



# **Kullanım Kılavuzu**

## **Multimedia Projector**

**EB-696Ui**

## Bu Kılavuzda Kullanılan İşaretler 7

## Projektörünüzü Tanıma 8

### Projektör Özellikleri ..... 9

Benzersiz Etkileşimli İşlevler .....	9
Hızlı ve Kolay Kurulum .....	9
Esnek Bağlanabilirlik .....	9
Bilgisayarlara Bağlanın .....	10
Mobil Aygıtlara Bağlanın .....	10
Dosyalarınızı Belge Kamerasıyla Büyütün ve Yansıtın .....	11

### Projektör Parçaları ve İşlevleri..... 12

Projektör Parçaları - Ön/Yan .....	12
Projektör Parçaları - Üst/Yan .....	13
Projektör Parçaları - Arabirim .....	14
Projektör Parçaları - Taban .....	16
Projektör Parçaları - Kumanda Paneli .....	16
Projektör Parçaları - Uzaktan Kumanda .....	17
Projektör Parçaları - Etkileşimli Kalemler .....	19
Projektör Parçaları - Kalem Tepsisi .....	20
Projektör Parçaları - Touch Unit .....	20

## Projektörü Kurma 22

### Projektörün Yerleştirilmesi ..... 23

Projektör Ayar ve Kurulum Seçenekleri .....	23
Etkileşim Özellikleri Kullanılırken Ayarlar .....	24
Touch Unit Kullanılırken Ayarlar .....	25

### Projektör Bağlantıları ..... 26

Bilgisayara Bağlanma .....	26
VGA Video ve Ses için Bilgisayara Bağlanma .....	26
USB Video ve Ses için Bilgisayara Bağlanma .....	27

HDMI Video ve Ses için Bilgisayara Bağlanma .....	28
Akıllı Telefonlara veya Tabletlere Bağlanma .....	29
Video Kaynaklarına Bağlanma .....	30
HDMI Video Kaynağına Bağlanma .....	30
Bileşen-VGA Video Kaynağına Bağlanma .....	30
Bileşik Video Kaynağına Bağlanma .....	31
Harici USB Aygıtlara Bağlanma .....	32
USB Aygıt Yansıtma .....	32
USB Aygıtına Bağlama .....	33
USB Aygıt Bağlantısını Kesme .....	33
Belge Kamerasına Bağlanma .....	33
Harici Çıkış Aygıtlarına Bağlanma .....	33
Bir VGA Monitöre Bağlama .....	34
Harici Hoparlörlere Bağlanma .....	34
Mikrofon Bağlama .....	35
Aynı Modelde Birden Fazla Projektör Bağlama .....	35

### Uzaktan Kumandaya Pilleri Takma ..... 38

### Kalemlere Pilleri Takma ..... 39

### Uzaktan Kumandanın Çalıştırılması ..... 40

## Temel Projektör Özelliklerini Kullanma 41

### Projektörü Açma ..... 42

Ana Ekran .....	43
-----------------	----

### Projektörü Kapama ..... 45

### Tarihi ve Saati Ayarlama..... 46

### Projektör Menüleri İçin Dil Seçme ..... 48

### Yansıtma Modları ..... 49

Yansıtma Modunu Uzaktan Kumandayı Kullanarak Değiştirme .....	49
Yansıtma Modunu Menüleri Kullanarak Değiştirme .....	49

### Görüntüyü Odaklama ..... 51

<b>Görüntü Yüksekliğini Ayarlama.....</b>	<b>54</b>
<b>Görüntü Şekli.....</b>	<b>55</b>
Görüntü Şeklini Ekran Yerleşimi Düğmeleriyle Düzeltme.....	55
Görüntü Şeklini Quick Corner ile Düzeltme .....	56
Eğri Yüzeyle Görüntü Şeklini Düzeltme .....	58
Bellekten Görüntü Şekli Ayarı Yükleme.....	60
<b>Görüntüyü Düğmelerle Yeniden Boyutlandırma .....</b>	<b>62</b>
<b>Görüntü Konumunun Ayarlanması .....</b>	<b>63</b>
<b>Bir Görüntü Kaynağı Seçme .....</b>	<b>64</b>
<b>Görüntü En Boy Oranı.....</b>	<b>66</b>
Görüntü En/Boy Oranını Değiştirme .....	66
Kullanılabilir Görüntü En/Boy Oranları .....	66
Her En Boy Oranıyla Yansıtılan Görüntü Görünümü.....	67
<b>Renk Modu .....</b>	<b>68</b>
Renk Modunu Değiştirme .....	68
Mevcut Renk Modları .....	68
Otomatik İris'i Ayarlama.....	68
<b>Görüntü Rengini Ayarlama .....</b>	<b>70</b>
Ton, Doygunluk ve Parlaklığı Ayarlama .....	70
Gama Ayarlama .....	71
<b>Ses Düğmelerini Kullanarak Ses Düzeyini Ayarlama.....</b>	<b>73</b>
<b>Etkileşim Özelliklerini Kullanma .....</b>	<b>74</b>
<b>Etkileşim Özelliği Modları .....</b>	<b>75</b>
<b>Etkileşim Özelliklerini Kullanmadan Önce Hazırlık .....</b>	<b>76</b>
Etkileşim Özellikleri İçin Güvenlik Talimatları .....	76
Etkileşimli Kalemli Kullanma.....	76
Kalem Kalibrasyonu .....	78
Otomatik Olarak Kalibre Etme .....	78
Manüel Olarak Kalibre Etme .....	79

Etkileşimli Dokunma İşlemlerini Parmağınızla Kullanma .....	81
Parmağınızla Dokunma İşlemlerini Kalibre Etme .....	83
Etkileşimli Dokunma İşlemleri İçin Güvenlik Talimatları .....	85
Lazer Uyarı Etiketleri .....	86
<b>Yansıtılan Görüntü Üzerinde Çizim (Ek Açıklama Modu).....</b>	<b>87</b>
<b>Yansıtılan Ekranın Beyaz Tahta Olarak Kullanımı (Beyaz Tahta Modu) .....</b>	<b>89</b>
<b>Bilgisayar Özelliklerini Yansıtılan Ekrandan Denetleme (Bilg. Etkileşimli Modu) .....</b>	<b>91</b>
Bilgisayar Etkileşimli Modu Sistem Gereksinimleri .....	91
Bilgisayar Etkileşimli Modunu Kullanma.....	92
Kalem Çalışma Alanını Ayarlama .....	94
OS X Sisteminde Easy Interactive Driver Yükleme.....	95
<b>Ekranla Etkileşime Geçme .....</b>	<b>96</b>
Etkileşimli Modu Değiştirme .....	96
Ek Açıklama Modu ve Beyaz Tahta Modu Araç Çubukları .....	96
Çizgi Genişliğini ve Rengini Seçme .....	98
Beyaz Tahta Şablonları Seçme .....	99
Projektör Kontrolü İçin Alt Araç Çubuğu.....	99
Çizim İçeriğini Kaydetme.....	100
Çizim İçeriğini Yazdırma .....	100
Ağ Aygıtı Ekranı Seçme .....	101
<b>Bir Ağ Üzerinden Etkileşim Özelliklerini Kullanma .....</b>	<b>103</b>
Farklı Bir Alt Ağdaki Projektöre Bağlanma Sırasındaki Önlemler.....	103
<b>Windows Kalem Girişi ve Mürekkep Araçları .....</b>	<b>104</b>
Windows Kalem Girişi ve Mürekkep Özelliklerini Etkinleştirme .....	104
Windows Kalem Girişi ve Mürekkep Özelliklerini Kullanma .....	105
<b>Aynı Anda İki Görüntü Yansıtılırken Etkileşim Özellikleri .....</b>	<b>106</b>
Bölünmüş Ekranda Yansıtılmaya Geçiş .....	106
Etkileşim Özelliği İçin Bölünmüş Ekran Ayarlarını Seçme .....	107
<b>İki Projektörle Yansıtılırken Etkileşim Özellikleri .....</b>	<b>109</b>

Etkileşim Özelliklerini Geçici Olarak Projektörlerden Yalnızca Birinde Kullanma.....	109
--	-----

## Projektör Özelliklerini Ayarlama 111

<b>İki Görüntüyü Aynı Anda Yansıtma .....</b>	<b>112</b>
Split Screen Yansıtma İçin Desteklenmeyen Giriş Kaynağı Kombinasyonları.....	113
Split Screen Yansıtma Kısıtlamaları .....	114
<b>Bir PC Free Sunumu Yansıtma .....</b>	<b>115</b>
Desteklenen PC Free Dosya Türleri .....	115
PC Free ile Yansıtma Dikkat Edilmesi Gerekenler .....	115
Bir PC Free Slayt Gösterisi Başlatma.....	116
Bir PC Free Film Sunumu Başlatma .....	117
PC Free Görüntüleme Seçenekleri.....	119
<b>Görüntü ve Sesin Geçici Olarak Kapatılması .....</b>	<b>120</b>
<b>Video Hareketini Geçici Olarak Durdurma .....</b>	<b>121</b>
<b>Görüntüleri Yakınlaştırma.....</b>	<b>122</b>
<b>Uzaktan Kumandayı Kablosuz Fare Olarak Kullanma.....</b>	<b>123</b>
<b>Uzaktan Kumandayı İşaretçi Olarak Kullanma .....</b>	<b>125</b>
<b>Bir Kullanıcı Logosu Görüntüsünü Kaydetme .....</b>	<b>126</b>
<b>Bir Kullanıcı Deseni Kaydetme.....</b>	<b>129</b>
<b>Birden Fazla Projektör Kullanma .....</b>	<b>130</b>
Çoklu Projektör Kontrolü İçin Projektör Tanımlama Sistemi .....	130
Projektör Kimliğinin Ayarlanması.....	130
İşletmek İstedığınız Projektörü Seçme .....	131
Renk Düzeltme Ayarlama.....	132
Lambanın Parlaklığını Ayarlama.....	134
Görüntü Renklerini Uyumlu Kılma.....	135
RGBCMY Ayarlama.....	136
<b>İsteğe Bağlı Arabirim Kutusuyla HDMI3 Bağlantı Noktasından Görüntüler Yansıtma .....</b>	<b>138</b>

<b>Projektör Güvenlik Özellikleri .....</b>	<b>140</b>
Şifre Güvenliği Türleri .....	140
Şifre Oluşturma .....	140
Şifre Güvenliği Türlerini Seçme.....	141
Projektörü Kullanmak İçin Şifre Girme .....	142
Projektörün Düğmelerini Kilitleme.....	142
Projektör Düğmelerinin Kilidini Kaldırma .....	143
Güvenlik Kablosu Bağlama.....	144

## Projektörü Ağ Üzerinde Kullanma 145

<b>Kablolu Ağ Üzerinde Yansıtma.....</b>	<b>146</b>
Bir Kablolu Ağa Bağlanma .....	146
Kablolu Ağ Ayarlarını Seçme .....	146
<b>Kablosuz Ağ Üzerinde Yansıtma .....</b>	<b>149</b>
Kablosuz LAN Modülü Kurma .....	149
Kablosuz Ağ Ayarlarını Manuel Olarak Seçme .....	150
Windows'ta Kablosuz Ağ Ayarlarını Seçme .....	152
OS X'te Kablosuz Ağ Ayarlarını Seçme .....	152
Kablosuz Ağ Güvenliğini Ayarlama .....	152
Bir Mobil Aygıtı Bağlanmak İçin QR Kodu Kullanma .....	153
Windows İşletim Sistemli Bir Bilgisayar Bağlamak İçin USB Anahtarı Kullanma ..	154

## Projektörün İzlenmesi ve Kontrol Edilmesi 156

<b>EasyMP Monitör .....</b>	<b>157</b>
<b>Ağa Bağlanmış bir Projektörü Web Tarayıcı Kullanarak Kontrol Etme .....</b>	<b>158</b>
<b>Projektör Ağ E-Posta Uyarılarını Ayarlama .....</b>	<b>160</b>
Ağ Projektörü E-posta Uyarı Mesajları .....	160
<b>SNMP Kullanarak İzlemeyi Ayarlama .....</b>	<b>161</b>
<b>ESC/VP21 Komutlarını Kullanma .....</b>	<b>162</b>

ESC/VP21 Komut Listesi.....	162
Kablo Yerleşimleri .....	162
<b>PJLink Desteği .....</b>	<b>164</b>
<b>Crestron RoomView Desteği .....</b>	<b>165</b>
Crestron RoomView Desteğini Ayarlama.....	165
Ağa Bağlanmış Bir Projektörü Crestron RoomView Kullanarak Kontrol Etme .....	166
Crestron RoomView İşletim Penceresi .....	166
Crestron RoomView Araçlar Penceresi.....	167
<b>Menü Ayarlarını Ayarlama .....</b>	<b>169</b>
<b>Projektörün Menülerini Kullanma.....</b>	<b>170</b>
<b>Ekran Klavyesini Kullanma.....</b>	<b>171</b>
Ekran Klavyesi Kullanılarak Yazılabilen Metin .....	171
<b>Görüntü Kalitesi Ayarları - Görüntü Menüsü .....</b>	<b>172</b>
<b>Giriş Sinyali Ayarları - Sinyal Menüsü .....</b>	<b>174</b>
<b>Projektör Özellik Ayarları - Ayarlar Menüsü .....</b>	<b>176</b>
<b>Projektör Kurulum Ayarları - Uzatılmış Menüsü.....</b>	<b>179</b>
Uzatılmış Menüsü - Easy Interactive Function Menüsü.....	182
Genel .....	182
PC ile Etkileşimli .....	183
<b>Projektör Ağ Ayarları - Ağ Menüsü .....</b>	<b>185</b>
Ağ Menüsü - Temel Menü .....	186
Ağ Menüsü - Kablosuz LAN Menüsü .....	187
Ağ Menüsü - Kablolulu LAN Menüsü .....	188
Ağ Menüsü - Bildirim Menüsü.....	189
Ağ Menüsü - Diğerleri Menüsü.....	190
Ağ Menüsü - Sıfırla Menüsü .....	190
<b>Projektör Kurulum Ayarları - ECO Menüsü.....</b>	<b>192</b>
<b>Projektör Bilgileri Ekranı - Bilgiler Menüsü.....</b>	<b>194</b>
Bilgiler Menüsü - Projektör Bilgileri Menüsü .....	194

Event ID Kodları Listesi.....	195
<b>Projektör Sıfırlama Seçenekleri - Sıfırla Menüsü .....</b>	<b>196</b>
<b>Menü Ayarlarını Projektörler Arasında Kopyalama (Toplu Ayar) .....</b>	<b>197</b>
Bir USB Anlık Sürücünden Ayarları Aktarma .....	197
Bir Bilgisayardan Ayarları Aktarma .....	198
Toplu Kurulum Hata Bildirimi .....	199

## Projektör Bakımı 200

<b>Yansıtma Penceresini Temizleme .....</b>	<b>201</b>
<b>Engel Sensörünü Temizleme.....</b>	<b>202</b>
<b>Projektör Kasasını Temizleme .....</b>	<b>203</b>
<b>Hava Filtresi ve Fan Bakımı.....</b>	<b>204</b>
Hava Filtresini temizleme.....	204
Hava Filtresinin Değiştirilmesi.....	206
<b>Projektör Lambası Bakımı .....</b>	<b>208</b>
Lambanın Değiştirilmesi.....	209
Lamba Saatinin Sıfırlanması .....	211
<b>Uzaktan Kumanda Pillerinin Değiştirilmesi .....</b>	<b>213</b>
<b>Etkileşimli Kalem Pilini Değiştirme .....</b>	<b>214</b>
<b>Etkileşimli Kalem Ucunu Değiştirme.....</b>	<b>215</b>
Yumuşak Kalem Ucunu Değiştirme .....	215
Yumuşak Kalem Ucunu Sert Kalem Ucuyla Değiştiren .....	216

## Sorun Giderme 217

<b>Yansıtma Sorunları .....</b>	<b>218</b>
<b>Projektör Gösterge Durumu .....</b>	<b>219</b>
<b>Projektör Yardım Ekranlarının Kullanılması.....</b>	<b>221</b>

**Görüntü veya Ses Sorunlarını Çözme ..... 222**

Görüntü Gösterilmediğinde Yapılabilecekler .....	222
USB Display İşlevi Kullanıldığında Görüntü Yanlışsa Yapılabilecekler .....	222
"Sinyal yok." Mesajı Görüldüğünde Yapılabilecekler .....	223
Dizüstü Bilgisayardan Görüntüleme .....	223
Mac Dizüstü Bilgisayardan Görüntüleme.....	224
"Desteklenmiyor." Mesajı Görüldüğünde Yapılabilecekler .....	224
Sadece Kısmi Görüntü Gösterilince Yapılabilecekler .....	224
Görüntü Dikdörtgen Olmadığında Yapılabilecekler .....	224
Görüntüde Statik veya Elektronik Parazitlenme Varsa Yapılabilecekler.....	225
Görüntü Bulanık veya Belirsizse Yapılabilecekler .....	225
Görüntü Parlaklığı veya Renkleri Hatalı Olduğunda Yapılabilecekler .....	226
Ses Sorunlarıyla İlgili Çözümler.....	226
Mikrofon Sorunlarıyla İlgili Çözümler .....	227
PC Free'de Görüntü Dosyası Adları Doğru Gösterilmediğinde Yapılabilecekler. ....	227

**Projektörün veya Uzaktan Kumandanın Çalışmasıyla İlgili Sorunları Çözme..... 228**

Projektörün Açılması veya Kapanması ile İlgili Sorunların Çözümleri.....	228
Uzaktan Kumanda ile İlgili Sorunların Çözümleri .....	228
Parola Sorunlarıyla İlgili Çözümler .....	229
"Süre tutmaya yarayan batarya zayıf." Mesajı Görüntülendiğinde Uygulanacak Çözüm .....	229

**Etkileşim Özellikleri Sorunlarını Çözme ..... 230**

"Error Occurred in the Easy Interactive Function" Mesajı Görüntülendiğinde Uygulanacak Çözümler .....	230
Etkileşimli Kalem Çalışmadığında Uygulanacak Çözümler .....	230
Manüel Kalibrasyon Çalışmadığında Uygulanacak Çözümler.....	231
Bir Bilgisayarı Yansıtılan Ekrandan Çalıştıramadığınızda Uygulanacak Çözümler .....	231
Etkileşimli Kalem Konumu Doğru Olmadığında Uygulanacak Çözümler.....	231
Etkileşimli Kalem Yavaş veya Kullanımları Zorlaştığında Uygulanacak Çözümler .....	232
Etkileşimli Dokunma İşlemi Çalışmadığında Uygulanacak Çözümler .....	232

**Ağ Sorunlarını Giderme..... 233**

Projektöre Web Üzerinden Erişemediğinizde Yapılabilecekler .....	233
Ağ Uyarı E-Postaları Alınmadığında Yapılabilecekler .....	233
Ağ Yansıtması Esnasında Görüntü Statik İçerdiğinde Çözümler .....	233

**Ek****234****İsteğe Bağlı Aksesuarlar ve Yedek Parçalar ..... 235**

Kablolar .....	235
Montaj parçaları.....	235
Etkileşim Özelliği İçin .....	235
Kablosuz Bağlantı İçin .....	235
Harici Aygıtlar .....	236
Yedek Parçalar .....	236

**Ekran Boyutu ve Yansıtma Mesafesi ..... 237****Desteklenen Monitör Ekran Çözünürlükleri..... 238****Projektör Teknik Özellikleri ..... 240**

Bağlayıcı Teknik Özellikleri .....	240
------------------------------------	-----

**Dış Boyutlar ..... 242****USB Display Sistem Gereksinimleri ..... 244****Easy Interactive Sürücüsü Sistem Gereksinimleri..... 245****Güvenlik Sembolleri Listesi (IEC60950-1 A2 ile ilgili olarak)..... 246****Sözlük..... 248****İkazlar..... 250**



Indication of the manufacturer and the importer in accordance with requirements of EU directive.....	250
Kullanım Kısıtlaması .....	250
İşletim Sistemi Referansları.....	250
Ticari markalar .....	250
Telif Hakkı Bildirimi .....	251
Telif Hakkı Bildirimleri.....	251

# Bu Kılavuzda Kullanılan İşaretler






## Güvenlik Sembolleri

Projektör ve kılavuzlarında, projektörü nasıl güvenli bir şekilde kullanabileceğini belirten grafik semboller ve etiketler kullanılmıştır.

Kişilere ve mala gelebilecek zararlardan kaçınmak için, bu sembollerle ve etiketlerle belirtilmiş talimatları dikkatle okuyun ve uygulayın.

 <b>Uyarı</b>	Bu sembol, uyulmaması durumunda 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 İşaretleri

 <b>Dikkat</b>	Bu etiket, yeterince dikkat edilmediğinde hasara veya yaralanmalara yol açabilecek prosedürleri belirtir.
	Bu etiket, bilinmesi faydalı olabilecek bazı ek bilgileri gösterir.
[Düğme adı]	Uzaktan kumanda veya kontrol panelindeki düğmelerin adını belirtir. Örnek: [Esc] düğmesi
<b>Menu/Ayar adı</b>	Projektör menüsü ve ayar adlarını belirtir. Örnek: <b>Görüntü</b> menüsü  <b>Görüntü</b> > <b>Gelişmiş</b>
	Bu etiket ilgili sayfalara bağlantıyı belirtir.
	Bu etiket, bir konu başlığıyla ilgili ayrıntılı bilginin bulunabileceği sayfayı belirtir.

# Projektörünüzü Tanıma

Projektörünüzün özellikleri ve parça adları hakkında detaylı bilgi almak için bu bölümlere bakın.

## ► İlgili Bağlantılar

- "Projektör Özellikleri" [s.9](#)
- "Projektör Parçaları ve İşlevleri" [s.12](#)



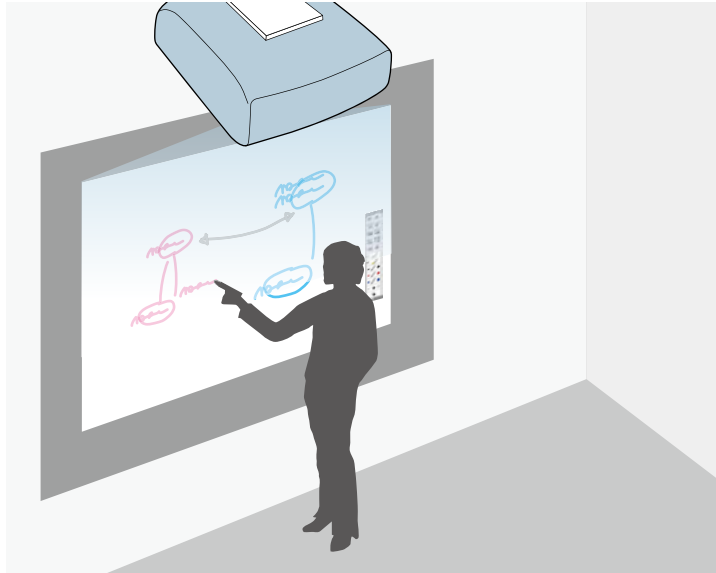
Bu projektör kendine özgü özelliklerle gelir. Daha fazla ayrıntı için bu kısımlara başvurun.

## » İlgili Bağlantılar

- "Benzersiz Etkileşimli İşlevler" [s.9](#)
- "Hızlı ve Kolay Kurulum" [s.9](#)
- "Esnek Bağlanabilirlik" [s.9](#)

## Benzersiz Etkileşimli İşlevler

Yansıtılan ekranda, etkileşimli kalem veya parmağınızı kullanarak kolay not alma.



- Bir bilgisayar varken veya yokken not alma.
- Aynı anda iki kalemle not alma.
- Ekranda not almanıza yardımcı olmak için hızlı ve kolay araç çubuğu.
- Yansıtılan ekrandan projektör işlemleri.

- Sunumlarınızı kolayca yazdırın, kaydedin ve teslim edin.
- Yansıtılan ekrandan bilgisayar işlemleri.
- Parmağınızı kullanarak dokunma temelli etkileşim.

## Hızlı ve Kolay Kurulum

- Prize takar takmaz projektörü açmak için Direkt güç açma özelliği.
- Projektörün, **Otomatik Açma** kaynağı olarak belirlediğiniz bağlantı noktasından bir görüntü sinyali algıladığında açılması için Otomatik Açma özelliği.
- Bir görüntü kaynağını kolayca seçmenizi ve kullanışlı işlevlerine erişmenizi sağlayan Ana ekran işlevi.

## » İlgili Bağlantılar

- "Projektör Kurulum Ayarları - Uzatılmış Menüsü" [s.179](#)
- "Projektörü Açma" [s.42](#)
- "Görüntü Şeklini Quick Corner ile Düzeltme" [s.56](#)

## Esnek Bağlanabilirlik

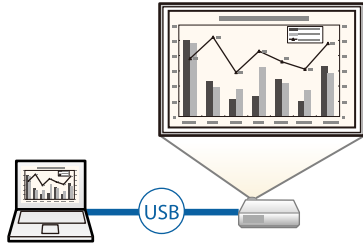
Bu projektör, aşağıda gösterildiği gibi kullanımı kolay pek çok bağlanabilirlik seçeneğini destekler.

