç otomatik olarak kapanır. **A/V Ses Kap.Zamnlıyc** ögesini etkinleştirmek istemiyorsanız, set **A/V Ses Kap.Zamnlıyc** ögesini **Kapalı** olarak ayarlayın.  
🔊 **ECO - A/V Ses Kap.Zamnlıyc** s.139
- A/V Sessiz sırasında lamba hala yandığından lamba saati saymaya devam eder.

## Görüntünün Dondurulması (Dondur)

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

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

### Uzaktan kumanda

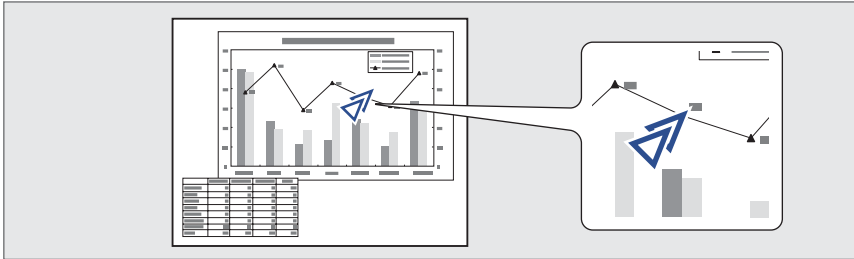




- Ses durdurulmaz.
- Hareketli görüntüler için ekran donukken görüntüler oynamaya devam eder, bu nedenle bu nedenle yansıtmayı ekranın dondurulduğu noktadan sürdürmek mümkün değildir.
- [Freeze] düğmesine, Yapılandırma menüsü veya Yardım ekranı görüntülediği sırada basılırsa, görüntülenmekte olan menü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

## İşaretçi İşlevi (İşaretçi)

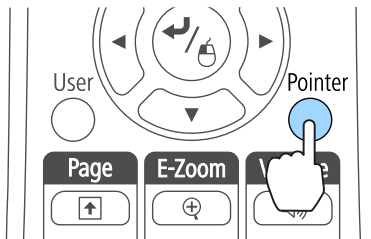
Bu, yansıtılan görüntü üzerinde işaretçi simgesini hareket ettirmenize ve hakkında konuştuğunuz bölgeye dikkat çekmenize olanak sağlar.



### 1 İşaretçiyi görüntüleyin.

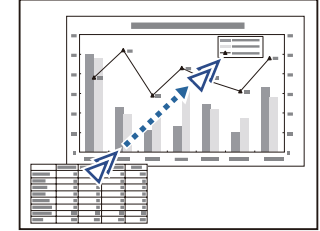
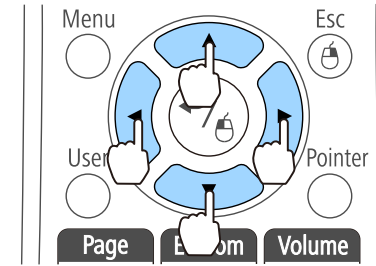
[Pointer] düğmesine her bastığınızda, işaretçi görüntülenir veya gizlenir.

#### Uzaktan kumanda



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

#### Uzaktan kumanda



[↶], [↷], [↵] ve [↶] düğmelerinden, yan yana herhangi iki tanesine bir arada basıldığında, işaretçi, çapraz yönde hareket ettirilebilir.

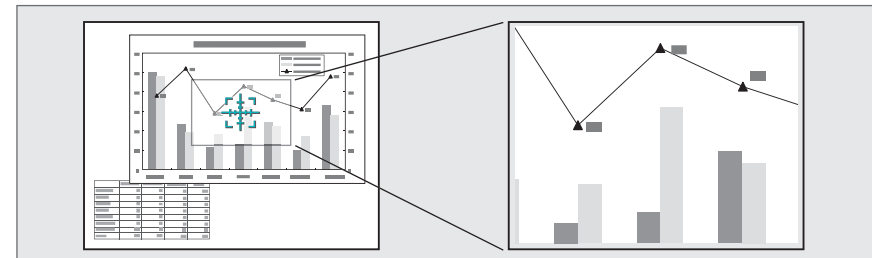


İşaretçi simgesinin şeklini, Yapılandırma menüsünden seçebilirsiniz.

🖱️ Ayarlar - İşaretçi Şekli [s.125](#)

## Görüntünün Bir Bölümünün Büyütülmesi (E-Zoom)

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

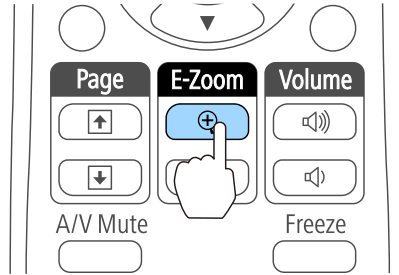




## 1 E-Zoom ögesini başlatın.

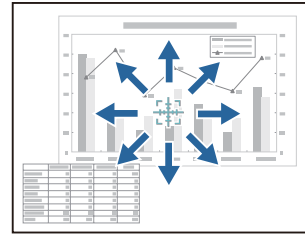
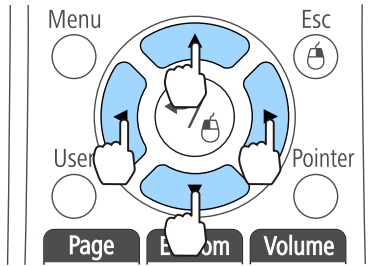
[+] düğmesine basıp Artı (+) şeklini görüntüleyin.

### Uzaktan kumanda



## 2 Artı'ya, (+) görüntünün, büyötmek istediğiniz bölümüne getirin.

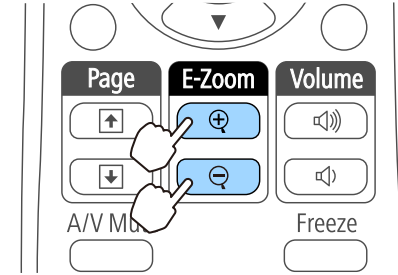
### Uzaktan kumanda



[<], [>], [◀] 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: Büyütölmüş olan görüntüleri küçöltür.

[Esc] düğmesi: E-Zoom'u iptal eder.



- Büyötmö oranı ekranda görüntölenir. Seçilen alan, 25 adımda 1 ila 4 kat büyütebilir.
- Büyötmölmüş projeksiyon sırasında, görüntüyü kaydırmak için [<], [>], [◀] ve [▶] düğmelerine 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.

Aşğıdaki işletim sistemleri Kablosuz Fare'yle uyumludur.

	Windows	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
	Windows 8	OS X 10.7.x
	Windows 8.1	OS X 10.8.x
		OS X 10.9.x

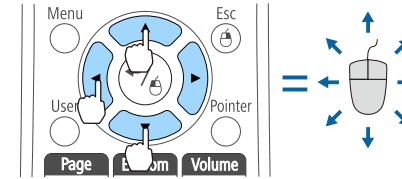
\* İşletim sistemlerinin bazı sürümlerinde Kablosuz Fare'nin kullanılması mümkün olmayabilir.

Kablosuz Fare işlevini etkinleştirmek için, aşağıdakileri yapın.

- 1 Yapılandırma menüsünden **USB Type B'yi Kablosuz Fare/USB Display** olarak ayarlayın (ayarlayın EB-585Wi/EB-575Wi).  
🔌 Uzatılmış - USB Type B s.127
- 2 Projektörü bilgisayara, birlikte verilen veya piyasada satılan bir USB kablosu kullanarak bağlayın.  
🔌 "Bilgisayarın Bağlanması" s.28
- 3 Kaynağı, aşağıdakilerden birine değiştirin.
  - USB Display
  - Bilgisayar1
  - Bilgisayar2
  - HDMI1
  - HDMI2
  - 🔌 "Uzaktan Kumandayı Kullanarak Hedef Görüntüye Geçiş" s.46

Bu ayarlar yapıldığında, fare işaretçisi şu şekilde idare edilebilir.

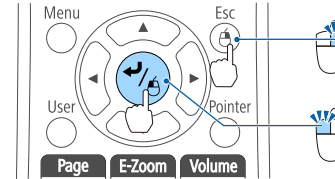
## Fare işaretçisini hareket ettirmek



[<]> [<]> [<]> [<]> düğmeleri:

Fare işaretçisini hareket ettirir.

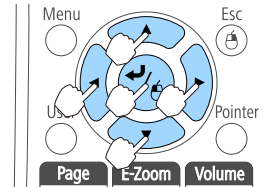
## Fare tıklamaları



[Esc] düğmesi: Sağ tıklatma.

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

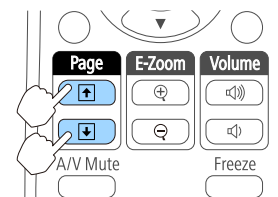
## Sürükle ve bırak



Sürüklemek için [Enter] düğmesini basılı tutarak [<]>, [<]>, [<]> veya [<]> düğmesine basın.

İstenen konumda bırakmak için [Enter] 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.
    - **Uzatılmış - USB Type B, Kablosuz Fare/USB Display** dışında bir seçeneğe ayarlandığında (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi).
    - MHL kablosu kullanarak HDMI1/MHL bağlantı noktalarına bağlanan bir cihazdan görüntü yansıtılırken.
    - Yapılandırma menüsü veya yardım görüntülenirken.
    - 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.

Yansıtma başladığında ya da görüntü sinyali girmediğinde kayıtlı kullanıcı logosunu kullanabilirsiniz.

👉 **Uzatılmış - Ekran** [s.127](#)



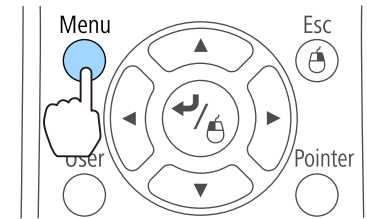
- Kullanıcı Logosu bir kez kaydedildiğinde, logo ayarı varsayılan fabrika ayarına geri döndürülemez.
  - Yapılandırma menüsü içeriği toplu kurulum işlevi kullanılarak başka bir projektör üzerinden ayarlandığında, kayıtlı kullanıcının Kullanıcı Logosu diğer projektörler için ayarlanır. Kullanıcı Logosu olarak gizli bilgi vb. kaydetmeyin.
- 👉 "Birden Çok Projektör için Toplu Kurulum Yapma" [s.142](#)

**1**

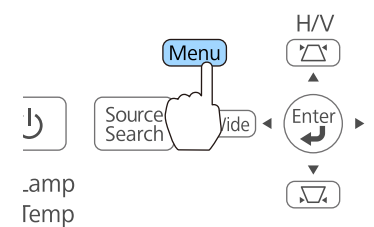
Kullanıcı Logosu olarak kaydetmek istediğiniz görüntüyü yansıtın ve [Menu] düğmesine basın.

👉 "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" [s.119](#)

**Uzaktan kumanda kullanarak**

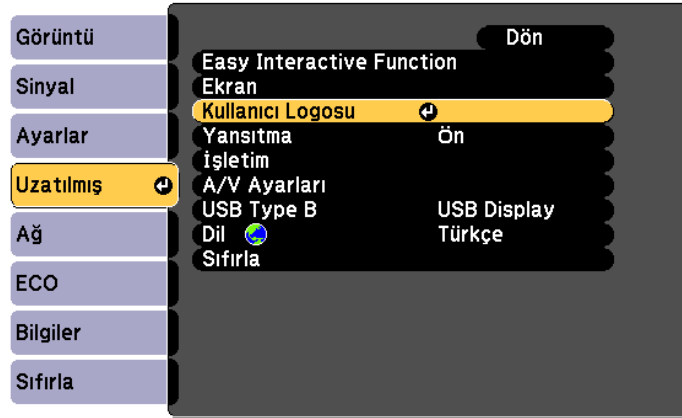


**Kontrol panelini kullanarak**



**2**

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



- **Şifre Koruması** kısmından **Kull. Logosu Koruma** ayarı **Açık** olarak belirlenirse, bir mesaj görüntülenir ve Kullanıcı Logosu değiştirilemez. **Kull. Logosu Koruma** özelliğini **Kapalı** olarak ayarladıktan sonra değişiklikler yapabilirsiniz.

☞ "Kullanıcı Yönetimi (Şifre Koruması)" [s.103](#)

- Ekran Yerleşimi, E-Zoom, En Boy Oranı veya Yakınlaştır. Ayarla işlemleri yapılmaktayken **Kullanıcı Logosu** seçilirse, o sırada gerçekleştirilmekte olan işlem iptal edilir.

### 3

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



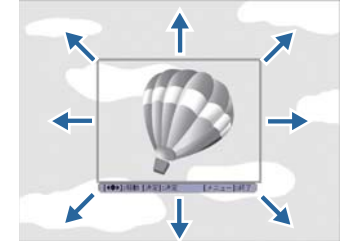
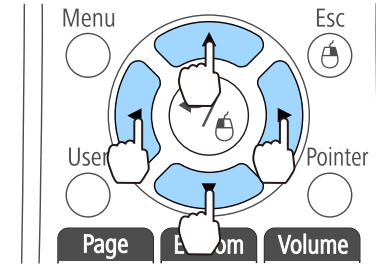
Uzaktan kumanda veya kontrol paneli üzerindeki [Enter] düğmesine bastığınızda, görüntü sinyalinin gerçek çözünürlüğüyle eşleşmesi için ekran boyutu sinyale göre değişebilir.

### 4

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

Aynı işlemleri, projektörün kumanda panelinden de yapabilirsiniz.

**Uzaktan kumanda**

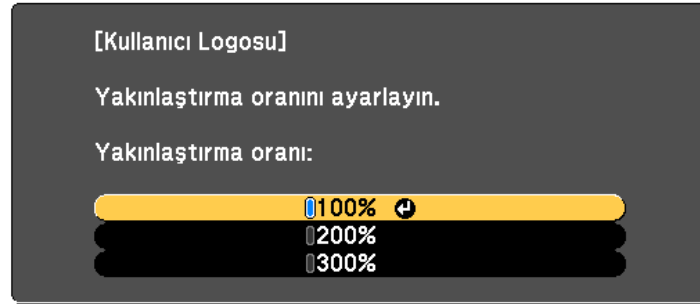


400x300 nokta boyutunda kaydedebilirsiniz.

### 5

[Enter] düğmesine bastığınız zaman "Bu görüntü seçilsin mi?" mesajı görüntülendiğinde **Evet**'i seçin.

- 6** Yakınlaştırma ayar ekranından yakınlaştırma faktörünü seçin.



- 7** "Bu görüntü Kullanıcı Logosu olarak kaydedilsin mi?" mesajı görüntülendiğinde **Evet** seçeneğini belirleyin. Görüntü kaydedilecektir. Görüntü kaydedildikten sonra "Tamamlandı." mesajı görüntülenir.



Yeni bir Kullanıcı Logosu kaydedildiğinde önceki Kullanıcı Logosu silinir.

## Kullanıcı Deseninin Kaydedilmesi

Projektöre kayıtlı dört tip desen vardır, çizgili ya da kareli gibi.

**Ayarlar - Desen - Desen Tipi** s.125

Yansıtılmakta olan görüntüyü Kullanıcı Deseni olarak kaydedebilirsiniz.

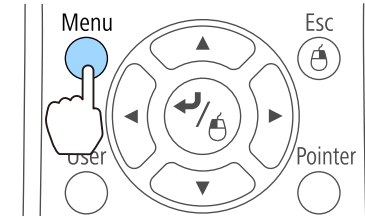


Yeni bir Kullanıcı Deseni kaydedildiğinde önceki Kullanıcı Deseni silinir.

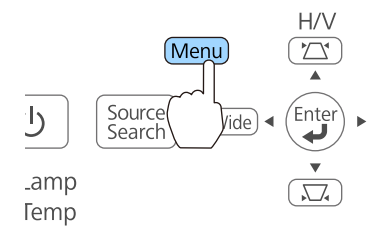
- 1** Kullanıcı Deseni olarak kullanmak istediğiniz görüntüyü yansıtın ve [Menu] düğmesine basın.

☛ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.119

Uzaktan Kumanda kullanarak



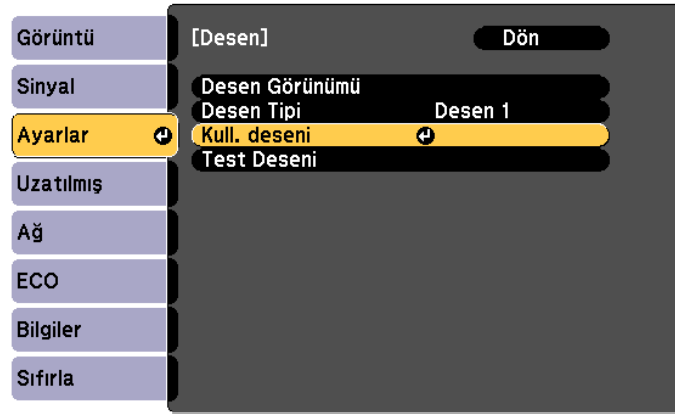
Kontrol panelini kullanarak



- 2** Ayarlar altında **Desen**'i seçin.



- 3** Kull. desenini seçin.



Ekran Yerleşimi, E-Zoom, En Boy Oranı, Yakınlaştır. Ayarla veya Görüntü Kaydırma işlemleri yapılırken **Kull. deseni** seçilirse, o sırada gerçekleştirilmekte olan işlem geçici olarak iptal edilir.

**4** "Yansıtılan mevcut görüntüyü Kull. deseni olarak kullanmak ister misiniz?" mesajı görüntülendiğinde **Evet** şıkkını seçin.

**5** [↩] düğmesine bastığınızda, "Bu görüntüyü Kull. deseni olarak mı kaydetmek istiyorsunuz?" mesajı görüntülenir. **Evet** ögesini seçin. Görüntü kaydedilecektir. Görüntü kaydedildikten sonra, "Kull. deseni ayarı tamamlandı." mesajı görüntülenir.



Kullanıcı Deseni kaydedildiğinde, Kullanıcı Deseni varsayılan fabrika ayarına geri döndürülemez.

Projektör aşağıdaki geliştirilmiş güvenlik işlevlerine sahiptir.

- **Şifre Koruması**  
Projektörü kullanacak kişileri sınırlandırabilirsiniz.
- **İşletim Kilidi**  
Kişilerin, projektör ayarlarını izinsiz değiştirmesini önleyebilirsiniz.  
☛ "Çalışmayı Kısıtlama (İşletim Kilidi)" [s.105](#)
- **Hırsızlık Önleyici Kilit**  
Projektörde, aşağıda belirtilen hırsızlık önleyici güvenlik aygıtı vardır.  
☛ "Hırsızlık Önleyici Kilit" [s.106](#)

## Kullanıcı Yönetimi (Şifre Koruması)

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

### Şifre Koruması 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 şifre girmeniz gerekir (bu durum Direkt güç açma için de geçerlidir). Doğru şifre girildiğinde yansıtma başlar.

### • 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.127](#)

### • Ağ Koruması

**Ağ Koruması Açık** olarak ayarlandığında **Ağ** ayarları değiştirilemez.  
☛ "Ağ Menüsü" [s.130](#)

## Şifre Koruması Ayarı

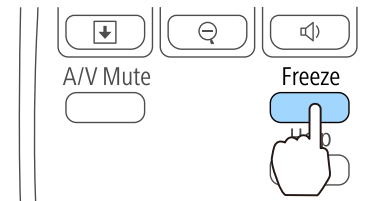
Şifre Koruması özelliğini ayarlamak için aşağıdaki prosedürü izleyin.

**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.104
- Şifre ayarlandığında, ilave bir hırsızlık caydırıcı önlem olarak verilen şifre koruma etiketini projektörün üzerine görünür bir yere yapıştırın.

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

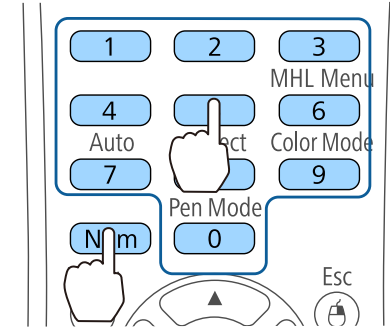


- 3** **Açık** ögesini seçip [Enter] düğmesine basın.  
[Esc] düğmesine basın. 2. adımda görüntülenen ekran yeniden görüntülenir.

- 4** Şifreyi ayarlayın.

- (1) **Şifre** ögesini seçip [Enter] düğmesine basın.
- (2) "Şifre değiştirilsin mi?" mesajı görüntüldüğünde **Evet** seçeneğini seçip [Enter] düğmesine basın. Varsayılan şifre "0000" değerine ayarlanmıştır. Bu Şifreyi istediğiniz şekilde değiştirin. **Hayır** seçeneği belirlendiğinde, 2. adımda görüntülenen ekran tekrar görüntülenir.
- (3) [Num] düğmesini basılı tutarken, sayı tuşlarını kullanarak dört haneli bir sayı girin. Girilen sayı "\* \* \* \*" şeklinde görüntülenir. Dördüncü haneyi girdiğinizde onay ekranı belirir.

## Uzaktan kumanda

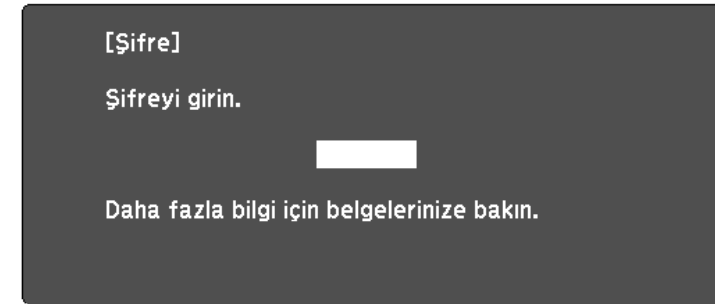


- (4) Şifreyi tekrar girin.  
"Yeni şifre kaydedildi." mesajı görüntülenir.  
Şifreyi yanlış girmeniz durumunda, şifreyi tekrar girmenizi isteyen bir mesaj görüntülenir.

## Şifreyi Girme

Şifre giriş ekranı görüntüldüğünde 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 tekrarlamaya devam etmeniz ve arka arkaya 30 defa yanlış şifreyi girmeniz durumunda aşağıdaki mesaj görüntülenir ve projektör artık şifre girişini kabul etmez. "Projektörün işlemi kilitlenecektir. Belgelerinizde açıklandığı şekilde Epson'la temas kurun."  
☞ [Epson Projektör İletişim Listesi](#)

**Çalışmayı Kısıtlama (İşletim Kilidi)**

Kumanda panelindeki işlem düğmelerini kilitlemek için aşağıdaki yöntemlerden birini kullanın.

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

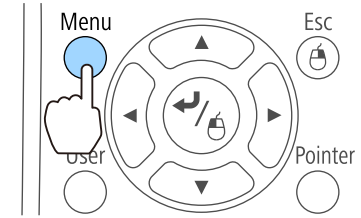
Bu, etkinlik veya gösterilerde tüm düğmeleri devre dışı bırakmak istediğinizde veya okullarda düğme kullanımını kısıtlamak istediğinizde kullanışlı bir özelliktir. Projektör uzaktan kumanda ile kontrol edilebilir.

**1**

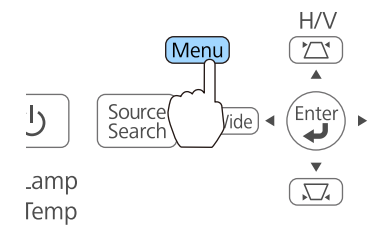
Projeksiyon sırasında [Menu] düğmesine basın.

☞ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.119

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol panelini kullanarak

**2**

Ayarlar seçeneğinden **İşletim Kilidi** öğesini seçin.

**3**

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



- 4** Onay mesajı görüntülendiğinde **Evet** 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.125
- Kontrol paneli üzerindeki [Enter] düğmesi yaklaşık yedi saniye basılı tutulduğunda bir mesaj görüntülenir ve kilit devre dışı bırakılır.

## Hırsızlık Önleyici Kilit

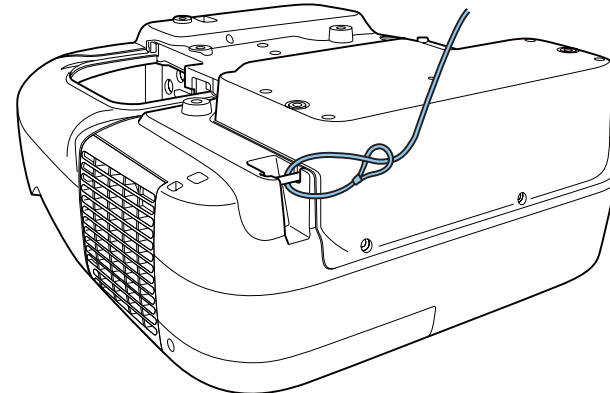
Projektör, aşağıda belirtilen tiplerde hırsızlık önleyici güvenlik aygıtları ile donatılmıştır.

- **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. Projektörü duvarda veya tavana asılı olarak kullanacağınız zaman düşme önleyici kabloları buradan geçirmeyin.

## Kablo Kilidini Takma

Hırsızlık önleyici kablo kilidini kurulum noktası içinden geçirin.

Kilitleme talimatları için kablo kilidi ile birlikte verilen belgeyi okuyun.



## EasyMP Monitor Hakkında

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

EasyMP Monitor uygulamasını aşağıdaki Web sitesinden indirebilirsiniz.

<http://www.epson.com>

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

- Projektörlerin izleme ve kumanda için kaydedilmesi
- Kayıtlı projektörlerin grup kaydı
- Kayıtlı projektörlerin durumunun izlenmesi
- Kayıtlı projektörlere kumanda edilmesi
- Posta Bildirimi ayarları
- Kayıtlı projektörlere mesaj gönderilmesi

## Message Broadcasting

Message Broadcasting, EasyMP Monitör için bir eklenti yazılımıdır. Message Broadcasting, ağı bağlı olan tüm Epson projektörlere ya da belirtilen projektörlere bir mesaj (JPEG dosyası) göndermek için kullanılır. Veriler manuel olarak ya da EasyMP Monitor'un Timer Settings ayarı kullanılarak otomatik olarak gönderilebilir.

Message Broadcasting uygulamasını aşağıdaki siteden indirebilirsiniz.

<http://www.epson.com>

## Web Tarayıcı Kullanarak Ayarların Değiştirilmesi (Web Kontrol)

Bir ağı üzerinden projektöre bağlı olan bir bilgisayarın Web tarayıcısını kullanarak, projektörün işlevlerini ayarlayabilir ve projektörü kontrol

edebilirsiniz. Bu işlev, işlemleri uzaktan ayarlayabilmenizi ve yapabilmenizi sağlar. Ayrıca bilgisayar klavyesini de kullanabileceğiniz için kurulumda gereken karakterlerin girilmesi daha kolaydır.

Web tarayıcısı olarak Microsoft Internet Explorer 8.0 veya daha sonraki bir sürümü kullanın. OS X için Safari kullanın.



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

ECO - Bekleme Modu [s.139](#)

## Projektör Kurulumu

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

Yapılandırma Menüsündeki Web Tarayıcısı Tarafından Ayarlanamayacak Öğeler

- Ayarlar menüsü - Görüntü Kaydırma
- Ayarlar menüsü - İşaretçi Şekli
- Ayarlar menüsü - Desen (Desen Tipi dışında)
- Ayarlar menüsü - Kullanıcı Düğmesi
- Uzatılmış menüsü - Kullanıcı Logosu
- Uzatılmış menüsü - USB Type B
- Uzatılmış menüsü - Easy Interactive Function
- Uzatılmış menüsü - Dil
- Uzatılmış menüsü - İşletim - Yüksek İrtifa Modu
- Sıfırla menüsü - Tümünü Sıfırla ve Lamba Saatini Sıfırla

Her menüdeki öğelerin ayarı, projektörün Yapılandırma menüsündekiyle aynıdır.

"Yapılandırma Menüsü" [s.118](#)

Yalnızca Web Tarayıcısıyla Ayarlanabilecek Öğeler

- SNMP Topluluk Adı (en çok 32 adet tek baytlık alfasayısal karakter)
- Monitor Parolası (en çok 16 adet tek baytlık alfasayısal karakter)

## Web Kontrol Ekranını Görüntüleme

Web Kontrol ekranını görüntülemek için, aşağıdaki yordamı kullanın.

Bilgisayarın ve projektörün ağı bağlı olduğundan emin olun. Kablosuz LAN bağlantısıyla bağlanırken, Gelişmiş seçeneğini kullanın.