## » İlgili Bağlantılar

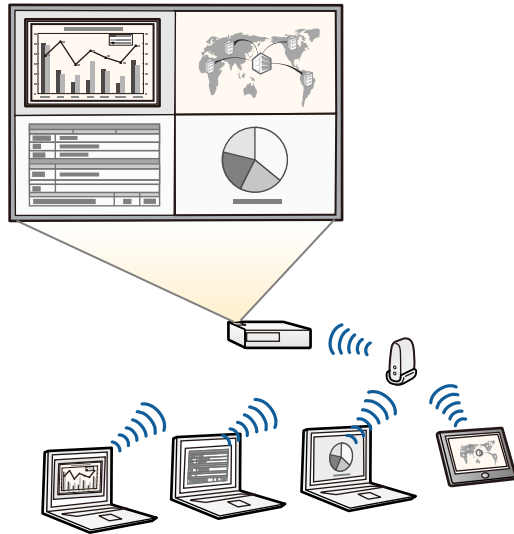
- "Bilgisayarlara Bağlanın" [s.10](#)
- "Mobil Aygıtlara Bağlanın" [s.10](#)
- "Dosyalarınızı Belge Kamerasıyla Büyütün ve Yansıtın" [s.11](#)

## Bilgisayarlara Bağlanın

- Görüntüleri yansıtmak ve ses çıkışı için USB kablusuyla bağlanın (USB Display).



- Yansıtılan ekranı bölerek aynı anda dört adete kadar görüntü yansıtabilmek için EasyMP Multi PC Projection. Epson iProjection yüklü akıllı telefonlarda veya tablet aygıtlarındaki ya da ağda bulunan bilgisayarlardaki görüntüleri yansıtabilirsiniz. Ayrıntılar için *EasyMP Multi PC Projection Kullanım Kılavuzu* belgesine bakın.



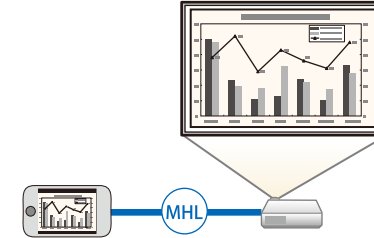
- Görüntüleri kablosuz LAN kullanarak yansıtırken, Epson 802.11b/g/n kablosuz LAN modülünü kurmalı ve projektörünüz ile bilgisayarınızı kablosuz yansıtmaya ayarlamalısınız. Epson 802.11b/g/n kablosuz LAN modülü projektörünüzle birlikte verilmeyebilir.
- Gerekli uygulamaları ve kılavuzları aşağıdaki web sitesinden indirebilirsiniz:  
<http://www.epson.com/>

## İlgili Bağlantılar

- "İsteğe Bağlı Aksesuarlar ve Yedek Parçalar" s.235
- "Bilgisayara Bağlanma" s.26
- "Projektörü Ağ Üzerinde Kullanma" s.145

## Mobil Aygıtlara Bağlanın

- Bir MHL kablusunu mobil aygıtı ve projektöre bağlamak için HDMI1/MHL bağlantı noktası.



- App Store veya Google Play'den indirebileceğiniz uygulamayı kullanarak projektörünüz ile mobil aygıtı bağlamak için Epson iProjection.



App Store veya Google Play ile iletişim sırasında uygulanan ücretler müşterinin sorumluluğundadır.

## İlgili Bağlantılar

- "Akıllı Telefonlara veya Tabletlere Bağlanma" s.29

## **Dosyalarınızı Belge Kamerasıyla Büyütün ve Yansıtın**

Kâğıt belge ve nesneleri yansıtmak için isteğe bağlı belge kamerası.

İsteğe bağlı belge kamerasını yansıtılan ekrandan çalıştırabilirsiniz.

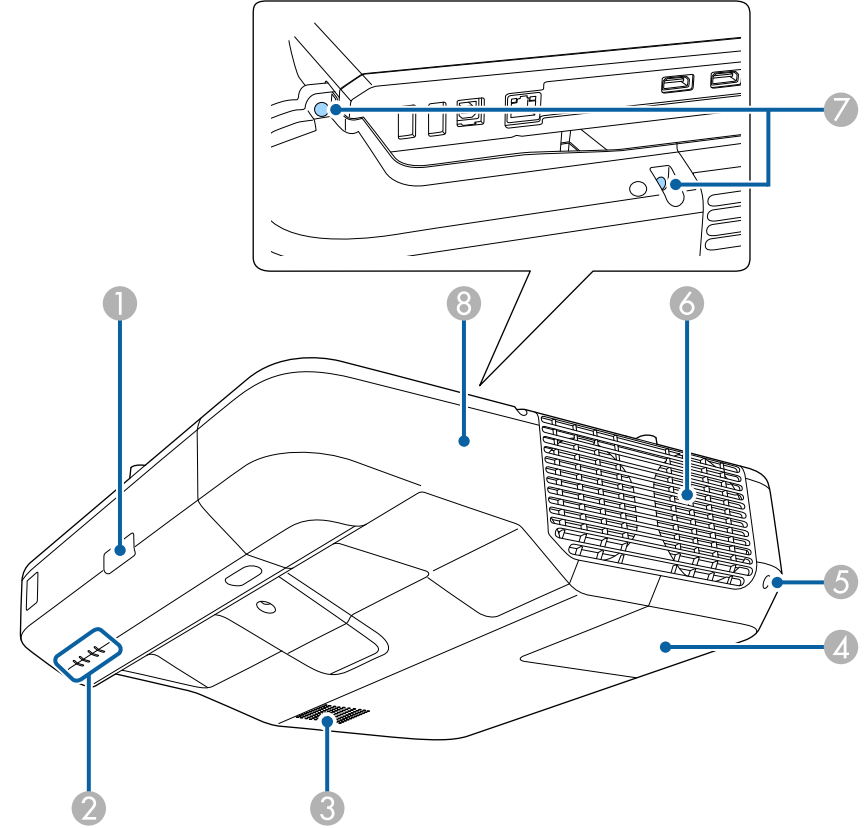
Yansıtılan ekrandan ELPDC06/ELPDC11/ELPDC12/ELPDC20 çalıştıramazsınız.

Aşağıdaki bölümler, projektör parçaları ile bunların işlevlerini açıklar.

## ► İlgili Bağlantılar

- "Projektör Parçaları - Ön/Yan" [s.12](#)
- "Projektör Parçaları - Üst/Yan" [s.13](#)
- "Projektör Parçaları - Arabirim" [s.14](#)
- "Projektör Parçaları - Taban" [s.16](#)
- "Projektör Parçaları - Kumanda Paneli" [s.16](#)
- "Projektör Parçaları - Uzaktan Kumanda" [s.17](#)
- "Projektör Parçaları - Etkileşimli Kalemler" [s.19](#)
- "Projektör Parçaları - Kalem Tepsisi" [s.20](#)
- "Projektör Parçaları - Touch Unit" [s.20](#)

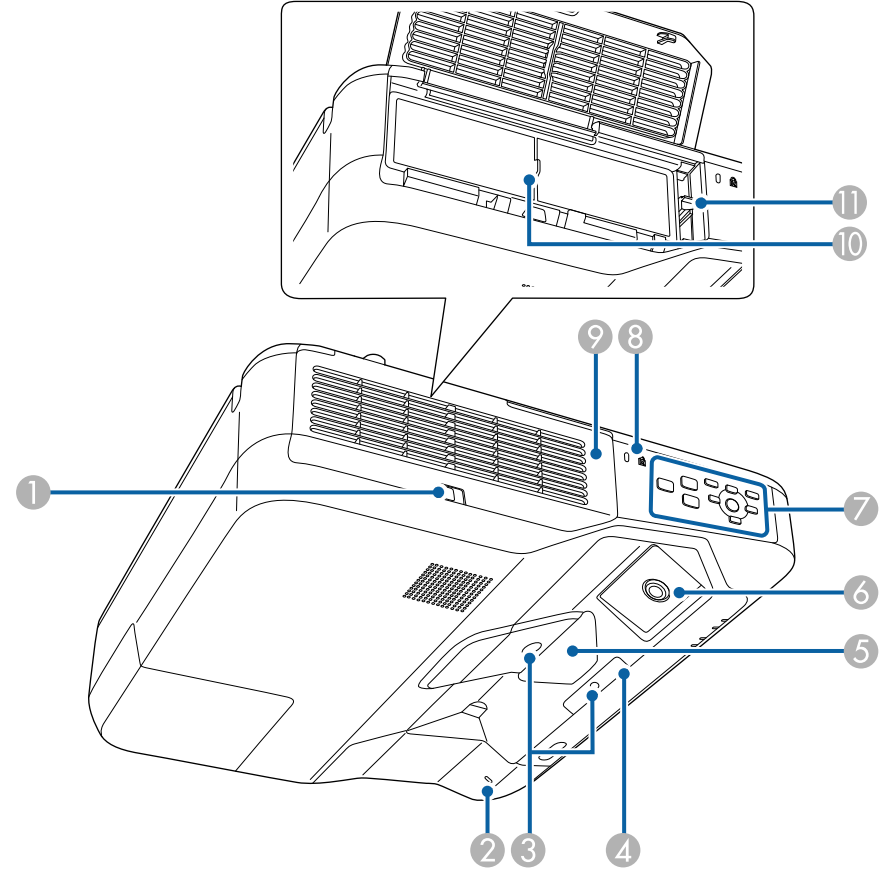
## Projektör Parçaları - Ön/Yan



Ad	İşlev
① Uzak alıcı	Uzaktan kumanda sinyallerini alır.
② Göstergeler	Projektörün durumunu gösterir.
③ Hoparlör	Ses çıkışı sağlar.
④ Lamba kapağı	Projektörün lambasına erişmek için açın.
⑤ Lamba kapağı vidası	Lamba kapağını yerine sabitleyen vida.

Ad	İşlev
6 Hava çıkış fanı	<p>Projektörü dahili olarak soğutmak için kullanılan havanın çıkış fanı.</p> <p><b>⚠ Uyarı</b></p> <p>Fanların doğrudan içine bakmayın. Lamba patlarsa, gaz kaçağı olabilir ve küçük cam parçaları saçılarak yaralanmalara sebep olabilir. Herhangi bir cam parçası solunduğunda ya da gözlere veya ağza kaçtığına doktora başvurun.</p> <p><b>⚠ Dikkat</b></p> <p>Yansıtma sırasında, yüzünüzü veya ellerinizi hava çıkış fanının yanında tutmayın ve fanın yakınında ısıdan şekli bozulabilecek veya zarar görebilecek nesneleri fanın yakınına koymayın. Hava çıkış fanından gelen sıcak hava, yanıklara, eşyalarda şekil bozulmasına yol açabilir veya kazalara neden olabilir.</p>
7 Kablo kapağı vidaları	Kablo kapağını yerine sabitleyen vida.
8 Kablo kapağı	Harici aygıtların kablolarını bağlamak ya da kablosuz LAN modülünü kurmak için iki vidayı gevşetin ve kapağı açın.

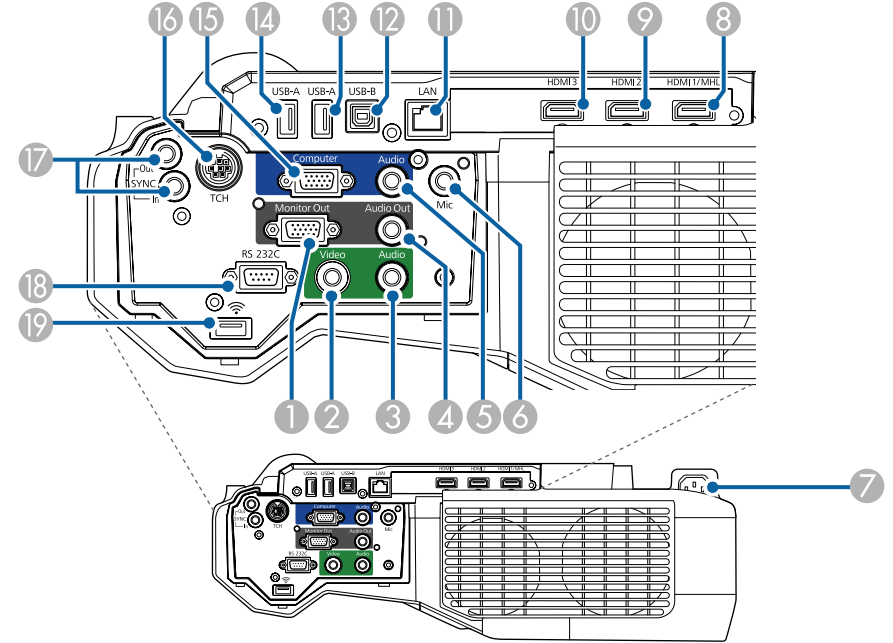
## Projektör Parçaları - Üst/Yan



Ad	İşlev
1 Filtre kapağı mandalı	Hava filtresi kapağını açar.
2 Kablosuz LAN göstergesi	İsteğe bağlı kablosuz LAN modülünün erişim durumunu gösterir.
3 Engel sensörü	Yansıtma alanındaki engelleri algılar.
4 Uzak alıcı	Uzaktan kumanda sinyallerini alır.

Ad	İşlev
5	Yansıtma penceresi <div> <p>Görüntüler buradan yansıtılır.</p> <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 şeklinin bozulmasına yol açabilir.</li> </ul> </div>
6	Etkileşimli kalem alıcısı
7	Kontrol paneli
8	Güvenlik yuvası
9	Hava filtresi kapağı
10	Hava giriş fanı (hava filtresi)
11	Odaklama kolu

## Projektör Parçaları - Arabirim

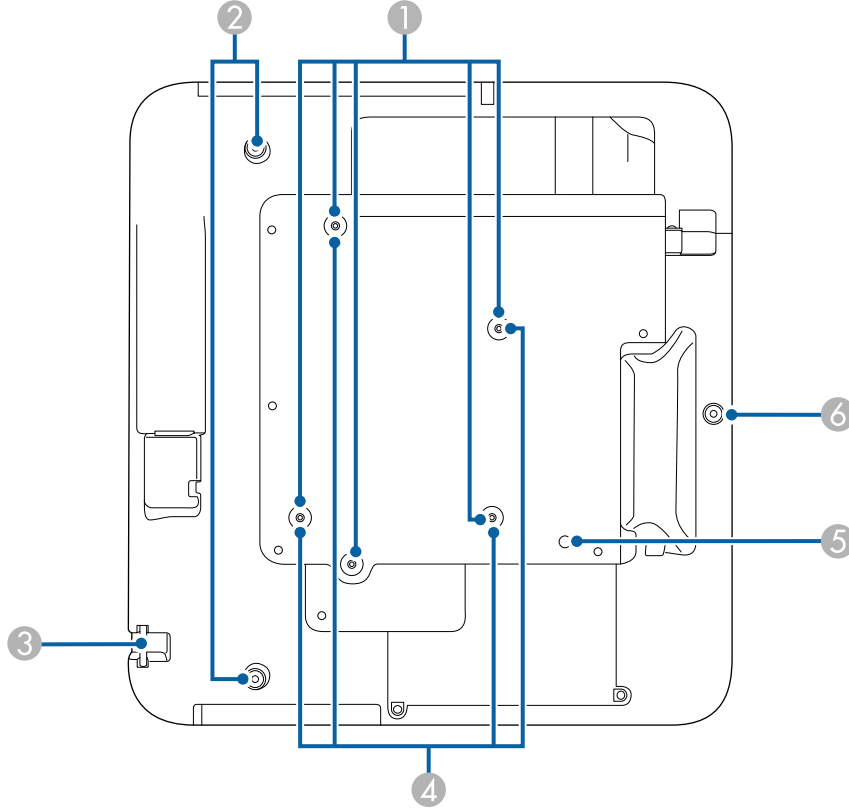


Ad	İşlev
1	Monitor Out bağlantı noktası
2	Video bağlantı noktası

Ad	İşlev
③ Audio bağlantı noktası	Video bağlantı noktasına bağlı olan ekipmandan ses girişi yapar. USB-A bağlantı noktasına bağlı olan aygıttan alınan görüntüler yansıtılırken, başka aygıtlardan ses girişi alınmasını sağlar. Şu andan itibaren, Audio 2 bağlantı noktası olarak anılacaktır.
④ Audio Out bağlantı noktası	Geçerli giriş kaynağından veya Mic bağlantı noktasından bir harici hoparlöre ses verir.
⑤ Audio bağlantı noktası	Computer bağlantı noktasına bağlı ekipmandan ses girişi alınmasını sağlar. Şu andan itibaren, Audio 1 bağlantı noktası olarak anılacaktır.
⑥ Mic bağlantı noktası	Mikrofondan ses girişi yapar.
⑦ Güç girişi	Güç kablosunun projektöre takılmasını sağlar.
⑧ HDMI1/MHL bağlantı noktası	HDMI uyumlu video ekipmanı ve bilgisayarlardan veya MHL (Mobil Yüksek Çözünürlük) uyumlu mobil aygıtlardan video sinyalleri alır. Bu projektör HDCP ile uyumludur.
⑨ HDMI2 bağlantı noktası	HDMI uyumlu video ekipmanı ve bilgisayarlardan video sinyallerini alır. Bu projektör HDCP ile uyumludur.
⑩ HDMI3 bağlantı noktası	HDMI uyumlu video ekipmanı ve bilgisayarlardan video sinyallerini alır. Bu projektör HDCP ile uyumludur.
⑪ LAN bağlantı noktası	Bir ağa bağlanmak için LAN kablosu bağlanır.
⑫ USB-B bağlantı noktası	Bir USB kablosunu bilgisayara bağlayarak bilgisayardaki görüntüleri yansıtabilmenizi veya Kablosuz Fare işlevini kullanabilmenizi sağlar. Etkileşimli kalemin fare olarak kullanılması için projektörü ürünle birlikte verilen USB kablosuyla bir bilgisayara bağlar.

Ad	İşlev
⑬ USB-A bağlantı noktası	USB bellek veya dijital kamera bağlanmasını ve PC Free kullanılarak filmlerin veya görüntülerin yansıtılmasını sağlar. Projektörün PC Free özelliklerini kullanmak için, bu bağlantı noktasına bir USB aygıtı bağladığınızda görüntü kaynağı olarak <b>USB1</b> ayarını seçin. İsteğe bağlı belge kamerası bağlanır. Bu bağlantı noktasına belge kamerası bağladığınızda, görüntü kaynağı olarak <b>USB2</b> ayarını seçin.
⑭ USB-A bağlantı noktası	USB bellek veya dijital kamera bağlanmasını ve PC Free kullanılarak filmlerin veya görüntülerin yansıtılmasını sağlar. Projektörün PC Free özelliklerini kullanmak için, bu bağlantı noktasına bir USB aygıtı bağladığınızda görüntü kaynağı olarak <b>USB1</b> ayarını seçin. İsteğe bağlı belge kamerası bağlanır. Bu bağlantı noktasına belge kamerası bağladığınızda, görüntü kaynağı olarak <b>USB2</b> ayarını seçin.
⑮ Computer bağlantı noktası	Bir bilgisayardan gelen görüntü sinyalleri ve diğer video kaynaklarından gelen bileşen video sinyallerinin girişini sağlar.
⑯ TCH bağlantı noktası	Ürünle birlikte verilen Touch Unit bağlantı kablosunu Touch Unit'e bağlar.
⑰ SYNC IN/OUT bağlantı noktası	Aynı projektörün birden çok sürümüyle aynı oda içinde etkileşim özelliklerini kullanırken, projektörlere isteğe bağlı uzaktan kumanda kablo takımını bağlamanız gerekir. Kablo takımı bağlandığında etkileşimli kalem tutarlı biçimde çalışır.
⑱ RS-232C bağlantı noktası	Projektörü bir bilgisayardan kontrol etmek için bir RS-232C kablosu bağlanır. (Bu bağlantı noktası kontrol amaçlı olarak kullanılır ve normalde kullanılmaması gerekir.)
⑲ Kablosuz LAN modülü yuvası	İsteğe bağlı kablosuz LAN modülünü takın.

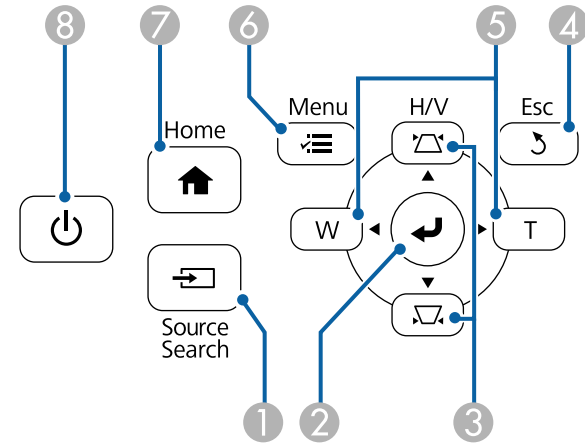
## Projektör Parçaları - Taban



Ad	İşlev
1 Tavan askısı tespit noktaları (beş nokta)	Projektör tavana asılı olarak kullanılacağı zaman, isteğe bağlı olarak edindiğiniz tavan askısını buraya monte edin.
2 Arka ayak tespit noktaları (iki nokta)	Projektörü masa gibi bir yüzeyde kullanırken ayakları takın. (Sadece ayakla birlikte verilen modellerde)

Ad	İşlev
3 Güvenlik kablosu bağlama noktası	Piyasada satılan bir kablo kilidini buradan geçirin ve yerine sabitleyin. Projektörü duvarda veya tavana asılı olarak kullanacağınız zaman düşme önleyici kabloları buradan geçirmeyin.
4 Duvar askısı tespit noktaları (dört nokta)	Duvara monte ederken birlikte verilen veya isteğe bağlı ayar plakasını takın.
5 Aydınlatma sensörü	Çevrenin parlaklığının algılayıp ekranın parlaklığını otomatik olarak ayarlar. Projektörün <b>ECO</b> menüsünde <b>Enerji Tüketimi</b> özelliğini <b>Otomatik</b> olarak ayarlayın.
6 Ön ayak tespit noktası	Projektörü masa gibi bir yüzeyde kullanırken ara parçayla ayağı takın. (Sadece ayakla birlikte verilen modellerde)

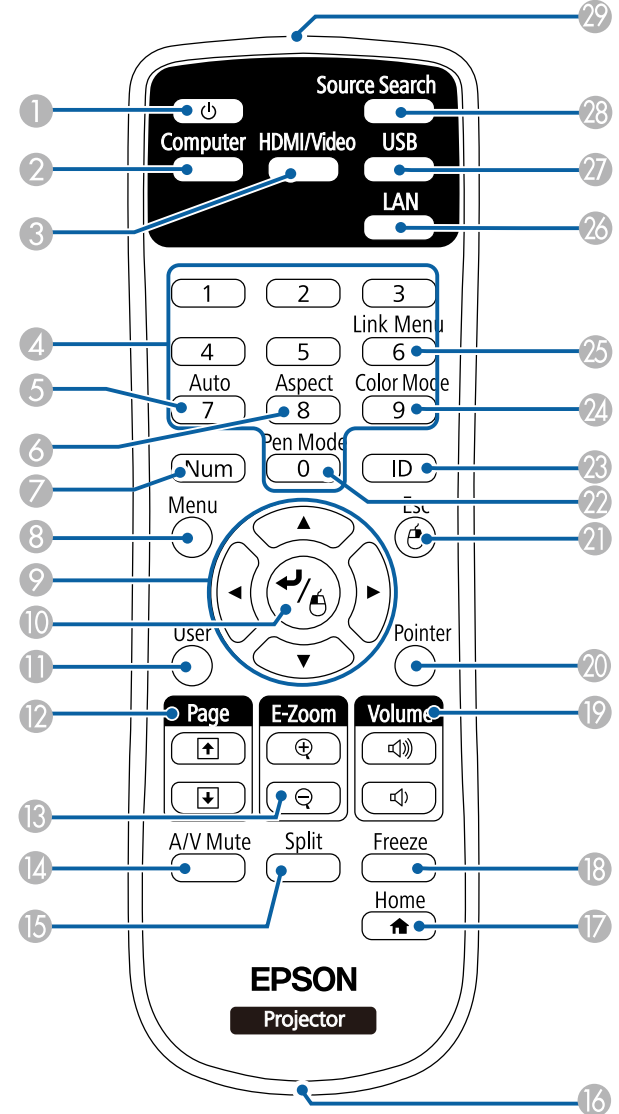
## Projektör Parçaları - Kumanda Paneli







Ad	İşlev
1 [Source Search] düğmesi	Sonraki giriş kaynağına geçiş yapar.
2 [Enter] düğmesi [↵]	Güncel seçime girer ve projektörün menüsünü veya yardımcı görüntüleyerek sonraki seviyeye geçer. Computer bağlantı noktasından gelen analog RGB sinyali yansıtlıyorken, projektörün <b>Sinyal</b> menüsünde <b>İzleme</b> , <b>Senkronizasyon</b> ve <b>Konum</b> seçeneklerini en uygun hale getirir. Şu andan itibaren, [Enter] düğmesi olarak anılacaktır.
3 Ekran yerleşimi ayar düğmeleri ve ok düğmeleri	Ekran yerleşimi bozulmasını düzeltmenize olanak veren Ekran Yerleşimi ekranını görüntüler. Projektörün menüsü veya yardım görüntülenirken basıldığında menü öğelerini seçer.
4 [Esc] düğmesi	Geçerli işlevi durdurur. Projektörün menüsü görüntülenirken basıldığında önceki menüye düzeyine geri döner.
5 Geniş/Tele düğmeleri ve ok düğmeleri	<b>W</b> : Yansıtılan görüntünün boyutunu büyütür. <b>T</b> : Yansıtılan görüntünün boyutunu küçültür. Ekran Yerleşimi ekranı görüntülendiğinde, ekran yerleşimi bozulmasını yatay yönde düzeltir. Projektörün menüsü veya yardım görüntülenirken basıldığında menü öğelerini seçer.
6 [Menu] düğmesi	Projektörün menüsünü görüntüler ve kapatır.
7 [Home] düğmesi	Ana ekranı görüntüler ve kapatır.
8 Güç düğmesi [⏻]	Projektörü açar veya kapatır. Şu andan itibaren, güç düğmesi olarak anılacaktır.

## Projektör Parçaları - Uzaktan Kumanda

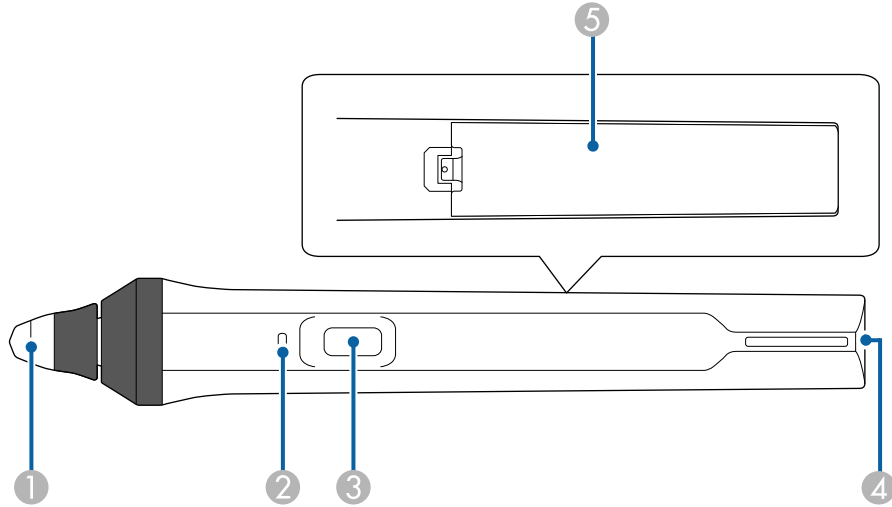


Ad	İşlev
① Güç düğmesi [  ]	Projektörü açar veya kapatır. Şu andan itibaren, güç düğmesi olarak anılacaktır.
② [Computer] düğmesi	Görüntü kaynağı olarak Computer bağlantı noktasını seçer.
③ [HDMI/Video] düğmesi	Görüntü kaynağını HDMI ve Video bağlantı noktaları arasında değiştirir.
④ Sayı tuşları	[Num] düğmesi basılı tutularak projektörün menüsüne sayılar girer.
⑤ [Auto] düğmesi	Computer bağlantı noktasından gelen analog RGB sinyali yansıtıyorken, projektörün <b>Sinyal</b> menüsünde <b>İzleme</b> , <b>Senkronizasyon</b> ve <b>Konum</b> seçeneklerini en uygun hale getirir.
⑥ [Aspect] düğmesi	En boy oranı modunu değiştirir.
⑦ [Num] düğmesi	Rakam tuşlarını kullanarak sayı girmek için bu düğmeyi basılı tutun.
⑧ [Menu] düğmesi	Projektörün menüsünü görüntüler ve kapatır.
⑨ Ok düğmeleri	Projektörün menüsü veya yardım görüntülenirken basıldığında menü öğelerini seçer.
⑩ [Enter] düğmesi [  ]	Güncel seçime girer ve projektörün menüsünü veya yardımı görüntüleyerek sonraki seviyeye geçer. Kablosuz Fare işlevini kullanılırken faredeki sol tuş görevini görür. Şu andan itibaren, [Enter] düğmesi olarak anılacaktır.
⑪ [User] düğmesi	Projektörün <b>Ayarlar</b> menüsünde bulunan <b>Kullanıcı Düğmesi</b> ayarında atanmış ayarları gerçekleştirir.
⑫ [Page] yukarı/aşağı düğmeleri	Bir USB kablo kullanarak ya da bir ağ üzerinden projektörünüz ile bilgisayarınızı bağladığınızda, bilgisayarınızda Page Up / Page Down düğmelerini kontrol eder. PC Free özelliği kullanılırken önceki veya sonraki ekranı görüntüler.
⑬ [E-Zoom] +/- düğmeleri	Görüntü alanını yakınlaştırır veya uzaklaştırır.
⑭ [A/V Mute] düğmesi	Video ve sesi geçici olarak açar ve kapatır.

Ad	İşlev
⑮ [Split] düğmesi	Yansıtılan ekranı bölerek, farklı görüntü kaynaklarından gelen iki görüntüyü aynı anda yansıtır.
⑯ Askı takma noktası	Uzaktan kumandaya piyasada bulunan bir askı takmanızı sağlar.
⑰ [Home] düğmesi	Ana ekranı görüntüler ve kapatır.
⑱ [Freeze] düğmesi	Görüntüleri duraklatır veya devam ettirir.
⑲ [Volume] yukarı/aşağı düğmeleri	Hoparlörün ses seviyesini ayarlar.
⑳ [Pointer] düğmesi	Ekran işaretçisini görüntüler.
㉑ [Esc] düğmesi	Geçerli işlevi durdurur. Projektörün menüsü görüntülenirken basıldığında önceki menüye düzeyine geri döner. Kablosuz Fare işlevi kullanılırken faredeki sağ tuş görevini görür.
㉒ [Pen Mode] düğmesi	Bilgisayarı çalıştırma veya etkileşimli kalemle çizim arasında geçiş yapar.
㉓ [ID] düğmesi	Uzaktan kumanda ile çalıştırmak istediğiniz projektörün kimliğini seçmek için bu düğmeyi basılı tutup sayı tuşlarına basın.
㉔ [Color Mode] düğmesi	Renk modunu değiştirir.
㉕ [Link Menu] düğmesi	Projektörün HDMI bağlantı noktasına bağlanmış cihazın ayarlar menüsünü görüntüler.
㉖ [LAN] düğmesi	Görüntü kaynağını, ağa bağlı aygıtlar arasında değiştirir.
㉗ [USB] düğmesi	Görüntü kaynağını USB Display, USB1 ve USB2 arasında değiştirir.
㉘ [Source Search] düğmesi	Sonraki giriş kaynağına geçiş yapar.
㉙ Uzaktan kumanda ışın yayma alanı	Uzaktan kumanda sinyallerini gönderir.

## Projektör Parçaları - Etkileşimli Kalemler

Otomatik olarak açmak için kalemi tutun. Kalem, elinizden bıraktıktan 15 saniye sonra otomatik olarak kapanır.



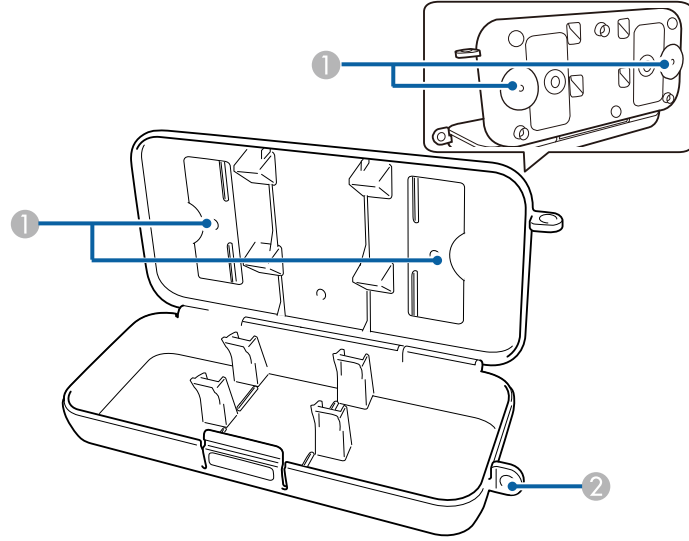
Ad	İşlev
③ Düğme	<p>Projektörün <b>Uzatılmış</b> menüsünde <b>Kalem Düğme İşlemi</b> özelliği <b>Silgi</b> olarak ayarlandığında, çizim sırasında uç işlevini kalem ve silgi arasında değiştirmek için düğmeye basın.</p> <p><b>Kalem Düğme İşlemi</b> özelliği <b>Çizim Araç Çubuğu Aç</b> olarak ayarlandığında, araç çubuğunu kalem ucunun yanında görüntülemek için düğmeye basın.</p> <p><b>Kalem Düğme İşlemi</b> özelliği <b>Ekranı Temizle</b> olarak ayarlandığında, yansıtılan ekrana çizilmiş içeriklerin tümünü silmek için düğmeye basın.</p> <p>☛ <b>Uzatılmış &gt; Easy Interactive Function &gt; Genel &gt; Gelişmiş &gt; Kalem Düğme İşlemi</b></p> <p>Kalemi fare olarak kullanırken sağ tıklatma işlevi için düğmeye basın.</p>
④ Askı takma noktası	Piyasada satılan bir askıyı takmanızı sağlar.
⑤ Pil kapağı	Pili değiştirirken bu kapağı açın.

### ► İlgili Bağlantılar

- "Etkileşimli Kalem Ucunu Değiştirme" [s.215](#)

Ad	İşlev
① Kalem ucu	<p>Değiştirilebilir yumuşak kalem ucu.</p> <p>Yumuşak ucun bir dokulu yüzeyde kullanımı zor olursa, sert ucla değiştirin.</p>
② Pil göstergesi	<p>Kalan pil gücünü göstermek için kalemin yanındaki düğmeye basın.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pil tamamen şarj olduğunda, düğmeyi basılı tuttuğunuz sürece gösterge mavi renkte yanar.</li> <li>• Pilin şarjı azaldığında, düğmeyi basılı tuttuğunuz sürece gösterge mavi renkte yanıp söner.</li> <li>• Pil bittiğinde yanmaz. Pili değiştirin.</li> </ul>

## Projektör Parçaları - Kalem Tepsisi



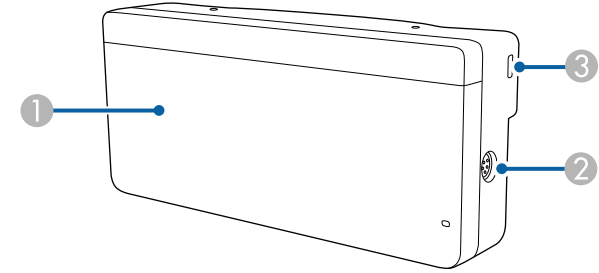
Ad	İşlev
1	Tespit noktaları
2	Güvenlik kilidi deliği



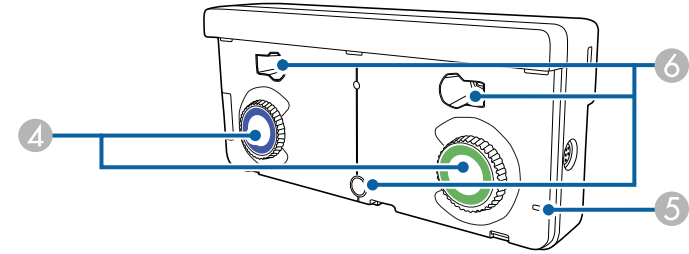
Kalem tepsisinin piyasada satılan iki M5 cıvatayla sıkılması önerilir.

## Projektör Parçaları - Touch Unit

Ön



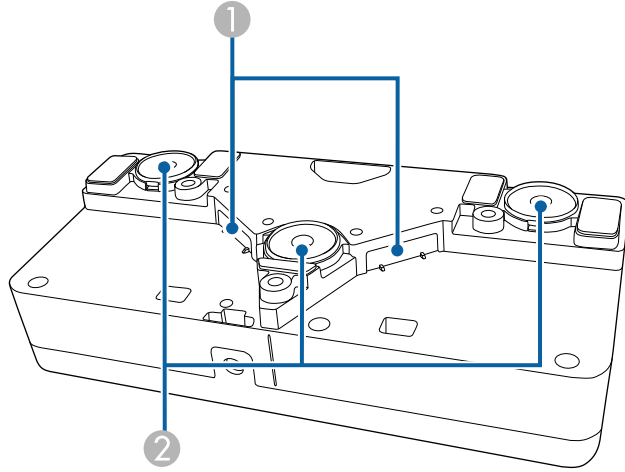
Kadran kapağı takılı değilken



Ad	İşlev
1	Kadran kapağı
2	TCH bağlantı noktası
3	Güvenlik yuvası
4	Ayar kadranları
5	Gösterge

Ad	İşlev
6 Vida delikleri (kurulum için)	Touch Unit'i sabitlemek için vida delikleri.

## Arka



Ad	İşlev
1 Lazer yayma bağlantı noktaları	Parmakların yerini tespit etmek için lazer ışınları yayar.
2 Kurulum mıknatısları	Kurulum için kullanılan mıknatıslar.

## ⚠ Uyarı

Touch Unit'i kalp pili gibi tıbbi ekipmanların yakınında kullanmayın. Ayrıca, Touch Unit'i kullanırken çevrede kalp pili gibi herhangi bir tıbbi cihaz olmadığından emin olun. Elektromanyetik parazit tıbbi cihazların doğru çalışmasına neden olabilir.

## ⚠ Dikkat

- Touch Unit'i manyetik kartlar gibi manyetik depolama aygıtlarının ya da bilgisayar, dijital saat veya cep telefonu gibi hassas elektronik aygıtların yakınında kullanmayın. Veriler bozulabilir veya hatalı çalışma meydana gelebilir.
- Touch Unit'i manyetik bir yüzeye yerleştirirken, mıknatısla yüzey arasına parmaklarınızı ya da vücudunuzu herhangi bir kısmını sıkıştırmamaya dikkat edin.

## Dikkat

- Touch Unit'i EB-696Ui dışındaki herhangi bir cihaza bağlamayın. Cihaz bozulabilir veya lazer sınırın üstünde dışarı sızabilir.
- Ürünle birlikte verilen Touch Unit bağlantı kablosunu kullandığınızdan emin olun. Piyasada satılan bir kabloyla işlemleri gerçekleştirmek mümkün değildir.
- Touch Unit'i elden çıkarırken parçalarına ayırmayın. Yerel ya da ulusal yasa ve yönetmeliklere göre elden çıkarın.



Touch Unit kurulum ve açma ayarlama yöntemleri için *Kurulum Kılavuzu*'na başvurun.

# Projektörü Kurma

Projektörünüzü kurmak için bu bölümlerdeki talimatları uygulayın.

## ► İlgili Bağlantılar

- "Projektörün Yerleştirilmesi" [s.23](#)
- "Projektör Bağlantıları" [s.26](#)
- "Uzaktan Kumandaya Pilleri Takma" [s.38](#)
- "Kalemlere Pilleri Takma" [s.39](#)
- "Uzaktan Kumandanın Çalıştırılması" [s.40](#)

Görüntüleri yansıtmak için projektörü duvara kurabilir veya masa üzerine yerleştirebilirsiniz.

Projektörü tavana asmak, duvara monte etmek veya masa üzerine dikey olarak yerleştirmek için isteğe bağlı montaj parçalarına gereksiniminiz vardır.

Projektör için bir yer seçerken şu hususlara dikkat edin:

- Projektörü sağlam ve düz bir zemine yerleştirin veya uyumlu bir askı kullanarak monte edin.
- Projektörün etrafında ve altında havalandırma için yeterli boşluk bırakın ve projektörü asla fanları kapatabilecek bir nesnenin üzerine veya yanına yerleştirmeyin.
- Projektörü, topraklanmış bir elektrik prizine veya uzatma kablosuna erişebileceği bir yere yerleştirin.
- Projektörü, ekrana paralel olacak şekilde yerleştirin.



Projektörü ekrana paralel olarak kuramıyorsanız, projektörün kontrol düğmelerini kullanarak ekran yerleşimi bozulmasını düzeltin.

## ⚠ Uyarı

- Projektörü bir duvara ya da tavan monte ederken özel bir kurulum yöntemi gerekir. Projektör doğru şekilde kurulmadığı takdirde düşerek hasara ve yaralanmaya yol açabilir.
- Vidaların gevşemesini önlemek için duvara montaj plakası tespit noktalarında ya da tavan askısı tespit noktalarında yapıştırıcı veya projektör üzerinde yağlayıcı, yağ ya da benzeri maddeler kullanmayın; projektör kasası çatlayarak projektörün kurulduğu yerden düşmesine neden olabilir. Bu da projektörün altında duran kişinin ciddi şekilde yaralanmasına ve projektörün zarar görmesine neden olabilir.
- Projektörün hava giriş fanının veya hava çıkış fanlarının üzerini kapatmayın. Fanların üzeri örtülürse, aygıtın dahili ısısı artarak yangına neden olabilir.
- Projektörü dengesiz bir yüzeye ya da özelliklerinde belirtilen ağırlığını taşıyamayacak bir konuma kurmayın. Aksi takdirde, düşerek ya da devrilerek bir kazaya ve yaralanmaya yol açabilir.
- Yüksek bir yere kurarken, deprem gibi acil bir durumda güvenliği sağlamak ve kazaları önlemek için düşmeye karşı gerekli önlemleri alın. Doğru şekilde kurulmadığında düşerek kazaya ve yaralanmaya yol açabilir.

## Dikkat

- Projektörü 1500 metrenin üzerinde bir yerde kullanıyorsanız, projektörün dahili sıcaklığının doğru düzenlenmesi için projektörün **Uzatılmış** menüsünde **Yüksek İrtifa Modu** ayarını **Açık** olarak ayarlayın.  
☛ **Uzatılmış > İşletim > Yüksek İrtifa Modu**
- Projektörü yüksek oranda nem ve toz bulunan konumlarda veya ateş ya da sigara dumanının fazla olduğu yerlerde kurmaktan kaçının.

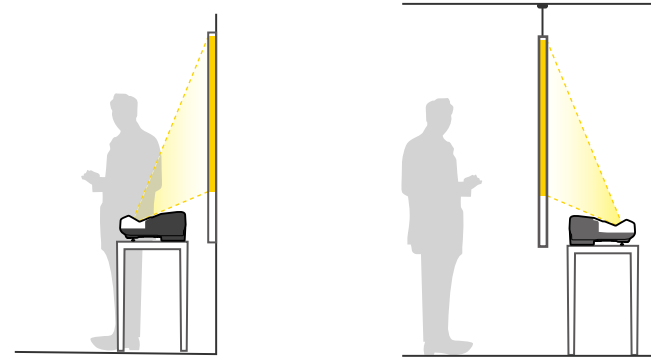
## » İlgili Bağlantılar

- "Projektör Ayar ve Kurulum Seçenekleri" [s.23](#)
- "Etkileşim Özellikleri Kullanılırken Ayarlar" [s.24](#)
- "Görüntü Şekli" [s.55](#)
- "İsteğe Bağlı Aksesuarlar ve Yedek Parçalar" [s.235](#)
- "Projektör Kurulum Ayarları - Uzatılmış Menüsü" [s.179](#)

## Projektör Ayar ve Kurulum Seçenekleri

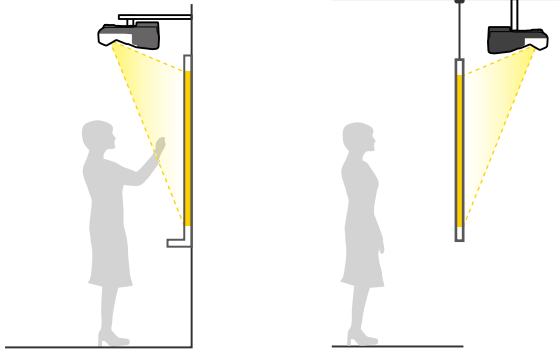
Projektörü aşağıdakiler gibi kurabilir ve ayarlayabilirsiniz:

Ön/Arka

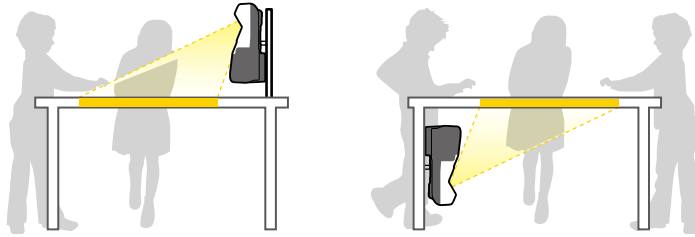


Projektörü masa gibi bir yüzeyde kullanırken ayakları takın (sağlanmışsa).

## Ön Ters/Arka Ters



## Ön Ters/Arka Ters (Dikey Olarak)



Projektörün **Uzatılmış** menüsünde, kullanılmakta olan kurulum yöntemine göre doğru **Yansıtma** seçeneğini seçtiğinizden emin olun.



- Varsayılan **Yansıtma** ayarı **Ön/Ters** şeklindedir.
- Yansıtma** ayarını, uzaktan kumandadaki [A/V Mute] düğmesine beş saniye boyunca basarak aşağıdaki şekilde değiştirebilirsiniz.
  - Ön** ayarından **Ön/Ters** ayarına veya tersi yönde geçiş yapın.
  - Arka** ayarından **Arka/Ters** ayarına veya tersi yönde geçiş yapın.

## ► İlgili Bağlantılar

- "Yansıtma Modları" s.49

## Etkileşim Özellikleri Kullanılırken Ayarlar

Etkileşim özelliklerini kullanırken ekranın önünden yansıtın.

**Yansıtma** ayarını **Ön/Ters** veya **Ön** olarak ayarlayın.

### Dikkat

Etkileşim özellikleri kızılötesi iletişim kullanılarak çalıştırılır. Projektörü kurarken aşağıdaki noktaları göz önünde buldurun.

- Etkileşimli kalem alıcısına, yansıtma ekranına, projektöre veya projektörün arkasına güçlü bir ışığın veya güneş ışığının gelmediğinden emin olun.
- Projektörü, bir pencereden gelen doğrudan güneş ışığına maruz kalabileceği yere kurmayın. Bu durum etkileşim özelliklerinin düzgün çalışmamasına yol açabilir.
- Projektörü, etkileşimli kalem alıcısı floresan ışıklarının çok yakınında olmayacak şekilde kurun. Etraftaki alan çok aydınlıksa etkileşim özellikleri düzgün çalışmayabilir.
- Etkileşimli kalem alıcısına yapışmış toz varsa, kızılötesi iletişimini engelleyebilir ve etkileşim özellikleri düzgün çalışmayabilir. Kirliyse alıcıyı temizleyin.
- Etkileşimli kalem alıcısının kapağına boya sürmeyin veya çıkartma yapıştırmayın.
- Etkileşim özelliklerini kullanırken, aynı odada kızılötesi uzaktan kumanda veya kızılötesi mikrofon kullanmayın. Etkileşimli kalem hatalı çalışabilir.
- Etkileşim özellikleri düzgün çalışmayabileceğinden, projektörün yakınında, dönen cihazlar ya da dönüştürücüler gibi güçlü ses çıkaran aygıtları kullanmayın.





- Düzgün ve hiçbir pürüzü olmayan, kart türü bir ekran kullanmanızı öneririz. Yansıtma ekranı düzgün değilse, yansıtılan görüntüde bozulmalar olabilir.
- Yansıtılan görüntüde ekranın malzemesine ve kurulum yöntemine bağlı olarak bozulmalar oluşabilir.
- Etkileşim özelliklerini kullanırken, projektörü, yansıtılan ekran bozulma olmayan bir dikdörtgen şeklinde olacak biçimde kurun.
- Birden çok projektörün olduğu bir odada etkileşim özelliklerini kullanırken, etkileşimli kalemin çalışması tutarsız duruma gelebilir. Bu durumda projektörlere isteğe bağlı uzaktan kumanda kablo setini bağlayın ve projektörün **Uzatılmış** menüsünden **Proj. Senkroniz.** ayarını **Kablolu** olarak değiştirin.  
☛ **Uzatılmış > Easy Interactive Function > Genel > Gelişmiş > Proj. Senkroniz.**

## » İlgili Bağlantılar

- "Touch Unit Kullanılırken Ayarlar" [s.25](#)

## Touch Unit Kullanılırken Ayarlar

Touch Unit'i kullanırken, projektörü aşağıdaki yöntemlerden biriyle kurun. Başka bir kurulum yöntemi kullanıldığında Touch Unit kullanılamaz.

- Projektörü duvara monte edin ya da tavandan sarkıtın ve görüntüleri ekranın önünden yansıtın (ayar plakası veya tavan askısı gereklidir).
- Bir masaya dik olarak yerleştirin ve masanın önünden yansıtın (etkileşimli masa montaj seti gereklidir).

## » İlgili Bağlantılar

- "İsteğe Bağlı Aksesuarlar ve Yedek Parçalar" [s.235](#)

Sunumları, filmleri ya da diğer görüntüleri sesli veya sessiz olarak görüntülemek için projektörü farklı bilgisayar, video ve ses kaynaklarına bağlayabilirsiniz.

## Dikkat

Bağlamayı düşündüğünüz bir kabloun üzerindeki bağlayıcıların şeklini ve yönünü kontrol edin. Bağlayıcı bağlantı noktasına uymuyorsa zorlayarak takmaya çalışmayın. Aygıt veya projektör zarar görebilir ya da arızalanabilir.



Projektörünüzle sağlanan kabloların listesi için *Hızlı Başlangıç Kılavuzu* belgesine bakın. Gerekğinde, isteğe bağlı veya piyasada satılan kabloları satın alın.

- Bir USB bağlantı noktası, standart video çıkışı (monitör) bağlantı noktası veya HDMI bağlantı noktası bulunan bir bilgisayara bağlayın.
- Video yansıtmak için, DVD oynatıcılar, oyun konsolları, dijital kameralar ve uyumlu video çıkışı bağlantı noktasına sahip akıllı telefonlar bağlayın.
- Sunumunuz ya da videonuz sesliyse, ses girişi kabloları bağlayabilirsiniz.
- Bilgisayarda olmayan slayt gösterileri ya da sunumlar için, USB aygıtlar (flash sürücü ya da kamera gibi) ya da isteğe bağlı Epson belge kamerası bağlayabilirsiniz.