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

- 1 Bilgisayarınızda Web tarayıcısını başlatın.
- 2 Web tarayıcısının adres girişi kutusuna, projektörün IP adresini girin ve bilgisayarınızın klavyesindeki Enter tuşuna basın.  
Web Kontrol ekranı görüntülenir.  
Yapılandırma menüsünde **Web Kontrol Parolası** belirlenmişse, şifre giriş ekranı görüntülenir.
- 3 Kullanıcı kimliği ve Şifresini girip bilgisayarınızın klavyesindeki Enter tuşuna basın.  
Kullanıcı kimliği: "EPSONWEB".  
Varsayılan şifre "admin"dir.  
Doğru kullanıcı kimliği ve şifre girildiğinde, Web kontrol ekranı görüntülenir.



- Şifre ayarı devre dışı bırakılsa bile kullanıcı kimliğini girin. Kullanıcı kimliği değiştirilemez.
- Parolayı, Yapılandırma menüsündeki Ağ menüsünden değiştirebilirsiniz.  
🖱️ Ağ - Temel - Web Kontrol Parolası [s.130](#)

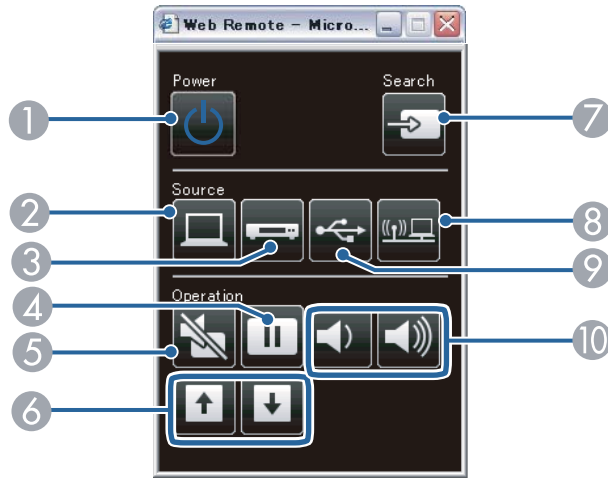
## Web Remote Ekranının Görüntülenmesi

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

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



- 3 Web Remote ekranı açılır.



Ad	Fonksiyon
1 [Power] düğmesi [P]	Projektörü açar veya kapatır. ☛ "Yansıtma Hazırlanma" s.44
2 [Computer] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında şu görüntüler arasında geçiş yapar: • Computer1 bağlantı noktası • Computer2 bağlantı noktası
3 [Video] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında şu görüntüler arasında geçiş yapar: • S-Video bağlantı noktası • Video bağlantı noktası • HDMI1/MHL bağlantı noktası • HDMI2 bağlantı noktası
4 [Freeze] düğmesi	Görüntü yürütmeyi durdurur ya da sürdürür. ☛ "Görüntünün Dondurulması (Dondur)" s.95
5 [A/V Mute] düğmesi	Video ve sesi açar ve kapatır. ☛ "Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)" s.95

Ad	Fonksiyon
6 [Page] düğmeleri [Up] [Down]	Aşağıdaki projeksiyon yöntemleri kullanıldığında, PowerPoint dosyası gibi dosyalarda sayfayı değiştirir. • Kablosuz Fare işlevi kullanılırken ☛ "Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare)" s.97 • USB Display kullanılırken ☛ "USB Display ile Yansıtma" s.47 • Bir ağa bağlanılırken PC Free kullanılarak görüntü yansıtırken, bu düğmelere basıldığında önceki/sonraki görüntü dosyası görüntülenir.
7 [Source Search] düğmesi	Video sinyal girişinin olduğu giriş bağlantı noktasından gelen görüntüye geçer. ☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.45
8 [LAN] düğmesi	Ağ üzerinden bağlanmış olan aygıttan gelen görüntüye geçer. ☛ "Uzaktan Kumandayı Kullanarak Hedef Görüntüye Geçiş" s.46
9 [USB] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında şu görüntüler arasında geçiş yapar: • USB Display • USB-A bağlantı noktasına bağlı aygıttan alınan görüntüler ☛ "Uzaktan Kumandayı Kullanarak Hedef Görüntüye Geçiş" s.46
10 [Volume] düğmeleri [<] [>]	[<] Ses düzeyini azaltır. [>] Ses düzeyini artırır. ☛ "Ses Düzeyinin Ayarlanması" s.57

## Sorunları Rapor Etmek için Posta Bildirimi İşlevini Kullanma

Posta Bildirimi'ni belirlerseniz, projektörde bir sorun veya uyarı ortaya çıktığında, önceden belirlenen e-posta adreslerine bildirim mesajı gönderilir. Böylece operatör de projektörden uzakta bir yerde dahi olsa projektörde meydana gelen sorunlardan haberdar olacaktır.

☛ Ağ - Posta - Posta Bildirimi [s.136](#)



- Üç taneye kadar bildirim hedefi (adres) kaydedilebilir ve bildirim mesajları bu üç hedefin tümüne birden bir kerede gönderilebilir.
  - Bir projektörde kritik bir sorun meydana gelir ve projektör aniden durursa bir operatörü sorun hakkında bilgilendiren bir mesaj gönderemeyebilir.
  - **Bekleme Modu** uyarı **İletişim Açık** olarak ayarlanmışsa, projektör bekleme durumundayken (güç kapalıyken) bile kontrol edilebilir.
- ☛ ECO - Bekleme Modu [s.139](#)

## Hata Bildirim Mesajının Okunması

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

Gönderen: E-posta Adresi 1

E-posta başlığı: EPSON Projector

Satır 1: Sorunun oluştuğu projektörün adı

Satır 2: Sorunun oluştuğu projektör için ayarlanan IP adresi.

Satır 3 ve sonrası: Sorunun ayrıntıları

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

- Internal error

- Fan related error
- Sensor error
- Lamp timer failure
- Lamp out
- Internal temperature error
- High-speed cooling in progress
- Lamp replacement notification
- No-signal  
Projektöre hiçbir giriş sinyali gelmiyor. Bağlantı durumunu kontrol edin veya sinyal kaynağının gücünün açık olduğunu kontrol edin.
- Auto Iris Error
- Power Err. (Ballast)
- Obstacle Detection Error

Sorunlarla veya uyarılarla başa çıkmak için, aşağıdakine bakın.

☛ "Göstergeleri Okuma" [s.145](#)

## SNMP Kullanarak Yönetim

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

☛ Ağ - Diğerleri - SNMP [s.137](#)



- SNMP, bir ağ yöneticisi veya ağ konusunda bilgisi olan bir kişi tarafından yönetilmelidir.
- Projektörü izlemek amacıyla SNMP işlevini kullanmak için, SNMP yönetici programını bilgisayarınıza kurmanız gerekir.
- Bu projektörün SNMP aracı, sürüm 1 ile uyumludur (SNMPv1).
- SNMP kullanarak yönetim fonksiyonu, Hızlı bağlantı modunda kablosuz LAN üzerinden kullanılamaz.
- En fazla iki hedef IP adresi kaydedilebilir.

## ESC/VP21 Komutları

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

### Komut Listesi

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

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

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

Başlıca içerikler aşağıda listelenmiştir.

Öge			Komut
Güç AÇMA/KAPA-MA	Açık		PWR ON
	Kapalı		PWR OFF
Sinyal seçimi	Bilgisayar1	Otomatik	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Bileşen	SOURCE 14

Öge			Komut
Bilgisayar2	Otomatik	RGB	SOURCE 21
		Bileşen	SOURCE 24
	HDMI1/MHL		SOURCE 30
	HDMI2		SOURCE A0
	Video		SOURCE 41
	S-Video		SOURCE 42
	USB Display		SOURCE 51
	USB		SOURCE 52
	LAN		SOURCE 53
A/V Sessiz Açık/Kapalı	Açık		MUTE ON
	Kapalı		MUTE OFF

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

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

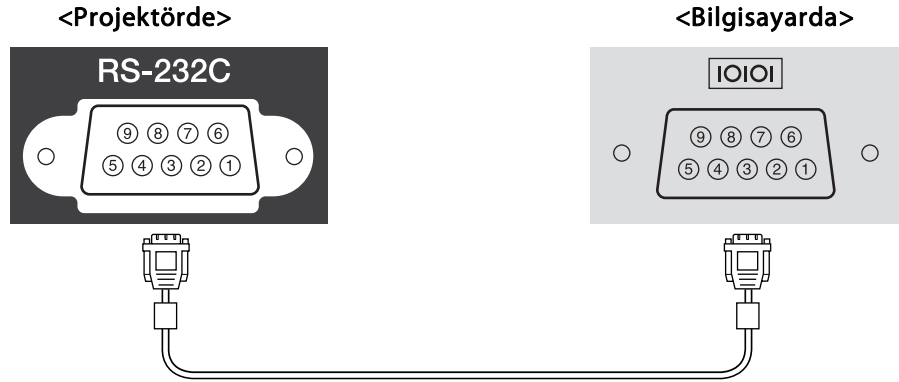
👉 [Epson Projektör İletişim Listesi](#)

### Kablo Yerleşimleri

Seri Bağlantı

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

- Projektör giriş bağlantı noktası adı: RS-232C



<Projektörde>	(PC seri kablosu)	<Bilgisayarda>
GND 5	—————	5 GND
RD 2	←—————	3 TD
TD 3	—————→	2 RD

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

#### Haberleşme Protokolü

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

## PJLink Hakkında

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

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

PJLink özelliğini kullanabilmek için önce ağ ayarlarını yapmanız gerekir. Ağ ayarları hakkında daha fazla bilgi edinmek için, aşağıdakilere bakın.

👁 "Ağ Menüsü" s.130

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

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

- Uyumlu olmayan komutlar

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

- PJLink tarafından tanımlanan giriş adları ve buna bağlı projektör kaynakları

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



Kaynak	PJLink Komutu
HDMI1/MHL	INPT 32
HDMI2	INPT 33
USB	INPT 41
LAN	INPT 52
USB Display	INPT 53

- "Üretici adı bilgisi sorgusu" için görüntülenen üretici adı  
EPSON
- "Ürün adı bilgisi sorgusu" için görüntülenen model adı  
EPSON 585  
EPSON 580  
EPSON 575  
EPSON 570

## Crestron RoomView® Hakkında

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

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

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

<http://www.crestron.com>

Aşağıda, Crestron RoomView® ile ilgili genel bakış sunulmuştur.

### • Web tarayıcısı yardımıyla uzaktan işletim

Bir projektöre bilgisayarınızdan, tıpkı uzaktan kumanda kullanır gibi kumanda edebilirsiniz.

### • Uygulama yazılımıyla izleme ve kontrol

Crestron® tarafından sunulan Crestron RoomView® Express veya Crestron RoomView® Server Edition sürümünü kullanarak, sistemdeki aygıtları izleyebilir, yardım masasıyla iletişim kurabilir ve acil mesajlar gönderebilirsiniz. Ayrıntılı bilgi edinmek için, aşağıdaki Web sitesine bakın.

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

Bu kılavuzda, Web tarayıcısı kullanarak işlemlerin nasıl gerçekleştirilebileceği anlatılmıştır.



- Yalnızca tek baytlık alfanümerik karakterler ve semboller girebilirsiniz.
- Crestron RoomView® kullanılırken aşağıdaki işlevler kullanılamaz.
  - ☛ "Web Tarayıcı Kullanarak Ayarların Değiştirilmesi (Web Kontrol)" s.107
  - Message Broadcasting (EasyMP Monitor eklentisi)
- **Bekleme Modu** ayarı **İletişim Açık** olarak ayarlanmışsa, projektör bekleme durumundayken (güç kapalıyken) bile kontrol edilebilir.
  - ☛ **ECO - Bekleme Modu** s.139

## Projektörün Bilgisayarınızdan Çalıştırılması

### İşletim Penceresinin Görüntülenmesi

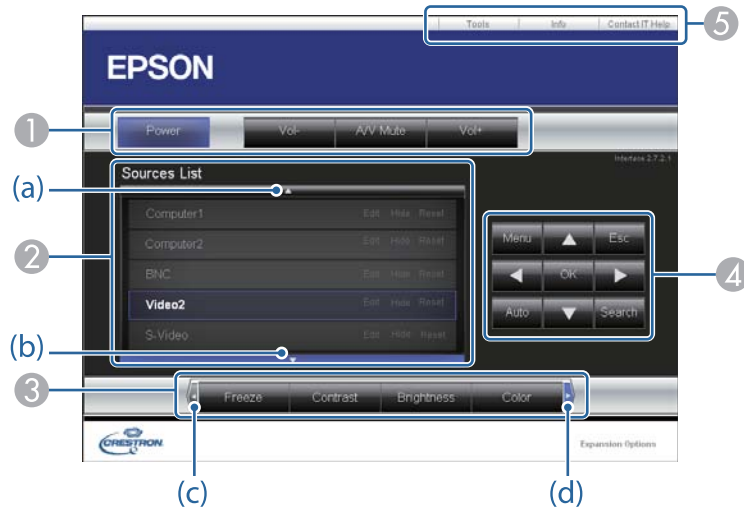
Herhangi bir işlem gerçekleştirmeden önce aşağıdakileri kontrol edin.

- Bilgisayarın ve projektörün ağa bağlı olduğundan emin olun. Kablosuz LAN üzerinden iletişim kurarken, Gelişmiş bağlantı modunda bağlanın.
  - ☛ "Kablosuz LAN Menüsü" s.133

- Crestron RoomView ayarını Ağ menüsünden Açık konuma getirin.  
☛ Ağ - Diğerleri - Crestron RoomView s.137

- 1 Bilgisayarınızda Web tarayıcısını başlatın.
- 2 Web tarayıcısının adres alanına projektörün IP adresini girin ve klavyedeki Enter tuşuna basın.  
İşletim penceresi görüntülenir.

## İşletim Penceresinin Kullanılması



- 1 Düğmeleri tıklayarak aşağıdaki işlemleri gerçekleştirebilirsiniz.

Düğme	Fonksiyon
<b>Power</b>	Projektörü açar veya kapatır.
<b>Vol-/Vol+</b>	Sesi ayarlar.

Düğme	Fonksiyon
<b>A/V Mute</b>	Video ve sesi açar ve kapatır. ☛ "Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)" s.95

- 2 Seçilen giriş kaynağındaki görüntüye geçme. Ekranda görüntülenmeyen giriş kaynaklarını görüntülemek için, (a) veya (b) öğelerini tıklayarak listeyi aşağı veya yukarı kaydırın. O sırada kullanılmakta olan video sinyal girişi, maviyle gösterilir. Gerekirse kaynak adını değiştirebilirsiniz.
- 3 Düğmeleri tıklayarak aşağıdaki işlemleri gerçekleştirebilirsiniz. Ekranda görüntülenmeyen düğmeleri görüntülemek için, sola veya sağa gitmek üzere (c) veya (d) öğelerini tıklayın.

Düğme	Fonksiyon
<b>Freeze</b>	Görüntü yürütmeyi durdurur ya da sürdürür. ☛ "Görüntünün Dondurulması (Dondur)" s.95
<b>Contrast</b>	Görüntülerdeki açıklık koyuluk farkını ayarlayabilirsiniz.
<b>Brightness</b>	Görüntü parlaklığını ayarlayabilirsiniz.
<b>Color</b>	Görüntüler için renk doygunluğunu ayarlayabilirsiniz.
<b>Sharpness</b>	Görüntü keskinliğini ayarlayabilirsiniz.
<b>Zoom</b>	Projeksiyon boyutunu değiştirmeksizin görüntüyü büyötmek için, [⊕] düğmesini tıklayın. [⊕] düğmesiyle büyötmüş olan bir görüntüyü küçölmek için, [⊖] düğmesini tıklayın. Boyutu büyötülen görüntüyü değiştirmek için [▲], [▼], [◀] veya [▶] düğmesine tıklayın. ☛ "Görüntünün Bir Bölümünün Büyötölmesi (E-Zoom)" s.96

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

Düğme	Fonksiyon
<b>OK</b>	Uzaktan kumandadaki [Enter] düğmesiyle aynı işlemleri gerçekleştirir. ☛ "Uzaktan Kumanda" s.17
<b>Menu</b>	Yapılandırma menüsünü görüntüler ve kapatır.
<b>Auto</b>	Computer1 bağlantı noktasından veya Computer2 bağlantı noktasından gelen analog RGB sinyalleri yansıtılırken basıldığında, İzleme, Senkronizasyon ve Konum seçeneklerini otomatik olarak optimize eder.
<b>Search</b>	Video sinyal girişinin olduğu giriş bağlantı noktasından gelen görüntüye geçer. ☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.45
<b>Esc</b>	Uzaktan kumandadaki [Esc] düğmesiyle aynı işlemleri gerçekleştirir. ☛ "Uzaktan Kumanda" s.17

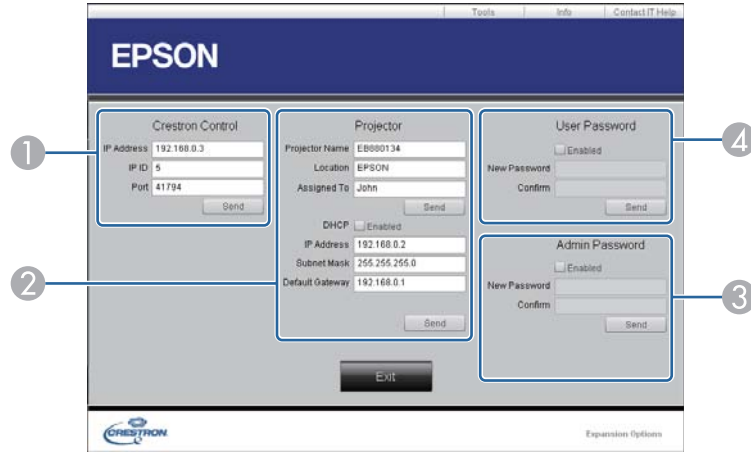
- 5 Sekmeleri tıklatarak aşağıdaki işlemleri gerçekleştirebilirsiniz.

Sekme	Fonksiyon
<b>Contact IT Help</b>	Yardım Masası penceresini görüntüler. Crestron RoomView® Express uygulamasını kullanarak yöneticiye mesaj göndermekte ve yöneticiden mesaj almakta kullanılır.
<b>Info</b>	O sırada bağlı olan projektör hakkındaki bilgileri görüntüler.

Sekme	Fonksiyon
<b>Tools</b>	O sırada bağlı olan projektördeki ayarları değiştirir. Sonraki bölüme bakın.

#### Araçlar Penceresinin Kullanılması

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



- 1 **Crestron Control**  
Crestron® merkezi denetleyicilerinin ayarlarının yapılması.
- 2 **Projector**  
Aşağıdaki ayarlar yapılabilir.

Öge	Fonksiyon
<b>Projector Name</b>	O sırada bağlı olan projektörü, ağıdaki diğer projektörlerden ayırt etmek için bir ad girin. (Ad, tek baytlık en çok 15 karakterden oluşabilir.)
<b>Location</b>	O sırada ağda bağlantı kurulmuş olan projektörün bulunduğu yerin adını girin. (Ad, tek baytlık en çok 32 karakter ve sembolden oluşabilir.)
<b>Assigned To</b>	Projektör için bir kullanıcı adı girin. (Ad, tek baytlık en çok 32 karakter ve sembolden oluşabilir.)
<b>DHCP</b>	DHCP kullanmak için, <b>Enabled</b> onay kutusunu işaretleyin. DHCP etkinleştirilirse, IP adresi giremezsiniz.
<b>IP Address</b>	O sırada bağlı olan projektöre atanacak IP adresini girin.

Öge	Fonksiyon
<b>Subnet Mask</b>	O sırada bağlı olan projektör için bir alt ağ maskesi girin.
<b>Default Gateway</b>	O sırada bağlı olan projektör için bir varsayılan ağ geçidi adresi girin.
<b>Send</b>	<b>Projector</b> üzerinde yapılan değişiklikleri onaylamak için, bu düğmeyi tıklatın.

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

Öge	Fonksiyon
<b>New Password</b>	Tools penceresini açmak için gereken parolayı değiştirirken, buraya yeni parolayı girin. (Ad, tek baytlık en çok 26 karakterden oluşabilir.)
<b>Confirm</b>	<b>New Password</b> alanına girdiğiniz parolayı bu alana bir daha girin. Parolalar aynı olmazsa, bir hata mesajı görüntülenir.
<b>Send</b>	<b>Admin Password</b> üzerinde yapılan değişiklikleri onaylamak için, bu düğmeyi tıklatın.

- 4 **User Password**  
Bilgisayarda işletim penceresinin açılması için parola istenmesi için, **Enabled** onay kutusunu işaretleyin.  
Aşağıdaki ayarlar yapılabilir.

Öge	Fonksiyon
<b>New Password</b>	İşletim penceresini açmak için gereken parolayı değiştirirken, buraya yeni parolayı girin. (En fazla 26 tek baytlık alfasayısal karakter)

Öge	Fonksiyon
Confirm	<b>New Password</b> alanına girdiğiniz parolayı bu alana bir daha girin. Parolalar aynı olmazsa, bir hata mesajı görüntülenir.
Send	<b>User Password</b> üzerinde yapılan değişiklikleri onaylamak için, bu düğmeyi tıklatın.



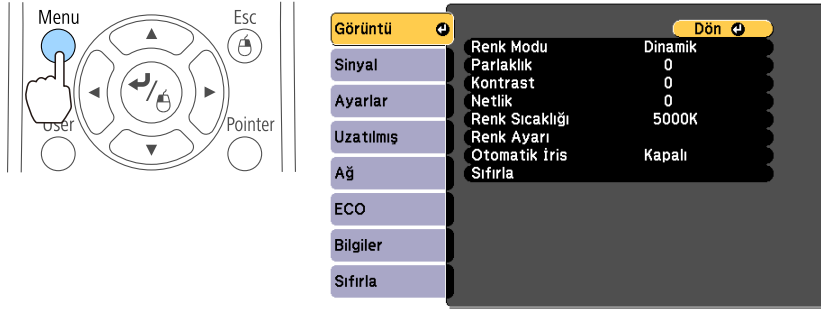
## Yapılandırma Menüsü

Bu bölümde Yapılandırma menüsü ve işlevlerinin nasıl kullanılacağı açıklanmaktadır.

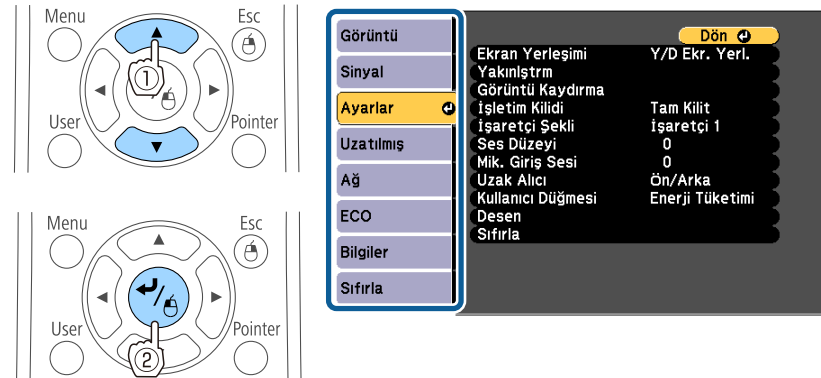
Bu bölümde, Yapılandırma menüsünün nasıl kullanılacağı açıklanmıştır.

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.



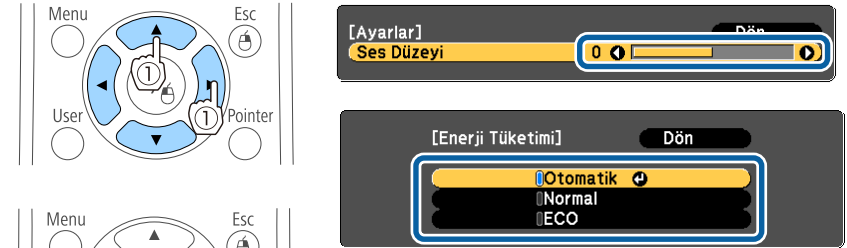
## 2 En üst menüden bir öğe seçin.



## 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.122	Renk Modu	Dinamik, Sunum, Tiyatro, Fotoğraf, Spor, sRGB, Kara tahta ve Beyaz Tahta
	Parlaklık	-24 - 24
	Kontrast	-24 - 24
	Renk Doygunluğu	-32 - 32
	Renk Tonu	-32 - 32
	Netlik	-5 - 5
	Renk Sıcaklığı	5000K ile 10000K, -3 ile 6 arasında
	Renk Ayarı	Kırmızı: -16 ila 16 Yeşil: -16 ila 16 Mavi: -16 ila 16
Sinyal menüsü  s.123	Otomatik İris	Kapalı, Normal ve Yüksek Hız
	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
	HDMI Video Aralığı	Otomatik, Normal ve Genişletilmiş
	Giriş Sinyali	Otomatik, RGB ve Bileşen

En Üst Menü Adı	Alt Menü Adı	Öğeler veya Ayar Değerleri
	Video Sinyali	Otomatik, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 ve SECAM
	En Boy Oranı	Normal, Otomatik, 4:3, 16:9, Tam, Yakınlaştırma ve Doğal
	Üzerine Tara	Otomatik, Kapalı, 4% ve 8%
	Görüntü İşleme	Hassas, Hızlı
Ayarlar menüsü  s.125	Ekran Yerleşimi	Y/D Ekr. Yerl. ve Quick Corner
	Yakınlaştırm	0 (Geniş) ila 40 (Tele)
	Görüntü Kaydırma	-
	İşletim Kilidi	Tam Kilit, Çalışma Kilidi ve Kapalı
	İşaretçi Şekli	İşaretçi 1, İşaretçi 2, İşaretçi 3
	Ses Düzeyi	0 - 20
	Mik. Giriş Sesi	0 - 5
	Uzak Alıcı	Ön/Arka, Ön, Arka ve Kapalı
	Kullanıcı Düğmesi	Enerji Tüketimi, Bilgiler, İleri giden, Test Deseni, Çözünürlük, Mik. Giriş Sesi, Deseni Görünümü, Otomatik Kalibrasyon
	Desen	Desen Görünümü, Desen Tipi, Kull. deseni ve Test Deseni
Uzatılmış menüsü  s.127	Easy Interactive Function	<b>Genel</b> 'deki öğeler Otomatik Kalibrasyon, Manuel Kalibrasyon, Kalem Modu, Üstünde dolaşma, Gelişmiş <b>PC ile Etkileşimli</b> 'deki Öğeler Kalem Çalışma Modu, Sağ Tık. Etkinleştir, Gelişmiş



En Üst Menü Adı	Alt Menü Adı	Öğeler veya Ayar Değerleri
	Ekran	Mesaj, Ekran Arkaplanı, Başlangıç Ekranı, A/V Sessiz, Araç Çubukları, Kalem Modu Simgesi, Projektör Kontrolü
	Kullanıcı Logosu	-
	Yansıtma	Ön, Ön/Ters, Arka, Arka/Ters
	İşletim	Direkt güç açma, Yüksek İrtifa Modu, Başlatma Kaynak Ara, Monitör Çıkış Portu
	A/V Ayarları	A/V Çıkışı, Ses Çıkışı, HDMI1 Ses Çıkışı, HDMI2 Ses Çıkışı
	USB Type B	Easy Interactive Function, USB Display/Easy Interactive Function, Kablosuz Fare/USB Display
	Dil	15 veya 35 dil*
ECO menüsü  s.139	Enerji Tüketimi	Otomatik, Normal, ECO
	Işık Optimizörü	Açık ve Kapalı
	Uyku Modu	Açık ve Kapalı
	Uyku Modu Zam.	1 - 30
	A/V Ses Kap.Zamnlyc	Açık ve Kapalı
	Bekleme Modu	İletişim Açık ve İletişim Kapalı
	ECO Ekranı	Açık ve Kapalı
Bilgiler menüsü  s.140	Lamba Saati	-
	Kaynak	-
	Giriş Sinyali	-
	Çözünürlük	-
	Video Sinyali	-
	Yenileme Hızı	-

En Üst Menü Adı	Alt Menü Adı	Öğeler veya Ayar Değerleri
	Senk. Bilgileri	-
	Durum	-
	Seri Numarası	-
	Sürüm	-
	Event ID	-
Sıfırla menüsü  s.141	Tümünü Sıfırla	-
	Lamba Saatini Sıfırla	-

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

## Ağ Menüsü

En Üst Menü Adı	Alt Menü Adı	Öğeler veya Ayar Değerleri
Temel menüsü  s.133	Projektör Adı	-
	PJBağlantı Parolası	-
	Web Kontrol Parolası	-
	Projektör anah.söz.	Açık ve Kapalı
Kablosuz LAN menüsü  s.133	Kablosuz LAN Gücü	Açık ve Kapalı
	Bağlantı modu	Hızlı ve Gelişmiş
	Kanal	1ch, 6ch ve 11ch
	SSID Oto Ayar	Açık ve Kapalı
	SSID	-
	IP Ayarları	DHCP, IP Adresi, Alt Ağ Maskesi ve Ağ Geçidi Adresi
	SSID göstergesi	Açık ve Kapalı
	IP Adresi Görüntlm.	Açık ve Kapalı
Güvenlik menüsü  s.135	Güvenlik	Kapalı, WPA2-PSK ve WPA/WPA2-PSK

En Üst Menü Adı	Alt Menü Adı	Öğeler veya Ayar Değerleri
	Parola	-
Kablolu LAN menüsü 🔊 s.136	IP Ayarları	DHCP, IP Adresi, Alt Ağ Maskesi ve Ağ Geçidi Adresi
	IP Adresi Görüntlm.	Açık ve Kapalı
Posta menüsü 🔊 s.136	Posta Bildirimi	Açık ve Kapalı
	SMTP Sunucusu	-
	Çıkış Numarası	-
	Adres 1 Ayar, Adres 2 Ayar ve Adres 3 Ayar	-
Diğerleri menüsü 🔊 s.137	SNMP	Açık ve Kapalı
	Tuzak IP Adresi 1 ve Tuzak IP Adresi 2	-
	Öncelikli giriş	Kablolu LAN ve Kablosuz LAN
	AMX Device Discovery	Açık ve Kapalı
	Crestron RoomView	Açık ve Kapalı
	Bonjour	Açık ve Kapalı
	Message Broadcasting	Açık ve Kapalı

## 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.45



Alt Menü	Fonksiyon
<b>Renk Modu</b>	Yansıtılan ortama uygun olarak görüntü kalitesini seçebilirsiniz. 🔊 "Yansıtma Kalitesini Seçme (Renk Modu'nu Seçme)" s.58
<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 ve S-video giriş sinyalleri yalnızca NTSC video sinyalleri olduğunda ayarlanabilir.) Görüntü tonunu ayarlayabilirsiniz.
<b>Netlik</b>	Görüntü keskinliğini ayarlayabilirsiniz.