## İlgili Bağlantılar

- "Bilgisayara Bağlanma" [s.26](#)
- "Akıllı Telefonlara veya Tabletlere Bağlanma" [s.29](#)
- "Video Kaynaklarına Bağlanma" [s.30](#)
- "Harici USB Aygıtlara Bağlanma" [s.32](#)
- "Belge Kamerasına Bağlanma" [s.33](#)
- "Harici Çıkış Aygıtlarına Bağlanma" [s.33](#)
- "Aynı Modelde Birden Fazla Projektör Bağlama" [s.35](#)
- "İsteğe Bağlı Aksesuarlar ve Yedek Parçalar" [s.235](#)

## İlgili Bağlantılar

- "VGA Video ve Ses için Bilgisayara Bağlanma" [s.26](#)
- "USB Video ve Ses için Bilgisayara Bağlanma" [s.27](#)
- "HDMI Video ve Ses için Bilgisayara Bağlanma" [s.28](#)

## VGA Video ve Ses için Bilgisayara Bağlanma

Projektörü bilgisayarınıza, VGA bilgisayar kablosunu kullanarak bağlayabilirsiniz.

Piyasada satılan bir 3,5 mm stereo mini jak ses kablosu bağlayarak, projektörünüzün hoparlör sisteminden ses alabilirsiniz.



- VGA video bağlantı noktasına sahip olmayan bir Mac bilgisayar bağlamak için, projektörün VGA video bağlantı noktasına bağlamanıza olanak tanıyan bir adaptör edinmeniz gerekir.
- Ses girişi için kullanılan bağlantı noktasını projektörün menüsünden de ayarlayabilirsiniz.  
🔊 **Uzatılmış > A/V Ayarları > Ses Çıkışı**
- Ses kablosunun "Dirençsiz" olarak etiketlenmiş olduğundan emin olun.

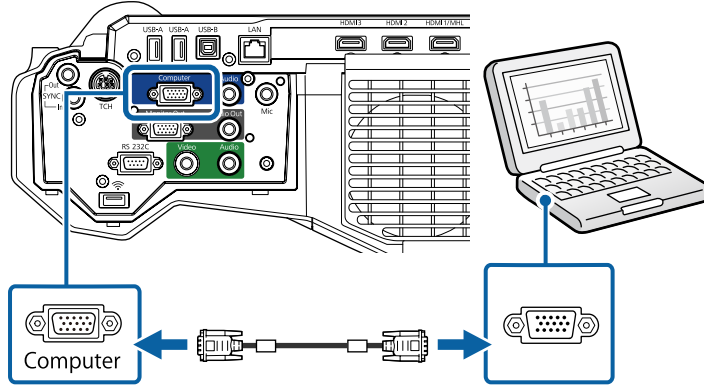
**1**

VGA bilgisayar kablosunu bilgisayarınızın monitör bağlantı noktasına bağlayın.

## Bilgisayara Bağlanma

Projektöre bir bilgisayar bağlamak için bu bölümlerdeki talimatları uygulayın.

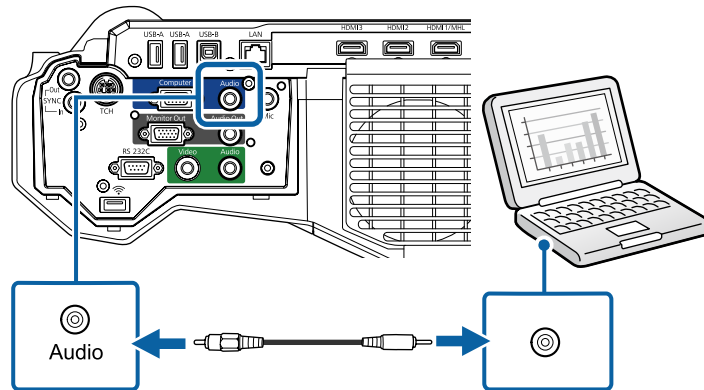
- 2** Diğer ucu da projektörün üzerindeki bir Computer bağlantı noktasına bağlayın.



- 3** VGA bağlayıcıdaki vidaları sıkın.

- 4** Ses kablosunu dizüstü bilgisayarınızın kulaklık veya ses çıkışı yakına ya da masaüstü bilgisayarınızın hoparlör veya ses çıkış bağlantı noktasına bağlayın.

- 5** Diğer ucu da projektörün Audio 1 bağlantı noktasına bağlayın.



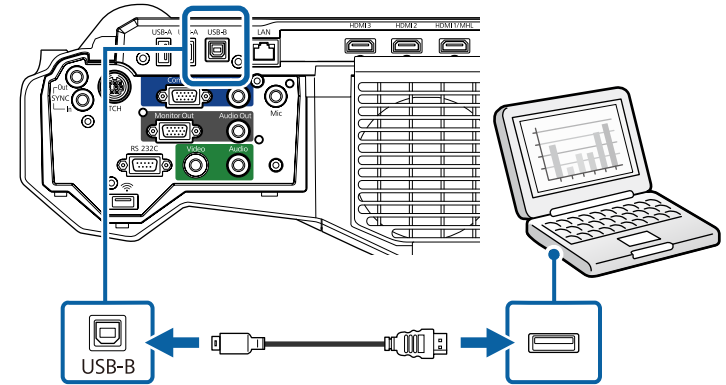
## USB Video ve Ses için Bilgisayara Bağlanma

Bilgisayarınız sistem gereksinimlerini karşılıyorsa, video ve ses çıkışlarını bilgisayarınızın USB bağlantı noktası aracılığıyla projektöre gönderebilirsiniz. Bu işlev USB Display olarak adlandırılır. Projektörü, bir USB kablosu kullanarak bilgisayarınıza bağlayın.



- USB göbeği kullanırsanız bağlantı doğru çalışmayabilir. USB kablosunu doğrudan projektöre bağlayın.
- USB Display işlevini kullanmak için, projektörün **Uzatılmış** menüsünde **USB Type B** ayarı olarak **USB Display/Easy Interactive Function** veya **Kablosuz Fare/USB Display** seçimini yapın.

- 1** Kabloyu projektörünüzün USB-B bağlantı noktasına bağlayın.



- 2** Diğer ucu da bilgisayarınızdaki herhangi bir USB bağlantı noktasına bağlayın.

- 3** Projektörü ve bilgisayarınızı açın.

- 4** Epson USB Display yazılımını yüklemek için aşağıdakilerden birini yapın:



Bu yazılımı sadece, projektörü bilgisayara ilk kez bağlarken kurmanız gerekir.

- Windows: Görüntülenen iletişim kutusunda **Çalıştır EMP\_UDSE.EXE** ögesini seçerek Epson USB Display yazılımını yükleyin.
- OS X: Epson USB Display kurulum klasörü ekranınızda görüntülenir. **USB Display Installer** ögesini seçip, ekrandaki talimatları izleyerek Epson USB Display yazılımını kurun. USB Display **Kurulum** klasörü otomatik olarak görüntülenmezse, **EPSON\_PJ\_UD > USB Display Installer** simgelerine çift tıklayın.

## 5 Ekrandaki talimatları izleyin.

Projektör bir görüntü yansıtana kadar USB kablosunu çıkarmayın veya projektörün gücünü kapatmayın.

Projektör bilgisayarınızın masaüstünün görüntüsünü yansıtır ve sunumunuzun içermesi durumunda sesi de verir.



- Projektörünüz herhangi bir görüntü yansıtmıyorsa aşağıdakilerden birini yapın:
  - Windows: **Tüm Programlar > EPSON Projector > Epson USB Display > Epson USB Display Ver.x.xx** ögelerine tıklayın.
  - OS X: **Uygulama** klasöründeki **USB Display** simgesine çift tıklayın.
- Yansıtma tamamlanınca aşağıdakilerden birini yapın:
  - Windows: USB kablosunun bağlantısını kesin. **Donanımı Güvenle Kaldır** özelliğini kullanmanız gerekmez.
  - OS X: Menü çubuğundaki **USB Display** simge menüsünden veya **Dock** kısmından **Bağlantıyı Kes** ögesini seçip USB kablosunu çıkarın.

## » İlgili Bağlantılar

- "USB Display Sistem Gereksinimleri" [s.244](#)

## HDMI Video ve Ses için Bilgisayara Bağlanma

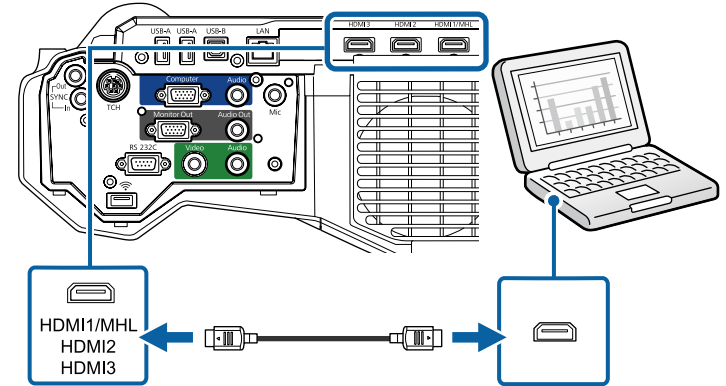
Bilgisayarınızda bir HDMI bağlantı noktası varsa, bir HDMI kablosu kullanarak projektöre bağlayabilir ve bilgisayardan gelen sesi yansıtılan görüntüyle gönderebilirsiniz.



HDMI bağlantı noktasına sahip olmayan bir Mac bilgisayar bağlamak için, projektörün HDMI bağlantı noktasına bağlamanıza olanak tanıyan bir adaptör edinmeniz gerekir. Uyumlu adaptör seçeneklerini öğrenmek için Apple'a danışabilirsiniz. Daha eski Mac bilgisayarlar (2009 ve öncesi), HDMI bağlantı noktası üzerinden ses aktarımını desteklemeyebilir.

## 1 HDMI kablosunu bilgisayarınızın HDMI çıkışı bağlantı noktasına bağlayın.

## 2 Diğer ucu da projektörün HDMI bağlantı noktasına bağlayın.





HDMI bağlantısı üzerinden ses duymakla ilgili sorunlar yaşıyorsanız, piyasada satılan bir 3,5 mm stereo mini jak ses kablosunun bir ucunu projektörün Audio bağlantı noktasına, diğer ucunu da bilgisayarınızın ses çıkışı bağlantı noktasına bağlayın. Bağladığınız ses girişi bağlantı noktasını projektörün **Uzatılmış** menüsünde seçin.

🔊 **Uzatılmış** > A/V Ayarları > HDMI1 Ses Çıkışı

🔊 **Uzatılmış** > A/V Ayarları > HDMI2 Ses Çıkışı

🔊 **Uzatılmış** > A/V Ayarları > HDMI3 Ses Çıkışı

## » İlgili Bağlantılar

- "Projektör Kurulum Ayarları - Uzatılmış Menüsü" [s.179](#)

## Akıllı Telefonlara veya Tabletlere Bağlanma

Bir MHL kablosu kullanarak projektörü akıllı telefonlara ve tabletlere bağlayabilir, sesi yansıtılan görüntüyle gönderebilirsiniz.



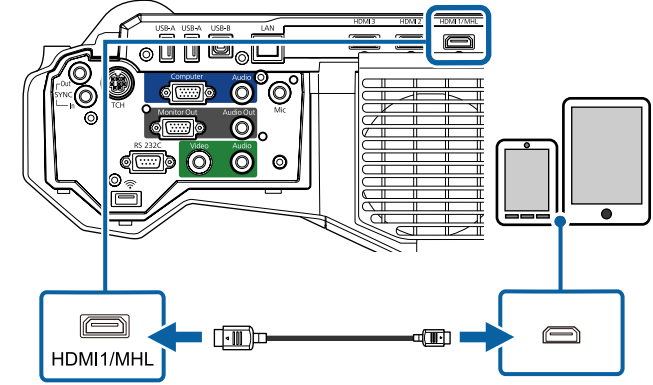
- Akıllı telefonun ya da tabletin modeline ve ayarlarına bağlı olarak düzgün bir yansıtma yapamayabilirsiniz.
- MHL kablosunu tüm aygıtlara bağlayamayabilirsiniz. Aygıtınızın MHL destekleyip desteklemediğini kontrol etmek için akıllı telefonunuzun veya tabletinizin üreticisiyle iletişime geçin.

**1**

MHL kablosunu aygıtınızın Mikro USB bağlantı noktasına bağlayın.

**2**

Diğer ucu da projektörün HDMI1/MHL bağlantı noktasına bağlayın.



## Dikkat

MHL standartlarını desteklemeyen bir MHL kablosu bağlarsanız, akıllı telefon ya da tablet ısınabilir veya sızıntı ya da patlama meydana gelebilir.

Görüntüler yansıtılınca, bağlanan akıllı telefon veya tablet şarj olmaya başlar. Bir MHL-HDMI dönüştürme adaptörü kullanarak bağlarsanız, akıllı telefonun ya da tabletin şarj edilmesi mümkün olmayabilir veya projektörün uzaktan kumandasını kullanarak işlem yapamayabilirsiniz.



- Bir film oynatmada olduğu gibi çok fazla güç kullanımında şarj etme işlevi çalışmayabilir.
- Projektör bekleme modundayken veya akıllı telefon ya da tabletin pili bittiğinde şarj etme işlevi çalışmaz.



Görüntüler düzgün yansıtılmıyorsa, MHL kablosunu çıkarıp tekrar bağlayın.

## Video Kaynaklarına Bağlanma

Projektöre video aygıtları bağlamak için bu bölümlerdeki talimatları uygulayın.



- Bağladığınız aygıtın üzerinde alışılmamış şekilli bir bağlantı noktası varsa, projektöre bağlamak için, aygıtlarla birlikte verilen kabloyu veya isteğe bağlı olarak edineceğiniz bir kabloyu kullanın.
- Kablo, bağlanan video ekipmanından gelen çıkış sinyaline göre farklılık gösterir.
- Bazı video ekipman türleri, farklı türlerde sinyal çıkışı verebilir. Hangi sinyal türlerinin verilebildiğini öğrenmek için, video ekipmanıyla gelen kullanım kılavuzunu inceleyin.

### ► İlgili Bağlantılar

- "HDMI Video Kaynağına Bağlanma" [s.30](#)
- "Bileşen-VGA Video Kaynağına Bağlanma" [s.30](#)
- "Bileşik Video Kaynağına Bağlanma" [s.31](#)

## HDMI Video Kaynağına Bağlanma

Video kaynağınızda bir HDMI bağlantı noktası varsa, bir HDMI kablosu aracılığıyla projektöre bağlayabilir ve görüntü kaynağının sesini yansıtılan görüntüyle gönderebilirsiniz.

### Dikkat

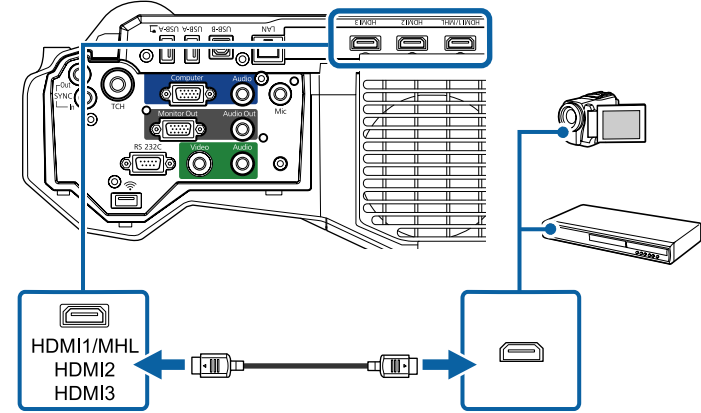
Projektöre bağlamadan önce video kaynağını açmayın. Bu, projektöre zarar verebilir.

**1**

HDMI kablosunu video kaynağının HDMI çıkışı bağlantı noktasına bağlayın.

**2**

Diğer ucu da projektörün HDMI bağlantı noktasına bağlayın.



HDMI bağlantısı üzerinden ses duymakla ilgili sorunlar yaşıyorsanız, piyasada satılan bir 3,5 mm stereo mini jak ses kablosunun bir ucunu projektörün Audio bağlantı noktasına, diğer ucunu da bilgisayarınızın ses çıkışı bağlantı noktasına bağlayın. Bağladığınız ses girişi bağlantı noktasını projektörün **Uzatılmış** menüsünde seçin.

- ☛ **Uzatılmış** > A/V Ayarları > HDMI1 Ses Çıkışı
- ☛ **Uzatılmış** > A/V Ayarları > HDMI2 Ses Çıkışı
- ☛ **Uzatılmış** > A/V Ayarları > HDMI3 Ses Çıkışı

### ► İlgili Bağlantılar

- "Projektör Kurulum Ayarları - Uzatılmış Menüsü" [s.179](#)

## Bileşen-VGA Video Kaynağına Bağlanma

Video kaynağınızda bileşen video bağlantı noktaları varsa, bir bileşen-VGA video kablosu kullanarak projektöre bağlayabilirsiniz. Bileşen bağlantı noktalarınıza bağlı olarak, bileşen video kablosuyla birlikte bir de adaptör kablosu kullanmanız gerekebilir.

Bir stereo mini jak ses kablosu bağlayarak, projektörün hoparlör sisteminden ses alabilirsiniz.



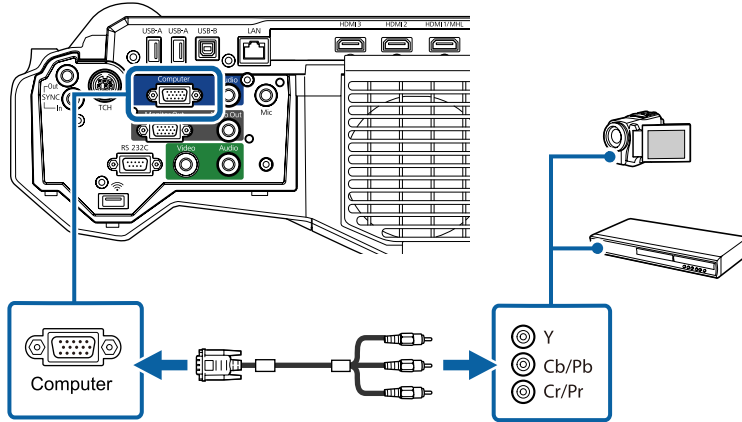
- Ses girişi için kullanılan bağlantı noktasını projektörün **Uzatılmış** menüsünde de ayarlayabilirsiniz.
  - Uzatılmış > A/V Ayarları > Ses Çıkışı
- Ses kablusunun "Dirençsiz" olarak etiketlenmiş olduğundan emin olun.

- 1** Bileşen bağlayıcılarını video kaynağınızın renk kodlu bileşen video çıkışı bağlantı noktalarına bağlayın.



Bağlantı noktaları genellikle Y, Pb, Pr veya Y, Cb, Cr olarak etiketlenmiştir. Adaptör kullanıyorsanız, bu bağlayıcıları bileşen video kabluza bağlayın.

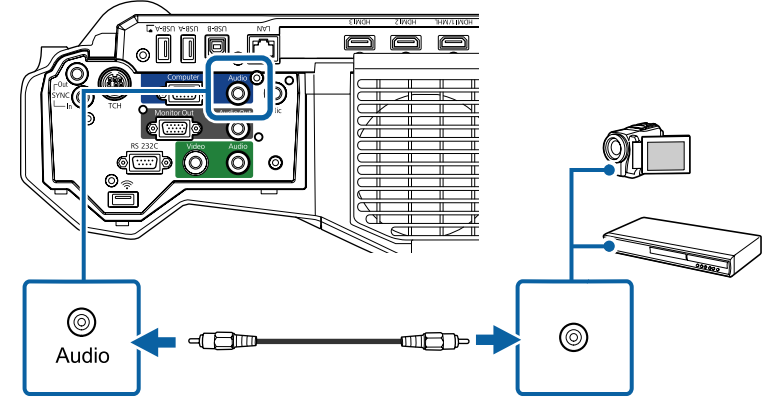
- 2** VGA bağlayıcıyı, projektördeki bir Computer bağlantı noktasına bağlayın.



- 3** VGA bağlayıcıdaki vidaları sıkın.

- 4** Ses kablusunu video kaynağınızın ses çıkışı bağlantı noktalarına bağlayın.

- 5** Diğer ucu da projektörün Audio 1 bağlantı noktasına bağlayın.



Görüntünüzün renkleri hatalı görünüyorsa, projektörün **Sinyal** menüsünde **Giriş Sinyali** ayarını değiştirmeniz gerekebilir.

## İlgili Bağlantılar

- "Giriş Sinyali Ayarları - Sinyal Menüsü" s.174

## Bileşik Video Kaynağına Bağlanma

Video kaynağınızda bileşik video bağlantı noktası varsa, bir RCA tarzı video veya A/V kablosu kullanarak projektöre bağlayabilirsiniz.

Bir stereo mini jak ses kablosu bağlayarak, projektörün hoparlör sisteminden ses alabilirsiniz.

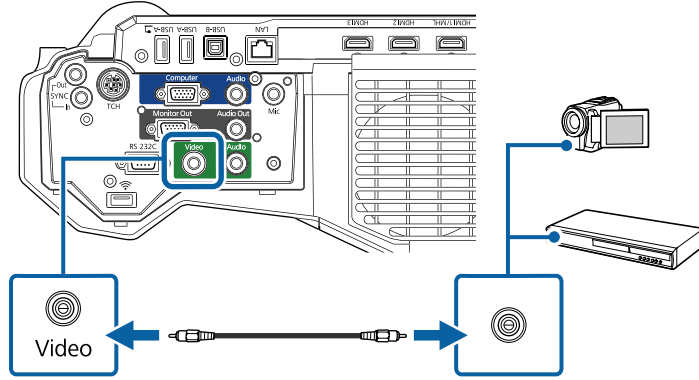


Ses kablusunun "Dirençsiz" olarak etiketlenmiş olduğundan emin olun.

- 1** Kabloyu, sarı bağlayıcı video kaynağınızın sarı video çıkışı bağlantı noktasına girecek biçimde bağlayın.

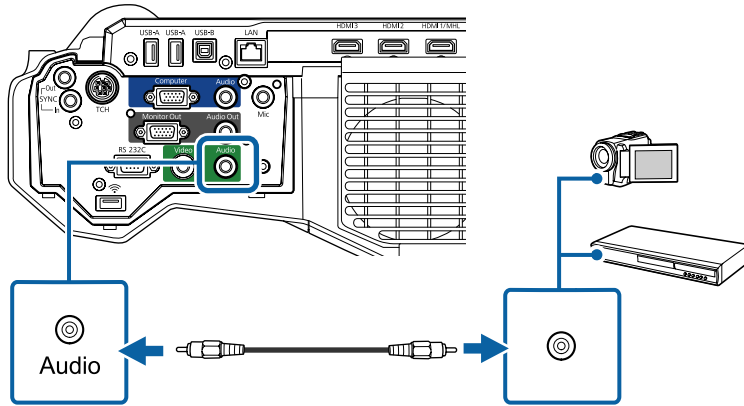


- 2** Diğer ucu da projektörün Video bağlantı noktasına bağlayın.



- 3** Ses kablosunu video kaynağınızın ses çıkışı bağlantı noktalarına bağlayın.

- 4** Diğer ucu da projektörün Audio 2 bağlantı noktasına bağlayın.



## Harici USB Aygıtlara Bağlanma

Projektöre harici USB aygıtlar bağlamak için bu bölümlerdeki talimatları uygulayın.

### ► İlgili Bağlantılar

- "USB Aygıt Yansıtma" [s.32](#)
- "USB Aygıtına Bağlama" [s.33](#)
- "USB Aygıt Bağlantısını Kesme" [s.33](#)

## USB Aygıt Yansıtma

Aşağıdaki aygıtlardan birini projektörünüze bağlayarak, bilgisayar veya video aygıtı kullanmadan görüntüleri ya da diğer içeriği yansıtabilirsiniz:

- USB flash sürücü
- Dijital kamera veya akıllı telefon
- USB sabit sürücü
- Multimedya depolama görüntüleyici



- Dijital kameralar veya akıllı telefonlar TWAIN uyumlu aygıtlar olmamalı, USB monte ve USB Yığın Depolama Sınıfı uyumlu aygıtlar olmalıdır.
- USB sabit sürücüler aşağıdaki gereksinimleri karşılamalıdır:
  - USB Yığın Depolama Sınıfı uyumlu (tüm USB Yığın Depolama Sınıfı aygıtlar desteklenmez)
  - FAT veya FAT32 olarak biçimlendirilmiş
  - Kendi AC güç kaynaklarıyla beslenen (veri yolundan beslenen sabit sürücüler önerilmez)
  - Çoklu bölümlere sahip sabit sürücüler kullanmaktan kaçının

Bağlı bir USB aygıtındaki görüntü dosyalarından slayt gösterilerini yansıtabilirsiniz.

### ► İlgili Bağlantılar

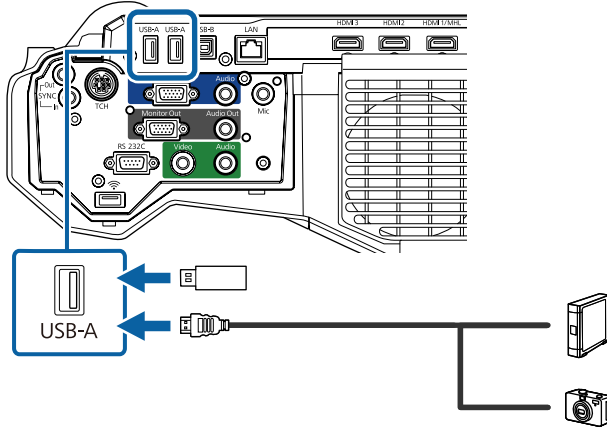
- "Bir PC Free Sunumu Yansıtma" [s.115](#)



## USB Aygıtına Bağlama

USB aygıtınızı, projektörün USB-A bağlantı noktasına bağlayabilir, görüntüleri ve diğer içerikleri yansıtmak için kullanabilirsiniz.