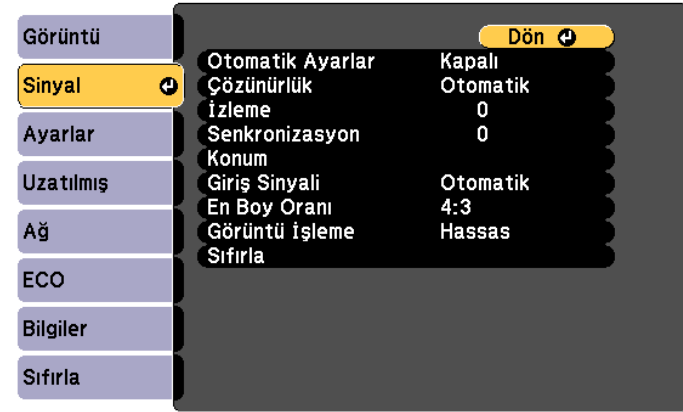
Alt Menü	Fonksiyon
<b>Renk Sıcaklığı</b>	Genel görüntü tonunu ayarlayabilirsiniz. Yüksek bir değer seçildiğinde görüntü mavi bir renk tonu alır; düşük bir değer seçildiğinde kırmızı bir renk tonu alır. Ayarlanabilecek değerler, <b>Renk Modu</b> ayarlarına bağlıdır. sRGB için: 5000K ile 10000K arası 10 değerli adımlarda Diğer ayarlar için: -3 ile 6 arası 10 değerli adımlarda
<b>Renk Ayarı</b>	( <b>Renk Modu sRGB</b> olarak ayarlandığında bu öğe seçilemez.) <b>Kırmızı</b> , <b>Yeşil</b> ve <b>Mavi</b> 'nin renk şiddetini ayrı ayrı ayarlayabilirsiniz.
<b>Otomatik Iris</b>	(Bu öğe ancak, <b>Renk Modu Dinamik</b> veya <b>Tiyatro</b> olarak ayarlandığında belirlenebilir.) Yansıtılan görüntülerde optimum ışığı elde etmek için <b>Normal</b> veya <b>Yüksek Hız</b> olarak ayarlayın. Görünümün hızını yakalamak için daha hızlı iris düzeltmeleri yapmak üzere <b>Yüksek Hız</b> 'ı seçin. Ayar, her Renk Modu için kaydedilir. ☛ "Otomatik Iris'i Ayarlama" s.58
<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.141

## Sinyal Menüsü

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

Kaynak USB Display, USB veya LAN olduğunda Sinyal menüsünde ayar yapamazsınız.

☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.45



Alt Menü	Fonksiyon
<b>Otomatik Ayarlar</b>	(Sadece analog RGB bilgisayar sinyalleri 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 sinyalleri 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.

Alt Menü	Fonksiyon
<b>İzleme</b>	(Sadece analog RGB bilgisayar sinyalleri kullanılırken yapılabilir.) Görüntüde dikey çizgiler belirdiğinde bilgisayar görüntülerini ayarlayabilirsiniz.
<b>Senkronizasyon</b>	(Sadece analog RGB bilgisayar sinyalleri kullanılırken yapılabilir.) Görüntüde titreme, bulanıklık veya parazitler belirdiğinde bilgisayar görüntülerini ayarlayabilirsiniz.
<b>Konum</b>	(Kaynak HDMI1 veya HDMI2 olduğunda bu öge ayarlanamaz.) Görüntünün bir parçası gösterilmediğinde, görüntünün tamamının yansıtılması için ekran konumunu yukarı, aşağı, sola veya sağa ayarlayabilirsiniz.
<b>İleri giden</b>	Geçişli (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>	( <b>Görüntü İşleme Hızlı</b> olarak ayarlandığında bu öge ayarlanamaz.) İleri giden yöntemini kullanarak dönüştürülen 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.
<b>HDMI Video Aralığı</b>	Projektörün HDMI1 ya da HDMI2 bağlantı noktası bir DVD oynatıcısına bağlı olduğunda, projektörün video aralığı DVD oynatıcısının video aralığı ayarına göre ayarlanır. Kayan siyah noktalardan ya da görüntünün soluk kısımlarından rahatsızsanız, <b>Genişletilmiş</b> 'i seçin.




Alt Menü	Fonksiyon
<b>Giriş Sinyali</b>	Computer1 bağlantı noktası ya da Computer2 bağlantı noktasından gelen giriş sinyalini seçebilirsiniz. <b>Otomatik</b> seçeneğine ayarlandığında, giriş sinyali bağlı ekipmana uygun şekilde otomatik olarak ayarlanır. <b>Otomatik</b> seçeneğine ayarlandığında renkler doğru şekilde görüntülenmezse, bağlanan ekipmana uygun sinyali seçin.
<b>Video Sinyali</b>	S-Video bağlantı noktasından ya da Video bağlantı noktasından gelen 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 sinyali seçin.
<b>En Boy Oranı</b>	Yansıtılan görüntüler için <b>en boy oranı</b> ayarlayabilirsiniz. ☛ "Yansıtılan Görüntünün En Boy Oranının Değiştirilmesi" s.59
<b>Üzerine Tara</b>	(Bu ayar yalnızca giriş sinyali bileşen 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 HDMI1 veya HDMI2 olduğunda <b>Otomatik</b> seçeneğini seçebilirsiniz.) <b>Otomatik</b> olarak ayarlandığında, bu ayar kaynağa bağlı olarak otomatik biçimde değişir.
<b>Görüntü İşleme</b>	(Bu öge, <b>Easy Interactive Function</b> , <b>PC ile Etkileşimli</b> olarak ayarlandığında seçilemez.) <b>Hassas</b> seçildiğinde, görüntü, görüntü kalitesine öncelik verilerek yansıtılır. <b>Hızlı</b> seçildiğinde, görüntü, işlem hızına öncelik verilerek yansıtılır. Bu, etkileşim özellikleri kullanılırken kalemin hareket kabiliyetini artırır.

Alt Menü	Fonksiyon
Sıfırla	<b>Giriş Sinyali ve Görüntü İşleme</b> hariç, <b>Sinyal</b> menüsündeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan değerlerine geri döndürmek için aşağıdakine bakın. ☛ "Sıfırla Menüsü" <a href="#">s.141</a>



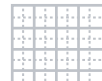



## Ayarlar Menüsü



Alt Menü	Fonksiyon
<b>Ekran Yerleşimi</b>	Yastık distorsiyonunu düzeltebilirsiniz. • <b>Y/D Ekr. Yerl.</b> seçildiğinde: Yatay ve düşey yastık distorsiyonunu düzeltmek için, <b>Dikey Ekran Yer.</b> ve <b>Yatay Ekran Yer.</b> ayarlarını yapın. ☛ "Y/D Ekran Yerleşimi" <a href="#">s.50</a> • <b>Quick Corner</b> seçildiğinde: Yansıtılan görüntünün dört köşesini seçip düzeltin. ☛ "Quick Corner" <a href="#">s.51</a>
<b>Yakınlaştırma</b>	Yansıtılan görüntünün boyutunu ayarlar.

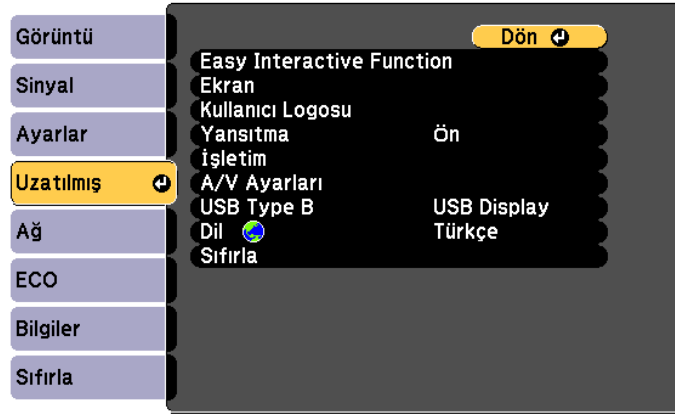
Alt Menü	Fonksiyon
<b>Görüntü Kaydırma</b>	Projektörü hareket ettirmeden görüntünün konumunu ayarlayabilirsiniz. ☛ "Görüntünün Konumunu Ayarlama (Görüntü Kaydırma)" <a href="#">s.53</a>
<b>İşletim Kilidi</b>	Projektör kontrol paneli kullanımını kısıtlamak için bu işlevi kullanabilirsiniz. ☛ "Çalışmayı Kısıtlama (İşletim Kilidi)" <a href="#">s.105</a>
<b>İşaretçi Şekli</b>	İşaretçi şeklini seçebilirsiniz. İşaretçi 1:  İşaretçi 2:  İşaretçi 3:  ☛ "İşaretçi İşlevi (İşaretçi)" <a href="#">s.96</a>
<b>Ses Düzeyi</b>	Ses düzeyini ayarlayabilirsiniz. Her kaynak için ayar değerleri kaydedilir.
<b>Mik. Giriş Sesi</b>	Ses düzeyini mikrofondan ayarlar. <b>Mik. Giriş Sesi</b> 0'a indirildiğinde, hoparlörden mikrofon sesi çıkmaz. Mikrofon giriş seviyesi yükseldiğinde, bağlanan aygıttan gelen ses kısılır. Mikrofon giriş seviyesi azaldığında, bağlanan aygıttan gelen ses yükselir.
<b>Uzak Alıcı</b>	Uzaktan kumandadan alınan işletim sinyalinin alımını sınırlandırabilirsiniz. <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.

Alt Menü	Fonksiyon
<b>Kullanıcı Düğmesi</b>	<p>Uzaktan kumandadaki Yapılandırma menüsünde [User] düğmesine atanacak öğeyi seçebilirsiniz. [User] düğmesine basıldığında atanan menü öğesinin seçim/ayarlama ekranı görüntülenir, böylece tek tuşlu ayarlar/ayarlamalar yapmanız sağlanır. [User] düğmesine aşağıdaki altı öğeden birini atayabilirsiniz.</p> <p><b>Enerji Tüketimi, Bilgiler, İleri giden, Test Deseni, Çözünürlük, Mik. Giriş Sesi, Desen Görünümü, Otomatik Kalibrasyon</b> (sadece EB-585Wi/EB-575Wi)</p>

Alt Menü	Fonksiyon
<b>Desen</b>	<p><b>Desen Görünümü:</b> Bir desen gösterir.</p> <p><b>Desen Tipi:</b> Desen 1 ila 5 veya Kullanıcı Deseni arasından seçim yapabilirsiniz. Desen 1 ila 4 düz çizgiler veya ızgara çizgileri gibi yansıtma çizgileri gösterir. Desen 5, 4:3 ekranlar için bir test desenini görüntüler. Geniş ekran bir projektör kullanarak 4:3 ekranlar için bir test desenini görüntülerken, odaklama yapmak için <b>Desen 5'i</b> seçin.</p> <p>Desen 1:  Desen 2: </p> <p>Desen 3:  Desen 4: </p> <p>Desen 5: </p> <p><b>Kull. deseni:</b> Bir kullanıcı deseni kaydeder.   "Kullanıcı Desenin Kaydedilmesi" <a href="#">s.101</a></p> <p><b>Test Deseni:</b> Bir aygıt bağlamadan yansıtmanın durumunu ayarlamak için bir test deseni görüntüler. 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. Test Desenini iptal etmek için, uzaktan kumandadaki veya kumanda panelindeki [Esc] düğmesine basın. Geniş ekran bir projektör kullanarak 4:3 bir ekrana bir test deseni yansıtmak için, <b>Desen Tipi'nden Desen 5'i</b> seçin.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>Dikkat</b></p> <p>Bir desen uzun süre gösterilirse yansıtılan görüntüde kalıcı bir görüntü gözükabilir.</p> </div>



Alt Menü	Fonksiyon
Sıfırla	Ayarlar menüsündeki, <b>Yakınlaştırma</b> , <b>Kullanıcı Düğmesi</b> ve <b>Görüntü Kaydırma</b> hariç tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan değerlerine geri döndürmek için aşağıdakine bakın. ☛ "Sıfırla Menüsü" <a href="#">s.141</a>


## Uzatılmış Menü



Alt Menü	Fonksiyon
Easy Interactive Function (sadece EB-585Wi/EB-575Wi)	Etkileşim özelliklerini kullanmanızı ve ayarlamanızı sağlar. ☛ "Etkileşim Özelliklerini Kullanma (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi)" <a href="#">s.63</a> Ayrıntılı bilgi için aşağıdaki tabloya bakın. ☛ "Easy Interactive Function Ayar Öğeleri" <a href="#">s.129</a>

Alt Menü	Fonksiyon
Ekran	Projektör ekranına ilişkin ayarları gerçekleştirebilirsiniz. <b>Mesaj: Kapalı</b> olarak ayarlandığında aşağıdaki öğeler gösterilmezler. Kaynak, Renk Modu veya En Boy Oranı değiştirildiğinde öğe adları, sinyal girişi olmadığında mesajlar ve Yüksek Sıc.Uyarısı gibi uyarılar. <b>Ekran Arkaplanı</b> *1: Görüntü sinyali olmadığında ekran durumunu <b>Siyah</b> , <b>Mavi</b> veya <b>Logo</b> seçeneklerinden birine ayarlayabilirsiniz. <b>Başlangıç Ekranı</b> *1: Projeksiyon başlarken <b>Kullanıcı Logosu</b> 'nun görüntülenmesi için <b>Açık</b> seçin. <b>A/V Sessiz</b> *1: Uzaktan kumandadaki [A/V Mute] düğmesine basıldığında görüntülenen ekranı <b>Siyah</b> , <b>Mavi</b> veya <b>Logo</b> olarak ayarlayabilirsiniz. <b>Araç Çubukları</b> (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi): Etkileşim özellikleri kullanılırken araç çubuğu sekmesinin her zaman görüntülenip görüntülenmeyeceğini ayarlayın. Varsayılan ayar <b>Ayarla Süre Gizle</b> şeklindedir. <b>Kalem Modu Simgesi</b> (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi): Etkileşim özellikleri kullanılırken simgenin her zaman görüntülenip görüntülenmeyeceğini ayarlayın. <b>Kapalı</b> duruma ayarlandığında simge gizlenir. <b>Projektör Kontrolü</b> (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi): Etkileşim özellikleri kullanılırken projektör kontrol araç çubuğunun görüntüleneceği konumu ayarlayın. Varsayılan değer <b>Alt</b> şeklindedir. <b>Kapalı</b> duruma ayarlandığında simge gizlenir.
Kullanıcı Logo-su*1	Ekran Arkaplanı, A/V Sessiz vb. sırasında arkaplan olarak görüntülenen kullanıcı logosunu değiştirebilirsiniz. ☛ "Bir Kullanıcı Logosunu Kaydetme" <a href="#">s.99</a>

Alt Menü	Fonksiyon
<b>Yansıtma</b>	<p>Projektörün nasıl kurulduğuna bağlı olarak, aşağıdaki yansıtma yöntemlerinden birini seçin.</p> <p><b>Ön, Ön/Ters, Arka ve Arka/Ters</b></p> <p>Uzaktan kumanda üzerindeki [A/V Mute] düğmesine beş saniye süreyle basarak, Yansıtma ayarını aşağıdaki şekilde değiştirebilirsiniz.</p> <p><b>Ön↔Ön/Ters</b></p> <p><b>Arka↔Arka/Ters</b></p> <p> "Kurulum Yöntemleri" <a href="#">s.25</a></p>
<b>İşletim</b>	<p><b>Direkt güç açma:</b> Projektörün fişe taktığınızda açılması için <b>Açık</b> olarak ayarlayın.</p> <p>Elektrik kablosu prize takılı kaldığında, elektriğin gidip gelmesi gibi durumlarda projektörün otomatik olarak açılacağını unutmayın.</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>Başlatma Kaynak Ara:</b> Projektör en son kullanıldığında aynı kaynaktan görüntü yansıtmak için <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.</p> <p><b>Monitör Çıkış Portu:</b> Computer2/Monitor Out bağlantı noktaları için giriş ve çıkışı değiştirir. Harici bir monitöre görüntü çıkışı alırken <b>Monitör Çıkışı</b> seçeneğini seçin. Bir bilgisayardan görüntü sinyalleri alırken ya da diğer video kaynaklarından oluşan video sinyalleri alırken <b>Bilgisayar2</b> seçeneğini seçin.</p> <p> "Arayüz" <a href="#">s.13</a></p>

Alt Menü	Fonksiyon
<b>A/V Ayarları</b>	<p><b>A/V Çıkışı:</b> (Yalnızca <b>Bekleme Modu İletişim Açık</b> olarak ayarlandığında kullanılabilir.)</p> <p>Projektör bekleme modundayken aşağıdaki işlemleri gerçekleştirmek için <b>Her zaman</b> olarak ayarlayın.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Harici aygıtlara görüntü ve ses çıkışı alınması.</li> <li>• Projektörün hoparlöründen mikrofon sesi çıkışı alınması.</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">  Bekleme modundayken fan çalışabilir; bu anormal bir durum değildir. </div> <p><b>Ses Çıkışı:</b> Görüntü Computer1, Computer2, S-Video, Video ve USB-A bağlantı noktalarından yansıtılırken ses girişi bağlantı noktasını ayarlayın. <b>Audio1, Audio2</b> veya <b>Audio3</b> olarak ayarlandığında ses çıkışı, giriş kaynağına bakılmaksızın seçilen bağlantı noktasından yapılır (<b>Audio3</b> olarak ayarlandığında ses Audio bağlantı noktasından çıkar).</p> <p><b>HDMI1 Ses Çıkışı/HDMI2 Ses Çıkışı:</b> Görüntü HDMI1 veya HDMI2 bağlantı noktalarından yansıtılırken ses girişini ayarlayın. <b>Audio1, Audio2</b> veya <b>Audio3</b> olarak ayarlandığında, seçilen ses girişi bağlantı noktasından gelen sesin çıkışı alınır (<b>Audio3</b> olarak ayarlandığında ses, Audio bağlantı noktasından çıkar).</p>



Alt Menü	Fonksiyon
<b>USB Type B (sadece EB-585Wi/EB-575Wi)</b>	<p><b>Easy Interactive Function:</b> Etkileşim özelliklerini bilgisayarları çalıştırmak için kullanmanızı sağlar (bilgisayar etkileşimli mod). USB Display ve Kablosuz Fare işlevleri kullanılamaz.</p> <p><b>USB Display/Easy Interactive Function:</b> Bilgisayarları çalıştırmak için etkileşim özelliklerini (bilgisayar etkileşimli mod) ve USB Display'i kullanmanızı sağlar. Kablosuz Fare işlevi kullanılamaz.</p> <p><b>Kablosuz Fare/USB Display:</b> Kablosuz Fare işlevini ve USB Display'i kullanmanızı sağlar. Etkileşim özelliklerini bilgisayarları çalıştırmak için kullanamazsınız (bilgisayar etkileşimli mod).</p> <p>☛ "USB Display ile Yansıtma" <a href="#">s.47</a></p> <p>☛ "Bilgisayar Özelliklerini Yansıtılan Ekrandan Denetleme (Bilgisayar Etkileşimli Modu)" <a href="#">s.67</a></p> <p>☛ "Fare İşaretçisine Kumanda Etmek için Uzaktan Kumandanın Kullanılması (Kablosuz Fare)" <a href="#">s.97</a></p>
<b>Dil</b>	Mesajlar ve menüler için dili ayarlamanızı sağlar.
<b>Sıfırla</b>	<p><b>Uzatılmış</b> menüsündeki <b>Ekrana</b><sup>*1</sup>, <b>İşletim</b><sup>*2</sup> ve <b>A/V Ayarları</b><sup>*3</sup> için ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan değerlerine geri döndürmek için aşağıdakine bakın.</p> <p>☛ "Sıfırla Menüsü" <a href="#">s.141</a></p>

\*1 Araç Çubukları, Kalem Modu Simgesi ve Projektör Kontrolü hariç. Kull. Logosu Koruma Açık ayarındayken, Ekran Arkaplanı, Başlangıç Ekranı ve Kullanıcı Logosu hariç.

☛ "Kullanıcı Yönetimi (Şifre Koruması)" [s.103](#)

\*2 Yüksek İrtifa Modu, Başlatma Kaynak Ara ve Monitör Çıkış Portu hariç.

\*3 A/V Çıkışı hariç.

## Easy Interactive Function Ayar Öğeleri

### Genel

Alt Menü	Fonksiyon
<b>Otomatik Kalibrasyon</b>	Otomatik kalibrasyonu başlatır.
<b>Manuel Kalibrasyon</b>	Manuel kalibrasyonu başlatır.
<b>Kalem Modu</b>	<p>(Yalnızca bir bilgisayardan görüntüler yansıtırken ayarlanabilir.)</p> <p>Etkileşimli kalemin işlevini değiştirir. <b>PC Free Bilgi Notu</b> (varsayılan) olarak ayarlandığında, yansıtılan ekran üzerine çizim yapabilirsiniz. <b>PC ile Etkileşimli</b> olarak ayarlandığında, bilgisayarı yansıtılan ekrandan çalıştırabilirsiniz. Uzaktan kumandadaki [Pen Mode] düğmesiyle veya yansıtılan ekrandaki kalem modu simgesiyle etkileşimli kalemin işlevini değiştirebilirsiniz.</p>
<b>Üstünde dolaşma</b>	<b>Açık</b> duruma ayarlandığında (varsayılan ayar), siz ekranın üstünde dolaştırırken ve hareket ettirirken imleç kalem ucunu takip eder.

Alt Menü	Fonksiyon
Gelişmiş	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Çoklu proj. Mesafesi:</b> Aynı odada birden fazla projektör kullanıldığında, etkileşimli kalem işlemlerini projektörler arasındaki mesafeye göre ayarlayın. Etkileşimli kalem işlemleri tutarsızsa başka bir mod deneyin. <b>Mod 1</b> için standart ayar 2 metrelik mesafedir.</li> <li>• <b>Proj. Senkroniz.:</b> Aynı odada birden fazla projektör kullanıldığında, etkileşimli kalem parazitlerini önleme yöntemini seçin. <b>Kızılötesi</b> (varsayılan ayar) olarak ayarlandığında, senkronizasyon için yalnızca kızılötesi kullanılır. Projektörleri kablolar kullanarak bağlamak için <b>Kablolu</b> olarak ayarlayın. ☛ "Birden Çok Projektöre Bağlanma (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi)" <a href="#">s.41</a></li> <li>• <b>Kablolu Senk. Modu:</b> <b>Mod 1</b> (varsayılan ayar) olarak ayarlandığında, senkronizasyon için yalnızca kablo bağlantıları kullanılır. <b>Mod 2</b> seçilip, <b>Proj. Senkroniz.</b> ayarı <b>Kablolu</b> olarak ayarlandığında, aynı zamanda kızılötesi senkronizasyonu da gerçekleştirilir. Kablolu bağlantı desteklemeyen projektörlerin bulunduğu odada kullanırken <b>Mod 2</b> olarak ayarlayın.</li> <li>• <b>Kalem Düğme İşlemi:</b> <b>Silgi</b> (varsayılan ayar) olarak ayarlandığında, etkileşimli kalemin yanındaki düğmeye bastığınızda uç işlevi kalem ve silgi arasında değişir.</li> <li>• <b>Ekran Silmeyi Onayla:</b> <b>Açık</b> (varsayılan ayar) olarak ayarlandığında, yansıtılan ekrandaki tüm içeriği silmeden önce bir onay ekranı görüntülenir.</li> <li>• <b>Renk Paleti:</b> <b>Palet 2</b> olarak ayarlandığında, renk körü olanlar için uygun bir renk paletine geçiş yapar. Varsayılan renk paletini görmekte zorlanırsanız <b>Palet 2</b>'yi deneyin.</li> </ul>

## PC ile Etkileşimli

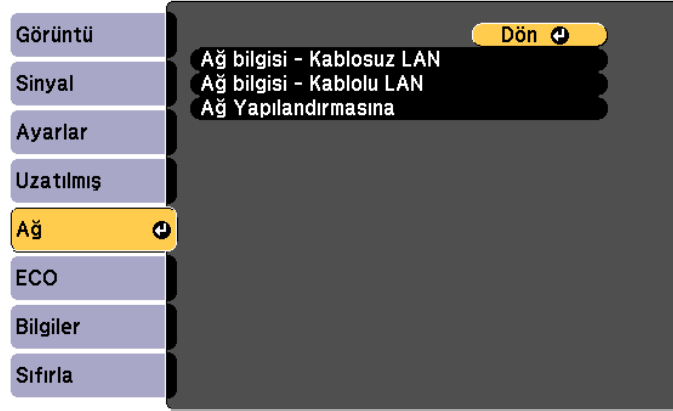
Yansıtılan ekrandan bir bilgisayar çalıştırmak istediğinizde ayarlayın.

Alt Menü	Fonksiyon
Kalem Çalışma Modu	<p>Etkileşimli kalem için çalışma modunu ve kullanıcı sayısını ayarlayın.</p> <p><b>İki Kullanıcı/Fare</b> (varsayılan ayar)/<b>Bir Kullanıcı/Fare:</b> Etkileşimli kalemi kullanarak fare işlemlerini gerçekleştirmenizi sağlar.</p> <p><b>Bir Kullanıcı/Kalem:</b> Kalem girişi ve Mürekkep özellikleri Windows 8.1, Windows 8, Windows 7 ve Windows Vista'da mevcuttur.</p>
Sağ Tık. Etkinleştir	<p>(Yalnızca <b>Kalem Çalışma Modu</b>, <b>İki Kullanıcı/Fare</b> ya da <b>Bir Kullanıcı/Fare</b> olarak ayarlandığında kullanılabilir.)</p> <p>Bu seçenek <b>Açık</b> olarak ayarlandığında, kaleme uzun basılması sağ tıklatma işlevi görür.</p>
Gelişmiş	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kalem Uçlu Düğme:</b> Etkileşimli kalemin ucu için işlemleri ayarlamanızı sağlar. Varsayılan ayar <b>Sol tıklayın</b> şeklindedir.</li> <li>• <b>Kalem Al. Oto.Ayarla:</b> Bu seçenek <b>Açık</b> (varsayılan ayar) olarak ayarlandığında, kalem alanı bağlı bilgisayarın çözünürlüğü değiştiğinde otomatik olarak ayarlanır. Manuel olarak ayarlanan kalem alanının otomatik ayarlanmasını istemiyorsanız <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.</li> <li>• <b>Kalem Al. Man.Ayarla:</b> Kalem alanını manuel olarak ayarlar.</li> </ul>

## Ağ Menüsü

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

☛ "Şifre Koruması Ayarı" s.103



Alt Menü	Fonksiyon
<b>Ağ bilgisi - Kablosuz LAN</b>	Aşağıdaki ağ ayar durum bilgilerini görüntüler. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bağlantı modu</li> <li>• Kablosuz LAN sis.</li> <li>• Yayın seviyesi</li> <li>• Projektör Adı</li> <li>• SSID</li> <li>• DHCP</li> <li>• IP Adresi</li> <li>• Alt Ağ Maskesi</li> <li>• Ağ Geçidi Adresi</li> <li>• MAC Adresi</li> <li>• Bölge Kodu*</li> </ul>
<b>Ağ bilgisi - Kablolü LAN</b>	Aşağıdaki ağ ayar durum bilgilerini görüntüler. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektör Adı</li> <li>• DHCP</li> <li>• IP Adresi</li> <li>• Alt Ağ Maskesi</li> <li>• Ağ Geçidi Adresi</li> <li>• MAC Adresi</li> </ul>

Alt Menü	Fonksiyon
<b>Ağ Yapılandırmasına</b>	Ağ öğelerini ayarlamak için aşağıdaki menüler mevcuttur. <b>Temel, Kablosuz LAN, Güvenlik, Kablolü LAN, Posta, Diğerleri, Sıfırla ve Kurulum tamamlandı</b>

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

☛ *Epson Projektör İletişim Listesi*



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

☛ "Web Tarayıcı Kullanarak Ayarların Değiştirilmesi (Web Kontrol)" s.107

- Ağ ayarları hakkındaki ayrıntılar için ağ yöneticinize danışın.