- 1 USB aygıtınız bir güç adaptörüyle gelmişse, aygıtı bir elektrik prizine takın.
- 2 USB kablosunu veya USB taşınabilir diskini projektörün USB-A bağlantı noktasına gösterildiği gibi bağlayın.



### Dikkat

- Birlikte verilen ya da aygıtla kullanılması gerektiği belirtilen USB kablosunu kullanın.
- 3 metrede uzun bir USB kablosu veya USB hub bağlamayın; aygıt düzgün çalışmayabilir.



USB-A bağlantı noktalarından birine bir USB aygıtı bağladığınızda, görüntü kaynağı olarak **USB1** ayarını seçin.

- 3 Gerekliyse, diğer ucunu aygıtınıza bağlayın.

## USB Aygıt Bağlantısını Kesme

Bağlı USB aygıtla sunumunuzu yaptıktan sonra, aygıtın projektörle olan bağlantısını kesin.

- 1 Gerekliyse, aygıtı kapatıp fişini çekin.
- 2 USB aygıtı projektörden çıkarın.

## Belge Kamerasına Bağlanma

Kameranin görüntülediklerini yansıtmak için projektörünüze bir belge kamerası bağlayabilirsiniz.

Bağlantı yöntemi, Epson belge kamerasının modeline göre değişir. Detaylı bilgi için kamerasının kullanım kılavuzuna bakın.



- USB-A bağlantı noktalarından birine bir USB belge kamerası bağladığınızda, görüntü kaynağı olarak **USB2** ayarını seçin.
- Aynı anda birden fazla USB belge kamerası kullanamazsınız.

## Harici Çıkış Aygıtlarına Bağlanma

Projektöre harici aygıtlar bağlamak için bu bölümlerdeki talimatları uygulayın.

### » İlgili Bağlantılar

- "Bir VGA Monitöre Bağlama" [s.34](#)
- "Harici Hoparlörlere Bağlanma" [s.34](#)
- "Mikrofon Bağlama" [s.35](#)

## Bir VGA Monitöre Bağlama

Projektörü bir Computer bağlantı noktasını kullanarak bir bilgisayara bağladıysanız, projektöre bir harici monitör de bağlayabilirsiniz. Bu, yansıtılan görüntü görülemez olsa bile sunumunuzu harici monitörde görmeyi sağlar.



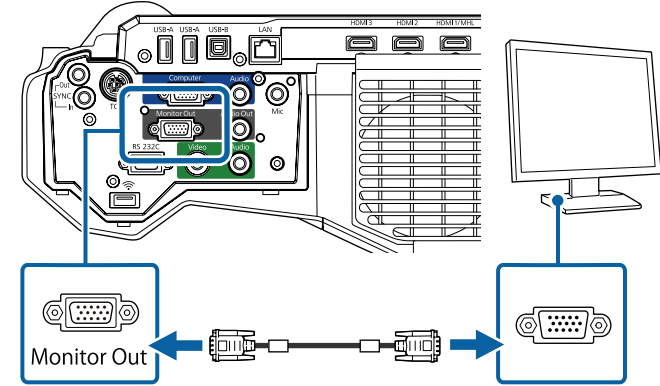
- Projektör kapatıldığında görüntüleri bir harici monitöre vermek isterseniz aşağıdakileri yapmanız gerekir:
- Projektörün **ECO** menüsünde **Bekleme Modu** ayarı olarak **İletişim Açık** seçimini yapın.
- Projektörün **Uzatılmış** menüsünde **A/V Çıkışı** ayarı olarak **Her zaman** seçimini yapın.  
☛ **Uzatılmış > A/V Ayarları > A/V Çıkışı**
- Etkileşim özellikleri kullanılarak ekrana çizilen içerik harici bir monitörde görüntülenmez. Çizilen içeriği bir harici monitörde görüntülemek için, sağlanan Easy Interactive Tools yazılımını kullanın.
- Yenileme hızı 60 Hz değerinin altında olan monitörler görüntüleri doğru biçimde görüntüleyebilir.

- 1 Bilgisayarınızın, projektörün Computer bağlantı noktasına bağlı olduğundan emin olun.



- Harici bir monitöre sadece Computer bağlantı noktasından alınan analog RGB sinyalleri verilebilir. Diğer bağlantı noktalarından gelen sinyalleri veya bileşen video sinyallerini veremezsiniz.

- 2 Harici monitörün kablosunu projektörün Monitor Out bağlantı noktasına bağlayın.



## Harici Hoparlörlere Bağlanma

Sunumunuzun sesini iyileştirmek için, projektörü kendine güç sağlayan harici hoparlörlere bağlayabilirsiniz. Ses düzeyini projektörün uzaktan kumandasını kullanarak kontrol edebilirsiniz.

Projektör kapatıldığında sesi harici hoparlörlerden vermek isterseniz aşağıdakileri yapmanız gerekir:

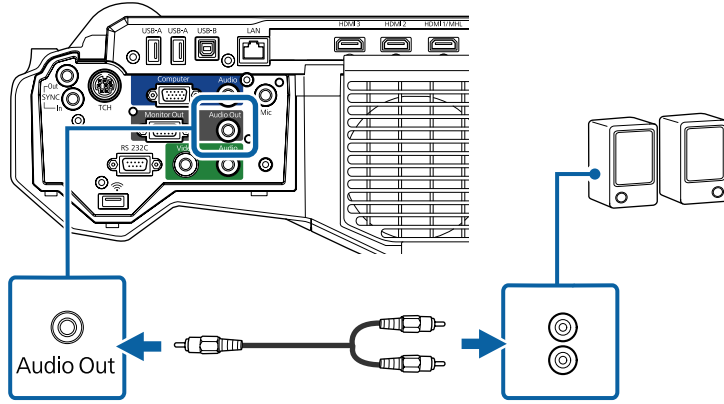
- Projektörün **ECO** menüsünde **Bekleme Modu** ayarı olarak **İletişim Açık** seçimini yapın.
- Projektörün **Uzatılmış** menüsünde **A/V Çıkışı** ayarı olarak **Her zaman** seçimini yapın.  
☛ **Uzatılmış > A/V Ayarları > A/V Çıkışı**



- Projektörü hoparlörlü bir amplifikatöre de bağlayabilirsiniz.
- Harici hoparlörler bağladığınızda projektörün yerleşik hoparlör sistemi devre dışı bırakılır.

- 1 Bilgisayarınızın veya video kaynağının, gerektiği şekilde hem ses hem de video kablolarıyla projektöre bağlandığından emin olun.

- 2 Harici hoparlörlerinizi bağlamak için, stereo mini jak-pimli jak kablo veya başka türde kablo ya da adaptör gibi uygun kabloyu bulun.
- 3 Kablonun bir ucunu harici hoparlörlerinize gerektiği gibi bağlayın.
- 4 Kablonun stereo mini jak ucunu projektörünüzün Audio Out bağlantı noktasına bağlayın.



## Mikrofon Bağlama

Sunumlar sırasında ses desteği sağlamak için, projektörün Mic bağlantı noktasına bir mikrofon bağlayabilirsiniz.

Projektör kapatıldığında sesi bir mikrofondan vermek isterseniz aşağıdakileri yapmanız gerekir:

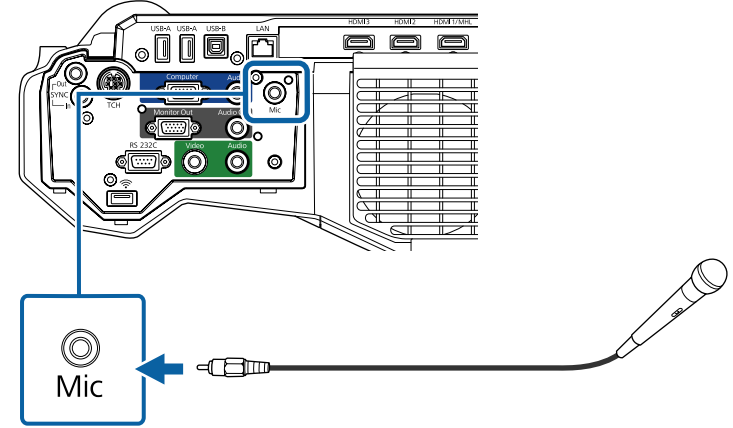
- Projektörün **ECO** menüsünde **Bekleme Modu** ayarı olarak **İletişim Açık** seçimini yapın.
- Projektörün **Uzatılmış** menüsünde **A/V Çıkışı** ayarı olarak **Her zaman** seçimini yapın.

☛ **Uzatılmış > A/V Ayarları > A/V Çıkışı**



- Güç fişi kullanımı desteklenmez.
- Eğer mikrofon sesi zor duyuluyorsa ya da sesi çatlatarak kadar yüksekse **Mik. Giriş Sesi** seçeneğini ayarlayın.  
☛ **Ayarlar > Mik. Giriş Sesi**

- 1 Mikrofon kablosunu projektörün Mic bağlantı noktasına bağlayın.

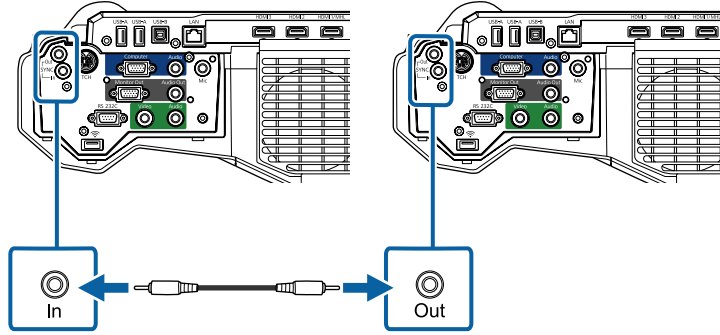


- 2 Gerekliyse mikrofonu açın.

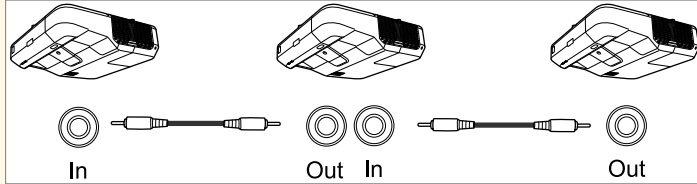
## Aynı Modelde Birden Fazla Projektör Bağlama

Aynı odada aynı modelde birden fazla projektörün etkileşim özelliklerini kullanırsanız projektörleri eşitlemeniz gerekir. Bunu yapmak için, isteğe bağlı uzaktan kumanda kablosu takımını her bir projektördeki SYNC bağlantı noktasına bağlayın.

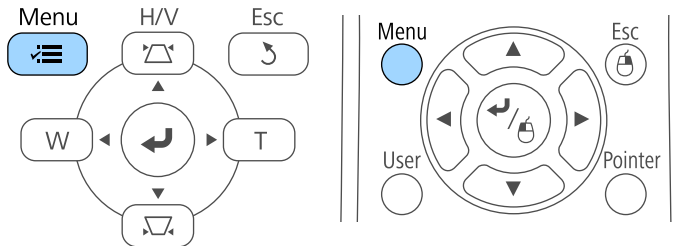
- 1** Kablonun bir ucunu bir projektördeki SYNC IN bağlantı noktasına, diğer ucunu da diğer projektördeki SYNC OUT bağlantı noktasına bağlayın.



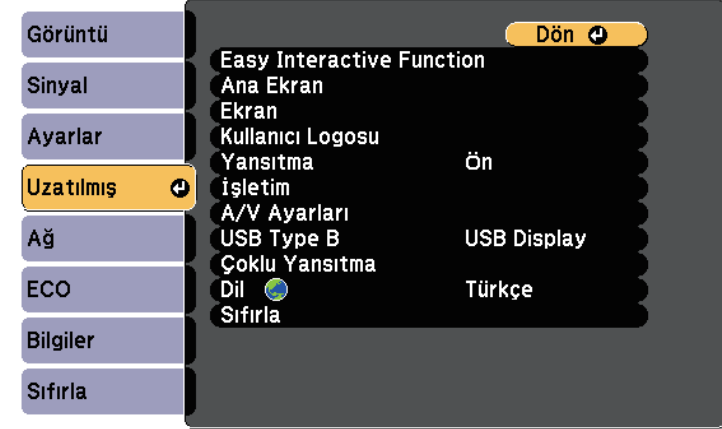
Üç veya daha fazla projektör bağlıyorsanız, aşağıda gösterildiği gibi zincir biçiminde bağlayın.



- 2** Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.



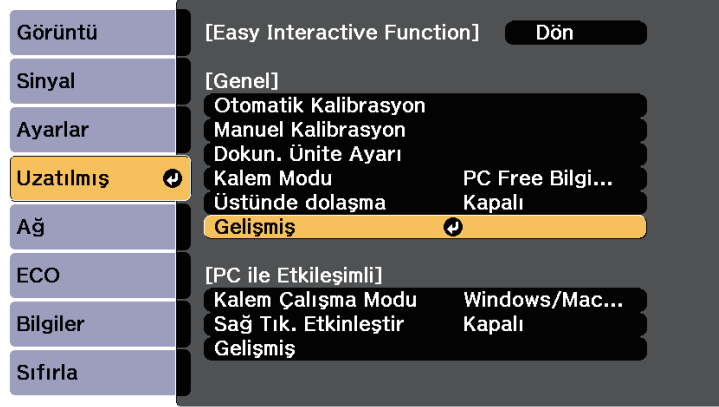
- 3** Uzatılmış menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



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

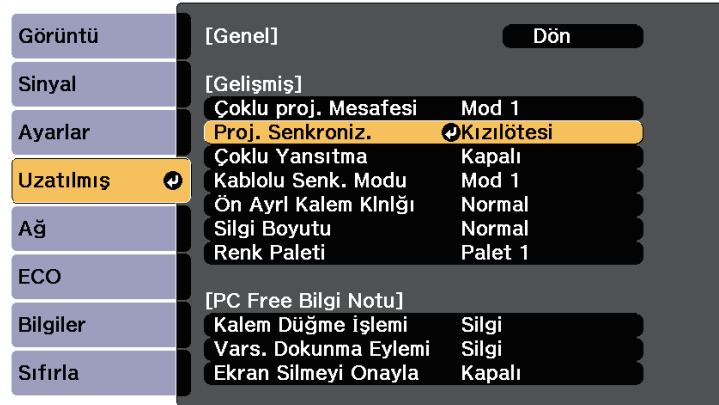


**5** Genel kısmında **Gelişmiş** ögesini seçip [Enter] düğmesine basın.



- Projektörü kablo bağlantısı desteklemeyen başka bir projektörle aynı odada kullanıyorsanız, projektörün **Uzatılmış** menüsünde **Kablolu Senk. Modu** özelliğini **Mod 2** olarak ayarlayın.  
**Uzatılmış > Easy Interactive Function > Genel > Gelişmiş > Kablolu Senk. Modu**
- İsteğe bağlı uzaktan kumanda kablo takımınız yoksa, projektörün **Uzatılmış** menüsünde **Çoklu proj. Mesafesi** ayarını değiştirin.  
**Uzatılmış > Easy Interactive Function > Genel > Gelişmiş > Çoklu proj. Mesafesi**

**6** Proj. Senkroniz. ögesini seçip [Enter] düğmesine basın.



**7** Kablolu ögesini seçip [Enter] düğmesine basın.

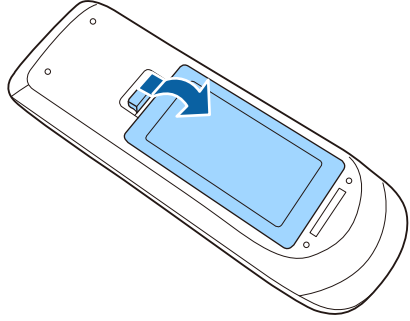
**8** Menülerden çıkmak için [Menu] veya [Esc] düğmesine basın.

Uzaktan kumandada, projektörle birlikte verilen iki adet AA pil kullanılır.

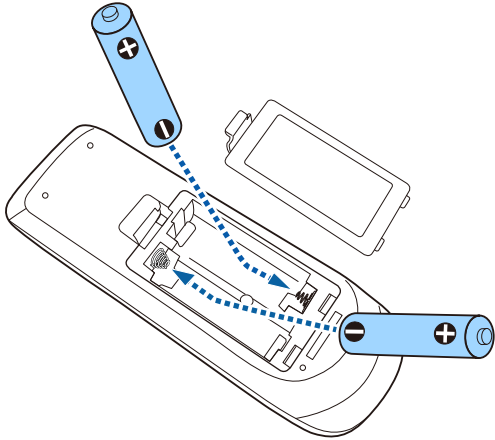
## Dikkat

Pilleri kullanmadan önce *Güvenlik Talimatları* kısmını okuduğunuzdan emin olun.

- 1 Pil kapağını gösterildiği gibi çıkarın.



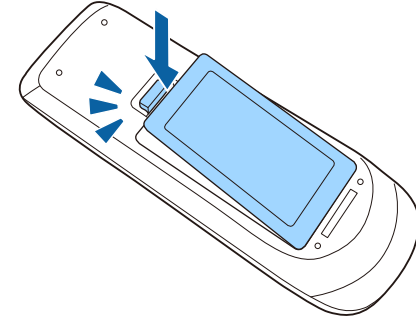
- 2 Pilleri, + ve - uçları gösterildiği gibi gelecek biçimde yerleştirin.



## ⚠ Uyarı

Pillerin doğru şekilde yerleştirildiğinden emin olmak için, pil yuvasındaki (+) ve (-) işaretlerinin konumunu kontrol edin. Piller doğru kullanılmazsa, yangına, yaralanmaya ya da üründe hasara neden olacak şekilde patlayabilir veya sızdırabilir.

- 3 Pil kapağını kapatın ve tıklayarak yerine oturana kadar bastırın.

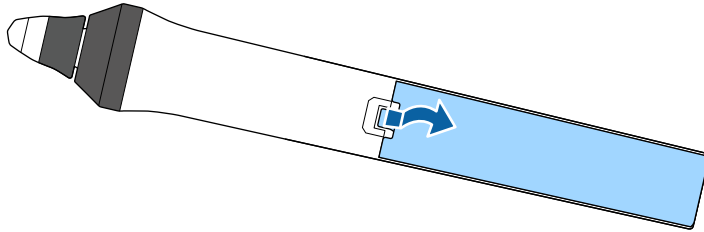


Her bir kalem bir tane AA pil kullanır.

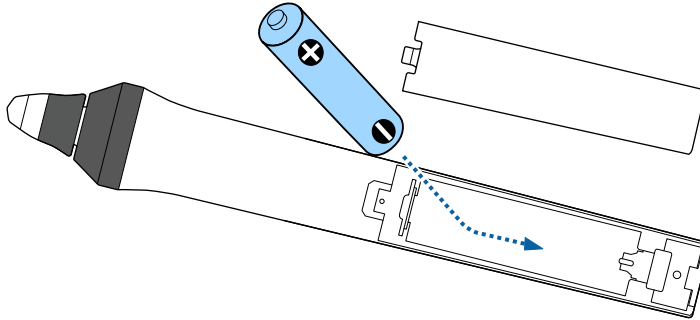
## Dikkat

Pili kullanmadan önce *Güvenlik Talimatları* kısmını okuduğunuzdan emin olun.

- 1 Pil kapağını gösterildiği gibi açın.



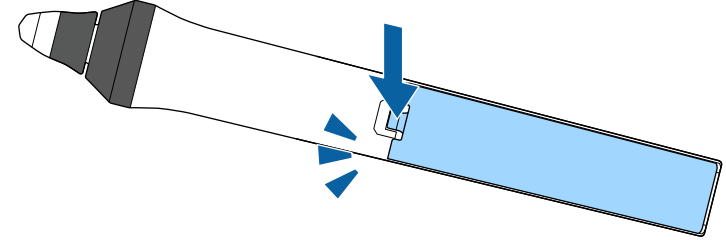
- 2 Pili, + ve - uçları gösterildiği gibi gelecek biçimde yerleştirin.



## ⚠ Uyarı

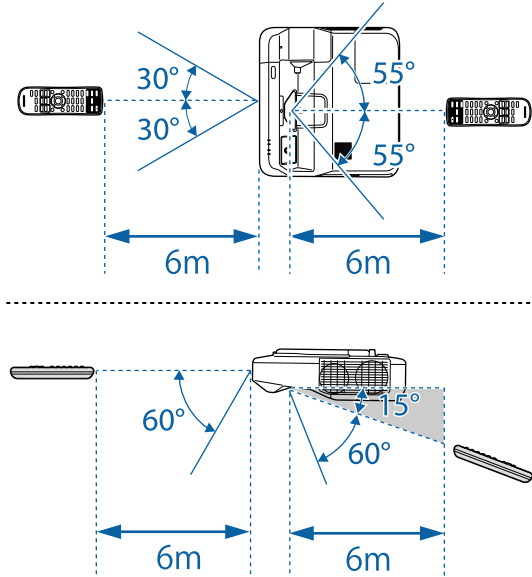
Pilin doğru şekilde yerleştirildiğinden emin olmak için, pil yuvasındaki (+) ve (-) işaretlerinin konumunu kontrol edin. Pil doğru kullanılmazsa, yangına, yaralanmaya ya da üründe hasara neden olacak şekilde patlayabilir veya sızdırabilir.

- 3 Pil kapağını kapatın ve tıklayarak yerine oturana kadar bastırın.



Uzaktan kumanda, projektörü odanın içinde herhangi bir noktadan kumanda edebilmenizi sağlar.

Uzaktan kumandayı, burada belirtilen uzaklık ve açılarla projektörün alıcılarına doğrultun.



Parlak flüoresan ışıklarının hakim olduğu veya doğrudan güneş ışığı alan yerlerde uzaktan kumandayı kullanmayın; projektöre komutlara yanıt veremeyebilir. Uzaktan kumandayı uzun süre kullanmayacaksınız pillerini çıkarın.



# Temel Projektör Özelliklerini Kullanma

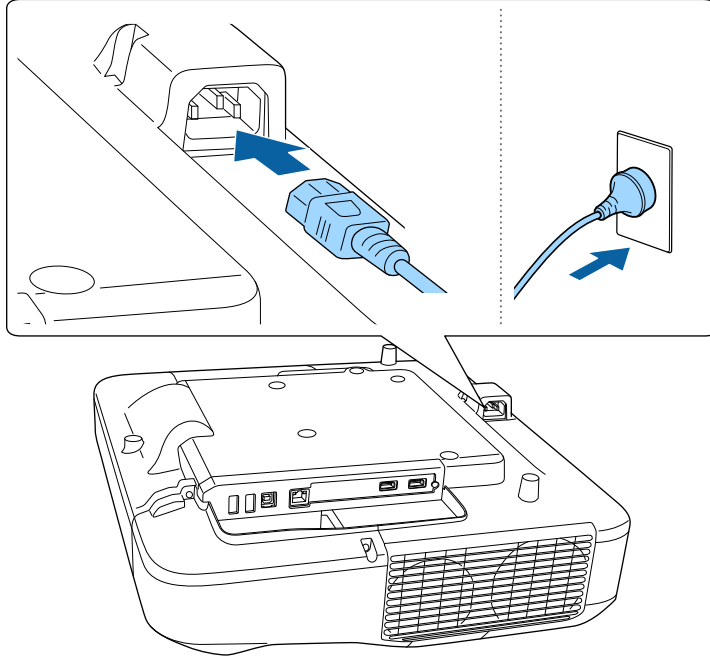
Projektörünüzün temel özelliklerini kullanmak için bu bölümlerdeki talimatları izleyin.

## ► İlgili Bağlantılar

- "Projektörü Açma" [s.42](#)
- "Projektörü Kapama" [s.45](#)
- "Tarihi ve Saati Ayarlama" [s.46](#)
- "Projektör Menüleri İçin Dil Seçme" [s.48](#)
- "Yansıtma Modları" [s.49](#)
- "Görüntüyü Odaklama" [s.51](#)
- "Görüntü Yüksekliğini Ayarlama" [s.54](#)
- "Görüntü Şekli" [s.55](#)
- "Görüntüyü Düğmelerle Yeniden Boyutlandırma" [s.62](#)
- "Görüntü Konumunun Ayarlanması" [s.63](#)
- "Bir Görüntü Kaynağı Seçme" [s.64](#)
- "Görüntü En Boy Oranı" [s.66](#)
- "Renk Modu" [s.68](#)
- "Görüntü Rengini Ayarlama" [s.70](#)
- "Ses Düğmelerini Kullanarak Ses Düzeyini Ayarlama" [s.73](#)

Kullanmak istediğiniz bilgisayarı veya video donanımını, projektörünüzü açtıktan sonra açın.

- 1** Güç kablosunu projektörün güç girişine bağlayın ve bir prize takın.



Projektörün güç göstergesi mavi renkte yanar. Bu, projektöre güç verildiği ancak projektörün henüz açılmadığı anlamına gelir (projektör bekleme modunda).

- 2** Projektörü açmak için kontrol panelinde veya uzaktan kumandada bulunan güç düğmesine basın.

Projektör bir "bip" sesi verir ve projektör ısındıkça durum göstergesi mavi renkte yanıp söner. Projektör ısınınca, durum göstergesi yanıp sönmeyi durdurarak mavi renkte yanar.