### Ağ Menüsünün Kullanımı Hakkında Notlar

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

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



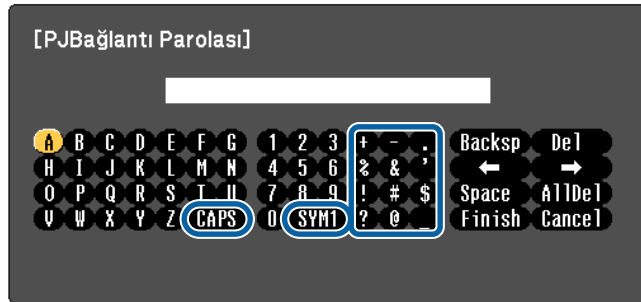
**Evet:** Ayarları kaydeder ve Ağ menüsünden çıkar.

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

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

## Yazılım Klavyesi İşlemleri

Ağ menüsü, kurulum sırasında alfasayısal değerlerin girilmesini gerektiren öğeleri içerir. Bu durumda, aşağıdaki yazılım klavyesi görüntülenir. İmleci istediğiniz tuşun üzerine getirmek için uzaktan kumandadaki [↵], [↶], [↷] ve [↸] düğmelerini veya kumanda panelindeki [↵], [↶], [Wide] ve [Tele] düğmelerini kullanın ve alfasayısal karakter girmek için [Enter] düğmesine basın. Sayıları uzaktan kumandanın [Num] düğmesini basılı tutarak ve sayı tuşlarına basarak girin. Giriş yaptıktan sonra, girişinizi teyit etmek için klavye üzerindeki **Finish** tuşuna basın. Girişinizi iptal etmek için ise klavye üzerindeki **Cancel** tuşuna basın.



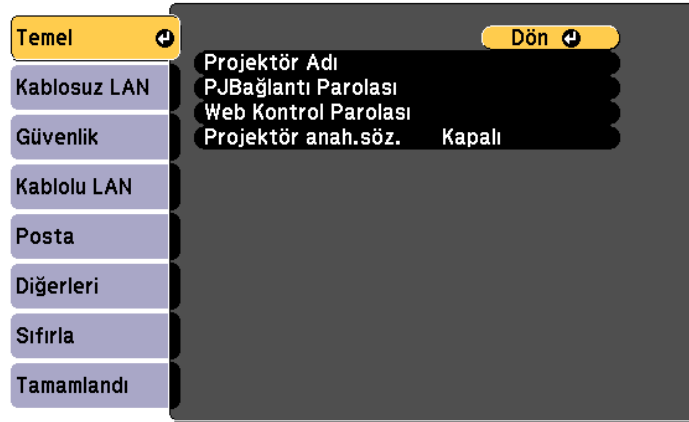
- **CAPS** tuşu seçilip [Enter] düğmesine basıldığında, büyük ve küçük harfler arasında geçiş yapılır.
  - **SYM1/2** tuşu seçilip [Enter] tuşuna basıldığında, çerçeve içindeki bölüm için simge tuşlarına geçiş yapılır.
- Aşağıdaki metin girilebilir.

Rakamlar	0123456789
Alfabe	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
Simgeler	! # \$ % & ' ( ) + - . / < = > ? @ ^ _ ` {   } ~



- İki nokta üst üste (:) Ağ menüsünden girilemez.
- Ağ menüsünde, **SSID** hariç boşluklar girilemez.
- Bazı simgeler (" \* , ; [ \ ] ^) yazılım klavyesi kullanılarak girilemez. Metin girmek için Web tarayıcınızı kullanın.
- "Web Tarayıcı Kullanarak Ayarların Değiştirilmesi (Web Kontrol)" [s.107](#)

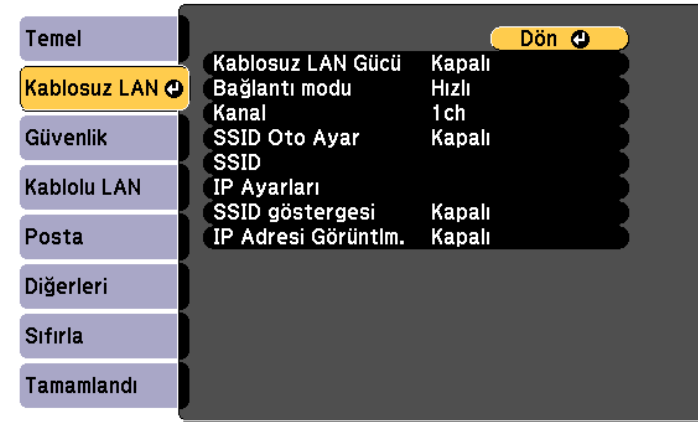
## Temel Menü





Alt Menü	Fonksiyon
<b>Projektör Adı</b>	Bir ağa bağlanıldığında, projektörü tanımlamak için kullanılan projektör adını görüntüler. Bu değeri düzenlerken, 16 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz. Şu simgeler kullanılamaz: " * + , / ; < = > ? [ \ ] `
<b>PJBağlantı Parolası</b>	Uyumlu PJLink yazılımı kullanarak projektöre erişim sağladığınızda kullanmak için bir şifre girin. En çok 32 adet tek baytlık alfasayısal karakter girebilirsiniz (simgeler kullanılamaz).
<b>Web Kontrol Parolası</b>	Web Kontrol kullanarak ayar yaptığınızda ve projektörü kontrol ettiğinizde kullanmak üzere bir parola belirleyin. En çok 8 adet tek baytlık alfasayısal karakter girebilirsiniz (* simgesi kullanılamaz). Varsayılan şifre "admin"dir. Web Kontrol, bir ağa bağlı bir bilgisayardaki Web tarayıcıyı kullanarak projektörü ayarlamayı ve kontrol etmenizi sağlayan bir bilgisayar işlevidir. ☛ "Web Tarayıcı Kullanarak Ayarların Değiştirilmesi (Web Kontrol)" s.107

Alt Menü	Fonksiyon
<b>Projektör anah.söz.</b>	<b>Açık</b> olarak ayarlandığında, projektörü ağ üzerinden bir bilgisayara bağlamaya çalıştığınızda anahtar sözcüğü girmeniz gerekir. Böylece, sunumların diğer bilgisayarlardan yapılan bağlantılar tarafından yarıda kesilmesini engelleyebilirsiniz. Normalde bunun <b>Açık</b> olarak ayarlanması gerekir. ☛ <a href="#">EasyMP Network Projection Kullanım Kılavuzu</a> ☛ <a href="#">EasyMP Multi PC Projection Kullanım Kılavuzu</a>

## Kablosuz LAN Menü

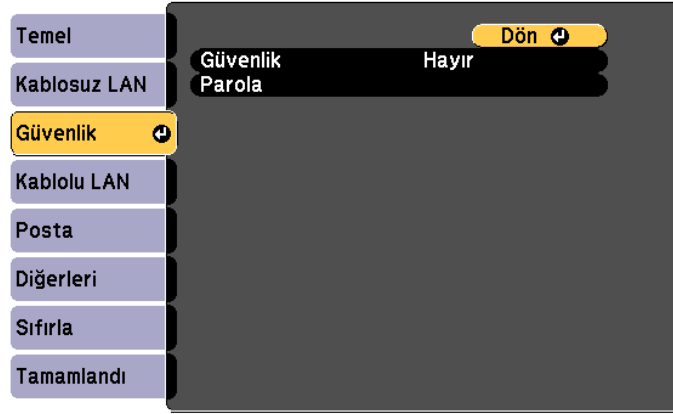


Alt Menü	Fonksiyon
<b>Kablosuz LAN Gücü</b>	Projektörü bilgisayara kablosuz LAN üzerinden bağlarken <b>Açık</b> konuma getirin. Kablosuz LAN üzerinden bağlamak istemezseniz başkalarının yetkisiz erişimini engellemek için <b>Kapalı</b> konuma getirin. Bu ayar varsayılan olarak <b>Açık</b> seçeneğine ayarlanmıştır.

Alt Menü	Fonksiyon
<b>Bağlantı modu</b>	<p>Bir bilgisayar ve projektörü kablosuz LAN üzerinden bağlarken kullanılacak Bağlantı modunu ayarlayın.</p> <p><b>Hızlı</b> (varsayılan ayar) seçeneğini seçerseniz, projektör ve bilgisayar tarafından otomatik olarak küçük bir ağ oluşturulur. EasyMP Network Projection ile birlikte kullanılır. <b>SSID Oto Ayar Açık</b> olarak ayarlandığında, projektör bir kolay erişim noktası haline gelir. <b>Kapalı</b> olarak ayarlandığında, ağ <b>Ad hoc mode</b> da oluşturulur.</p> <p><b>Gelişmiş</b> seçerseniz bağlantı, kurulan erişim noktası üzerinden <b>altyapı modunda</b> kurulur.</p> <p>Bağlantı modu hakkında ayrıntılı bilgi için, aşağıdaki kılavuza bakın.</p> <p> <a href="#">EasyMP Network Projection Kullanım Kılavuzu</a></p> <p> <a href="#">EasyMP Multi PC Projection Kullanım Kılavuzu</a></p>
<b>Kanal</b>	<p>(Bu seçenek ancak, <b>Bağlantı modu</b> olarak <b>Hızlı</b> seçildiğinde kullanılabilir.)</p> <p>Kablosuz LAN tarafından kullanılacak frekans bandı için <b>1ch</b>, <b>6ch</b> veya <b>11ch</b> arasından seçim yapın.</p> <p>Bu ayar, varsayılan değer olarak <b>11ch</b> seçeneğine ayarlanmıştır.</p>
<b>SSID Oto Ayar</b>	<p>(Bu seçenek ancak, <b>Bağlantı modu</b> olarak <b>Hızlı</b> seçildiğinde kullanılabilir.)</p> <p>Projektör aramasını hızlandırmak için, <b>Açık</b> olarak ayarlayın.</p> <p>Aynı anda birden çok projektöre bağlanırken <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.</p> <p>Bu ayar varsayılan olarak <b>Açık</b> seçeneğine ayarlanmıştır.</p>
<b>SSID</b>	<p>(Bu seçenek sadece, <b>SSID Oto Ayar Kapalı</b> olarak ayarlandığında kullanılabilir.)</p> <p>Bir <b>SSID</b> girin. Projektörün yer aldığı kablosuz LAN sistemi için bir SSID temin edildiğinde, SSID'yi girin.</p> <p>En çok 32 adet tek baytlık alfasayısal karakter girebilirsiniz. SSID boş bırakılır ya da ANY olarak ayarlanırsa, HERHANGİ bir ağ kurulur (bir SSID belirlenmeden yerel erişim noktasından bir bağlantı seçilir).</p>

Alt Menü	Fonksiyon
<b>IP Ayarları</b>	<p>(Bu sadece <b>Bağlantı modu</b>, <b>Gelişmiş</b> olarak ayarlandığında seçilebilir.)</p> <p>Ağ ayarlarını yapabilirsiniz.</p> <p><b>DHCP</b>: Ağ ayarlarını <b>DHCP</b> kullanarak yapmak için, <b>Açık</b> seçin. <b>Açık</b> olarak ayarlanırsa, daha fazla adres ayarlayamazsınız.</p> <p><b>IP Adresi</b>: Projektöre atanan <b>IP adresi</b> ni girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ila 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki IP adresleri kullanılamaz.</p> <p>0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ila 255.255.255.255 (x değeri 0 ila 255 arasında bir sayıyı ifade eder)</p> <p><b>Alt Ağ Maskesi</b>: Projektör için <b>alt ağ maskesi</b> girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ila 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki alt ağ maskeleri kullanılamaz.</p> <p>0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p><b>Ağ Geçidi Adresi</b>: Projektör ağ geçidi için IP adresi girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ila 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki <b>Ağ geçidi adresleri</b> kullanılamaz.</p> <p>0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ila 255.255.255.255 (x değeri 0 ila 255 arasında bir sayıyı ifade eder)</p>
<b>SSID göstergesi</b>	<p>LAN Bekleme ekranında <b>SSID</b> değerinin görüntülenmesini önlemek için bunu <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.</p>
<b>IP Adresi Görüntülm.</b>	<p>LAN Bekleme ekranında <b>IP adresi</b> nin görüntülenmesini önlemek için bu seçeneği <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.</p>

## Güvenlik Menüsü



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

WPA, kablosuz ağlar için güvenliği artıran bir şifreleme standardıdır. Projektör, TKIP ve AES şifreleme yöntemlerini destekler.

WPA aynı zamanda kullanıcı kimlik doğrulama işlevlerini de içerir. WPA kimlik doğrulama iki yöntem sağlar: bir kimlik doğrulama sunucusu kullanarak ya da sunucu kullanılmaksızın bir bilgisayar ve erişim noktası arasında kimlik doğrulayarak. Bu projektör, sunucusuz olan ikinci yöntemi desteklemektedir.

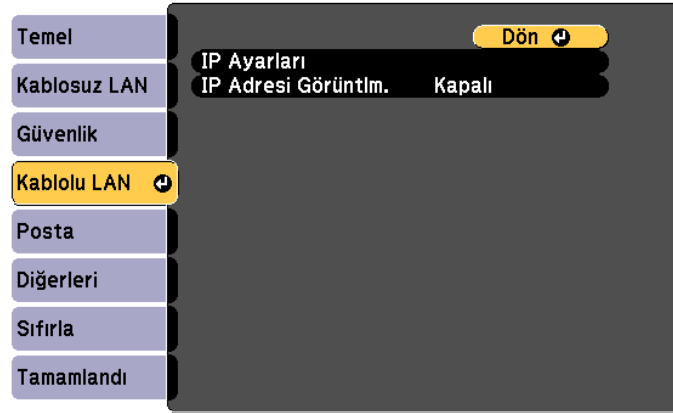


Ayar ayrıntıları için, ağ yöneticinizin yönergelerini izleyin.

Alt Menü	Fonksiyon
<b>Güvenlik</b>	Görüntülenen öğelerden güvenlik türünü seçin. Güvenliği ayarlarken erişim yapmak üzere olduğunuz ağ sistemi yöneticisinin talimatlarını uygulayın.
<b>Parola</b>	(Bu seçenek yalnızca <b>Güvenlik WPA2-PSK</b> ya da <b>WPA/WPA2-PSK</b> olarak ayarlandığında kullanılabilir.) Geçiş tümceciğini girin. Geçiş tümceciği için en az 8 en fazla 63 tek baytlı alfasayısal karakter girebilirsiniz. EasyMP Network Projection ile kullanıldığında, ilk (varsayılan) parolaysa, parolayı bilgisayara girmeniz gerekmez. ☛ "Sıfırla Menüsü" <a href="#">s.138</a> Yapılandırma menüsünde en çok 32 karakter girebilirsiniz. 32 karakterden fazlasını girecekseniz, metin girmek için Web tarayıcınızı kullanın. ☛ "Web Tarayıcı Kullanarak Ayarların Değiştirilmesi (Web Kontrol)" <a href="#">s.107</a> <b>Bağlantı modu Hızlı</b> olarak ayarlandığında, başlangıç parolası ayarlanır.

Güvenlik türü

## Kablolu LAN Menüsü



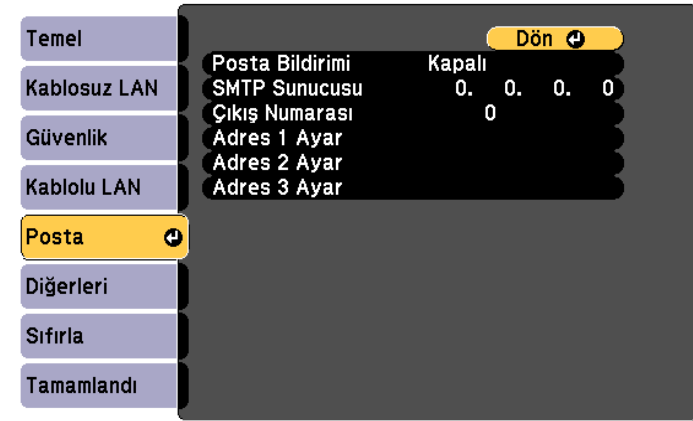
Alt Menü	Fonksiyon
IP Ayarları	<p>Aşağıdaki adreslere ilişkin ayarları gerçekleştirebilirsiniz.</p> <p><b>DHCP</b> ►: Ağı DHCP kullanarak yapılandırmak için, <b>Açık</b> seçin. <b>Açık</b> olarak ayarlanırsa, daha fazla adres ayarlayamazsınız.</p> <p><b>IP Adresi</b> ►: Projektöre atanan IP adresini girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki IP adresleri kullanılamaz.</p> <p>0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 (x, 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder)</p> <p><b>Alt Ağ Maskesi</b> ►: Projektör için alt ağ maskesi girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki alt ağ maskeleri kullanılamaz.</p> <p>0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p><b>Ağ Geçidi Adresi</b> ►: Projektör ağ geçidi için IP adresi girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki ağ geçidi adresleri kullanılamaz.</p> <p>0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 (x, 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder)</p>

Alt Menü	Fonksiyon
IP Adresi Gö-rüntlm.	IP adresinin Ağ menüsündeki Ağ bilgisinde ve LAN Bekleme ekranında görüntülenmesini engellemek için, bu öğeyi <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.

## Posta Menüsü

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

☞ "Sorunları Rapor Etmek için Posta Bildirimi İşlevini Kullanma" s.110

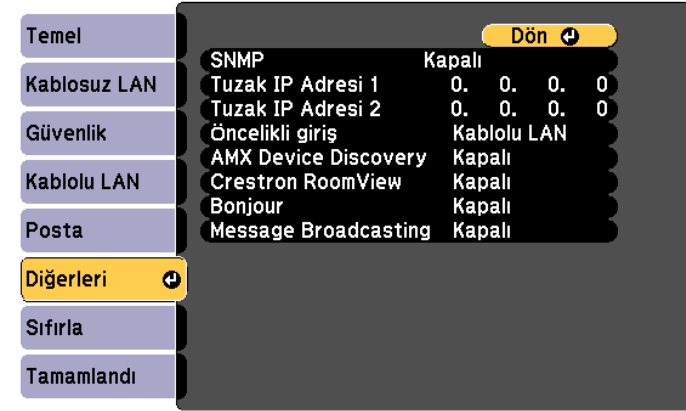


Alt Menü	Fonksiyon
Posta Bildirimi	Projektörle ilgili bir sorun ortaya çıktığında veya uyarı verildiğinde, önceden belirlenmiş adreslere e-posta gönderilmesi için <b>Açık</b> seçin.
SMTP Sunucusu	<p>Projektör için SMTP Sunucusunun <b>IP Adresi</b>'ni ► girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki IP adresleri kullanılamaz.</p> <p>127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 (x değeri 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder)</p>




Alt Menü	Fonksiyon
<b>Çıkış Numarası</b>	SMTP sunucusu için çıkış (port) numarasını girebilirsiniz. Varsayılan değer 25'tir. 1 ile 65535 arasında değer girebilirsiniz.
<b>Adres 1 Ayar/Adres 2 Ayar/Adres 3 Ayar</b>	Bildirim e-postasının gönderileceği hedefin e-posta adresini girebilirsiniz. Üç hedefe kadar kaydedebilirsiniz. E-posta adresleri için en fazla 32 tek baytlık alfasayısal karakter girebilirsiniz. Şu karakterler kullanılamaz: " ( ) , ; < > [ \ ] Hedef 1'in adresi, posta bildirimini gönderenin adresidir. Posta ile bildirilecek sorun veya uyarıları seçebilirsiniz. Seçilen sorun ya da uyarı projektörde meydana geldiği zaman, bir sorunun veya uyarının meydana geldiğini bildiren bir e-posta belirlenen hedef adrese gönderilir. Görüntülenen öğelerden çoklu öğe seçebilirsiniz.

## Diğerleri Menüsü

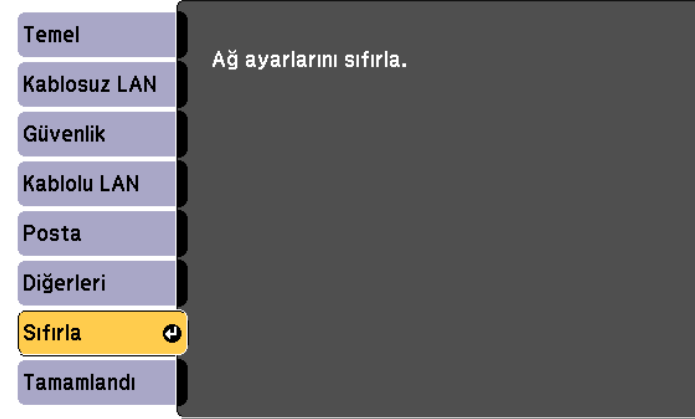


Alt Menü	Fonksiyon
<b>SNMP</b>	Projektörü SNMP kullanarak izlemek için <b>Açık</b> seçin. Projektörü izlemek için, SNMP yönetici programını bilgisayarınıza kurmanız gerekir. SNMP'nin ağ yöneticisi tarafından yönetilmesi gerekmektedir. Varsayılan değer <b>Kapalı</b> 'dır.
<b>Tuzak IP Adresi 1/Tuzak IP Adresi 2</b>	SNMP tuzağı bildirim hedefi için en fazla iki IP adresi kaydedebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki IP adresleri kullanılamaz. 127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 (x değeri 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder)
<b>Öncelikli giriş</b>	Öncelikli girişi, <b>Kablolu LAN</b> veya <b>Kablosuz LAN</b> olarak ayarlayabilirsiniz.
<b>AMX Device Discovery</b>	Projektör bir ağa bağlı olduğunda, projektörün <u>AMX Device Discovery</u> tarafından tespit edilmesini sağlamak için bu öğeyi <b>Açık</b> olarak ayarlayın. Eğer AMX veya AMX Device Discovery'nin bir kontrol cihazı ile kumanda edilen bir ortama bağlı değilseniz bunu <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.

Alt Menü	Fonksiyon
<b>Crestron Room-View</b>	<p>Sadece projektörü Crestron RoomView® kullanarak ağ üzerinden izlerken veya kontrol ederken bu seçeneği <b>Açık</b> olarak ayarlayın. Onun dışında <b>Kapalı</b> ayarını kullanın.</p> <p> "Crestron RoomView® Hakkında" <a href="#">s.113</a></p> <p>Bu seçenek <b>Açık</b> olarak ayarlandığında, aşağıdaki işlevler kullanılamaz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Web Kontrol</li> <li>• Message Broadcasting (EasyMP Monitor Eklentisi)</li> </ul>
<b>Bonjour</b>	<p>Ağa Bonjour kullanarak bağlandığınızda bu seçeneği <b>Açık</b> olarak ayarlayın.</p> <p>Bonjour hizmeti hakkında daha fazla bilgi edinmek için, Apple Web sitesine bakın.</p> <p><a href="http://www.apple.com/">http://www.apple.com/</a></p>
<b>Message Broad-casting</b>	<p>Etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için EPSON Message Broadcasting işlevine geçiş yapabilirsiniz.</p>

### Sıfırla Menü

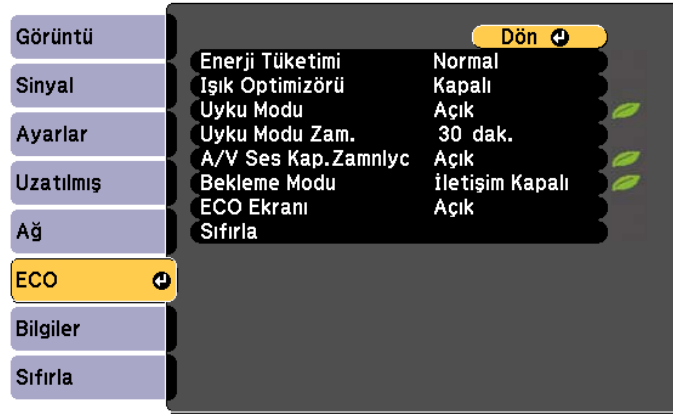
Tüm ağ ayarlarını sıfırlar.



Alt Menü	Fonksiyon
<b>Ağ ayarlarını sıfırla.</b>	Tüm Ağ ayarları sıfırlamak için <b>Evet</b> seçeneğini belirleyin.

## ECO Menüsü

ECO menüsü ayarlarını yaptığınızda, projektör, güç tasarrufu yapmak için işlevler gerçekleştirir. Güç tasarrufu ayarları etkinleştirildiğinde, her bir alt menünün yanında bir yaprak simgesi görüntülenir.



Alt Menü	Fonksiyon
<b>Enerji Tüketimi</b>	Lamba parlaklığını aşağıdaki iki ayardan birine getirebilirsiniz. Örneğin, karanlık bir odada ya da küçük bir ekrana yansıtılan görüntüler çok parlaksa <b>ECO</b> seçeneğini seçin. <b>ECO</b> seçildiğinde, yansıtma sırasında elektrik tüketimi düşer ve fan dönüş gürültüsü azalır. <b>Otomatik</b> seçildiğinde, çevrenin parlaklığı aydınlatma sensörü tarafından algılanır ve lambanın parlaklığı otomatik olarak ayarlanır. Yüksek irtifada veya yüksek sıcaklıklara maruz konumlarda kullanırken, ayarları değiştirebilirsiniz.

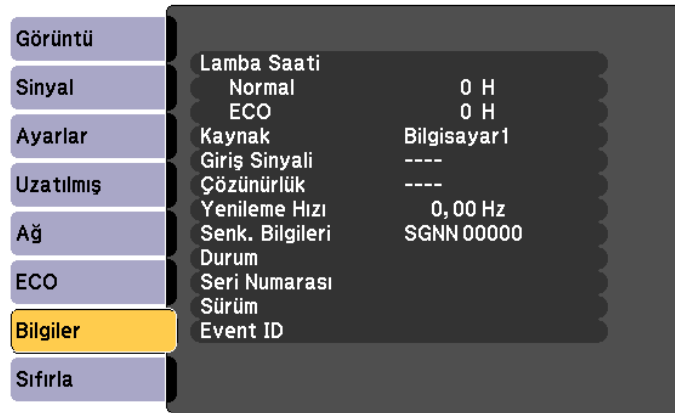
Alt Menü	Fonksiyon
<b>Işık Optimizörü</b>	(Bu öge yalnızca <b>Enerji Tüketimi</b> ayarı <b>Normal</b> veya <b>Otomatik</b> olduğunda ayarlanabilir.) <b>Açık</b> olarak ayarlandığında, lamba parlaklığı, yansıtılan görüntüye göre ayarlanır. Bu, yansıtılan sahneye göre lambanın parlaklığını azaltarak kullanılan elektrik miktarını azaltmaya yardımcı olur. Ayar, her bir Renk Modu için kaydedilir.
<b>Uyku Modu</b>	Bu özellik <b>Açık</b> olarak ayarlandığı zaman, girişten hiçbir görüntü sinyali gelmediğinde ve belli bir süre için işlem yapılmadığında yansıtmayı otomatik olarak durdurur. Ayrıca, belirlenen bir süre boyunca görüntü sinyali girişi olmaması halinde lamba güç kapanana kadar kararır. Bir görüntü sinyali çıkışı olduğunda projektör normal çalışma durumuna döner.
<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.
<b>A/V Ses Kap.Zamnlyc</b>	Bu özellik <b>Açık</b> olarak ayarlandığında, güç, A/V Sessiz ögesi etkinleştirildikten 30 dakika sonra otomatik olarak kapatılır. Ayrıca, A/V sessiz ayarı etkinse ve belirlenen süre geçtiyse lamba güç kapanana kadar kararır. A/V Sessiz devre dışı bırakıldığında, projektör normal çalışma durumuna döner.
<b>Bekleme Modu</b>	<b>İletişim Açık</b> olarak ayarlarsanız, projektör bekleme modundayken bile aşağıdaki işlemleri gerçekleştirebilirsiniz. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektörün ağ üzerindeki bir bilgisayardan izlenmesi ve kontrol edilmesi</li> <li>• Harici bir aygıtta ses ve görüntü çıkışı alınması (yalnızca <b>A/V Çıkışı Her zaman</b> olarak ayarlıyken)</li> <li>• Projektörün hoparlöründen mikrofon ses çıkışı alınması (yalnızca <b>A/V Çıkışı Her zaman</b> olarak ayarlıyken)</li> </ul>
<b>ECO Ekranı</b>	<b>Açık</b> olarak ayarlandığında, lamba parlaklığı normalden düşüğe veya düşükten normale değiştiğinde, yaprak simgeleri, güç tasarruf konumunu belirtmek üzere yansıtılan ekranın sol altında görüntülenir.