Yansıtılan bir görüntü göremiyorsanız aşağıdakileri deneyin.

- Bağlanan bilgisayarı veya video kaynağını açın.
- Dizüstü bilgisayar kullanıyorsanız ekran çıkışını bilgisayardan değiştirin.
- DVD veya başka bir video ortamı takın ve oynat düğmesine basın (gerekliyse).
- Kaynağın algılanması için, kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Source Search] düğmesine basın.
- Uzaktan kumandada, istediğiniz video kaynağına ait düğmeye basın.
- Ana ekran görüntülenirse, yansıtmak istediğiniz kaynağı seçin.

## **⚠ Uyarı**

- Lamba yanıyorken asla projektör merceğine bakmayın. Gözleriniz zarar görebilir, özellikle çocuklar için çok tehlikelidir.
  - Projektörü uzaktan kumanda kullanarak belirli bir uzaklıktan açarken, lense kimsenin doğrudan bakmadığından emin olun.
  - Yansıtma sırasında, projektörden gelen ışığı bir kitap veya başka bir nesneyle engellemeyin. Projektörden gelen ışık engellenirse, ışığın yansıdığı alan ısınır, bu yüzden erimesine, yanmasına veya yangın çıkmasına sebep olabilir. Ayrıca, yansıyan ışık dolayısıyla lens ısınabilir ve projektörün arızalanmasına yol açabilir. Yansıtmayı durdurmak için, A/V Sessiz işlevini kullanın veya projektörü kapatın.
  - Projektörün ışık kaynağı olarak yüksek iç basınçlı bir cıva lambası kullanılır. Lamba sallanmaya ve çarpmaya maruz kalırsa ya da aşırı uzun bir zaman boyunca kullanılırsa kırılabilir veya çalışmayabilir. Lamba patlarsa, gaz kaçağı olabilir ve küçük cam parçaları saçılarak yaralanmalara sebep olabilir. Aşağıdaki talimatları okuduğunuzdan emin olun.
  - Lambayı parçalarına ayırmayın, hasar vermeyin veya çarpmalara maruz bırakmayın.
  - Kullanımdayken projektöre yüzünüzü yaklaştırmayın.
  - Lamba kapağı çıkarıldığında küçük cam parçaları aşağı düşebileceğinden, projektör duvara veya tavana monte edilmişse özellikle dikkat gösterin. Projektörü temizlerken veya lambasını kendiniz değiştirirken, cam parçalarının gözünüze veya ağızınıza kaçmamasına çok dikkat edin.
- Lamba kırılırsa, ortamı hemen havalandırın ve herhangi bir cam parçası bulunduğu ya da gözlere veya ağıza kaçtığında doktora başvurun.



- Projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **Direkt güç açma** ayarı **Açık** olarak ayarlandığında, prize taktığınız anda projektör açılır. Projektörün kesilen elektriğin yeniden gelmesi durumunda da otomatik olarak açılacağını unutmayın.  
☛ **Uzatılmış > İşletim > Direkt güç açma**
- Projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **Otomatik Açma** ayarı gibi belirli bir bağlantı noktası belirlediyseniz, bu bağlantı noktasındaki bir kablodan bir görüntü sinyalini algıladığı anda projektör açılır.  
☛ **Uzatılmış > İşletim > Otomatik Açma**

## » İlgili Bağlantılar

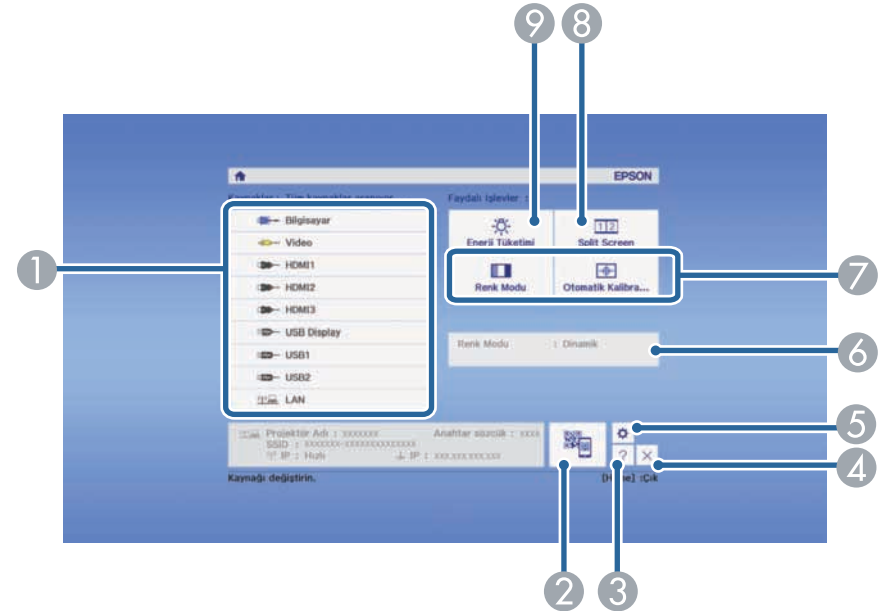
- "Ana Ekran" [s.43](#)
- "Projektör Kurulum Ayarları - Uzatılmış Menü" [s.179](#)
- "Projektör Kurulum Ayarları - ECO Menü" [s.192](#)

## Ana Ekran

Ana Ekran özelliği, bir görüntü kaynağını kolayca seçmenizi ve kullanışlı işlemlere erişmenizi sağlar. Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Home] düğmesine basarak Ana Ekran kısmını görüntüleyebilirsiniz. Ana Ekran, projektörü açtığınızda ve seçili giriş kaynağından sinyal gelmediğinde de görüntülenir.

Bir menü öğesini seçmek için kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki ok tuşlarına, ardından da [Enter] düğmesine basın.

Menü öğelerini, etkileşimli kalem veya parmağınızı kullanarak da seçebilirsiniz.



- 1 Yansıtmak istediğiniz kaynağı seçer.
- 2 QR kodunu görüntüler ve veriyi akıllı telefona veya tablet aygıtına yansıtır.
- 3 Yardım ekranını görüntüler.
- 4 Ana ekranı kapatır.
- 5 Etkileşim özelliklerine yönelik ayarları yapar.
- 6 Ana ekranda etkileşimli kalem veya parmağınızı kullanarak **Enerji Tüketimi** gibi bir ayarı değiştirdiğinizde geçerli projektör durumunu görüntüler.
- 7 Projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **Ana Ekran** kısmına atanan menü seçeneklerini gerçekleştirir.
- 8 Yansıtılan ekranı bölerek, farklı görüntü kaynaklarından gelen iki görüntüyü aynı anda yansıtır.
- 9 Projektör lambasının parlaklık modunu seçer.



Ana Ekran, 10 dakika hiçbir işlem yapılmadığında kaybolur.

## » İlgili Bağlantılar

- "Görüntü Şekli" [s.55](#)
- "Projektör Kurulum Ayarları - Uzatılmış Menüsü" [s.179](#)
- "Bir Mobil Aygıtı Bağlanmak için QR Kodu Kullanma" [s.153](#)
- "Projektörün Menülerini Kullanma" [s.170](#)
- "Projektör Yardım Ekranlarının Kullanılması" [s.221](#)
- "Bilgisayara Bağlanma" [s.26](#)

Kullandıktan sonra projektörü kapatın.



- Projektörün hizmet ömrünü uzatmak için, kullanılmadığı zamanlarda ürünü kapatın. Lamba ömrü seçilen moda, çevre koşullarına ve kullanıma göre değişir. Parlaklık zaman içinde azalır.

- 1** Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki güç düğmesine basın.

Projektör bir kapanma onayı ekranı görüntüler.

Kapatılsın mı?

Evet :  düğmesine basın

Hayır : Başka bir düğmeye basın

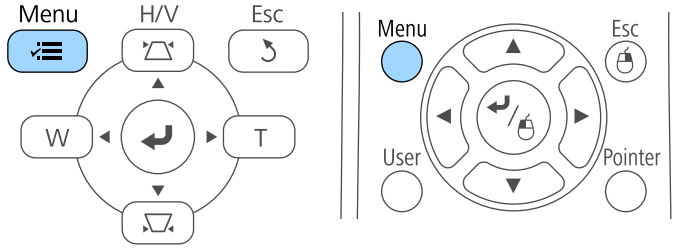
- 2** Güç düğmesine tekrar basın. (Açık bırakmak için başka bir düğmeye basın.)

Projektör iki kez "bip" sesi verir, lamba kapanır ve durum göstergeleri kapanır.

- 3** Projektörü taşımak veya depolamak için, güç ışığının mavi renkte yandığını (ama yanıp sönmediğini) ve durum göstergesinin kapalı olduğunu kontrol edip güç kablosunu çıkarın.

Projektör için tarih ve saati ayarlayabilirsiniz.

- 1 Projektörü açın.
- 2 Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.



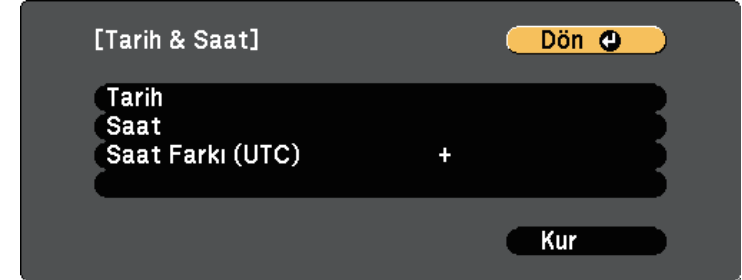
- 3 **Uzatılmış** menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.
- 4 **İşletim** ayarını seçip [Enter] düğmesine basın.
- 5 **Tarih & Saat** ayarını seçip [Enter] düğmesine basın.

Şu ekranı göreceksiniz:



- 6 **Tarih & Saat** ayarını seçip [Enter] düğmesine basın.

Şu ekranı göreceksiniz:



- 7 **Tarih** öğesini seçin, [Enter] düğmesine basın ve günün tarihini girmek için görüntülenen klavyeyi kullanın.
- 8 **Saat** öğesini seçin, [Enter] düğmesine basın ve geçerli saati girmek için görüntülenen klavyeyi kullanın.
- 9 **Saat Farkı (UTC)** öğesini seçin, [Enter] düğmesine basın ve Koordineli Evrensel Zamandan saat farkını ayarlayın.
- 10 Tamamladığınızda, **Kur** öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.

- 11** Yaz saati uygulamasını etkinleştirmek için **Yaz Saati Ayarı** ögesini seçip [Enter] düğmesine basın. Ayarları seçin.

[Yaz Saati Ayarı] Dön

Yaz Saati Kapalı  
DST Ayarı (dak) 0

[DST Başlangıç]

Ay 0  
Hafta 0  
Haftanın Günü Pzt  
Saat 0

[DST Bitiş]

Ay 0  
Hafta 0  
Haftanın Günü Pzt  
Saat 0

Kur

- 12** Tamamladığınızda, **Kur** ögesini seçip [Enter] düğmesine basın.

- 13** Bir İnternet saat sunucusu aracılığıyla otomatik olarak güncellemek için **İnternet Saati** ayarını seçip [Enter] düğmesine basın. Ayarları seçin.

[İnternet Saati] Dön

İnternet Saati Kapalı  
İnternet Saat Sunucusu 0. 0. 0. 0

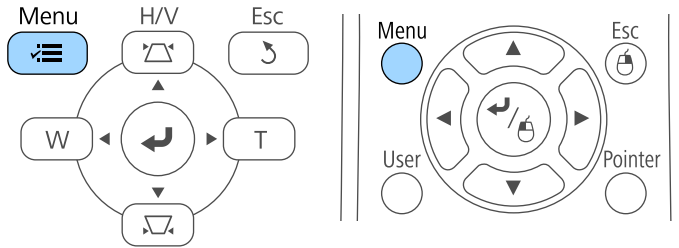
Kur

- 14** Tamamladığınızda, **Kur** ögesini seçip [Enter] düğmesine basın.

- 15** Menülerden çıkmak için [Menu] veya [Esc] düğmesine basın.

Projektör menülerini ve mesajlarını başka bir dilde görüntülemek istiyorsanız, **Dil** ayarını değiştirebilirsiniz.

- 1 Projektörü açın.
- 2 Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.



- 3 Uzatılmış menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



- 4 Dil ayarını seçin ve [Enter] düğmesine basın.

- 5 Kullanmak istediğiniz dili seçip [Enter]'a basın.
- 6 Menülerden çıkmak için [Menu] veya [Esc] düğmesine basın.



Projektörü nasıl konumlandığınıza bağlı olarak, görüntülerinizin doğru yansıtılması için yansıtma modunu değiştirmeniz gerekebilir.

- **Ön**, ekranın önündeki bir masadan yansıtma yapabilmenizi sağlar.
- **Ön/Ters** (varsayılan ayar), bir tavan veya duvar askısından yukarıdan aşağı doğru yansıtma yapılması için görüntüyü yukarıdan aşağıya döndürür.
- **Arka**, yarı saydam bir ekranın arkasından yansıtmak için görüntüyü yatay olarak döndürür.
- **Arka/Ters**, bir tavandan veya duvar askısından ve yarı saydam bir ekranın arkasından yansıtma yapılması için görüntüyü yukarıdan aşağıya ve yatay olarak döndürür.

#### » İlgili Bağlantılar

- "Yansıtma Modunu Uzaktan Kumandayı Kullanarak Değiştirme" [s.49](#)
- "Yansıtma Modunu Menüleri Kullanarak Değiştirme" [s.49](#)
- "Projektör Ayar ve Kurulum Seçenekleri" [s.23](#)

Görüntü kısa süreliğine ortadan kaybolur ve yukarıdan aşağı döndürülmüş olarak tekrar görünür.

- 3 Yansıtmayı yeniden orijinal moda getirmek için, [A/V Mute] düğmesine yine 5 saniye basılı tutun.

## Yansıtma Modunu Menüleri Kullanarak Değiştirme

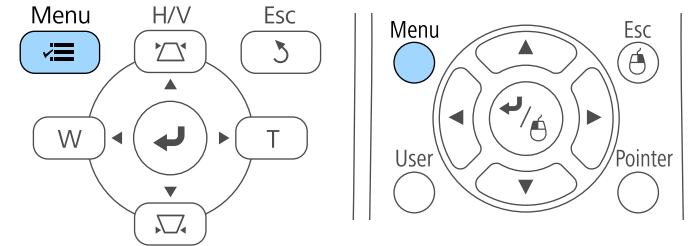
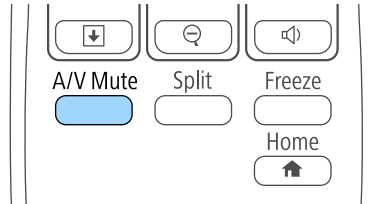
Projektör menülerini kullanarak, yansıtma modunu görüntü yukarıdan aşağıya ve/veya soldan sağa döndürülecek biçimde değiştirebilirsiniz.

- 1 Projektörü açın ve bir görüntü görüntüleyin.
- 2 Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.

## Yansıtma Modunu Uzaktan Kumandayı Kullanarak Değiştirme

Yansıtma modunu, görüntü yukarıdan aşağıya döndürülecek biçimde değiştirebilirsiniz.

- 1 Projektörü açın ve bir görüntü görüntüleyin.
- 2 Uzaktan kumandadaki [A/V Mute] düğmesini 5 saniye basılı tutun.



**3** Uzatılmış menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



**4** Yansıtma öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.

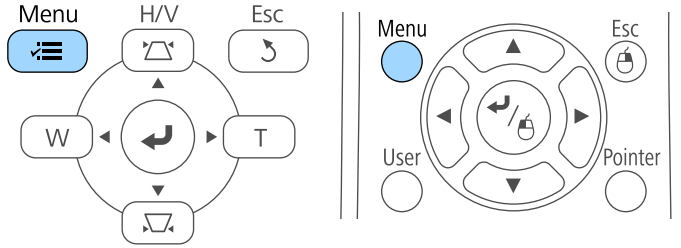


**5** Bir yansıtma modu seçip [Enter]'a basın.

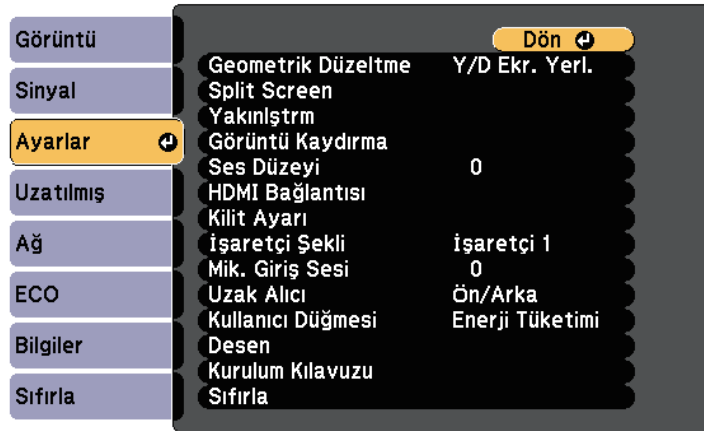
**6** Menülerden çıkmak için [Menu] veya [Esc] düğmesine basın.

Test desenini görüntüleyip odağı ayarlayabilirsiniz.

- 1 Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.



- 2 Ayarlar menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



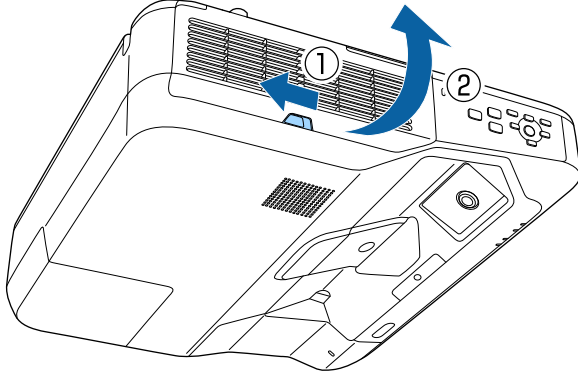
- 3 Desen öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.



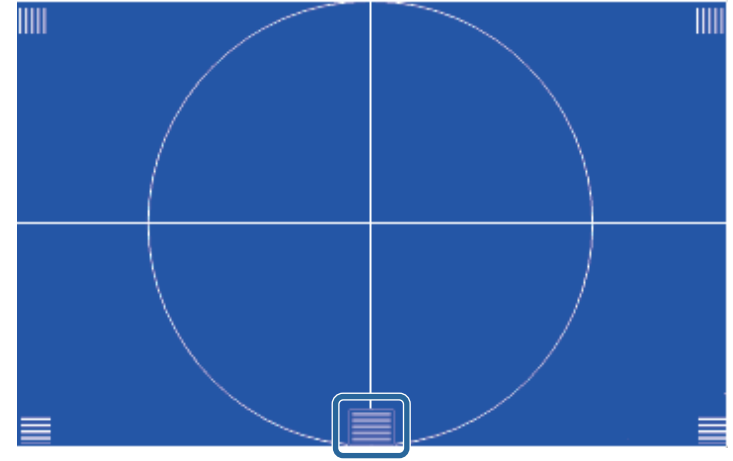
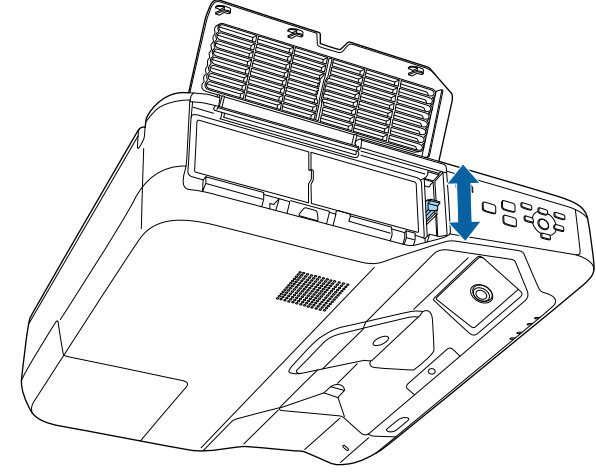
- 4 Test Deseni öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.



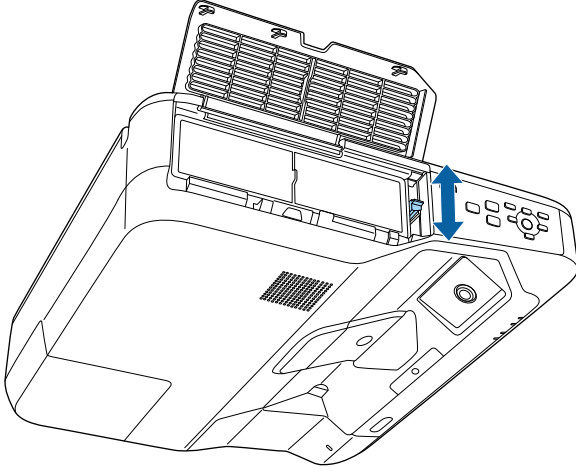
- 5** Hava filtresi kapağını açın.



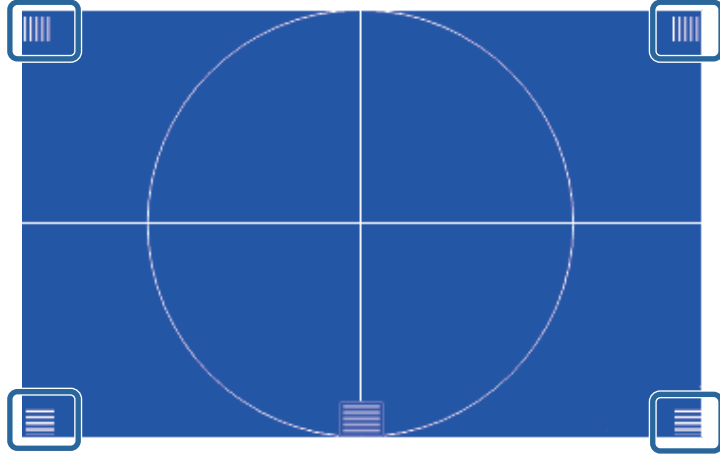
- 6** Odaklama kolunu hareket ettirerek, yansıtılan ekranın alt ortasına odaklayın.



- 7** Odağın, yansıtılan ekranın köşelerine denk geldiğini kontrol edin.



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



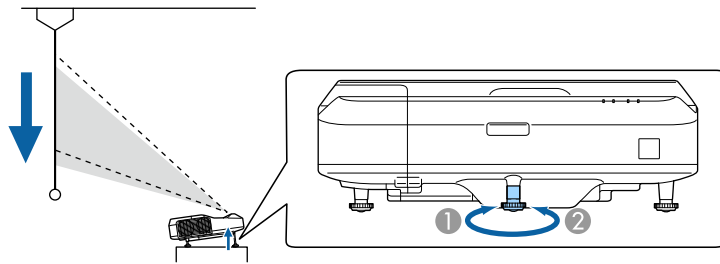
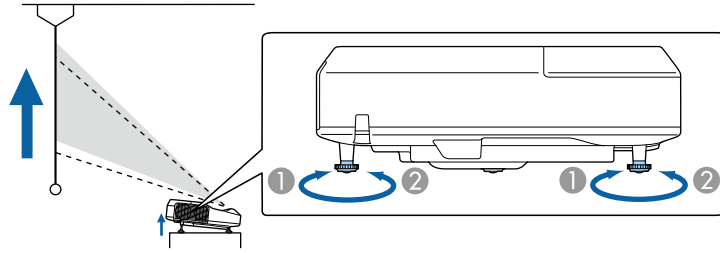
Herhangi bir alan odak dışındaysa, köşelerin de aynı odaklamaya sahip olması için odak kolunu kullanın.

Bir masadan ya da başka bir düz yüzeyden yansıtma yapıyorsanız ve görüntü çok yüksek veya alçaksa, projektörün ayarlanabilir ayaklarını kullanarak görüntü yüksekliğini ayarlayabilirsiniz (yalnızca ayakların sağlandığı modeller için).

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

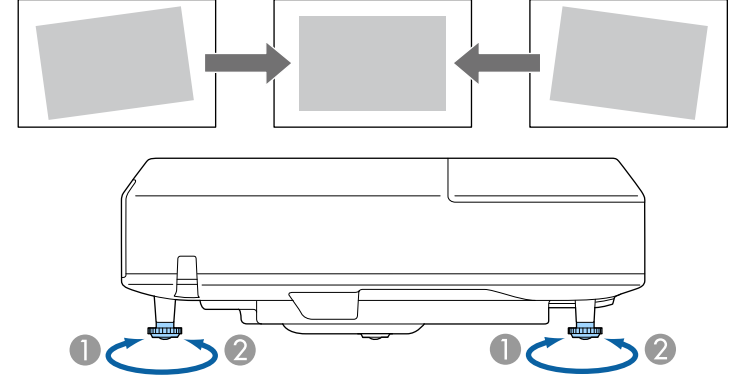
**1** Projektörü açın ve bir görüntü görüntüleyin.

**2** Görüntü yüksekliğini ayarlamak amacıyla uzatmak veya içeri çekmek için ön ya da arka ayakları döndürün.



- ① Ön veya arka ayakları uzatın.
- ② Ön veya arka ayakları içeri çekin.

**3** Görüntü eğikse, arka ayakları döndürerek yüksekliklerini ayarlayın.



- ① Arka ayağı uzatın.
- ② Arka ayağı kısıltın.

Yansıtılan görüntü eşit olmayan biçimde dikdörtgense, görüntü şeklini ayarlamamız gerekir.