Alt Menü	Fonksiyon
Sıfırla	<b>Bekleme Modu</b> hariç, ECO menüsündeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan değerlerine geri döndürmek için aşağıdakine bakın. ☛ "Sıfırla Menüsü" <a href="#">s.141</a>

## 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.45](#)

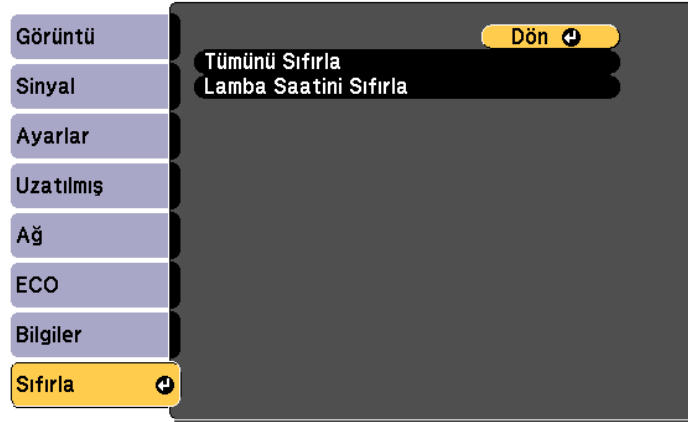


Alt Menü	Fonksiyon
Lamba Saati	Kümülatif lamba çalışma süresini* görüntüleyebilirsiniz. Lamba değiştirme zamanına gelindiğinde, karakterler sarı renkte görüntülenir.

Alt Menü	Fonksiyon
Kaynak	Bağlanan ekipman için yansıtılan kaynak adını görüntüleyebilirsiniz.
Giriş Sinyali	<b>Sinyal</b> menüsünde ayarlanan <b>Giriş Sinyali</b> içeriğini kaynak özelliğine göre görüntüleyebilirsiniz.
Çözünürlük	Çözünürlüğü görüntüleyebilirsiniz.
Video Sinyali	<b>Sinyal</b> menüsünde <b>Video Sinyali</b> ayarlarını görüntüleyebilirsiniz.
Yenileme Hızı	<u>Yenileme hızını</u> ► görüntüleyebilirsiniz.
Senk. Bilgileri	Görüntü sinyali bilgisini görüntüleyebilirsiniz. Servis gerektiğinde ihtiyaç duyulabilir.
Durum	Bu bilgi, projektörde meydana gelen hatalarla ilgilidir. Servis gerektiğinde ihtiyaç duyulabilir.
Sürüm	Projektörün üretici yazılımı sürüm bilgisini görüntüler.
Seri Numarası	Projektörün seri numarasını görüntüler.
Event ID	Uygulama hata günlüğünü görüntüler. ☛ "Event ID Hakkında" <a href="#">s.163</a>

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

## Sıfırla Menüsü



Alt Menü	Fonksiyon
<b>Tümünü Sıfırla</b>	Yapılandırma menüsündeki tüm öğeleri varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Aşağıdaki öğeler, varsayılan ayarlarına sıfırlanmaz: <b>Giriş Sinyali, Yakınlaşım, Kullanıcı Logosu, Ağ</b> menülerindeki tüm öğeler, <b>Lamba Saati, Dil, Şifre</b> ve <b>Görüntü Kaydırma</b> .
<b>Lamba Saatini Sıfırla</b>	Toplam lamba saati kullanım süresini sıfırlar. Lambayı değiştirdiğinizde bunu sıfırlayın.

Yapılandırma menüsü içeriği bir kez bir projektör için ayarlandığında, bunu birden çok projektörün toplu kurulumu için kullanabilirsiniz (toplu kurulum işlevi).

Aşağıdaki yöntemlerden birini kullanın.

- USB bellek kullanarak kurulum.
- USB kablosuyla projektör ve bilgisayarı bağlayarak kurulum.
- EasyMP Network Updater kullanarak kurulum.

Ayrıntılı bilgi için *Kurulum Kılavuzu*'na bakın.

 [Kurulum Kılavuzu](#)



# Sorun Giderme

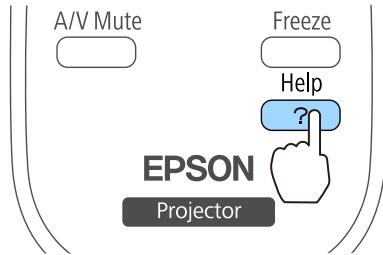
Bu bölüm, sorunların nasıl tanımlanacağını ve bir sorun bulunduğunda neler yapılacağını anlatır.

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

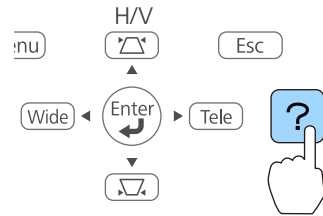
## 1 [Help] düğmesine basın.

Yardım ekranı görüntülenir.

### Uzaktan Kumanda kullanarak



### Kontrol panelini kullanarak

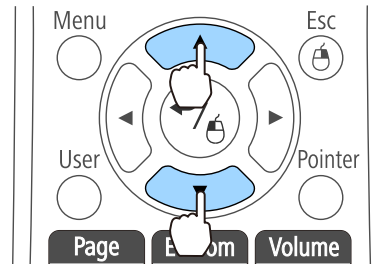


## 2 Bir menü öğesi seçin.

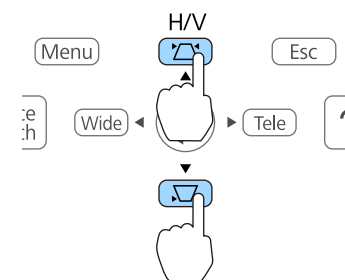
[Yardım]

**Görüntü küçük.** ↺  
Görüntü yamuk şekilde yansıtılıyor.  
Renk tonu normal değil.  
Film görüntülenmiyor.

### Uzaktan Kumanda kullanarak

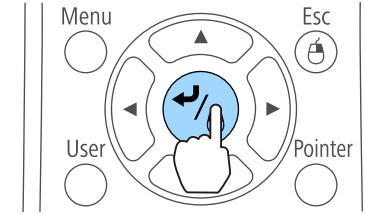


### Kontrol panelini kullanarak

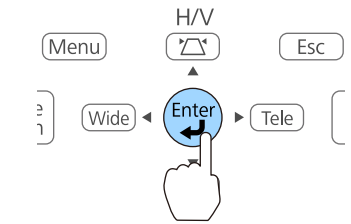


## 3 Seçimi onaylayın.

### Uzaktan Kumanda 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?  
Yakınlaştırma boyutunu değiştir.  
**Yakınlaştırm** ↺
- Projektör perdeye çok mu yakın?  
Projektörü perdeden uzaklaştırın.



Yardım işlevi soruna çözüm getirmezse, aşağıdakine bakın.

☞ "Sorun Çözme" s.145



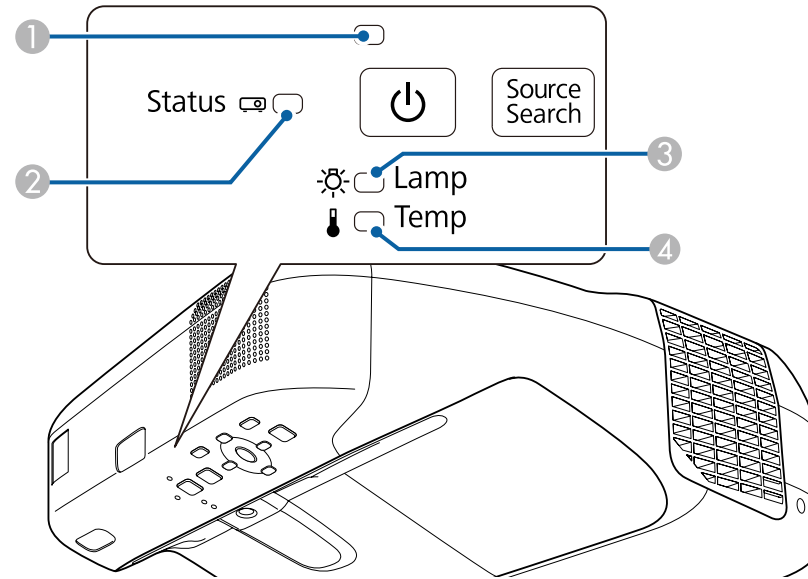
Projektörde bir sorun ortaya çıkarsa, öncelikle projektörün göstergelerini kontrol edin ve "Göstergelerin Okunması" kısmına bakın.

Göstergeler sorunun ne olabileceğini açıkça göstermiyorsa, aşağıdakine bakın.

☞ "Göstergeler Yardımcı Olmazsa" [s.150](#)

## Göstergeleri Okuma

Projektör, aşağıdaki dört gösterge ile birlikte temin edilir. Göstergelerin renk ve yanma durumları, projektör durumunu gösterir.



- ① Güç göstergesi
- ② Durum göstergesi
- ③ Lamba göstergesi







Projektörün durumunu gösterir.

Projektörün durumunu gösterir.

Projektörün lamba durumunu gösterir.

## 4 Sıcaklık göstergesi











İç sıcaklık durumunu gösterir.





Göstergeler		Durum	Açıklama
Power	Durum		
 Mavi - Yanıyor	 Kapalı	Bekleme durumu	Projektöre güç geliyor. Bu durumda [⏻] güç düğmesine basıldığında, yansıtma işlemi başlar.
		Ağ izleme durumu	Projektör izleniyor ve ağ üzerinden kontrol ediliyor ( <b>Bekleme Modu, İletişim Açık</b> olarak ayarlandığında). Bu durumdayken güç kablosu çıkarılıp tekrar takılırsa, güç göstergesi mavi renkte yanıp söner.
 Mavi - Yanıyor	 Mavi - Yanıp sönüyor	Isınma işlemi durumu	Bu, projektörü açtıktan hemen sonraki durumdur. Isınma işlemi, lamba yandıktan sonra yaklaşık 30 saniye sürer. Bu durumda, [⏻] güç düğmesine bassanız bile projektörü kapatamazsınız.
		Soğutma durumu	Bu, projektörü kapattıktan hemen sonraki durumdur. Bu durumda tüm düğmeler devre dışı bırakılır.
 Mavi - Yanıyor	 Mavi - Yanıyor	Normal durumu	Projektör projeksiyon yapıyor.





















Göstergelerin durumu ve sorunların çözümü için aşağıdaki tabloya bakınız.

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

Bazen, güç kablosu prizden çekildiğinde, [⏻] güç göstergesi kısa bir süre daha yanmaya devam edebilir, bu bir hata değildir.

Göstergeler				Neden	Çözüm veya Durum
Power	Durum	Lamba	Sıcaklık		
 Kapalı	 Mavi - Yanıp sönüyor	 Turuncu - Yanıp sönüyor	 Kapalı	İç Hata	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>
 Kapalı	 Mavi - Yanıp sönüyor	 Kapalı	 Turuncu - Yanıp sönüyor	Fan Hatası Snesör Hatası	Projektörü kullanmayı durdurun, fişi prizden çekin ve yetkili satıcınızla veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a>

Göstergeler				Neden	Çözüm veya Durum
Power	Durum	Lamba	Sıcaklık		
<input type="checkbox"/> Kapalı	 Mavi - Yanıp sönüyor	<input type="checkbox"/> Kapalı	 Turuncu - Yanıyor	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 tıkalı olup olmadığını, ve projektörün bir duvara dayanıp dayanmadığını kontrol edin.</li> <li>Hava filtresi tıkalıysa, temizleyin veya değiştirin. ☛ "Hava Filtresi'nin Temizlenmesi" <a href="#">s.166</a>, "Hava Filtresinin Değiştirilmesi" <a href="#">s.173</a></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. ☛ <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 Menü" <a href="#">s.127</a></p>
<input type="checkbox"/> Kapalı	 Mavi - Yanıp sönüyor	 Turuncu - Yanıyor	<input type="checkbox"/> Kapalı	Lamba Hatası Lamba Arızası	<p>Aşağıdaki iki noktayı kontrol edin.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lambayı çıkartın ve kırılıp kırılmadığını kontrol edin. ☛ "Lambanın Değiştirilmesi" <a href="#">s.169</a></li> <li>Hava filtresini temizleyin. ☛ "Hava Filtresi'nin Temizlenmesi" <a href="#">s.166</a></li> </ul> <p><b>Lamba kırık değilse:</b> Lambayı geri takın ve güç kablosunu takın. <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 kırık:</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 Menü" <a href="#">s.127</a></p>

Göstergeler				Neden	Çözüm veya Durum
Power	Durum	Lamba	Sıcaklık		
 Kapalı	 Mavi - Yanıp sönüyor	 Turuncu - Yanıp sönü- yor	 Turuncu - Yanıp sönü- yor	Oto İris 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>
 Kapalı	 Mavi - Yanıp sönüyor	 Turuncu - Yanıyor	 Turuncu - Yanıyor	Güç Hatası	
 Mavi - Yanıp sönüyor	 Duruma bağlı göster- ge	 Duruma bağlı göster- ge	 Turuncu - Yanıp sönü- yor	Yüksek Sıc.Uyarısı	<p>(Bu bir anormallik değildir. Ancak, sıcaklık yeniden fazla yüksek bir düzeye çıkarsa, yansıtma otomatik olarak durdurulur.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hava filtresinin ve hava çıkış menfezinin tıkalı olup olmadığını, ve projektörün bir duvara dayanıp dayanmadığını kontrol edin.</li> <li>Hava filtresi tıkalıysa, temizleyin veya değiştirin.</li> </ul> <p>☞ "Hava Filtresi'nin Temizlenmesi" <a href="#">s.166</a>, "Hava Filtresinin Değiştirilmesi" <a href="#">s.173</a></p>
 Mavi - Yanıp sönüyor	 Duruma bağlı göster- ge	 Turuncu - Yanıp sönü- yor	 Duruma bağlı göster- ge	Lambayı Değiştir	<p>Yeni bir lamba ile değiştirin.</p> <p>☞ "Lambanın Değiştirilmesi" <a href="#">s.169</a></p> <p>Lambayı yenileme dönemi geçtikten sonra kullanmaya devam etmeniz halinde, lambanın patlama olasılığı artar. Lambayı mümkün olduğu kadar kısa süre içinde yenisiyle değiştirin.</p>
 Kapalı	 Mavi - Yanıp sönüyor	 Turuncu - Yanıyor	 Turuncu - Yanıyor	Engel Algılama Ha- tası	<p>Bir bip sesi verilir ve "Projeksiyon alanındaki her türlü engeli kaldırın." mesajı görüntülenir. Herhangi bir eylem yapılmazsa projektör otomatik olarak kapanır. Aşağıdaki iki noktayı kontrol edin.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Yansıtma penceresinde herhangi bir engel olmadığını kontrol edin. Tüm engelleri kaldırın.</li> <li>Engel yoksa engel sensörünü temizleyin.</li> </ul> <p>☞ "Engel Sensörünü Temizleme" <a href="#">s.165</a></p> <p>Hata devam ederse: Projektörü kullanmayı bırakın, elektrik kablosunun fişini prizden çekin ve yetkili satıcınızla veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adresle iletişime geçin.</p> <p>☞ <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a></p>














- Göstergelerin tümü normal değerleri gösterirken projektör düzgün çalışmıyorsa, aşağıdakine bakın.
  - ☛ "Göstergeler Yardımcı Olmazsa" [s.150](#)
- 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







• Hiç bir görüntü belirmiyor Yansıtma başlamıyor, yansıtma alanı tamamen siyah veya mavi	 s.151
• Hareketli görüntüler görüntülenmiyor (sadece görüntünün hareketli bölümü siyah) Bir bilgisayarda oynatılan hareketli görüntüler siyah gözüktür ve görüntüler yansıtılmaz	 s.152
• Yansıtma otomatik olarak duruyor	 s.152
• "Desteklenmiyor." mesajı görüntüleniyor	 s.152
• "Sinyal Yok" mesajı görüntüleniyor	 s.153
• Görüntüler bulanık, odak dışında veya bozuk	 s.153
• Görüntülerde parazit veya bozulma görünüyor	 s.154
• Fare İmleci Titriyor (yalnızca USB Display yansıtılırken)	 s.154
• Görüntü kesik (geniş) veya küçük veya en boy oranı uygun değil Görüntünün sadece bir kısmı görüntüleniyor veya görüntünün yükseklik ve genişlik oranları doğru değil	 s.155
• Görüntü renkleri doğru değil Görüntünün tamamı morumsu ya da yeşilimsi görünüyor, görüntüler siyah beyaz veya renkler mat görünüyor	 s.156
• Görüntüler koyu görünüyor	 s.156

### Yansıtma Başladığında Meydana Gelen Sorunlar








• Projektör açılmıyor	 s.157
-----------------------	---

### Etkileşim Özellikleri İlgili Sorunlar

• Yansıtılan ekrana çizim yapılamıyor	 s.157
---------------------------------------	---

• Bilgisayarı bağladıktan sonra yansıtılan ekrandan bilgisayar çalıştırılmıyor	 s.158
• "Easy Interactive Function esnasında bir hata oluştu." mesajı görüntüleniyor	 s.158
• Bilgisayarın faresi düzgün çalışmıyor	 s.158
• Etkileşimli kalem çalışmıyor	 s.159
• Etkileşimli kalemin tepki süresi yavaş (yalnızca USB Display yansıtılırken)	 s.159
• Manuel olarak kalibre ederken nokta kendiliğinden hareket ediyor ya da bir sonraki konuma hareket etmiyor	 s.159

### Diğer Sorunlar

• Ses duyulmuyor ya da ses kısık	 s.160
• Mikrofondan ses gelmiyor	 s.161
• Seste cızırtı var (sadece USB Display yansıtılırken)	 s.161
• Uzaktan kumanda çalışmıyor	 s.161
• Mesajlar ve menüler için dili değiştirmek istiyorum	 s.162
• Projektörde bir hata oluşmasına rağmen posta alınamıyor	 s.162
• Web tarayıcısı kullanılarak ayarlar değiştirilemiyor	 s.162

## Görüntülerle İlgili Sorunlar

### Hiç bir görüntü belirmiyor

Kontrol Edin	Çözüm
[⏻] güç düğmesine bastınız mı?	Gücü açmak için [⏻] güç düğmesine basın.
Bütün göstergeler kapalı mı?	Elektrik kablosu doğru bağlanmamıştır veya elektrik gelmiyordur. Projektörün elektrik kablosunu doğru şekilde bağlayın. 🔊 "Yansıtma Hazırlanma" <a href="#">s.44</a> Güç sağlandığından emin olmak için kesicileri ve benzerlerini kontrol edin.
A/V Sessiz modu açık mı?	A/V Sessiz ayarını iptal etmek için uzaktan kumandadaki [A/V Mute] düğmesine basın. 🔊 "Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)" <a href="#">s.95</a>
Yapılandırma menüsü ayarları doğru yapılmış mı?	Tüm ayarları sıfırlayın. 🔊 Sıfırla - Tümünü Sıfırla <a href="#">s.141</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 aygıtı gönderilecek sinyallere göre ayarlayın. 🔊 Sinyal - Video Sinyali <a href="#">s.123</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.
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.
Monitör Çıkış Portu Monitör Çıkışı olarak ayarlı mı?	Monitor Out/Computer2 bağlantı noktasından görüntüleri yansıtırken, Yapılandırma menüsünde <b>Monitör Çıkış Portu</b> 'nu <b>Bilgisayar2</b> olarak ayarlayın. 🔊 Uzatılmış - İşletim - Monitör Çıkış Portu <a href="#">s.127</a>

### Hareketli görüntüler görüntülenmiyor (sadece görüntünün hareketli bölümü siyah)

Kontrol Edin	Çözüm
Bilgisayarın görüntü sinyali LCD'ye ve monitöre gönderiliyor mu? (Sadece bir dizüstü bilgisayardan veya dahili bir LCD ekrana sahip bir bilgisayardan görüntüler yansıtırken)	Bilgisayardan gelen görüntü sinyalini sadece harici çıkış olarak değiştirin. Bilgisayarınızın belgelerine bakın veya bilgisayarın üreticisine başvurun.
Yansıtma 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 ya da A/V Ses Kap.Zamnlyc, Açık olarak ayarlı mı?	Eğer bunlardan biri <b>Açık</b> olarak ayarlı ise, güç aşağıdaki koşullarda otomatik kapanır. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Uyku Modu, Açık</b> olarak ayarlandığında: Girişten hiçbir görüntü sinyali gelmediğinde belli bir süre için hiç işlem yapılmazsa.</li> <li>• <b>A/V Ses Kap.Zamnlyc, Açık</b> olarak ayarlandığında: A/V Sessiz ögesinin etkinleştirilmesinden bu yana yaklaşık 30 dakika geçmişse.</li> </ul> Projektörün otomatik olarak kapanmasını önlemek için her bir ayarı Kapalı olarak ayarlayın. 🔊 <b>ECO - Uyku Modu, A/V Ses Kap.Zamnlyc</b> <a href="#">s.139</a>
Bilgisayar güç tasarruf modunda mı?	Bilgisayar güç tasarruf modunda ise ve belirli bir süre boyunca hiçbir işlem gerçekleştirilmezse, görüntü kaybolabilir. Görüntüyü tekrar görüntülemek için bilgisayarda bir işlem gerçekleştirin.

### "Desteklenmiyor." Mesajı Görüntüleniyor

Kontrol Edin	Çözüm
Görüntünün sinyal biçimi ayarları doğru mu? (Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken)	Ayarları bağlı aygıtı gönderilecek sinyallere göre ayarlayın. 🔊 <b>Sinyal - Video Sinyali</b> <a href="#">s.123</a>
Mod, görüntü sinyallerinin yenileme hızı 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 bakın. 🔊 "Desteklenen Monitör Ekranları" <a href="#">s.182</a>



## "Sinyal Yok" Mesajı Görüntüleniyor

Kontrol Edin	Çözüm
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin. ☛ "Yansıtma Hazırlanma" s.44
Doğru bağlantı noktası seçilmiş mi?	Uzaktan kumandadaki ya da kontrol panelindeki [Source Search] düğmesine basarak görüntüyü değiştirin. ☛ "Giriş Sinyallerinin Otomatik Olarak Algılanması ve Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi (Kaynak Arama)" s.45
Bağlı bilgisayar ya da video ekipmanı açık mı?	Ekipmanı açın.
Görüntü sinyalleri projektöre gönderiliyor mu? (Sadece bir dizüstü bilgisayardan veya dahili bir LCD ekrana sahip bir bilgisayardan görüntüler yansıtırken)	Eğer görüntü sinyalleri sadece bilgisayarın LCD ekranından ya da yedek ekranından çıkıyorsa, görüntü sinyallerinin harici çıkabilmesi için, çıkışı değiştirin. 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. Projektörü ve bilgisayarı kapatın ve tekrar açın. ☛ "Yansıtma Hazırlanma" s.44 ☛ Bilgisayara ait belgeler
Bilgisayar güç tasarruf modunda mı?	Bilgisayar güç tasarruf modunda ise ve belirli bir süre boyunca hiçbir işlem gerçekleştirilmezse, görüntü kaybolabilir. Görüntüyü tekrar görüntülemek için bilgisayarda bir işlem gerçekleştirin.

## Görüntüler Bulanık, Odak Dışında veya Bozuk

Kontrol Edin	Çözüm
Odak doğru ayarlanmış mı?	Odağı ayarlamak için odaklama kolunu hareket ettirin. ☛ "Odağın Düzeltilmesi" s.55
Projektör doğru uzaklıkta mı?	Önerilen yansıtma mesafe aralığının dışına mı yansıtılmaktadır? Önerilen aralık dahilinde kurun. ☛ "Ekran Boyutu ve Yansıtma Mesafesi" s.179
Ekran Yerleşimi ayarının değeri çok mu büyük?	Ekran Yerleşimi düzeltmesinin miktarını azaltmak için yansıtma açısını küçültün. ☛ "Görüntünün Dikey Konumunu Ayarlama (Yalnızca Ayakla Birlikte Verilen Modeller)" s.54
<u>En Boy Oranı</u> ► doğru mu ayarlanmış?	Yansıtılan görüntünün En Boy Oranı'nı, giriş sinyalinin türüne, en boy oranına ve çözünürlüğüne uyacak şekilde değiştirebilirsiniz. ☛ "Yansıtılan Görüntünün En Boy Oranının Değiştirilmesi" s.59

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.123
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin. ☛ "Donanımın Bağlanması" s.28
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.182 ☛ 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 kontrol panelindeki [Enter] düğmesine basın. Otomatik ayarlama yapıldıktan sonra bile görüntüler doğru olarak ayarlanmıyorsa, Yapılandırma menüsünden de ayar yapabilirsiniz. ☛ <b>Sinyal - İzleme, Senkronizasyon</b> s.123
<b>Katmanlı pencereyi gönder</b> seçilmiş mi? (Sadece USB Display ile projeksiyon yaparken)	<b>Tüm Programlar - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Ver.x.xx Ayarları</b> seçeneğini tıklayıp <b>Katmanlı pencereyi gönder</b> onay kutusundaki işareti kaldırın.

### Fare İmleci Titriyor (yalnızca USB Display yansıtılırken)

Kontrol Edin	Çözüm
Fare imlecinin hareketini düzgünleştirin. seçili mi?	<b>Tüm Programlar - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Ver.x.xx Ayarları</b> seçeneğini tıklayıp <b>Fare imlecinin hareketini düzgünleştirin.</b> onay kutusunu işaretleyin. (Windows 2000'de kullanılamaz.) Bu öğe Windows 7 veya Windows Vista'da seçilirse Windows Aero kullanılamaz.

### Görüntü Kesik (Geniş) veya Küçük ya da En Boy Oranı Uygun Değil

Kontrol Edin	Çözüm
Bir geniş panel bilgisayar görüntüsü mü yansıtıyor? (Sadece bilgisayar görüntüleri yansıtırken)	Ayarları bağlı aygıtta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın. ☛ <b>Sinyal - Çözünürlük</b> <a href="#">s.123</a>
Görüntü hala E-Zoom işlevi kullanılarak büyütülüyor mu?	Uzaktan kumandadaki [Esc] düğmesine basıp E-Zoom işlevini iptal edin. ☛ "Görüntünün Bir Bölümünün Büyütülmesi (E-Zoom)" <a href="#">s.96</a>
Ekran konumu doğru ayarlanmış mı?	(Sadece Computer1 veya Computer2 bağlantı noktasından alınan analog RGB sinyal girişi yansıtılırken) Konumu ayarlamak için, uzaktan kumandadaki [Auto] düğmesine veya kontrol panelindeki [Enter] düğmesine basın. Konumu, Yapılandırma menüsünden de ayarlayabilirsiniz. ☛ <b>Sinyal - Konum</b> <a href="#">s.123</a>
Bilgisayar çift ekran için ayarlanmış mı? (Sadece bilgisayar görüntüleri yansıtırken)	Bilgisayarın Denetim Masası'ndaki <b>Görüntü 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" <a href="#">s.182</a> ☛ Bilgisayara ait belgeler
Yakınlaştır. Ayarla veya Ekran Yerleşimi işlemlerinden sonra görüntü konumunu ayarladınız mı?	Yakınlaştır. Ayarla veya Ekran Yerleşimi işlemlerinden sonra görüntü konumunu ayarlamak için Görüntü Kaydırma işlemini gerçekleştirin. ☛ "Görüntünün Konumunu Ayarlama (Görüntü Kaydırma)" <a href="#">s.53</a>
Projeksiyon modu doğru mu?	Projektörün kurulum şekline bağlı olarak, <b>Yansıtma</b> seçeneğini şunlar arasından seçin: <b>Ön, Ön/Ters, Arka, Arka/Ters</b> ☛ <b>Uzatılmış - Yansıtma</b> <a href="#">s.127</a> ☛ "Kurulum Yöntemleri" <a href="#">s.25</a>

## 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, Computer1 veya Computer2 bağlantı noktasına bağlı bir aygıttan geliyorsa. ☛ <b>Sinyal - Giriş Sinyali</b> s.123</li> <li>Görüntü, Video veya S-Video bağlantı noktasına bağlı bir aygıttan geliyorsa. ☛ <b>Sinyal - Video Sinyali</b> s.123</li> </ul>
Görüntü Parlaklığı doğru ayarlanmış mı?	Yapılandırma menüsünden <b>Parlaklık</b> ayarını yapın. ☛ <b>Görüntü - Parlaklık</b> s.122
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin. ☛ "Donanımın Bağlanması" s.28
<b>Kontrast</b> ayarı doğru yapılmış mı?	Yapılandırma menüsünden <b>Kontrast</b> ayarını yapın. ☛ <b>Görüntü - Kontrast</b> s.122
Renk ayarı uygun değere ayarlanmış mı?	Yapılandırma menüsünden <b>Renk Ayarı</b> 'nı yapın. ☛ <b>Görüntü - Renk Ayarı</b> s.122
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. ☛ <b>Görüntü - Renk Doygunluğu, Renk Tonu</b> s.122

## Görüntüler Koyu Görünüyor

Kontrol Edin	Çözüm
Görüntü parlaklığı doğru ayarlanmış mı?	Yapılandırma menüsünden <b>Parlaklık</b> ve <b>Enerji Tüketimi</b> ayarlarını yapın. ☛ <b>Görüntü - Parlaklık</b> s.122 ☛ <b>ECO - Enerji Tüketimi</b> s.139
<b>Kontrast</b> ayarı doğru yapılmış mı?	Yapılandırma menüsünden <b>Kontrast</b> ayarını yapın. ☛ <b>Görüntü - Kontrast</b> s.122
Lambayı değiştirme zamanı geldi mi?	Lambanın değiştirilme zamanı yaklaştığında, görüntüler daha karanlık hale gelir ve renk kalitesi düşer. Lambayı yeni bir taneye değiştirin. ☛ "Lambanın Değiştirilmesi" s.169
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 yapamasanız bile projektörü kullanmaya devam edebilirsiniz.

## Yansıtma Başladığında Meydana Gelen Sorunlar

### Projektör Açılmıyor




Kontrol Edin	Çözüm
[⏻] güç düğmesine bastınız mı?	Gücü açmak için [⏻] güç düğmesine basın.
Bütün göstergeler kapalı mı?	Elektrik kablosu doğru bağlanmamıştır veya elektrik gelmiyordur. Elektrik kablosunu çıkarın ve ardından tekrar takın. 🔌 "Yansıtma Hazırlanma" <a href="#">s.44</a> Güç sağlandığından emin olmak için kesicileri ve benzerlerini kontrol edin.
Elektrik kablosuna dokunulduğunda göstergeler açılıp kapanıyor mu?	Elektrik kablosunda muhtemelen temassızlık vardır veya elektrik kablosu arızalı olabilir. Elektrik kablosunu tekrar takın. Bu yöntem sorunu çözmezse, projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunu fişten çıkartın ve yetkili satıcınızla veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. 🔌 <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a>
İşletim Kilidi, Tam Kilit konumuna ayarlanmış mı?	Uzaktan kumandadaki [⏻] güç düğmesine basın. <b>İşletim Kilidi</b> özelliğini kullanmak istemezseniz <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın. 🔌 <a href="#">Ayarlar - İşletim Kilidi s.125</a>
Uzaktan kumanda işlemi kısıtlanmış mı?	Yapılandırma menüsünden <b>Uzak Alıcı</b> ayarını kontrol edin. 🔌 <a href="#">Ayarlar - Uzak Alıcı s.125</a>

## Etkileşim Özellikleri ile İlgili Sorunlar (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi)

### Yansıtılan Ekran Çizim Yapılamıyor

Kontrol Edin	Çözüm
Kalem kalibrasyonu düzgün gerçekleştirilmiş mi?	Projektörün kalemin konumunu doğru bir şekilde algılaması için, etkileşimli kalemi ilk kez kullanırken kalem kalibrasyonunu gerçekleştirin. Ayrıca, konumlandırmada bir farklılık algıyorsanız sistemi yeniden kalibre edin. 🔌 "Kalem Kalibrasyonu" <a href="#">s.73</a>
Kalem Modu PC ile Etkileşimli olarak mı ayarlı?	Yapılandırma menüsünde <b>Kalem Modu</b> 'nu <b>PC Free Bilgi Notu</b> olarak ayarlayın. 🔌 <a href="#">Uzatılmış - Easy Interactive Function - Kalem Modu s.129</a>

### Bilgisayarı Bağladıktan Sonra Yansıtılan Ekrandan Bilgisayar Çalıştırılmıyor

Kontrol Edin	Çözüm
Uzatılmış doğru mu ayarlanmış?	<p>Aşağıdaki ayarları yapın:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Yapılandırma menüsünde <b>Kalem Modu</b>'nu <b>PC ile Etkileşimli</b> olarak ayarlayın.   <b>Uzatılmış - Easy Interactive Function - Kalem Modu s.129</b></li> <li>Yapılandırma menüsünden <b>USB Type B</b>'yi <b>Easy Interactive Function</b> ya da <b>USB Display/Easy Interactive Function</b> olarak ayarlayın. USB Display kullanırken <b>USB Display/Easy Interactive Function</b>'i ayarlayın.   <b>Uzatılmış - USB Type B s.127</b></li> </ul>
Kalem Çalışma Modu doğru ayarlanmış mı?	<p>Etkileşimli kalemleri fare kullanır gibi kullanırken, Yapılandırma menüsünden <b>Kalem Çalışma Modu</b>'nu <b>İki Kullanıcı/Fare</b> ya da <b>Bir Kullanıcı/Fare</b> olarak ayarlayın.   <b>Uzatılmış - Easy Interactive Function - Kalem Çalışma Modu s.129</b></p>
USB kablosu doğru takılmış mı?	USB kablosunun bağlantılarını kontrol edin. USB kablosunu çıkararak ve yeniden takarak sorunu giderebilirsiniz.
Pil gücü düşük olduğunda dizüstü bilgisayar kullanıyorsanız, USB bağlantı noktası çalışmayı durdurabilir ve USB aygıtlarını kullanamayabilirsiniz.	Bilgisayarı güç kaynağına bağlayın.

### "Easy Interactive Function esnasında bir hata oluştu." Mesajı Görüntüleniyor

Kontrol Edin	Çözüm
Etkileşim özellikleriyle ilgili bir hata oluştu.	<p>Epson Projektör İletişim Listesi'nde verilen en yakın adrese başvurun.   <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a></p>

### Bilgisayarın Faresi Düzgün Çalışmıyor

Kontrol Edin	Çözüm
Etkileşimli kalem yansıtma ekranına mı yerleştirilmiş?	Etkileşimli kalemi yansıtma ekranından kaldırın.

## Etkileşimli Kalem Çalışmıyor

Kontrol Edin	Çözüm
Sinyal rotasında etkileşimli kalemle projektör arasında bir engel var.	Engeli kaldırın. Ayrıca, yansıtma ekranının önünde dururken sinyal rotasını engellemeyin.
Sinyal kızılötesi ışınlar yayan ışık kaynağı gibi başka nesnelerle parazit yapmaktadır.	Etkileşimli kalem hatalı çalışabileceğinden, aynı odada kızılötesi uzaktan kumanda veya kızılötesi mikrofon kullanmayın. Kızılötesi ışınlar yayan ışık kaynağı gibi parazit yapan aygıtı kapatın.
Pil gücü düşük.	Kalan pil gücünü kontrol etmek için kalemin yanındaki düğmeye basın. Pil ışığı yanmadığında pili değiştirin. ☛ "Etkileşimli Kalemin Pilini Değiştirme" <a href="#">s.21</a>
Etraftaki alan çok parlak.	Yansıtılan ekranda veya projektörün Easy Interactive Function alıcısında güçlü ışığın parlamasını önleyin.
Kalem kalibrasyonu düzgün gerçekleştirilmiş mi?	Projektörün kalemin konumunu doğru bir şekilde algılaması için, etkileşimli kalemi ilk kez kullanırken kalem kalibrasyonunu gerçekleştirin. Ayrıca, konumlandırmada bir farklılık algıyorsanız sistemi yeniden kalibre edin. ☛ "Kalem Kalibrasyonu" <a href="#">s.73</a>
Aynı odada birden çok projektör mü kullanılıyor?	Birden çok projektörün olduğu bir odada etkileşimli kalemi kullanırken, oluşabilecek parazitler kalem işlevlerini tutarsız hale getirebilir. İsteğe bağlı uzaktan kumanda kablo setini (ELPKC28) bağlayın. Bir uzaktan kumanda kablo setiniz yoksa, Yapılandırma menüsünden <b>Çoklu proj. Mesafesi</b> ayarını değiştirin. ☛ "Birden Çok Projektöre Bağlanma (yalnızca EB-585Wi/EB-575Wi)" <a href="#">s.41</a> ☛ <b>Uzatılmış - Easy Interactive Function - Gelişmiş Çoklu proj. Mesafesi</b> <a href="#">s.129</a>

## Etkileşimli Kalemin Tepki Süresi Yavaş (yalnızca USB Display yansıtılırken)

Kontrol Edin	Çözüm
Windows Aero etkin mi? (yalnızca Windows 7 ve Windows Vista)	Windows Aero etkinken etkileşimli kalem işlemleri yavaşlayabilir. Kullanılan bilgisayarda Windows Aero'yu devre dışı bırakın. <b>Tüm Programlar - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Ver.x.xx Ayarları</b> seçeneğini tıklayıp, <b>Windows Aero'yu devre dışı bırakın ve etkileşimli kalemin izini geliştirin.</b> onay kutusunu işaretleyin.

## Manuel Olarak Kalibre Ederken Nokta Kendiliğinden Hareket Ediyor ya da Bir Sonraki Konuma Hareket Etmiyor

Kontrol Edin	Çözüm
Yansıtma ekranından gelen bilgiler kızılötesi ışınlar yayan ışık kaynağı gibi diğer nesneler nedeniyle düzgün bir şekilde alınamıyor.	Kızılötesi ışınlar yayan ışık kaynağı gibi aygıtı projektörden uzağa taşıyın veya projektörü aygıtın yakınından uzaklaştırın.

Kontrol Edin	Çözüm
Projektör ekrana çok yakınsa, yansıtma ekranından gelen bilgiler düzgün bir şekilde alınamayabilir.	Önerilen yansıtma mesafesi dahilinde kurun. ☛ "Ekran Boyutu ve Yansıtma Mesafesi" <a href="#">s.179</a>
Kızılötesi ışınlar yayan ışık kaynağı gibi etraftaki dengesiz koşullar nedeniyle etkileşimli kalem devre dışı bırakıldı.	Projektörü taşıyın veya kızılötesi ışınlar yayan ışık kaynağı gibi parazit yapan aygıtı kapatın.

## 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.	Ses girişi bağlantı noktasından kabloyu sökün ve ardından kabloyu tekrar bağlayın.
Projektörün ses seviyesi minimuma mı ayarlanmış?	Ses ayarını ses duyulacak şekilde ayarlayın. ☛ <b>Ayarlar - Ses Düzeyi</b> <a href="#">s.125</a> ☛ "Ses Düzeyinin Ayarlanması" <a href="#">s.57</a>
Bilgisayarın veya görüntü kaynağının ses seviyesi minimuma mı ayarlanmış?	Ses ayarını ses duyulacak şekilde ayarlayın.
Mik. Giriş Sesi maksimum seviyeye mi ayarlı?	Mik. Giriş Sesi'nin seviyesini düşürün. ☛ <b>Ayarlar - Mik. Giriş Sesi</b> <a href="#">s.125</a>
A/V Sessiz modu açık mı?	A/V Sessiz ayarını iptal etmek için uzaktan kumandadaki [A/V Mute] düğmesine basın. ☛ "Görüntünün ve Sesin Geçici Olarak Gizlenmesi (A/V Sessiz)" <a href="#">s.95</a>
Ses kablosunun özelliği "Dirençsiz" mi?	Piyasadan aldığınız ses kablosunu kullanırken, kablunun "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 Ver.x.xx Ayarları</b> seçeneğini tıklayıp <b>Projektör ses çıkışı</b> onay kutusunu işaretleyin.
Doğru ses girişi seçili mi?	Yapılandırma menüsünden <b>Ses Çıkışı</b> , <b>HDMI1 Ses Çıkışı</b> ve <b>HDMI2 Ses Çıkışı</b> 'nı seçin. ☛ <b>Uzatılmış - A/V Ayarları</b> <a href="#">s.127</a>



### Mikrofondan Ses Gelmiyor

Kontrol Edin	Çözüm
Mikrofon doğru bağlanmış mı?	Mikrofon (Mic) bağlantı noktasının kablosunu çıkarın, ardından tekrar takın. 🔊 "Mikrofon Bağlama" <a href="#">s.36</a>
Mikrofon giriş sesi çok mu kısalmış?	Mikrofon giriş ses seviyesini ses duyulacak şekilde ayarlayın. 🔊 Ayarlar - Mik. Giriş Sesi <a href="#">s.125</a>
Projektör gücü tipinde mikrofon mu kullanıyorsunuz?	Projektör, projektör gücü tipinde mikrofonları desteklemez. Piyasada satılan bir dinamik mikrofon kullanın. 🔊 Ayarlar - Mik. Giriş Sesi <a href="#">s.125</a>

### Seste cızırtı var (sadece USB Display yansıtılırken)

Kontrol Edin	Çözüm
Projektörün ses seviyesi maksimum düzeye ayarlıyken bilgisayarın ses seviyesi minimum düzeye mi ayarlı?	Projektörün ses seviyesi maksimum düzeye ayarlıyken bilgisayarın ses seviyesi minimum düzeye ayarlıysa seste gürültü olabilir. Bilgisayarın ses seviyesini arttırın ve projektörün ses seviyesini düşürün. 🔊 Ayarlar - Ses Düzeyi <a href="#">s.125</a>

### Uzaktan Kumanda Çalışmıyor

Kontrol Edin	Çözüm
Uzaktan kumanda kullanılırken, ışık yayma alanı projektördeki uzaktan kumanda ışığı alım alanına bakıyor mu?	İşlem sırasında uzaktan kumandayı uzak alıcıya doğru çevirin. 🔊 "Uzaktan Kumanda Çalışma Mesafesi" <a href="#">s.20</a>
Uzaktan kumanda projektörden çok mu uzakta?	Uzaktan kumandanın çalışma mesafesi 6 m'dir. 🔊 "Uzaktan Kumanda Çalışma Mesafesi" <a href="#">s.20</a>
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. 🔊 Ayarlar - Uzak Alıcı <a href="#">s.125</a>
Uzak Alıcı için doğru ayar seçildi mi?	Yapılandırma menüsünden <b>Uzak Alıcı</b> ayarını kontrol edin. 🔊 Ayarlar - Uzak Alıcı <a href="#">s.125</a>
Piller bitmiş mi ya da piller yanlış şekilde mi takılmış?	Yeni pilleri doğru yönde takın. 🔊 "Uzaktan Kumanda Pillerinin Değiştirilmesi" <a href="#">s.19</a>

### Mesajlar ve Menüler için Dili Değiştirmek İstiyorum

Kontrol Edin	Çözüm
Dil ayarını değiştirin.	Yapılandırma menüsünden dil ayarını yapın. ☛ Uzatılmış - Dil <a href="#">s.127</a>

### Projektörde Bir Hata Oluşmasına Rağmen Posta Alınmıyor

Kontrol Edin	Çözüm
Bekleme Modu ögesi İletişim Açık olarak mı ayarlı?	Projektör bekleme modundayken Posta Bildirimi işlevini kullanmak için, Yapılandırma menüsünden <b>Bekleme Modu</b> bölümünde <b>İletişim Açık</b> ayarını yapın. ☛ ECO - Bekleme Modu <a href="#">s.139</a>
Ciddi bir anormallik meydana geldi ve projektör bir anda durdu mu?	Projektör aniden durduğunda, e-posta gönderilemez. Anormal durum devam ederse, yetkili satıcınızla veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. ☛ <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a>
Projektöre güç geliyor mu?	Elektrik prizinizin ve güç kaynağının doğru çalıştığından emin olun.
Posta Bildirimi işlevi Yapılandırma menüsünde doğru ayarlanmış mı?	Hata bildirimi e-postası, Yapılandırma menüsündeki <b>Posta</b> ayarlarına göre gönderilir. Doğru ayarlanmış olup olmadığını kontrol edin. ☛ "Posta Menüsü" <a href="#">s.136</a>

### Web Tarayıcısı Kullanarak Ayarlar Değiştirilemiyor

Kontrol Edin	Çözüm
Kullanıcı kimliği ve şifre doğru mu?	Kullanıcı kimliği olarak "EPSONWEB" girin. Bu, değiştirilemez. Şifre ayarı devre dışı bırakılsa bile kullanıcı kimliğini girin. Web Kontrol Parolası'nda ayarladığınız şifreyi girin. Varsayılan şifre "admin"dir.

Sayıları kontrol edin ve aşağıdaki önlemleri uygulayın. Sorunu çözemezseniz, ağ yöneticinize, yerel satıcınıza veya Epson Projektör İletişim Listesi belirtilen en yakın adrese başvurun.

☛ *Epson Projektör İletişim Listesi*

Event ID	Neden	Çözüm
0432 0435	EasyMP Network Projection başlatılamadı.	Projektörü yeniden başlatın.
0434 0482 0484 0485	Ağ iletişimi istikrarsız.	Ağ iletişimi durumunu kontrol edin ve bir süre bekleddikten sonra yeniden bağlanın.
0433	Aktarılan görüntüler oynatılamıyor.	EasyMP Network Projection'u yeniden başlatın.
0481	İletişim, bilgisayar tarafından kesildi.	
0483 04FE	EasyMP Network Projection beklenmedik şekilde durdu.	Ağ iletişimi durumunu kontrol edin ve projektörü yeniden başlatın.
0479 04FF	Projektörde sistem hatası oluştu.	Projektörü yeniden başlatın.
0891	Aynı SSID'ye sahip bir erişim noktası bulunamıyor.	Bilgisayarı, erişim noktasını ve projektörü aynı SSID'ye ayarlayın.
0892	WPA/WPA2 kimlik doğrulama türü eşleşmiyor.	Kablosuz LAN güvenlik ayarlarının doğru olup olmadığını kontrol edin. ☛ <b>Güvenlik</b> s.135
0893	WEP/TKIP/AES şifreleme türü eşleşmiyor.	
0894	Projektör, yetkisiz bir erişim noktasına bağlandığından, iletişim kesildi.	Daha fazla bilgi edinmek için, ağ yöneticinize başvurun.
0898	DHCP alınamadı.	DHCP sunucusunun düzgün çalışıp çalışmadığını kontrol edin. DHCP kullanmıyorsanız, DHCP ayarını kapatın. ☛ <b>Kablosuz LAN - IP Ayarları</b> s.133
0899	Diğer iletişim hataları	Projektörün veya EasyMP Network Projection uygulamasının yeniden başlatılmasıyla sorun çözülmezse, yerel satıcınıza veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde belirtilen en yakın adrese başvurun. ☛ <i>Epson Projektör İletişim Listesi</i>



# 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 ve güç kablosunu çıkarın. Yoksa elektrik çarparabilir.

## 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.

## Yansıtma Penceresi'nin Temizlenmesi

Yansıtma penceresini temizlemek için, piyasada cam silmek amacıyla satılan bir temizlik bezi kullanın.



## Uyarı

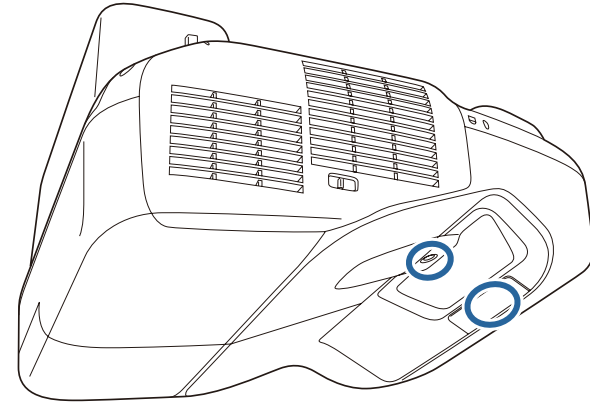
Mercekten kir ve tozları temizlemek için yanıcı gaz içeren spreyleyler kullanmayın. Projektörün içindeki lambanın yüksek ısısından dolayı projektör yanabilir.

## Dikkat

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

## Engel Sensörünü Temizleme

"Projeksiyon alanındaki her türlü engeli kaldırın." mesajı görüntülenip bir uyarı sesi verildiğinde engel sensörünü temizleyin. Engel sensörünü temizlemek için piyasada cam silmek amacıyla satılan bir temizlik bezi kullanın.



## Uyarı

Engel sensöründen kir ve tozları temizlemek için yanıcı gaz içeren spreyleyler kullanmayın. Projektörün içindeki lambanın yüksek ısısından dolayı projektör yanabilir.

**Dikkat**

Engel sensörünü sert materyallerle ovalamayın veya darbelere maruz bırakmayın.

Sensör yüzeyinin zarar görmesi arızalara neden olabilir.

## Hava Filtresi'nin Temizlenmesi

Aşağıdaki mesaj görüntülediğinde hava filtresi ve hava giriş fanını temizleyin.

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

**Dikkat**

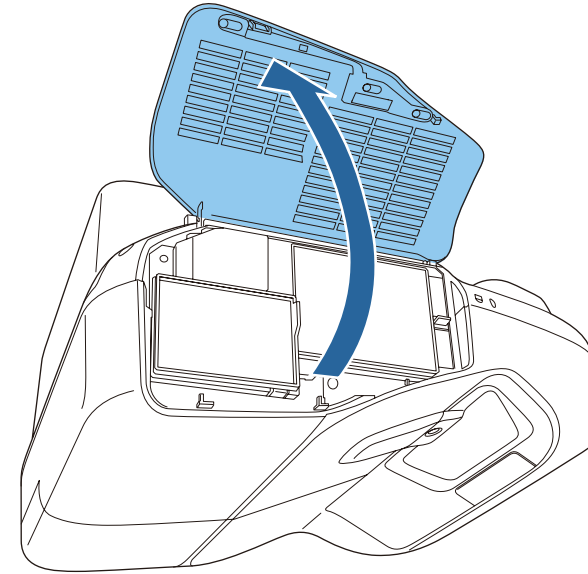
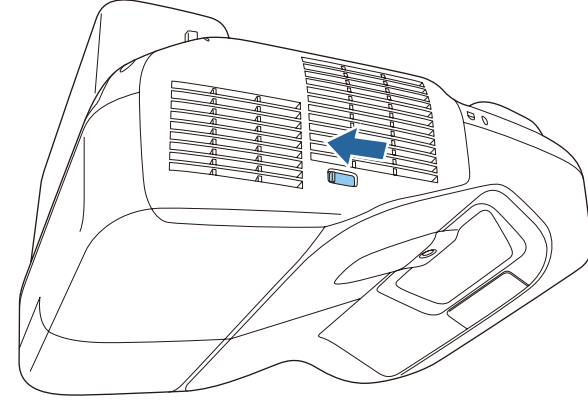
- Hava filtresindeki toz birikimi projektörün iç ısısının yükselmesine neden olur, arızaya ya da optik kısımların erken bozulmasına yol açar. Filtreyi mesaj görünür görünmez temizleyin.
- Hava filtresini suyun içinde durulamayın. Deterjanlar veya solventler kullanmayın.
- Temizlik için fırça kullanırsanız, uzun ve yumuşak kılırlı olan bir fırça tercih edin ve hafifçe fırçalayın. Cihaz fazla güçlü şekilde fırçalanırsa, toz filtrenin içine sıkışacaktır ve çıkarılamayacaktır.

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

**2**

Hava filtresi kapağını açın.

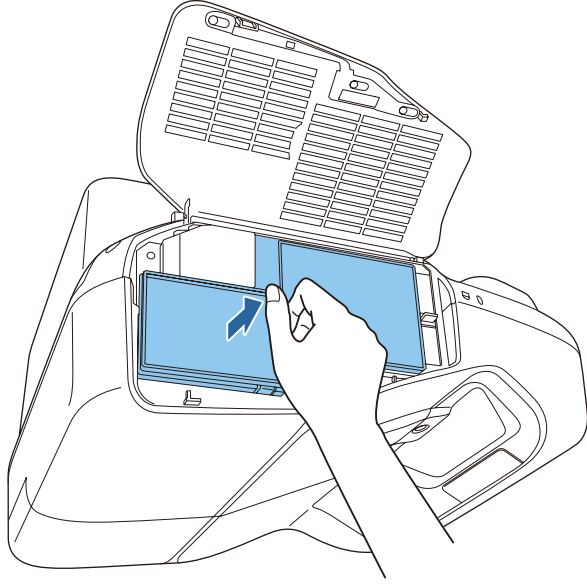
Hava filtresi kapağındaki tırnaklara basın ve kapağı açın.



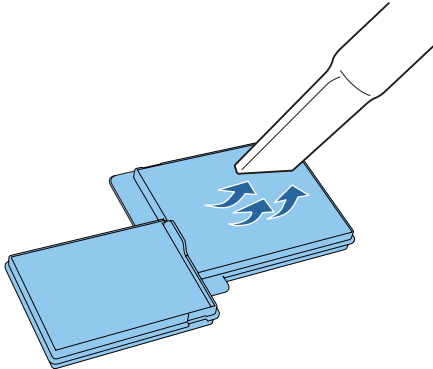
**3**

Hava filtresini çıkarın.

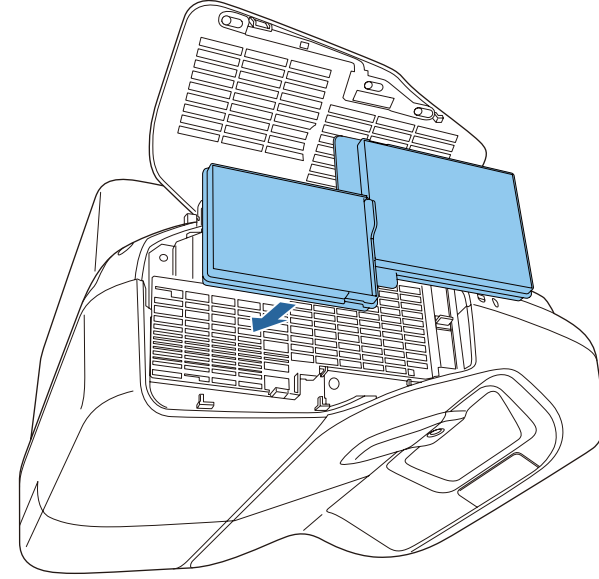
Hava filtresinin ortasındaki tırnağı kavrayın ve düz şekilde dışarı doğru çekin.