## ► İlgili Bağlantılar

- "Görüntü Şekli" s.55

Projektörü doğrudan ekranın merkezinin önüne yerleştirip düz kalmasını sağlayarak eşit bir dikdörtgen görüntü yansıtabilirsiniz. Projektörü ekrana doğru açıyla yerleştirir veya yukarı/aşağı ya da yana doğru yatırırsanız, görüntü şeklini düzeltmeniz gerekebilir.



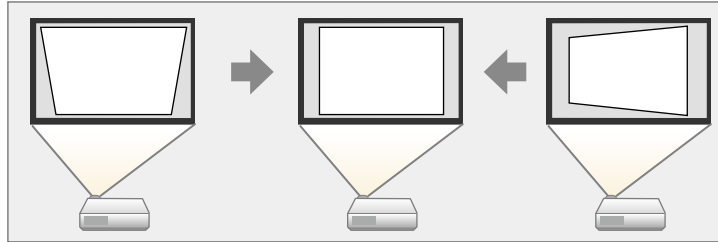
Bir görüntü şeklini, birden fazla düzeltme yöntemini aynı anda kullanarak düzeltemezsiniz.

## İlgili Bağlantılar

- "Görüntü Şekli Ekran Yerleşimi Düğmeleriyle Düzeltme" [s.55](#)
- "Görüntü Şekli Quick Corner ile Düzeltme" [s.56](#)
- "Eğri Yüzeyle Görüntü Şekli Düzeltme" [s.58](#)

## Görüntü Şekli Ekran Yerleşimi Düğmeleriyle Düzeltme

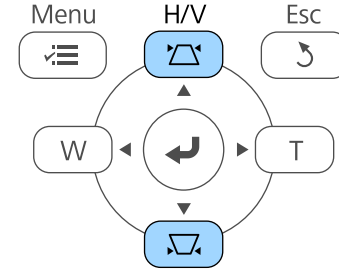
Eşit olmayan biçimde dikdörtgen olan bir görüntünün şeklini düzeltmek için, projektörün ekran yerleşimi düğmelerini kullanabilirsiniz.



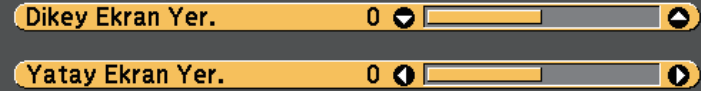
Görüntüleri 3°'ye kadar sağa, sola, yukarı veya aşağı yönde düzeltmek için ekran yerleşimi düğmelerini kullanabilirsiniz.

**1** Projektörü açın ve bir görüntü görüntüleyin.

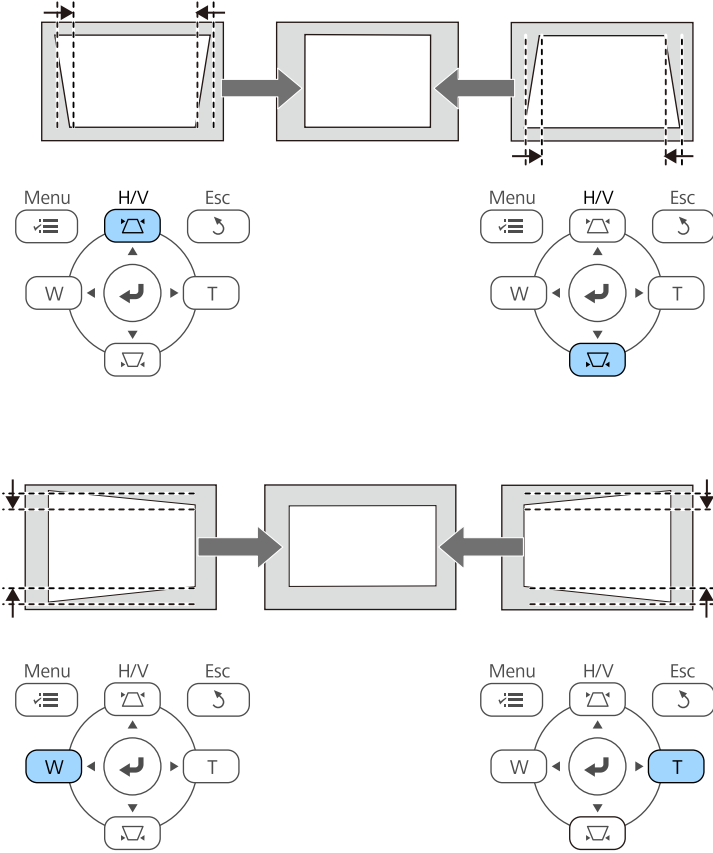
**2** Kumanda panelindeki ekran yerleşimi ayar düğmelerinden birine basarak Ekran Yerleşimi ayarlama ekranını görüntüleyin.



### [Ekran Yerleşimi]



- 3** Görüntü şeklini ayarlamak için bir ekran yerleşimi düğmesine basın.



Düzeltilmeden sonra görüntünüz biraz küçülecektir.



Projektor ulaşamayacağı bir konumda kuruluysa, görüntünün şeklini uzaktan kumandayı kullanarak da düzeltebilirsiniz.

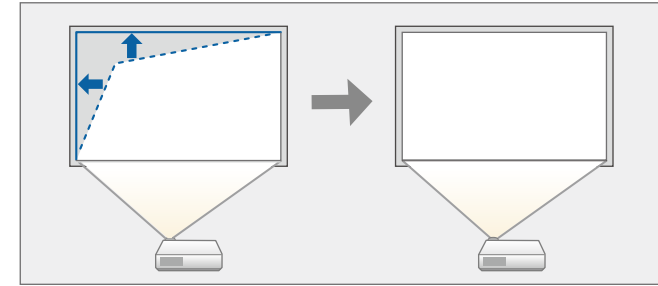
**Ayarlar > Geometrik Düzeltme > Y/D Ekr. Yerl.**

## İlgili Bağlantılar

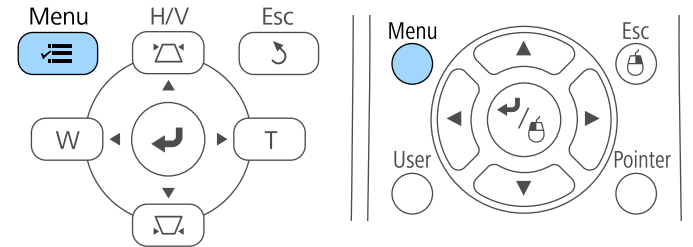
- "Projektor Özellik Ayarları - Ayarlar Menüsü" [s.176](#)

## Görüntü Şeklini Quick Corner ile Düzeltme

Projektorün Quick Corner ayarını kullanarak, eşit olmayan biçimde dikdörtgen olan bir görüntünün şeklini ve boyutunu düzeltebilirsiniz.



- 1 Projeksiyonu açın ve bir görüntü görüntüleyin.
- 2 Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.





- 3** Ayarlar menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



- 4** Geometrik Düzeltme öğesini seçip [Enter] tuşuna basın.

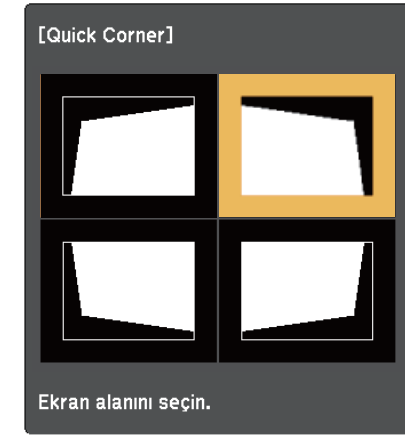


- 5** Quick Corner öğesini seçip [Enter] düğmesine basın. Gerekliyse [Enter] düğmesine tekrar basın.



Alan seçim ekranını görürsünüz.

- 6** Ayarlamak istediğiniz görüntünün köşesini seçmek için ok düğmelerini kullanın. Ardından [Enter] düğmesine basın.



Quick Corner düzeltmelerini sıfırlamak için, alan seçim ekranı görüntülenirken [Esc] düğmesini yaklaşık iki saniye basılı tutun ve **Evet** öğesini seçin.

- 7** Ok düğmelerine basarak görüntü şeklini gerektiği gibi ayarlayın. Alan seçim ekranına geri dönmek için [Enter] düğmesine basın.



- Bu ekranı görüyorsanız, şekli gri üçgenle gösterilen yönde daha fazla ayarlayamazsınız.



- 8** Kalan köşeler varsa, bunların ayarlamalarını yapmak için gerekiyorsa 6 ve 7. adımları tekrarlayın.

- 9** Bitince, [Esc] düğmesine basın.

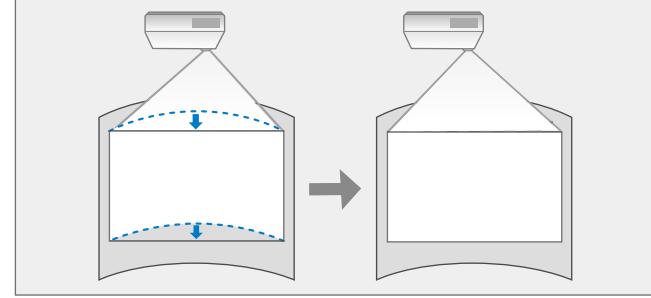
Projektörün **Ayarlar** menüsünde **Geometrik Düzeltme** ayarı artık **Quick Corner** olarak ayarlanmıştır. Kumanda panelinde bir sonraki defa ekran yerleşimi ayar düğmelerine bastığınızda alan seçim ekranı görüntülenir.

#### ► İlgili Bağlantılar

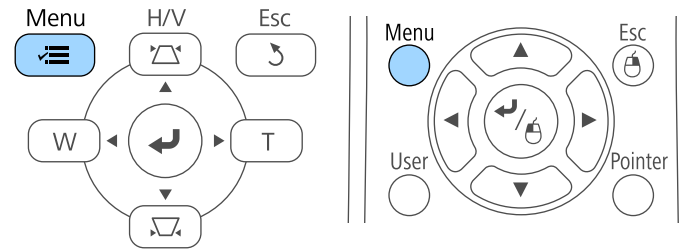
- "Projektör Özellik Ayarları - Ayarlar Menüsü" [s.176](#)

## Eğri Yüzeyle Görüntü Şeklini Düzeltme

Eğri veya küresel bir yüzeye yansıtılan bir görüntünün şeklini ayarlamak için projektörün Kavis Düzeltme ayarını kullanabilirsiniz.



- 1 Projektörü açın ve bir görüntü görüntüleyin.
- 2 Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.



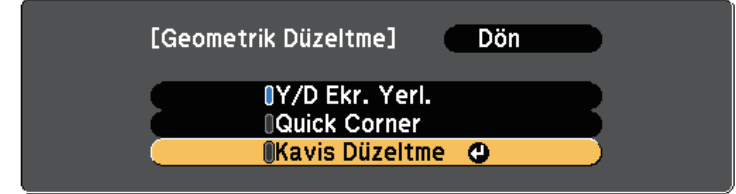
- 3** Ayarlar menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



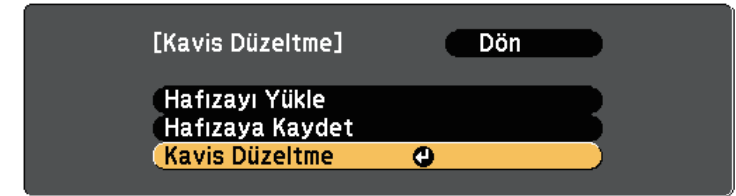
- 4** Geometrik Düzeltme öğesini seçip [Enter] tuşuna basın.



- 5** Kavis Düzeltme öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.



- 6** Kavis Düzeltme öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.



Alan seçim ekranını görürsünüz.

- 7** Ayarlamak istediğiniz görüntünün alanını seçmek için ok düğmelerini kullanıp [Enter] düğmesine basın.





Kavis Düzeltme ayarlarını sıfırlamak için, alan seçim ekranı görüntülenirken [Esc] düğmesini yaklaşık iki saniye basılı tutun ve **Evet** ögesini seçin.

**8** Ok düğmelerine basarak, seçilen alanın görüntü şeklini gerektiği gibi ayarlayın.

Alan seçim ekranına geri dönmek için [Enter] düğmesine basın.



Bu ekranı görüyorsanız, şekli gri üçgenle gösterilen yönde daha fazla ayarlayamazsınız.



**9** Kalan alanları ayarlamak için 7 ve 8. adımları gerektiği kadar tekrarlayın.

**10** Bitince, [Esc] düğmesine basın.



Ayarladığınız bir görüntünün geçerli şeklini kaydetmek için **Kavis Düzeltme** ayarında **Hafızaya Kaydet** ögesini seçin. Kavis Düzeltme belleğine üç taneye kadar görüntü şekli kaydedebilirsiniz.



## » İlgili Bağlantılar

- "Bellekten Görüntü Şekli Ayarı Yükleme" [s.60](#)

## Bellekten Görüntü Şekli Ayarı Yükleme

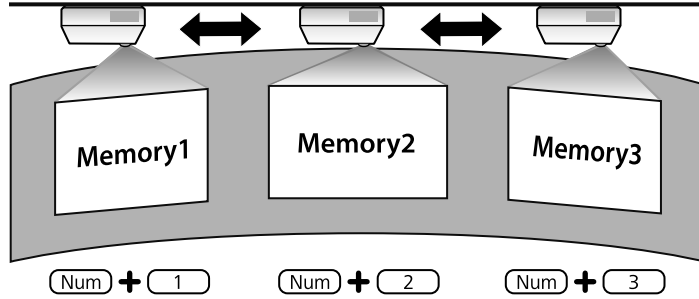
**Kavis Düzeltme** ayarında yaptığınız ve kaydettiğiniz ayarları yükleyebilirsiniz.



Belleği yüklemeyden önce, projektörün **Ayarlar** menüsünde **Geometrik Düzeltme** ayarının **Kavis Düzeltme** olarak yapıldığından emin olun.

**1** Projektörü açın ve bir görüntü görüntüleyin.

- 2** Uzaktan kumandadaki [Num] düğmesini basılı tutup, kayıtlı ayarın numarasına karşılık gelen rakam düğmesine (1, 2 veya 3) basın.



Yukarıdaki gösterim yalnızca örnektir.

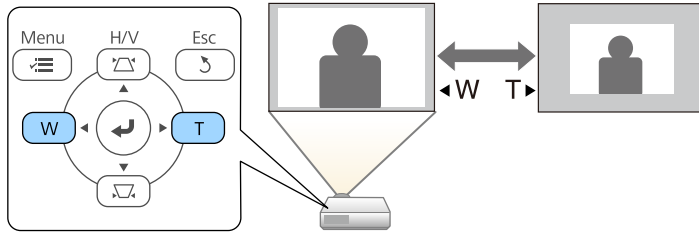
- 3** Ayarları yüklemeyi tamamladığınızda ekrandaki yönergeleri izleyin.



- Ayarları, projektörün **Ayarlar** menüsündeki **Hafızayı Yükle** kısmından da yükleyebilirsiniz.
  - Projektöre MHL uyumlu bir mobil aygıt bağlandığında, ayarları projektörün **Ayarlar** menüsündeki **Hafızayı Yükle** kısmından yükleyin.
- ☛ **Ayarlar > Geometrik Düzeltme > Kavis Düzeltme > Hafızayı Yükle**

Görüntüyü, Wide ve Tele düğmelerini kullanarak yeniden boyutlandırabilirsiniz.

- 1 Projektörü açın ve bir görüntü görüntüleyin.
- 2 Projektörün kumanda panelindeki Wide düğmesine basarak görüntü boyutunu artırın. Görüntü boyutunu küçültmek için Tele düğmesine basın.

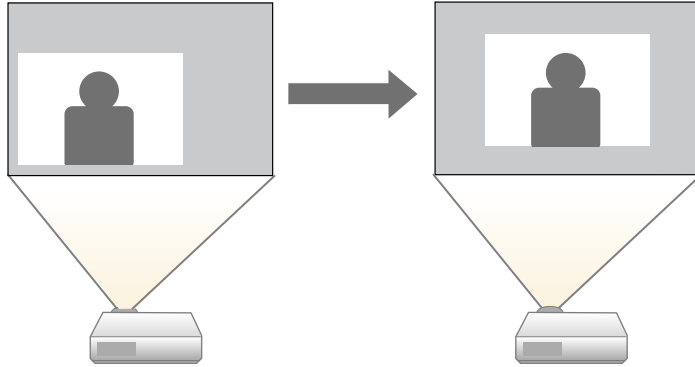


**Yakınlaştırma** ayarını projektörün **Ayarlar** menüsünde de yapabilirsiniz.

Görüntü konumunu projektörü hareket ettirmeden ayarlamak için Görüntü Kaydırma özelliğini kullanabilirsiniz.

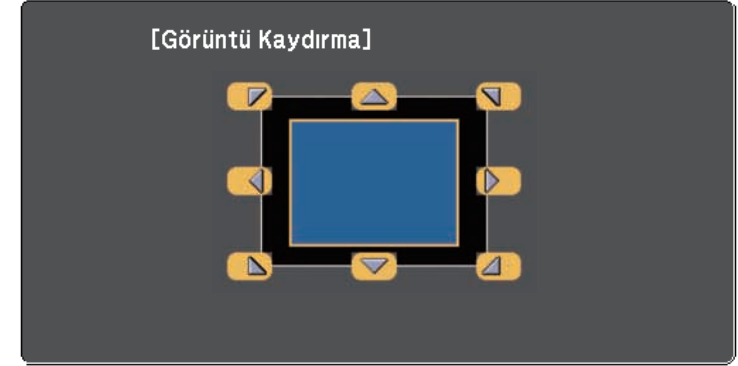


Yakınlaştırma seçeneği en geniş ayara ayarlanırsa bu özellik kullanılamaz.



- 1 Projektörü açın ve bir görüntü görüntüleyin.
- 2 Görüntü boyutunu Wide ve Tele düğmelerini kullanarak ayarlayın. Görüntü boyutu ayarlandıktan sonra Görüntü Kaydırma ekranı otomatik olarak görüntülenir.

- 3 Görüntü konumunu ayarlamak için projektördeki veya uzaktan kumandadaki ok düğmelerini kullanın.



Kontrol panelindeki veya uzaktan kumandadaki herhangi bir bitişik ok düğmeleri çiftine basarak görüntüyü çapraz olarak kaydırabilirsiniz.

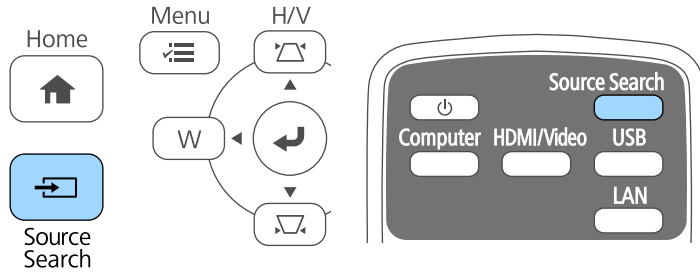
- 4 Ayarlama ekranını kapatmak için [Esc] düğmesine basın. Yaklaşık 10 saniye sonra hiçbir işlem yapılmazsa, ayarlama ekranı kaybolur.



- Projektör kapatılsa bile Görüntü Kaydırma ayarı korunur. Kurulum konumunu veya projektörün açısını değiştirirseniz konumu yeniden ayarlamanız gerekir.
- **Görüntü Kaydırma** ayarını yapmak için **Ayarlar** menüsünü de kullanabilirsiniz.

Projektöre bilgisayar ve DVD oynatıcı gibi birden fazla görüntü kaynağı bağlı olduğunda, bir görüntü kaynağından diğerine geçiş yapabilirsiniz.

- 1** Kullanmak istediğiniz bağlı görüntü kaynağının açık olduğundan emin olun.
- 2** Video görüntü kaynakları için, bir DVD veya başka bir video ortamı takın ve oynat tuşuna basın.
- 3** Aşağıdakilerden birini yapın:
  - İstediğiniz kaynaktaki görüntüyü görene kadar kumanda paneli veya uzaktan kumanda üzerindeki [Source Search] düğmesine basın.



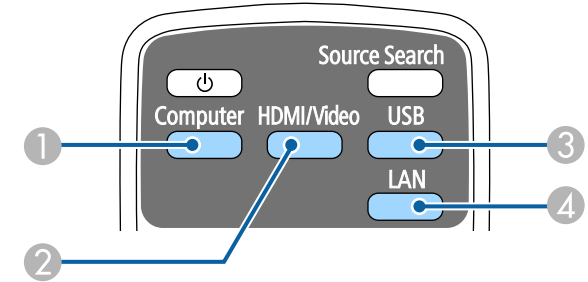
Bu ekran, hiçbir görüntü sinyali algılanmadığında görüntülenir. Projektör ile görüntü kaynağı arasındaki kablo bağlantılarını kontrol edin.

## [Kaynak Arama]

	Sinyal Durumu
Bilgisayar	Kapalı
Video	Kapalı
HDMI1	Kapalı
HDMI2	Kapalı
HDMI3	Kapalı
USB Display	Kapalı
USB1	Kapalı
USB2	Kapalı
LAN	Kapalı

- Bir görüntü sinyali girin.
- Kaynak seçmek için düğmesine basın.

- Uzaktan kumanda istediğiniz kaynağa ait düğmeye basın. O kaynak için birden fazla bağlantı noktası varsa, kaynaklar arasında döngüsel geçiş yapmak için düğmeye tekrar basın.

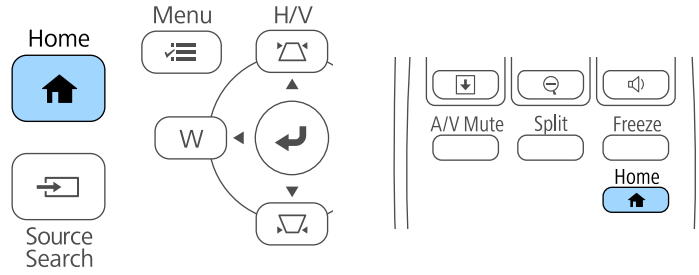


- 1 Bilgisayar bağlantı noktası kaynağı (Computer bağlantı noktası)
- 2 Video, HDMI ve MHL kaynakları (Video, HDMI1/MHL, HDMI2 ve HDMI3 bağlantı noktaları)
- 3 USB bağlantı noktası kaynakları (USB-B bağlantı noktası ve USB-A bağlantı noktalarına bağlı harici aygıtlar)

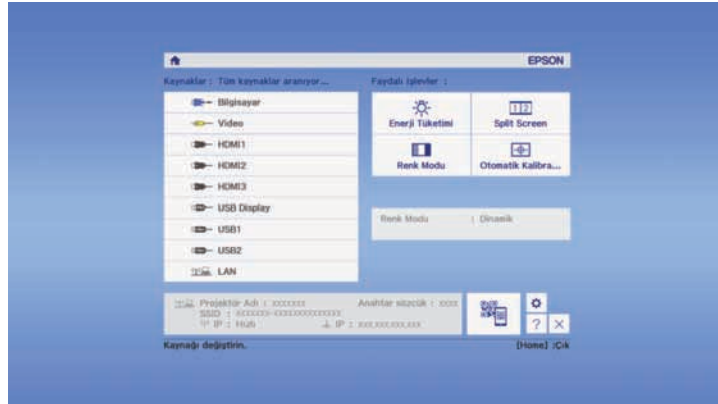


## 4 Ağ kaynağı (LAN)

- Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Home] düğmesine basın.






Ardından, görüntülenen ekrandan kullanmak istediğiniz kaynağı seçin.



En/boy oranı modu	Açıklama
Otomatik	En/boy oranını, giriş sinyaline ve <b>Çözünürlük</b> ayarına göre ayarlar.
Normal	Görüntüleri, tüm yansıtma alanını kullanarak görüntüler ve görüntünün en/boy oranını korur.
16:9	Görüntünün en/boy oranını 16:9 olarak değiştirir.
Tam	Görüntüleri, yansıtma alanının tam boyutunu kullanarak görüntüler ancak görüntünün en boy oranını korumaz.

En/boy oranı modu	Açıklama
Yakınlaştırma	Görüntüleri, yansıtma alanının tam genişliğini kullanarak görüntüler ve görüntünün en boy oranını korur.
Doğal	Görüntüleri olduğu gibi görüntüler (en/boy oranı ve çözünürlük korunur).

En/boy oranı modu	Giriş sinyalleri için en boy oranı		
	16:10	16:9	4:3
Doğal			













## Her En Boy Oranıyla Yansıtılan Görüntü Görünümü

Bazı en/boy oranlarında, giriş sinyalinizin çözünürlüğüne ve en/boy oranına bağlı olarak siyah şeritler ve kırılmış görüntüler yansıyabilir. Siyah şeritler ve kırılmış görüntülerin konumunu onaylamak için aşağıdaki tabloya bakın.



**Doğal** için görüntü, giriş sinyaline bağlı olarak değişir.

### WUXGA (1920 × 1200) çözünürlüğe sahip projektörler için

En/boy oranı modu	Giriş sinyalleri için en boy oranı		
	16:10	16:9	4:3
Normal Otomatik			
16:9			
Tam			
Yakınlaştırma			

Projektör, çok çeşitli görüntüleme ortamları ve görüntü türleri için en uygun parlaklığı, kontrastı ve rengi sağlamak amacıyla farklı Renk Modları sunar. Görüntünüze ve ortamınıza en uygun şekilde tasarlanmış modu seçebilirsiniz veya mevcut modları sırayla deneyebilirsiniz.