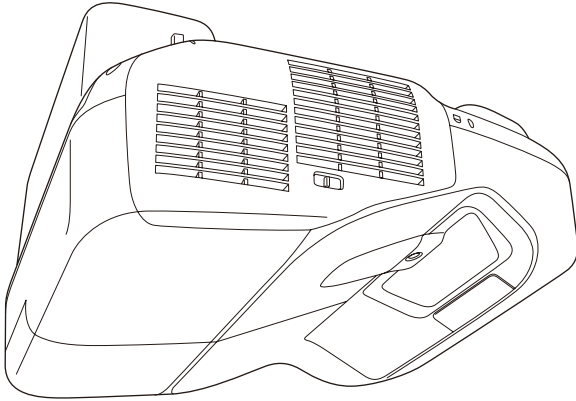
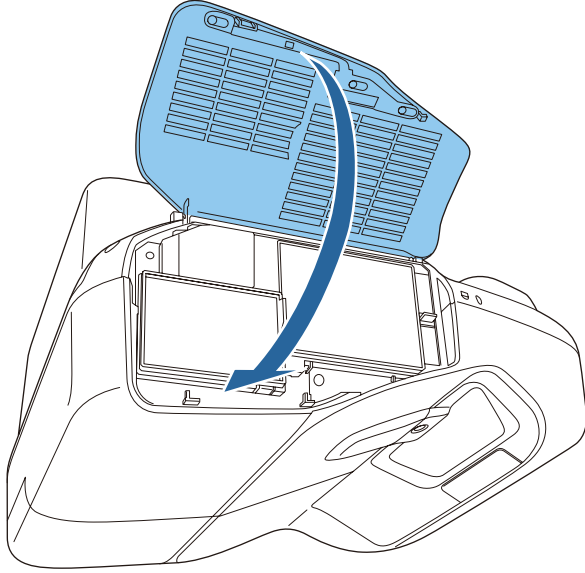
**4**

Ön kısımdan, hava filtresi üzerinde kalmış olabilecek tozu bir elektrik süpürgesiyle giderin.

**5**

Hava filtresini değiştirin.



**6** Hava filtresi kapağını kapatın.

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

☛ "Hava Filtresinin Değiştirilmesi" [s.173](#)

- Bu parçaları, en az üç ayda bir temizlemeniz tavsiye edilmektedir. Projektörü özellikle tozlu ortamlarda kullanıyorsanız bu parçaları daha sık temizleyin.



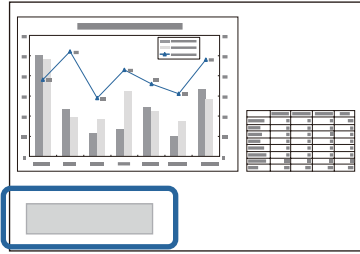
Bu bölümde, lambanın ve hava filtresinin nasıl deęiřtirileceęi açıklanmıřtır.

## Lambanın Deęiřtirilmesi

### Lamba Deęiřtirme Süresi

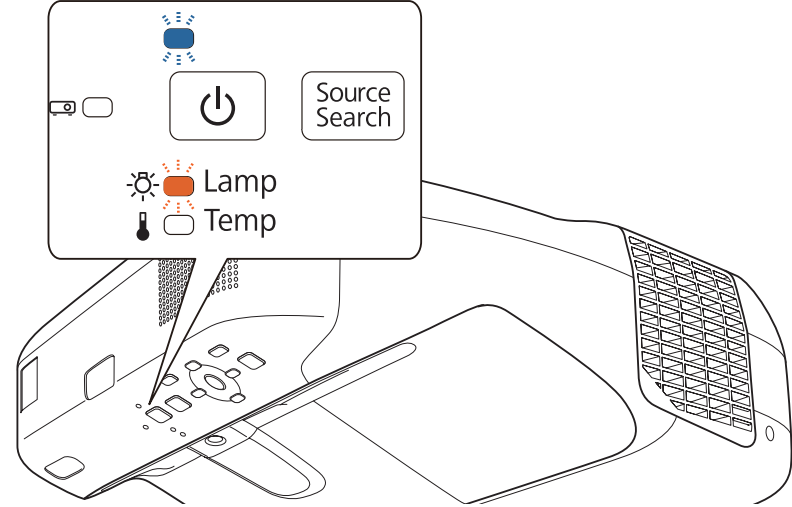
Ařaęıdaki durumlar söz konusu olduęunda lambanın deęiřtirilmesi gerekir:

- Ařaęıdaki mesaj görüntülendięinde.  
"Lambayı deęiřtirme zamanı geldi. 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.

- Güç göstergesi mavi yanıp sönüyor ve lamba göstergesi turuncu yanıp sönüyor.



- Yansıtılan görüntü koyulařtıęında veya kalitesi bozulmaya bařladıęında.

## Dikkat

- Lamba değiştirme mesajı, başlangıç parlaklığının ve yansıtılan görüntünün kalitesinin korunması için aşağıda belirtilen sürelerden sonra görüntülenecek şekilde ayarlanmıştır.

EB-585Wi/EB-585W/EB-580 için:

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

**Enerji Tüketimi, ECO** olarak ayarlandığında: Yaklaşık 5900 saat

EB-575Wi/EB-575W/EB-570 için:

**Enerji Tüketimi, Normal** olarak ayarlandığında: Yaklaşık 4900 saat

**Enerji Tüketimi, ECO** olarak ayarlandığında: Yaklaşık 9900 saat

☛ **ECO - Enerji Tüketimi** [s.139](#)

- Lambayı yenileme dönemi geçtikten sonra kullanmaya devam etmeniz halinde, lambanın patlama olasılığı artar. Lamba değiştirme mesajı görüntülendiğinde, hala çalışıyor olsa bile lambayı en kısa sürede yenisiyle değiştirin.
- Gücü art arda kapatıp sonra ani olarak açmayın. Gücün sık sık açılıp kapatılması lambanın ömrünü kısaltabilir.
- Lamba özelliklerine ve kullanma şekline bağlı olarak lamba, lamba uyarı mesajı görüntülenmeden önce kararabilir veya çalışmayı kesebilir. İhtiyaç duyulması ihtimaline karşı her zaman yedek bir lamba bulundurmalısınız.
- Orijinal EPSON opsiyon lambalarının kullanılmasını tavsiye ederiz. Orijinal olmayan lamba kullanımı projeksiyon kalitesini ve güvenliğini etkileyebilir. Orijinal olmayan lambaların kullanımının neden olduğu herhangi bir hasar veya arıza Epson garantisi kapsamında olmayabilir.



Lambayı her değiştirdiğinizde hava filtresini temizlemenizi öneririz.

☛ "Hava Filtresi'nin Temizlenmesi" [s.166](#)



## Uyarı

- Lambayı çalışmayı durdurduğu için değiştiriyorsanız, lambanın çatlamış olma ihtimali yüksektir. Duvara veya tavana kurulmuş bir projektörün lambasını değiştiriyorsanız, lambanın çatlamış olduğunu varsayın ve lamba kapağını açarken altında değil, yanında bulunun. Ayrıca, lamba kapağını yavaşça çıkarın. Lamba kapağını çıkartırken dikkatli olun, çünkü cam kırıkları düşüp yaralanmaya neden olabilir. Gözünüze veya ağzınıza cam kırığı kaçarsa, hemen doktorunuzu arayın.
- Lambayı asla parçalarına ayırmayın veya üzerinde değişiklik yapmayın. Projektöre üzerinde değişiklik yapılmış veya parçalanıp yeniden birleştirilmiş bir lamba takılıp kullanıldığında, bu durum yangına, elektrik çarpmasına veya bir kazaya neden olabilir.



## Dikkat

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

**1**

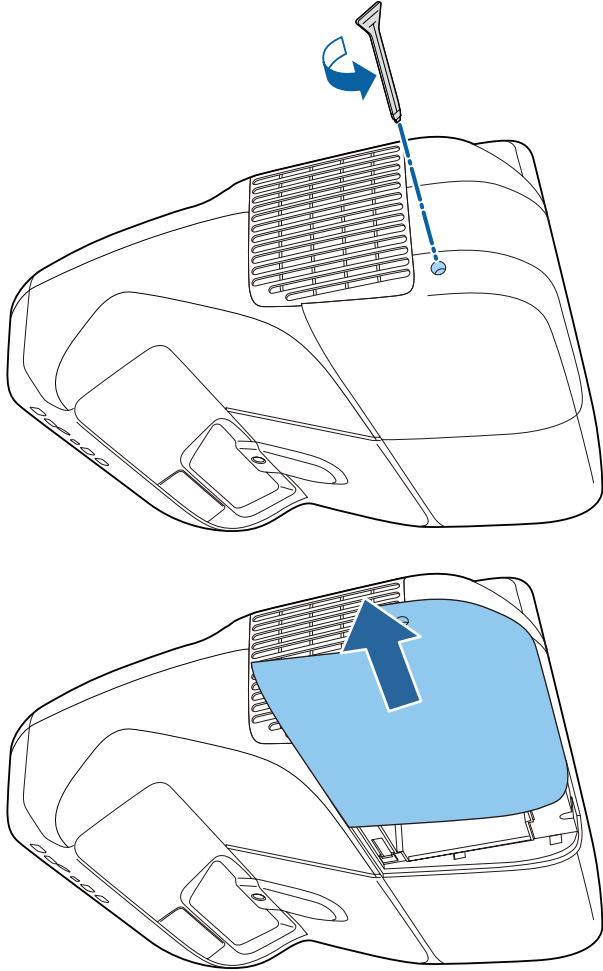
Projektörü kapadıktan ve onay sinyali iki kere bipledikten sonra elektrik kablosunu çıkarın.

## Lambanın Değiştirilmesi

Lamba, projektör duvara ya da tavan asılıyken bile değiştirilebilir.

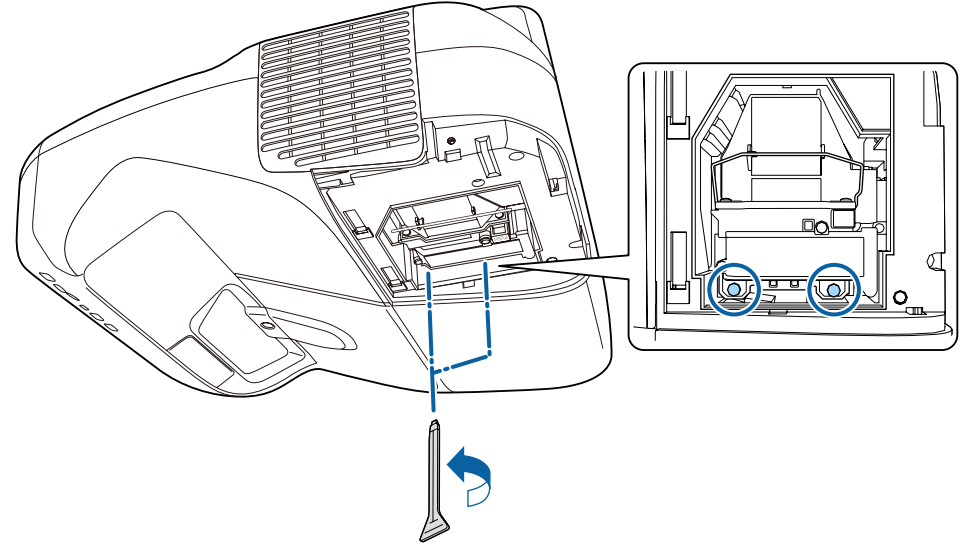
- 2** Lambanın yeterince soęumasını bekleyin ve ardından projektörün üst kısmındaki lamba kapaęını çıkartın.

Yedek lamba ünitesiyle birlikte verilmiř olan tornavidayla veya yıldız uçlu tornavidayla, lamba kapaęı sabitleme vidasını gevřetin. Lamba kapaęını öne doęru kaydırın ve çıkartın.



Projektör bir duvara ya da tavana asılı monte edildięinde lambayı deęiřtirmeniz gerektięi zaman, lamba kapaęını dikkatlice açın ve düşmesini engellemek için elinizle destekleyin.

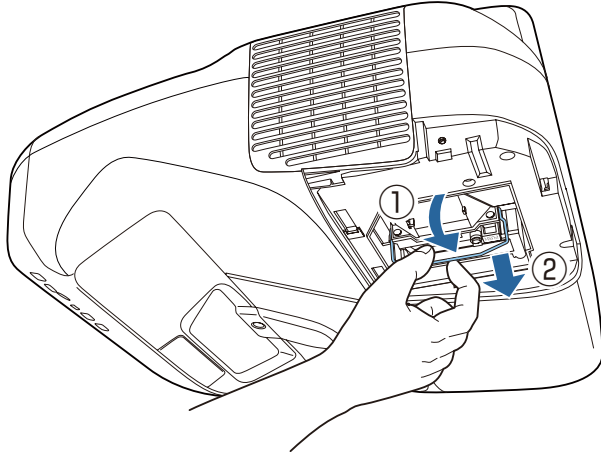
- 3** İki lamba sabitleme vidasını gevřetin.



### 4 Kolu çekerek eski lambayı çıkartın.

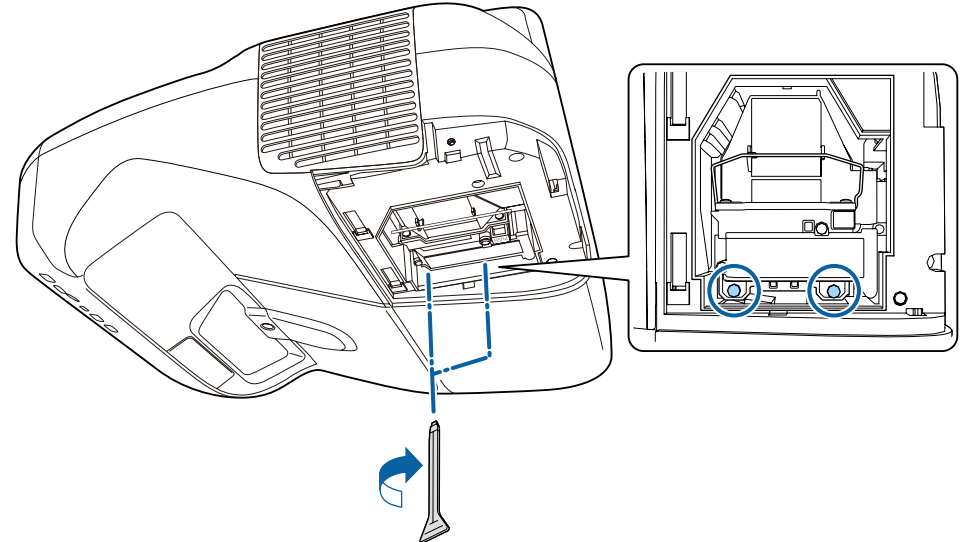
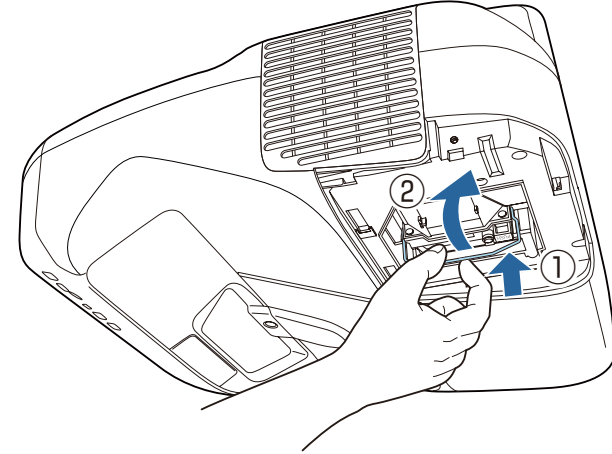
Lamba kırılmışsa, yeni bir lambayla deęiřtirin veya daha ayrıntılı tavsiye almak için yetkili satıcınızla irtibat kurun.

☛ [Epson Projektör İletişim Listesi](#)

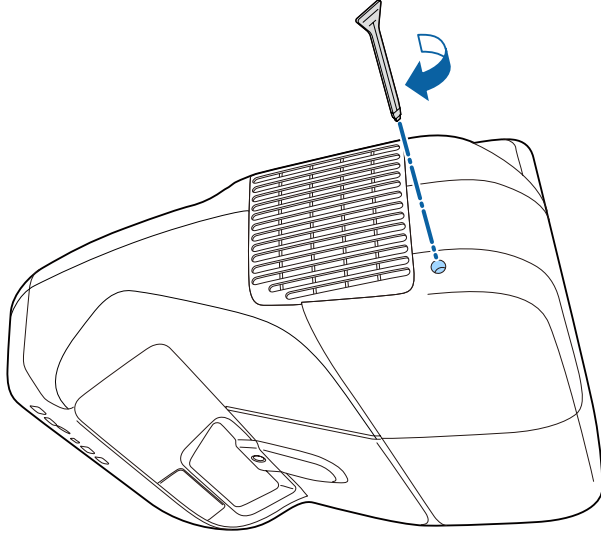


### 5 Yeni lambayı takın.

Yerine düzgün şekilde oturması için yeni lambayı kılavuz raya doğru yönde takın, iyice ittirin ve ardından kolu aşağı bastırın. İki lamba sabitleme vidasını sıkın.



### 6 Lamba kapaęını takın.



#### Dikkat

- Lambayı saęlam řekilde taktığınızdan emin olun. Lamba kapaęı açılırsa, gvenlik nlemi olarak g otomatik olarak kapanır. Ayrıca, lamba veya lamba kapaęı doęru olarak takılmazsa, g açılmaz.
- Bu rn cıva (Hg) ieren bir lamba bileřeni ihtiva etmektedir. Ltfen, atma ve geri dnřmle ilgili olarak genel ve yerel dzenlemeleri dikkate alın. Normal atıklarla birlikte pe atmayın.

### Lamba Saatini Sıfırlama

Projektr lambanın ne kadar uzun sre aık olduęunu kaydeder ve bir mesaj ve gsterge ile lamba deęiřim zamanının geldięini size bildirir. Lambayı deęiřtirdikten sonra Yapılandırma mensnden lamba saatini sıfırladığınızdan emin olun.

☛ "Sıfırla Mens" [s.141](#)



Lamba saatini yalnızca lamba deęiřtirildikten sonra sıfırlayın. Aksi halde, lamba deęiřtirme sresi doęru řekilde gsterilemez.

## Hava Filtresinin Deęiřtirilmesi

### Hava Filtresi Deęiřtirme Sresi

Hava filtresinin temizlenmiř olmasına raęmen mesaj sık sık grntleniyorsa, hava filtresini deęiřtirin.

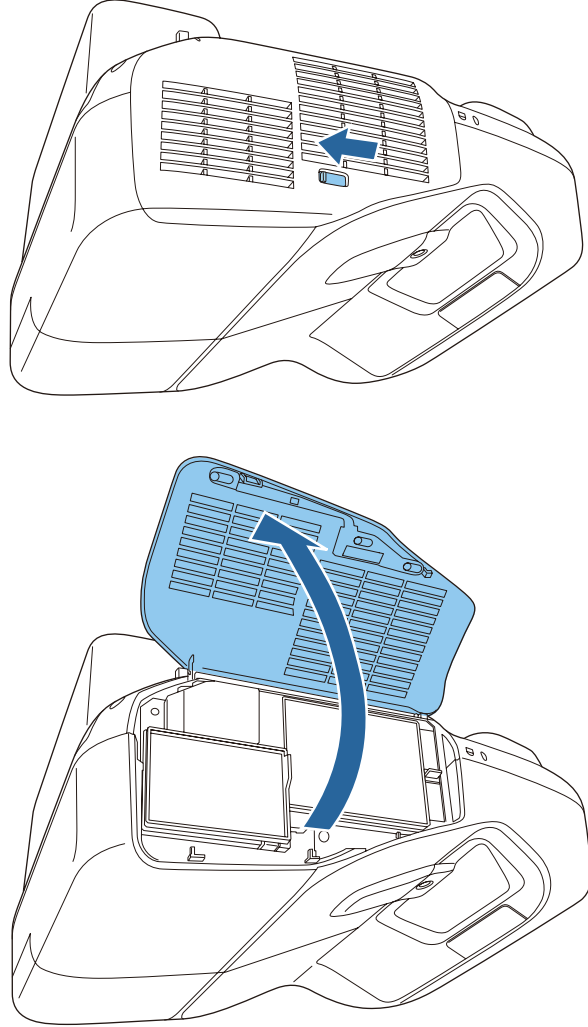
### Hava Filtresinin Deęiřtirilmesi

Projektr tavana veya duvara asılarak kullanılırsa da hava filtresi deęiřtirilebilir.

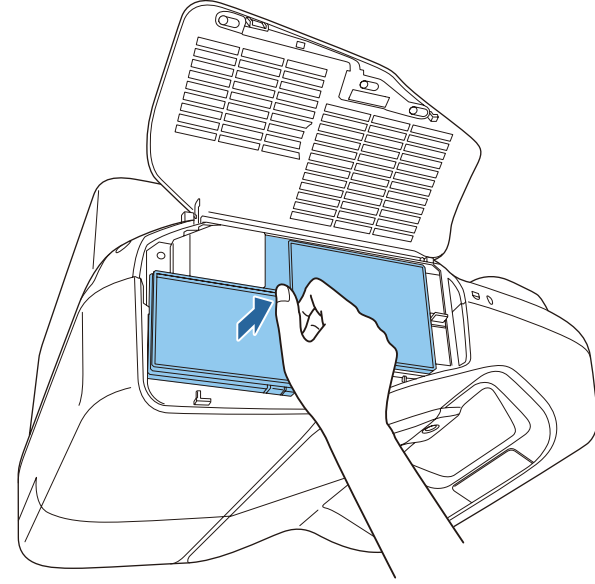
1

Projektr kapadıktan ve onay sinyali iki kere bipledikten sonra elektrik kablosunu karın.

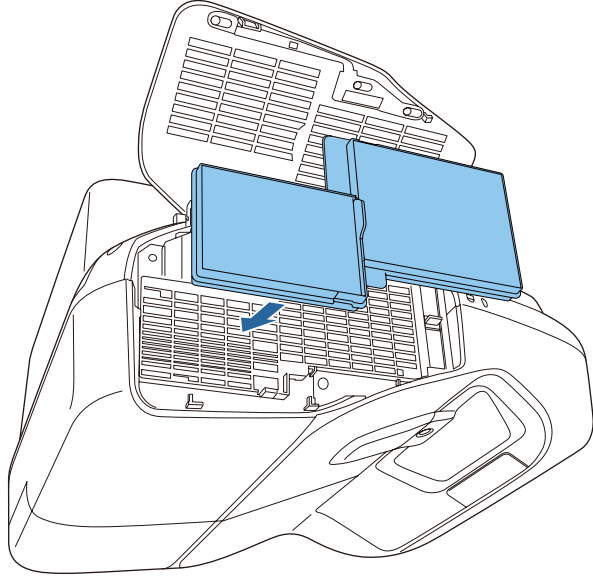
- 2** Hava filtresi kapaęını aın.  
Hava filtresi kapaęındaki tırnaklara basın ve kapaęı aın.



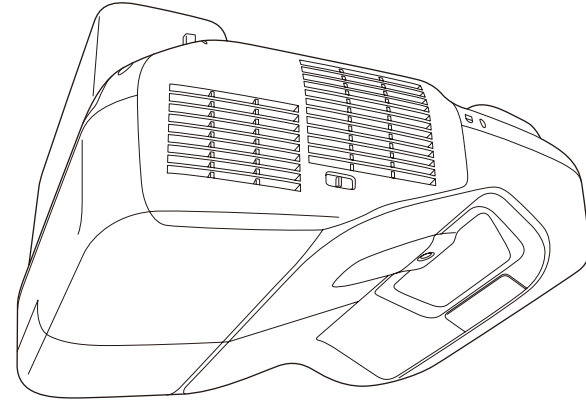
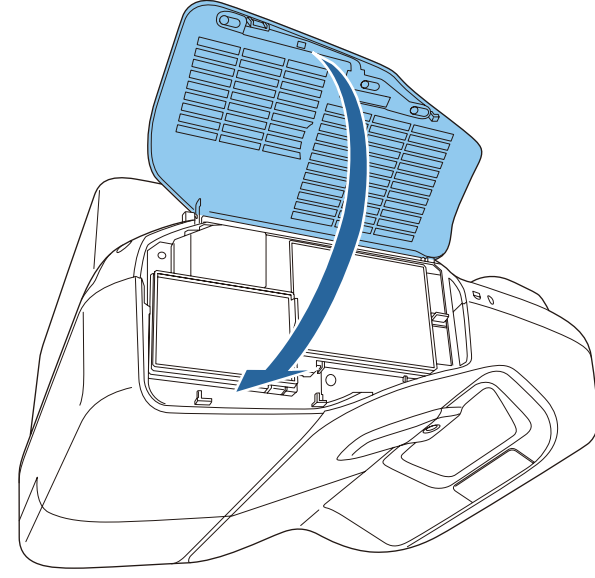
- 3** Hava filtresini ıkarın.  
Hava filtresinin ortasındaki tırnaęı kavrayın ve düz řekilde dıřarı doęru ekin.



**4** Yeni hava filtresini takın.



**5** Hava filtresi kapaęını kapatın.





Hava filtrelerini yerel düzenlemeleri dikkate alarak uygun bir şekilde atın.

Çerçeve bölümü malzemesi: Polipropilen

Filtre bölümü malzemesi: Polipropilen





**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 şu tarihten itibaren geçerlidir: Ocak 2014. Aksesuar ayrıntıları uyarı olmadan değiştirilebilir.

## İsteğe Bağlı Aksesuarlar

<b>Belge Kamerası ELPDC06/ELPDC11/ELPDC12/ELPDC20</b> Kitap, OHP belgeleri veya slayt gibi görüntüleri yansıtırken kullanın.
<b>Bilgisayar kablosu ELPKC02</b> (1,8 m - mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin için) <b>Bilgisayar kablosu ELPKC09</b> (3 m - mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin için) <b>Bilgisayar kablosu ELPKC10</b> (20 m - mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin için)
<b>Bileşen video kablosu ELPKC19</b> (3 m - mini D-Sub 15-pin/RCA erkek×3 için) Bir <a href="#">Bileşen Video</a> kaynağı bağlamak için kullanın.
<b>Kablosuz LAN ünitesi ELPAP07</b> Projektörü bir bilgisayarı kablosuz olarak bağlarken ve yansıtırken kullanın.
<b>Quick Wireless Connection USB Key ELPAP09</b> Projektörle Windows kurulu bir bilgisayar arasında bire bir bağlantı kurmak istediğinizde kullanın.
<b>Interactive Table Mount ELPMB29</b> Projektörü bir masaya kurarken kullanın.
<b>Tavan askısı* ELPMB23</b> Projektörü bir tavana kurarken kullanın.
<b>Montaj plakası ELPPT06</b> Tavan askısını projektöre monte etmek için kullanın.

### Easy Interactive Pen ELPPN04A/ELPPN04B

Etkileşim özellikleri için kalem. Aynı model numarasına sahip etkileşimli kalemleri aynı anda kullanamazsınız.

### Etkileşimli Kalem Uzantısı ELPPE01

Kalemi uzatmak için etkileşimli kaleme ekleyin ve bir imleç gibi kullanın.

### Yedek Kalem Uçları ELPPS02

Etkileşimli kalem için yedek kalem uçları.

### USB uzatma kablosu ELPKC31

Kablo kısaysa bir USB kablosuna bağlayın.

### Arayüz kutusu ELPCB02

Projektör bir duvara ya da tavana asılı monte edildiğinde, projektörü elle çalıştırmak için uzaktan kumandayı kurun.

### Uzaktan kumanda kablo seti ELPKC28

Etkileşim özelliklerini destekleyen birden çok projektörü bağlayan kablolar.

\* Projektörü asmak için özel uzmanlık gerekir. Yerel satış noktanıza veya Epson Projektör İletişim Listesi'nde verilen en yakın adrese başvurun.

 [Epson Projektör İletişim Listesi](#)

## Sarf Malzemeleri

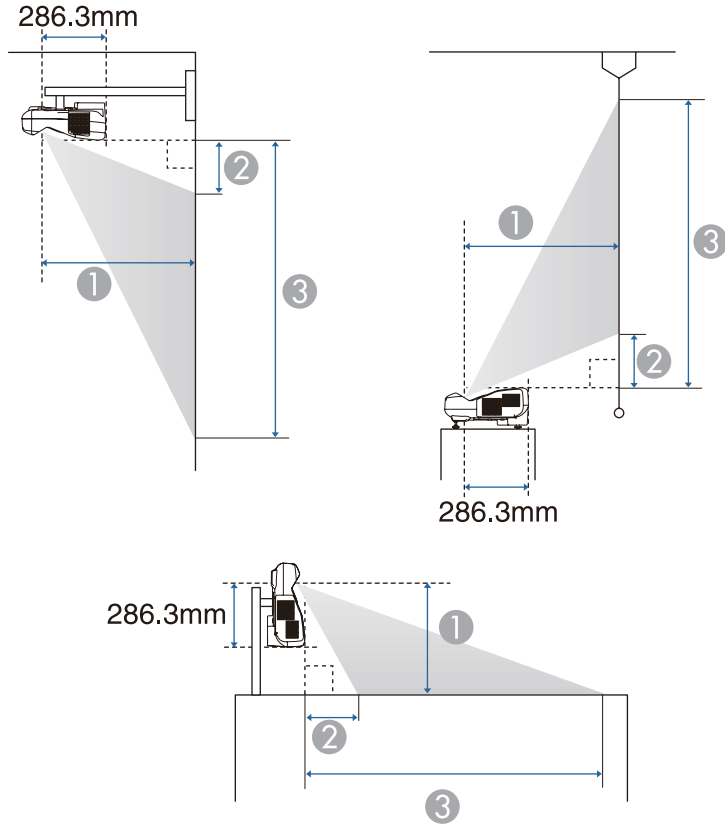
### Lamba ünitesi

- ELPLP80 (EB-585Wi/EB-585W/EB-580 için)
  - ELPLP79 (EB-575Wi/EB-575W/EB-570 için)
- Kullanılmış bir lambanın yedeği olarak kullanın.

### Hava Filtresi ELPAF40

Kullanılmış bir hava filtresinin yedeği olarak kullanın.

## Yansıtma Mesafesi (EB-585Wi/EB-585W/EB-575Wi/EB-575W için)



① Yansıtma mesafesi

② Projektör ve ekranın üst kısmı arasındaki mesafe (duvar veya tavana monte ederken ya da dik olarak kurarken)

Projektör ve ekranın alt kısmı arasındaki mesafe (masa gibi bir yüzeye yerleştirirken)

③ Projektör ve ekranın alt kısmı arasındaki mesafe (duvar veya tavana monte ederken ya da dik olarak kurarken)

Projektör ve ekranın üst kısmı arasındaki mesafe (masa gibi bir yüzeye yerleştirirken)

Birim: cm

16:10 Ekran Boyutu		① En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	② Minimum (Geniş)	③ Minimum (Geniş)
60"	129x81	34.8 - 47.9	9	89.8
70"	151x94	41 - 56.2	11.7	105.9
80"	172x108	47.2 - 60	14.4	122
90"	194x121	53.4 - 60	17	138.2
100"	215x135	59.6 - 60	19.7	154.3

Birim: cm

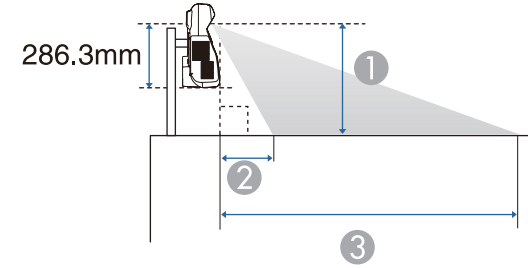
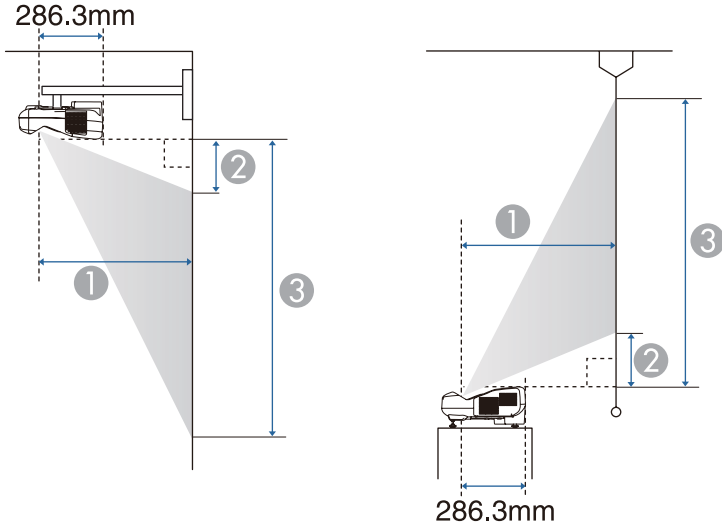
4:3 Ekran Boyutu		① En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	② Minimum (Geniş)	③ Minimum (Geniş)
53"	108x81	34.8 - 47.9	9	89.8
60"	122x91	39.7 - 54.5	11.1	102.6
70"	142x107	46.8 - 60	14.1	120.8
80"	163x122	53.8 - 60	17.2	139.1
88"	179x134	59.4 - 60	19.6	153.7

Birim: cm

16:9 Ekran Boyutu		① En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	② Minimum (Geniş)	③ Minimum (Geniş)
59"	131x74	35.2 - 48.4	13.3	86.7

16:9 Ekran Boyutu		①	②	③
		En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	Minimum (Geniş)	Minimum (Geniş)
60"	133x75	35.9 - 49.2	13.6	88.3
70"	155x87	42.2 - 57.9	17	104.2
80"	177x100	48.6 - 60	20.5	120.1
90"	199x112	55 - 60	23.9	136
97"	215x121	59.5 - 60	26.3	147.1

## Yansıtma Mesafesi (EB-580/EB-570 için)



- ① Yansıtma mesafesi
- ② Projektör ve ekranın üst kısmı arasındaki mesafe (duvar veya tavana monte ederken ya da dik olarak kurarken)  
Projektör ve ekranın alt kısmı arasındaki mesafe (masa gibi bir yüzeye yerleştirirken)
- ③ Projektör ve ekranın alt kısmı arasındaki mesafe (duvar veya tavana monte ederken ya da dik olarak kurarken)  
Projektör ve ekranın üst kısmı arasındaki mesafe (masa gibi bir yüzeye yerleştirirken)

Birim: cm

4:3 Ekran Boyutu		①	②	③
		En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	Minimum (Geniş)	Minimum (Geniş)
56"	114x85	34.8 - 47.9	6.8	92.1
60"	122x91	37.5 - 51.5	7.7	99.2
70"	142x107	44.2 - 60	10.2	116.9
80"	163x122	50.8 - 60	12.7	134.6
90"	183x137	57.5 - 60	15.1	152.3
93"	189x142	59.5 - 60	15.9	157.6

Birim: cm

16:9 Ekran Boyutu		①	②	③
		En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	Minimum (Geniş)	Minimum (Geniş)
52"	115x65	35.3 - 48.5	17.7	82.5
60"	133x75	41.1 - 56.3	21.5	96.2
70"	155x87	48.3 - 60	26.3	113.4
80"	177x100	55.6 - 60	31	130.6
85"	188x106	59.2 - 60	33.4	139.2

## 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, 2	60	1680x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük (nokta)
MAC21"	75	1152x870

\*1 Sadece EB-585Wi/EB-585W/EB-575Wi/EB-575W

\*2 Yalnızca Yapılandırma menüsünden **Çözünürlük** olarak **Geniş** seçildiğinde uyumludur.

Görüntüler yukarıdan başka sinyaller alındığında da yansıtılabilir. Yine de, bazı işlevler sınırlı olabilir.

### 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 Giriş Sinyali

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük (nokta)
VGA	60	640x480

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

\* Sadece EB-585Wi/EB-585W/EB-575Wi/EB-575W

### MHL Giriş Sinyali

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük (nokta)
VGA	60	640x480
SDTV (480i/480p)	60	720x480
SDTV (576i/576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080
HDTV (1080p)	24/30	1920x1080

## Projektörün Genel Özellikleri

Ürün adı		EB-585Wi	EB-585W
Boyutlar		367 (G) x 155 (Y) x 375 (D) mm (kaldırılan kısım hariç)	
LCD panel boyutu		0,59" Geniş	
Ekran yöntemi		Polisilikon TFT aktif matris	
Çözünürlük		1.024.000 WXGA (1280 (G) x 800 (Y) nokta) x 3	
Odak ayarı		Manüel	
Zoom ayarı		Dijital (1-1,35)	
Lamba		UHE lamba, 245 W Model No.: ELPLP80	
Maks. ses çıkışı		16 W	
Hoparlör		1	
Güç kaynağı		100-240 V AC $\pm$ 10% 50/60 Hz 3,8-1,7 A	
Elektrik tüketimi	100 ila 120 V alan	Çalışma: 376 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Açık): 4,3 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Kapalı): 0,33 W	
	220 ila 240 V alan	Çalışma: 358 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Açık): 4,3 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Kapalı): 0,44 W	
Çalıştırma yüksekliği		0 - 3.000 m irtifa	
Çalıştırma sıcaklığı		+5 ila +35°C (Yoğuşma yok) (Yükseklik 0 ila 2.286 m) +5 ila +30°C (Yoğuşma yok) (Yükseklik 2.287 ila 3.000 m)	
Depolama sıcaklığı		-10 - +60°C (Yoğuşmasız)	
Ağırlık		Yaklaşık 5,5 kg	Yaklaşık 5,3 kg



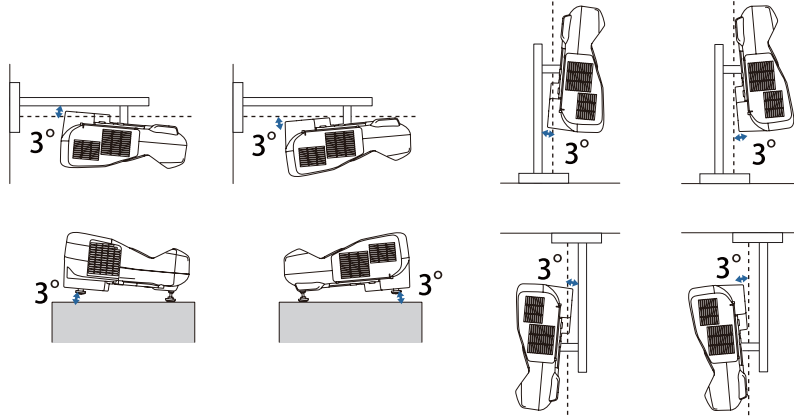
Ürün adı		EB-575Wi	EB-575W	EB-580	EB-570
Boyutlar		367 (G) x 155 (Y) x 375 (D) mm (kaldırılan kısım hariç)			
LCD panel boyutu		0,59" Geniş		0,55"	
Ekran yöntemi		Polisilikon TFT aktif matris			
Çözünürlük		1.024.000 WXGA (1280 (G) x 800 (Y) nokta) x 3		786.432 XGA (1024 (G) x 768 (Y) nokta) x 3	
Odak ayarı		Manüel			
Zoom ayarı		Dijital (1-1,35)			
Lamba		UHE lamba, 215 W Model No.: ELPLP79		UHE lamba, 245 W Model No.: ELPLP80	UHE lamba, 215 W Model No.: ELPLP79
Maks. ses çıkışı		16 W			
Hoparlör		1			
Güç kaynağı		100-240 V AC ±10% 50/60 Hz 3,4-1,5 A		100-240 V AC ±10% 50/60 Hz 3,8-1,7 A	100-240 V AC ±10% 50/60 Hz 3,4-1,5 A
Elektrik tüketimi	100 ila 120 V alan	Çalışma: 333 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Açık): 4,3 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Kapalı): 0,33 W		Çalışma: 376 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Açık): 4,3 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Kapalı): 0,33 W	Çalışma: 333 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Açık): 4,3 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Kapalı): 0,33 W
	220 ila 240 V alan	Çalışma: 318 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Açık): 4,3 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Kapalı): 0,44 W		Çalışma: 358 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Açık): 4,3 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Kapalı): 0,44 W	Çalışma: 318 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Açık): 4,3 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Kapalı): 0,44 W
Çalıştırma yüksekliği		0 - 3.000 m irtifa			
Çalıştırma sıcaklığı		+5 ila +35°C (Yoğuşma yok) (Yükseklik 0 ila 2.286 m) +5 ila +30°C (Yoğuşma yok) (Yükseklik 2.287 ila 3.000 m)			
Depolama sıcaklığı		-10 - +60°C (Yoğuşmasız)			
Ağırlık		Yaklaşık 5,5 kg	Yaklaşık 5,3 kg		

Konnektörler	Computer1 bağlantı noktası	1	Mini D-Sub 15 pin (dişi)
	Computer2 girişi/Monitor Out bağlantı noktaları	1	Mini D-Sub 15 pin (dişi)
	Video bağlantı noktası	1	RCA jakı
	S-Video bağlantı noktası	1	Mini DIN 4-pin
	Audio1 Bağlantı Noktası	1	Stereo küçük pinli jak
	Audio2 Bağlantı Noktası	1	Stereo küçük pinli jak
	Audio bağlantı noktası	1	Stereo küçük pinli jak
	Mic bağlantı noktası	1	Stereo küçük pinli jak
	Audio Out bağlantı noktası	1	Stereo küçük pinli jak
	HDMI1/MHL giriş bağlantı noktası	1	HDMI (Ses yalnızca PCM tarafından desteklenir)
	HDMI2 bağlantı noktası	1	HDMI (Ses yalnızca PCM tarafından desteklenir)
	USB-A bağlantı noktası*	1	USB konnektörü (Tip A)
	USB-B bağlantı noktası*	1	USB konnektörü (Tip B)
	USB Bağlantı Noktası (Kablosuz LAN ünitesi için)	1	USB konnektörü (Tip A)
	LAN bağlantı noktası	1	RJ-45
	RS-232C bağlantı noktası	1	Mini D-Sub 9-pin (erkek)
	SYNC bağlantı noktası	2	Stereo küçük pinli jak

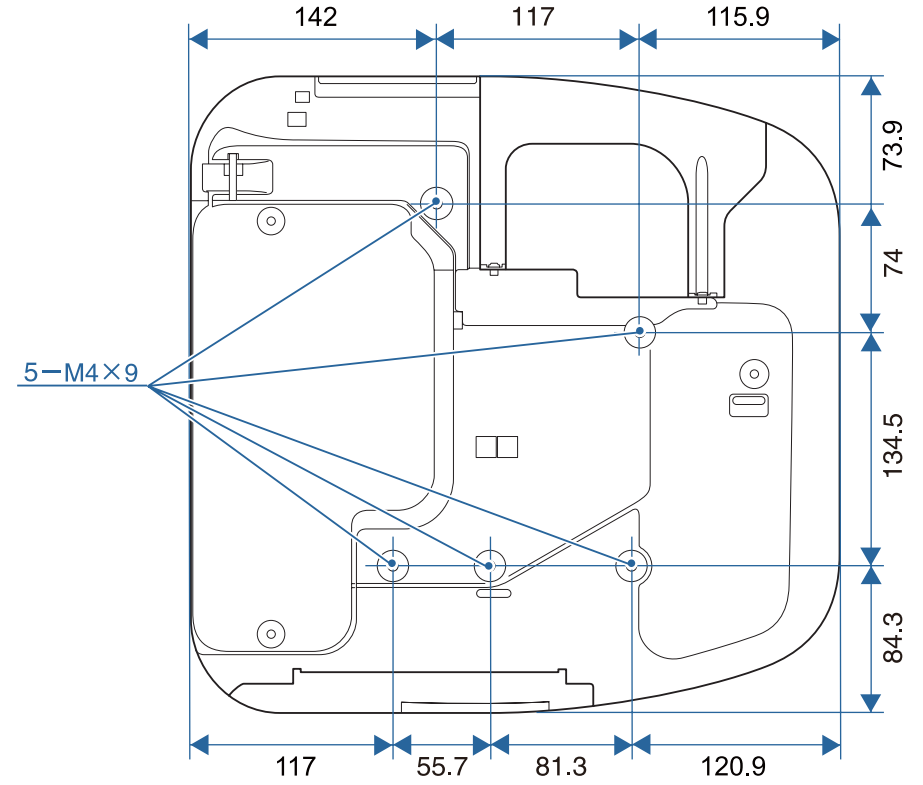
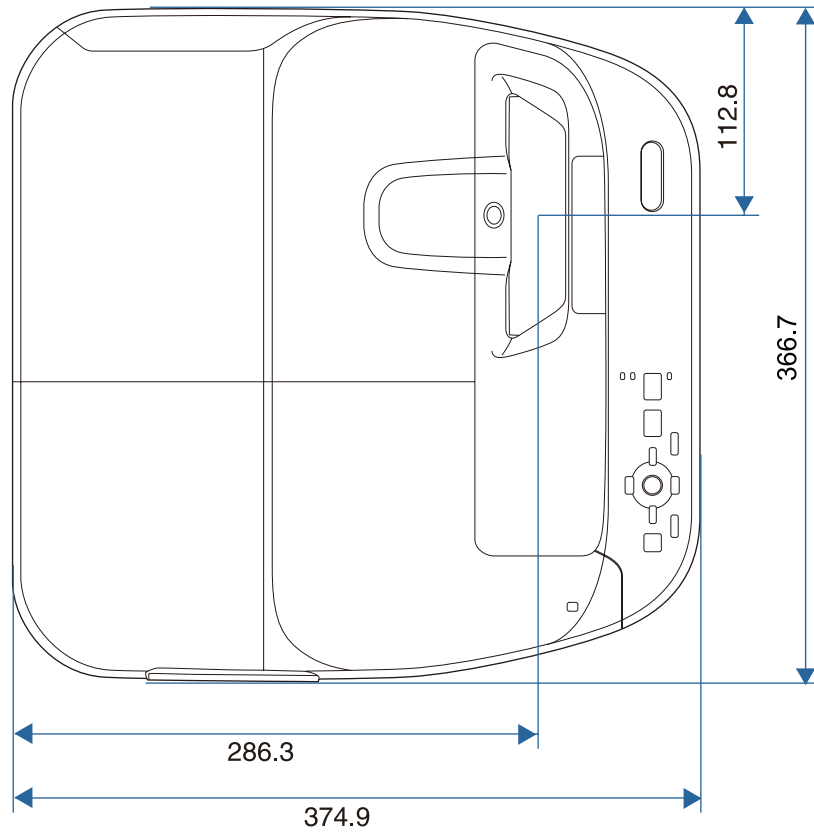
\* USB 2.0 desteklenir. Ne var ki, USB uyumlu tüm cihazların çalışması garantilenmez.

Türkiye'deki kullanıcılar için  
AEEE Yönetmeliğine Uygundur.

Yatırma açısı

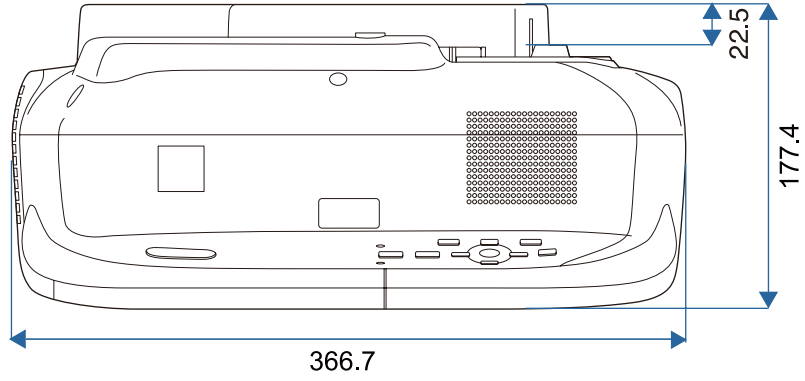


Projektörü 3°den daha fazla eğerek kullanırsanız aygıt hasar görebilir ve kazaya neden olabilir.

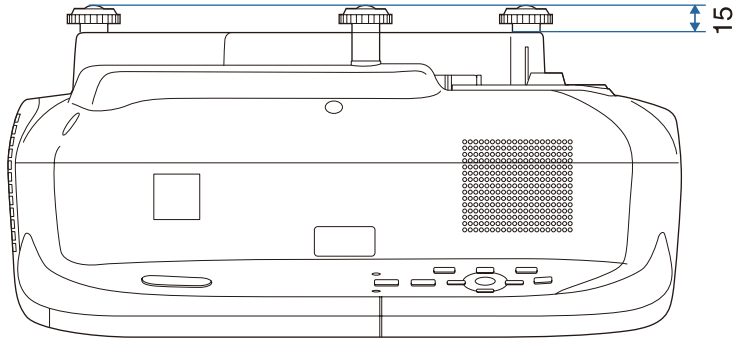


Birimler: mm

Ayaksız



Ayaklı



Birimler: mm

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

<b>Ağ Geçidi Adresi</b>	<u>Alt ağ maskesine</u> uygun olarak bölümlenen bir ağ (alt ağ) üzerinden iletişim sağlamak amacıyla kullanılan bir sunucudur (yönlendirici).
<b>Alt Ağ Maskesi</b>	IP adresinden bölümlenen bir ağdaki (alt ağ) ağ adresi için kullanılan bit sayısını tanımlayan bir sayısal değerdir.
<b>Altyapı modu</b>	Cihazların erişim noktaları üzerinden iletişim kurduğu kablosuz LAN bağlantısı yöntemidir.
<b>AMX Device Discovery</b>	AMX Device Discovery, AMX kontrol sistemlerinin hedef ekipmanı kolayca çalıştırması için AMX tarafından geliştirilen bir teknolojidir. Epson bu protokol teknolojisini uygulamıştır ve protokol işlevinin devreye alınabilmesi için bir ayar sağlamıştır (Açık). Daha fazla ayrıntı için, bakınız AMX Web sitesi. URL <a href="http://www.amx.com/">http://www.amx.com/</a>
<b>Bileşen Video</b>	Video sinyali 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 sinyali tek bir kablo üzerinden aktarılacak üzere parlaklık bileşeni ve renk bileşeni olarak birleştiren bir yöntem.
<b>DHCP</b>	Dynamic Host Configuration Protocol ifadesinin kısaltmasıdır. Bu protokol, ağa bağlı olan donanıma otomatik bir <u>IP adresi</u> atar.
<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'in kısaltmasıdır. DVI ve HDMI portlar üzerinden gönderilen dijital sinyalleri şifreleyerek yasa dışı kopyalamayı önlemek ve telif haklarını korumak için kullanılır. Bu projektördeki HDMI bağlantı noktası HDCP'yi desteklediğinden, HDCP teknolojisi ile korunan dijital görüntüleri koruyabilir. Bununla birlikte, projektör HDCP şifrelemesinin güncellenmiş veya revize olmuş sürümleri ile korunan görüntüleri yansıtmayabilir.
<b>HDTV</b>	High-Definition Television kavramının kısaltmasıdır. Aşağıdaki koşulları sağlayan yüksek tanımlı sistemleri ifade eder. • 720p ya da 1080i veya üzeri dikey çözünürlük (p = <u>İleri giden</u> , i = <u>Geçişli</u> ) • Ekran <u>en boy oranı</u> 16:9
<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>IP Adresi</b>	Ağa bağlı bilgisayarı tanımlamak için kullanılan bir sayıdır.
<b>İzleme</b>	Bilgisayarlardan çıkan sinyaller belirli bir frekansa sahiptir. Projektörün frekansı bu frekans ile uyuşmazsa, ortaya çıkan görüntülerin kalitesi iyi olmayacaktır. Bu sinyallerin fazlarını eşleştirme işlemi (sinyaldeki tepelerin sayısı) "tracking (izleme)" olarak adlandırılır. İzleme doğru şekilde yürütülmezse, yansıtılan görüntüde geniş dikey çizgiler belirir.
<b>Kontrast</b>	Metni ve şekilleri daha net bir şekilde öne çıkarmak veya daha yumuşak görünmelerini sağlamak için bir görüntünün aydınlık ve karanlık alanlarının bağlı parlaklığı artırılabilir veya azaltılabilir. Bir görüntünün bu özelliğini ayarlamak "kontrast ayarı" olarak adlandırılır.

<b>MHL</b>	Akıllı telefonlar ve tabletler gibi taşınabilir cihazların bağlantı arayüzleriyle ilgili bir standart olan Mobile High-definition Link'in kısaltması. Dijital sinyali sıkıştırmadan yüksek kalitede ve yüksek hızda görüntü aktarımı sağlar, bağlı cihazları da şarj eder.
<b>Özel modu</b>	Bir erişim noktası kullanmadan kablosuz LAN istemcileri ile iletişim kuran kablosuz LAN bağlantısı yöntemidir.
<b>SDTV</b>	Standard Definition Television için kullanılan bir kısaltmadır. <a href="#">HDTV</a> Yüksek Tanımlı Televizyon için gerekli koşulları karşılamayan standart televizyon sistemlerini ifade eder.
<b>Senkronizasyon</b>	Bilgisayarlardan çıkan sinyaller belirli bir frekansa sahiptir. Projektörün frekansı bu frekans ile uyuşmazsa, ortaya çıkan görüntülerin kalitesi iyi olmayacaktır. Bu sinyallerin fazlarını eşleştirme işlemi (sinyaldeki tepe ve çukurların bağlı konumu) "senkronizasyon" olarak adlandırılır. Sinyaller senkronize olmazsa, titreme, bulanıklık ve yatay parazit gerçekleşebilir.
<b>SNMP</b>	Bir TCP/IP ağına bağlı yönlendirici ve bilgisayar gibi aygıtları izlemek ve denetlemek için kullanılan Simple Network Management Protocol (Basit Ağ Yönetim Protokolü) ifadesinin kısaltması.
<b>sRGB</b>	Video donanımı tarafından yeniden üretilmiş olan renklerin bilgisayar işletim sistemleri (OS) ve İnternet tarafından rahatlıkla kullanılabilmesi amacıyla, renk aralıkları için formüle edilmiş uluslararası bir standart. Bağlanan kaynağın bir sRGB modu varsa, projektörü ve bağlanan sinyal kaynağını sRGB'ye ayarlayın.
<b>SSID</b>	SSID, kablosuz LAN'daki başka bir cihaza bağlanmak için gereken tanımlama bilgisidir. Kablosuz iletişim, aynı SSID'ye sahip aygıtlar arasında olanaklıdır.
<b>SVGA</b>	800 (yatay) x 600 (düşey) noktalı çözünürlükte bir ekran boyutu standardı.
<b>S-Video</b>	Video sinyalini parlaklık bileşenine (Y) ve renk bileşenine (C) ayıran bir yöntem.
<b>SXGA</b>	1.280 (yatay) x 1.024 (düşey) noktalı çözünürlükte bir ekran boyutu standardı.
<b>Tuzak IP Adresi</b>	SNMP ögesindeki hata bildirimi için kullanılan hedefin <a href="#">IP adresi</a> dir.
<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.

## Telsiz Telgraf Yasası Düzenlemeleri

Aşağıdaki eylemler Telsiz Telgraf Yasası tarafından yasaklanmıştır.

- Değiştirme ve parçalarına ayırma (anten dahil)
- Uygunluk etiketini çıkarma

## İşaretler Hakkında

Microsoft® Windows® 2000 işletim sistemi  
Microsoft® Windows® XP işletim sistemi  
Microsoft® Windows Vista® işletim sistemi  
Microsoft® Windows® 7 işletim sistemi  
Microsoft® Windows® 8 işletim sistemi  
Microsoft® Windows® 8.1 işletim sistemi

Bu kılavuzda, yukarıda belirtilen işletim sistemlerinden "Windows 2000", "Windows XP", "Windows Vista", "Windows 7", "Windows 8" ve "Windows 8.1" olarak söz edilmiştir. Ayrıca, Windows 2000, Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8 ve Windows 8.1 için genel bir terim olarak Windows kullanılmış ve Windows yazım şekli ihmal edilerek Windows'un birden fazla sürümünü belirtmek üzere Windows 2000/XP/Vista/7/8/8.1 olarak kullanılmış olabilir.

Mac OS X 10.3.x  
Mac OS X 10.4.x  
Mac OS X 10.5.x  
Mac OS X 10.6.x  
OS X 10.7.x  
OS X 10.8.x  
OS X 10.9.x

Bu kılavuzda yukarıda belirtilen işletim sistemleri "Mac OS X 10.3.x", "Mac OS X 10.4.x", "Mac OS X 10.5.x", "Mac OS X 10.6.x", "OS X 10.7.x", "OS X 10.8.x" ve "OS X 10.9.x" olarak kullanılmıştır. Ayrıca bu işletim sistemlerinin tümünü ifade etmek üzere "OS X" kullanılmıştır.



## Genel Bildirim:

EPSON ve ELPLP, SEIKO EPSON CORPORATION kuruluşunun ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır.

Mac, Mac OS ve OS X, 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.

eneloop®, Panasonic Group'un tescilli ticari markasıdır.

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

App Store, Apple Inc şirketinin hizmet markasıdır.

Google play, Google Inc. kuruluşunun ticari markasıdır.

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

MHL, MHL logosu ve Mobile High-Definition Link, MHL ve LLC'nin Amerika Birleşik Devletleri ve/veya diğer ülkelerdeki ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır.

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

Crestron ve Crestron RoomView, Crestron Electronics, Inc.'in tescilli ticari markalarıdır.

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 2014. All rights reserved.

## Indication of the manufacturer and the importer in accordance with requirements of directive 2011/65/EU (RoHS)

Manufacturer: SEIKO EPSON CORPORATION

Address: 3-5, Owa 3-chome, Suwa-shi, Nagano-ken 392-8502 Japan

Telephone: 81-266-52-3131

Importer: SEIKO EUROPE B.V.

Address: Azië building, Atlas ArenA, Hoogoorddreef 5, 1101 BA Amsterdam Zuidoost  
The Netherlands

Telephone: 31-20-314-5000