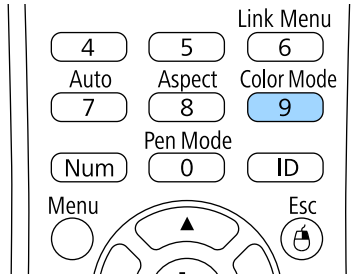
#### » İlgili Bağlantılar

- "Renk Modunu Değiştirme" [s.68](#)
- "Mevcut Renk Modları" [s.68](#)
- "Otomatik İris'i Ayarlama" [s.68](#)

## Renk Modunu Değiştirme

Görüntüleme ortamınız için görüntüyü en uygun hale getirmek amacıyla, uzaktan kumandayı kullanarak projektörün Renk Modu değiştirebilirsiniz.

- 1 Projektörü açın ve kullanmak istediğiniz görüntü kaynağına geçin.
- 2 Renk Modu özelliğini değiştirmek için, uzaktan kumandadaki [Color Mode] düğmesine basın.



Renk Modu ismi ekranda kısa süre görünür, ardından görüntü görünümü değişir.

- 3 Giriş sinyaliniz için kullanabileceğiniz tüm Renk Modlarını döngüsel olarak gezmek için [Color Mode] düğmesine ardı ardına basın.



Dilerseniz, projektörün **Görüntü** menüsünde **Renk Modu** ayarını yapabilirsiniz.

#### » İlgili Bağlantılar

- "Görüntü Kalitesi Ayarları - Görüntü Menüsü" [s.172](#)

## Mevcut Renk Modları

Kullandığınız giriş kaynağına bağlı olarak, projektörünüzü aşağıdaki Renk Kodlarını kullanacak biçimde ayarlayabilirsiniz:

Renk Modu	Açıklama
Sunum	Keskin kontrasta sahip canlı görüntülerle, aydınlık bir odada yapılacak renkli sunumlar ve televizyon görüntüleri için en iyi seçenektir.
Dinamik	Aydınlık bir odada yansıtma için en iyi seçenektir. Bu en parlak moddur.
Sinema	Doğal tonda görüntülerle karanlık bir odada film yansıtmak için en iyi seçenektir.
sRGB	Aydınlık bir odada yansıtılan, sRGB renk standardına uyan sabit görüntüler için en iyi seçenektir.
Kara tahta	Yeşil tahta üzerinde yapılacak sunumlar için en iyi seçenektir (renkleri uygun biçimde ayarlar).

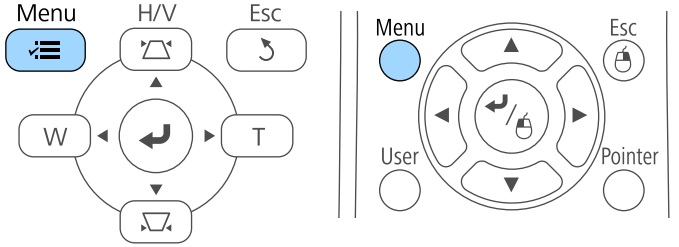
## Otomatik İris'i Ayarlama

Görüntüyü içeriğin parlaklığına göre otomatik olarak en uygun duruma getirmek için Otomatik İris özelliğini açabilirsiniz.

Bu ayar **Dinamik** veya **Sinema** renk modları için kullanılabilir.

- 1 Projektörü açın ve kullanmak istediğiniz görüntü kaynağına geçin.

- 2** Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.



- 3** Görüntü menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



- 4** Otomatik İris öğesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.



- 5** Aşağıdakilerden birini seçin ve [Enter] düğmesine basın:

- Sahne değiştiği anda parlaklığı ayarlamak için **Yüksek Hız**.
- Standart parlaklık ayarı için **Normal**.

- 6** Menülerden çıkmak için [Menu] veya [Esc] düğmesine basın.

Yansıtılan görüntülerinizdeki renklerin gösteriminde çeşitli yönlerden hassas ayarlar yapabilirsiniz.

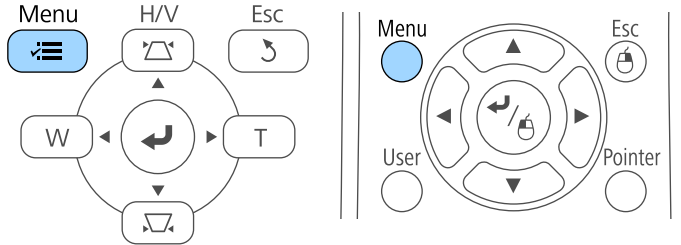
## » İlgili Bağlantılar

- "Ton, Doygunluk ve Parlaklığı Ayarlama" s.70
- "Gama Ayarlama" s.71

## Ton, Doygunluk ve Parlaklığı Ayarlama

Bağımsız görüntü renkleri için Ton, Doygunluk ve Parlaklık ayarlarını yapabilirsiniz.

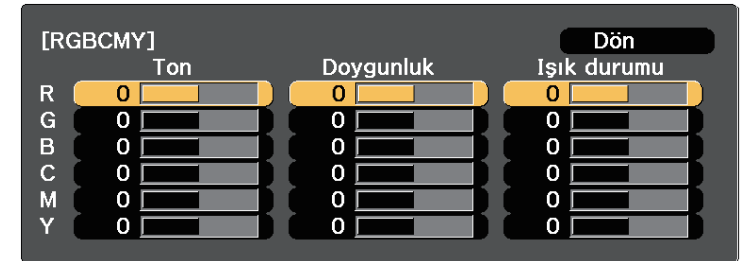
- 1 Projektörü açın ve kullanmak istediğiniz görüntü kaynağına geçin.
- 2 Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.



- 3 Görüntü menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



- 4 Gelişmiş öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.
- 5 RGBCMY öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.
- 6 Ayarlanacak rengi seçip [Enter] düğmesine basın.



- 7 Her bir ayar için aşağıdakileri gerektiği şekilde yapın:
  - Rengin, mavimsi - yeşilimsi - kırmızımsı genel tonunu ayarlamak için **Ton** ayarını yapın.
  - Rengin genel canlılığını ayarlamak için **Doygunluk** ayarını yapın.

- Rengin genel renk parlaklığını ayarlamak için **Parlaklık** ayarını yapın.

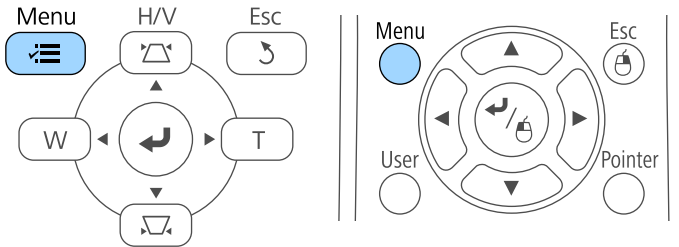


- 8** Menülerden çıkmak için [Menu] veya [Esc] düğmesine basın.

## Gama Ayarlama

Yansıtılan görüntü renklerinde, farklı görüntü kaynakları arasında ortaya çıkan farklılıkları Gama ayarını yaparak düzeltebilirsiniz.

- 1** Projektörü açın ve kullanmak istediğiniz görüntü kaynağına geçin.
- 2** Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.



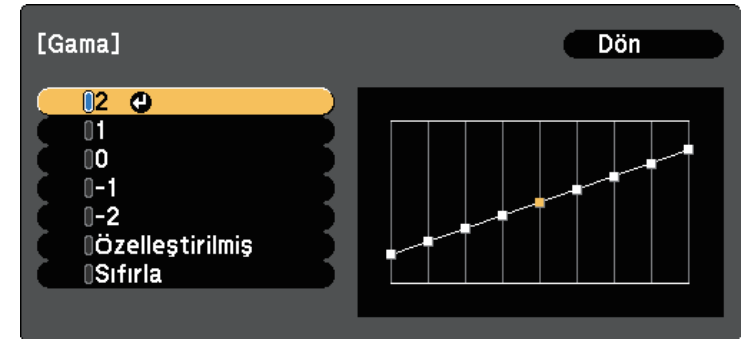
- 3** Görüntü menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



- 4** Gelişmiş öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.

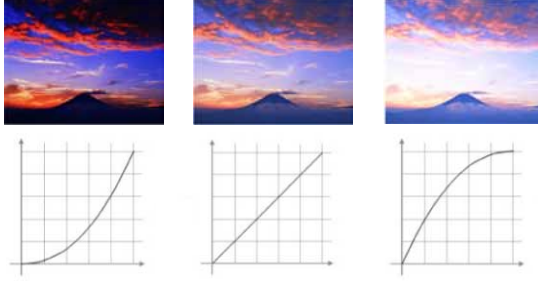
- 5** Gama öğesini seçip [Enter] tuşuna basın.

- 6** Düzeltme değerini seçip ayarlayın.



Küçük bir değer seçtiğinizde görüntüyü daha net duruma getirmek için görüntünün genel parlaklığını düşürebilirsiniz. Büyük bir değer

seçtiğinizde, görüntülerin koyu alanları daha parlak olur ama daha açık alanlara yönelik renk doygunluğu zayıflayabilir.



**7** Menülerden çıkmak için [Menu] veya [Esc] düğmesine basın.

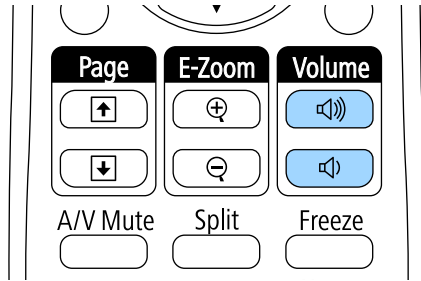


Ses düğmeleri, projektörün dahili hoparlör sistemini kontrol eder.

Ayrıca projektöre bağlı tüm harici hoparlörlerin ses düzeylerini de kontrol edebilirsiniz.

Bağlanan her giriş kaynağı için sesi ayrı ayrı ayarlamalısınız.

- 1 Projektörü açın ve bir sunum başlatın.
- 2 Ses düzeyini artırmak veya azaltmak için, uzaktan kumandadaki [Volume] düğmelerine aşağıda gösterildiği gibi basın.



Ekranda bir ses düzeyi göstergesi belirir.

- 3 Bir giriş kaynağı için özel bir ses düzeyi ayarlamak için, projektörün **Ayarlar** menüsünde **Ses Düzeyi**'ni seçin.

## Dikkat

Bir sunumu yüksek bir ses düzeyi ayarıyla başlatmayın. Ani yüksek ses seviyeleri işitme kaybına yol açabilir.

Gücü kapatmadan önce daima ses seviyesini düşürün; bu sayede gücü açtığınızda sesi kademeli olarak artırabilirsiniz.

## » İlgili Bağlantılar

- "Projektör Özellik Ayarları - Ayarlar Menüsü" [s.176](#)

# Etkileşim Özelliklerini Kullanma

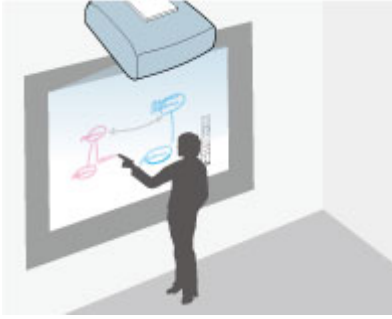
Etkileşim özelliklerini kullanmak için bu bölümlerdeki talimatları izleyin.

## ► İlgili Bağlantılar

- "Etkileşim Özelliği Modları" [s.75](#)
- "Etkileşim Özelliklerini Kullanmadan Önce Hazırlık" [s.76](#)
- "Yansıtılan Görüntü Üzerinde Çizim (Ek Açıklama Modu)" [s.87](#)
- "Yansıtılan Ekranın Beyaz Tahta Olarak Kullanımı (Beyaz Tahta Modu)" [s.89](#)
- "Bilgisayar Özelliklerini Yansıtılan Ekrandan Denetleme (Bilg. Etkileşimli Modu)" [s.91](#)
- "Ekranla Etkileşime Geçme" [s.96](#)
- "Bir Ağ Üzerinden Etkileşim Özelliklerini Kullanma" [s.103](#)
- "Windows Kalem Girişi ve Mürekkep Araçları" [s.104](#)
- "Aynı Anda İki Görüntü Yansıtılırken Etkileşim Özellikleri" [s.106](#)
- "İki Projektörle Yansıtılırken Etkileşim Özellikleri" [s.109](#)

Aşağıdaki işlemleri etkileşim özelliklerini kullanarak gerçekleştirebilirsiniz:

- Beyaz tahta modunda, yansıtılan "beyaz tahta" üzerine yazmak için etkileşimli kalemli veya parmağınızı kullanabilirsiniz.



Yerleşik beyaz tahta çizim özelliğini kullanmak için bir bilgisayar kullanmanıza veya ek yazılım yüklemenize gerek yoktur. Bu, toplantılarda beyaz tahtanın yerine kullanışlı bir alternatiftir. Ayrıca, çizilen içeriği kaydedebilir ve yazdırabilirsiniz.

- Ek açıklama modunda, bir bilgisayardan, tableten, belge kamerasından veya başka bir kaynaktan yansıtılan içeriğe notlar eklemek için etkileşimli kalemli ya da parmağınızı kullanabilirsiniz.



Bu, daha etkili dersler veya sunumlar için yansıtılan bilgileri vurgulamanıza veya ek notlar dâhil etmenize yardımcı olur. Ayrıca, yansıtılan ekranı ek açıklamalarınızla birlikte kaydedebilir ve yazdırabilirsiniz.

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



Ek açıklamalarınızı kaydetmek ve 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.

## » İlgili Bağlantılar

- "Bilgisayar Özelliklerini Yansıtılan Ekrandan Denetleme (Bilg. Etkileşimli Modu)" [s.91](#)
- "Yansıtılan Görüntü Üzerinde Çizim (Ek Açıklama Modu)" [s.87](#)
- "Yansıtılan Ekranın Beyaz Tahta Olarak Kullanımı (Beyaz Tahta Modu)" [s.89](#)

Bu bölüm, etkileşimli kalemleri ayarlama ya da kullanma veya parmağınızla dokunma işlemleri gerçekleştirme konusunda güvenlik talimatlarını sağlar. Etkileşim özelliklerini kullanmadan önce bu talimatları okuyun.

## ► İlgili Bağlantılar

- "Etkileşim Özellikleri İçin Güvenlik Talimatları" [s.76](#)
- "Etkileşimli Kalemleri Kullanma" [s.76](#)
- "Etkileşimli Dokunma İşlemleri Parmağınızla Kullanma" [s.81](#)

## Etkileşim Özellikleri İçin Güvenlik Talimatları

Etkileşim özellikleri kızılötesi iletişimle çalışır. Bu özellikleri kullanırken aşağıdaki önemli noktaları göz önünde buldurun.

- Etkileşimli kalem alıcısına ve yansıtma ekranına güçlü bir ışığın ya da güneş ışığının gelmediğinden emin olun.
- Etkileşimli kalem alıcısına kir yapmışsa kızılötesi iletişime engel olabilir ve özellikleri normal bir şekilde kullanamayabilirsiniz. Kirliyse alıcıyı temizleyin.
- Etkileşimli kalem alıcısının kapağına boya sürmeyin veya çıkartma yapıştırmayın.
- Etkileşimli kalem hatalı çalışabileceğinden, aynı odada kızılötesi uzaktan kumanda veya kızılötesi mikrofon kullanmayın.
- Projektörün yakınında, dönen cihazlar ya da dönüştürücüler gibi güçlü ses çıkaran aygıtları kullanmayın. Etkileşim özelliklerini kullanamayabilirsiniz.

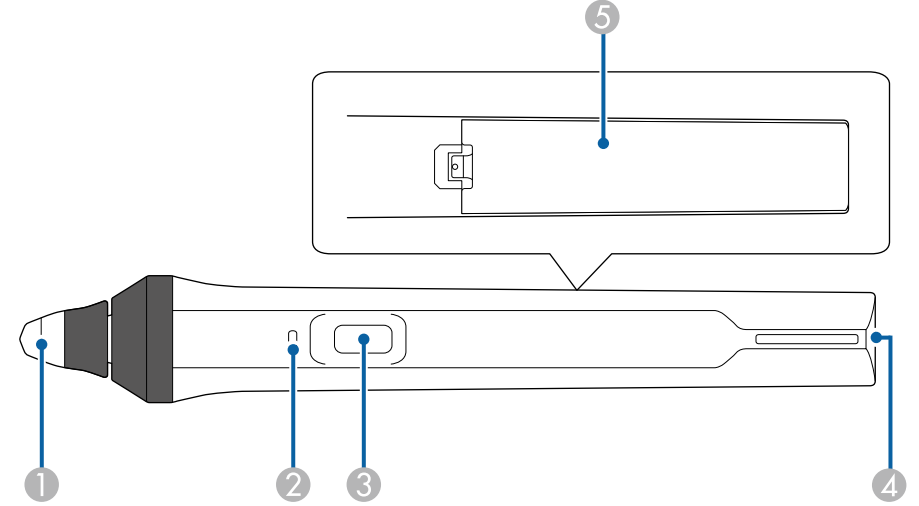
## ► İlgili Bağlantılar

- "Projektör Bakımı" [s.200](#)

## Etkileşimli Kalemleri Kullanma

Projektörünüz, kalemin ucundaki renkle belirtilen 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 göstergesi
- ③ Düğme
- ④ Askı takma noktası
- ⑤ Pil kapağı

Açmak için kalemi tutun.

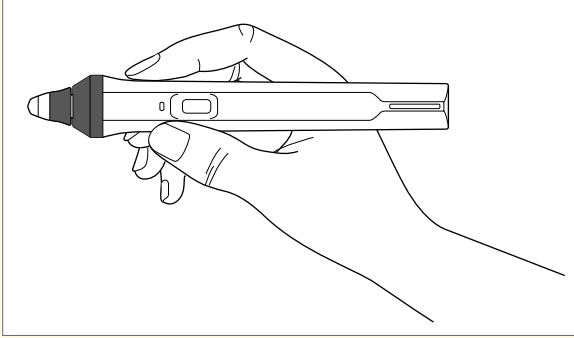
Kalemle işiniz bittiğinde, yansıtma ekranından uzak bir konuma bırakın.

### Dikkat

- Etkileşimli kalemleri ıslak ellerle veya ıslanabilecekleri konumlarda kullanmayın. Etkileşimli kalemler su geçirmez değildir.
- Projektörü ve yansıtma ekranını doğrudan güneş ışığından uzak tutun; aksi durumda etkileşim özellikleri çalışmayabilir.

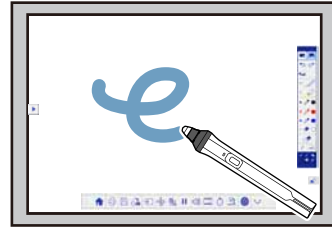
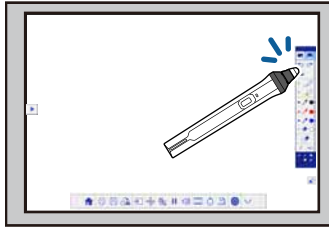


- Kalem, yerine bırakıldıklarından 15 saniye sonra otomatik olarak kapanır. Açmak için kalemi tekrar tutun.
- En iyi performans için, kalemi aşağıda gösterildiği gibi tahtaya dik tutun. Kalem ucunun yanındaki siyah bandı kapatmayın.



Kalemi kullanarak aşağıdakileri gerçekleştirebilirsiniz:

- Beyaz tahta ve ek açıklama modlarında yansıtma yüzeyine yazabilir veya çizebilirsiniz.

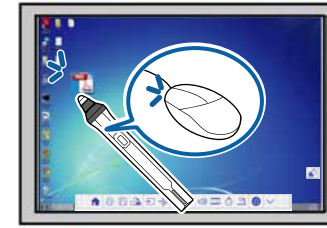


- Simge gibi yansıtılan bir öğeyi seçmek için kalem ucuyla yansıtma yüzeyine hafifçe vurun.
- Yansıtılan ekrana çizmek için, kalemle yansıtma yüzeyine hafifçe vurun ve gerektiği gibi sürükleyin.
- Yansıtılan işaretçiyi hareket ettirmek için dokunmadan yüzeyin üstünde dolaştırın.

- Kalem çalışmasını çizim aracından silgiye veya projektörün **Uzatılmış** menüsünde seçilen diğer işlemlere değiştirmek için yandaki düğmeye basın.

☛ **Uzatılmış** > Easy Interactive Function > Genel > Gelişmiş > Kalem Düğme İşlemi

- 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 kalemle hafifçe vurun ve sürükleyin.
- İmleci hareket ettirmek için dokunmadan tahtanın üstünde dolaştırın.



- Üstünde dolaşma özelliğini kullanmak istemiyorsanız, projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **Üstünde dolaşma** ayarını kullanarak kapatabilirsiniz.

☛ **Uzatılmış** > Easy Interactive Function > Üstünde dolaşma

- Kaleme uzun süre basmanın sağ tıklatma işlevi görmesi için, projektörün **Uzatılmış** menüsündeki aşağıdaki ayarları seçin.
  - **Kalem Çalışma Modu** ayarını **Ubuntu Modu** olarak ayarlayın.
- **☛ Uzatılmış** > Easy Interactive Function > Kalem Çalışma Modu
- **Sağ Tık. Etkinleştir** ayarını **Açık** olarak ayarlayın.
- **☛ Uzatılmış** > Easy Interactive Function > Sağ Tık. Etkinleştir

## » İlgili Bağlantılar

- "Kalem Kalibrasyonu" s.78
- "Otomatik Olarak Kalibre Etme" s.78
- "Manüel Olarak Kalibre Etme" s.79
- "Projektör Parçaları - Etkileşimli Kalemler" s.19

## Kalem Kalibrasyonu

Kalibrasyon, kalemın konumunu imlecınızın konumuyla koordine eder. Yalnızca projektörünüzü ilk kez kullanırken kalibre etmeniz gerekir.

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 yansıtma ekranından uzaklaştırın.
- Aşağıdakilerden herhangi birini gerçekleştirdikten sonra konumda bir farklılık algıyorsanız sistemi yeniden kalibre edin:
  - Geometrik Düzeltme gerçekleştirme
  - Görüntü boyutunu ayarlama
  - Görüntü Kaydırma özelliğini kullanma
  - Projektör konumunu değiştirme
- Yeniden ayarlayana kadar kalibrasyon sonuçları korunur.

## Otomatik Olarak Kalibre Etme

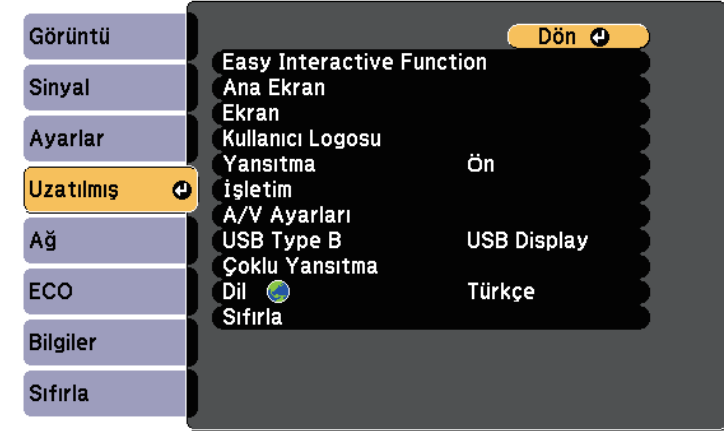
Projektörünüzü ilk kez kullanırken kalibre etmeniz gerekir ve **Otomatik Kalibrasyon** için kalemlere veya bilgisayara ihtiyacınız yoktur.



**Otomatik Kalibrasyon** işlevini, uzaktan kumandadaki [User] düğmesine basarak da başlatabilirsiniz.

**1**

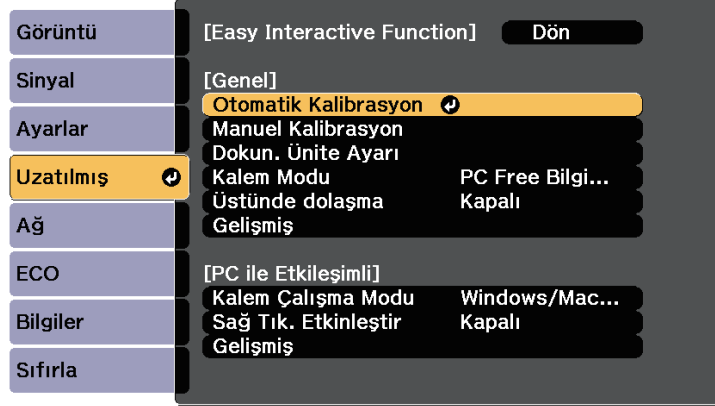
[Menu] düğmesine basın, **Uzatılmış** menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.

**2**

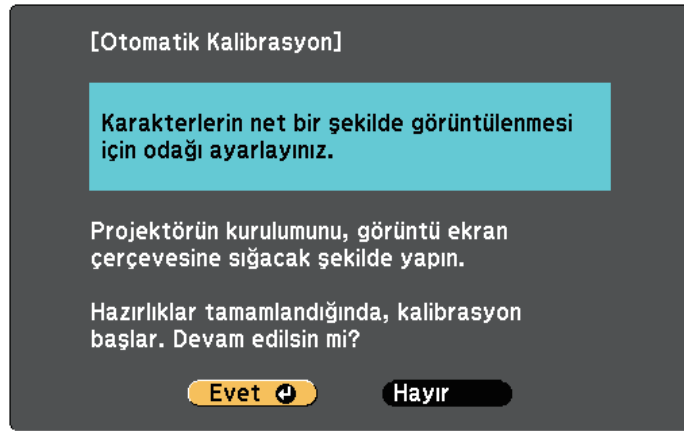
**Easy Interactive Function** ayarını seçin ve [Enter] düğmesine basın.



### 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 seçip [Enter] düğmesine basın.

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

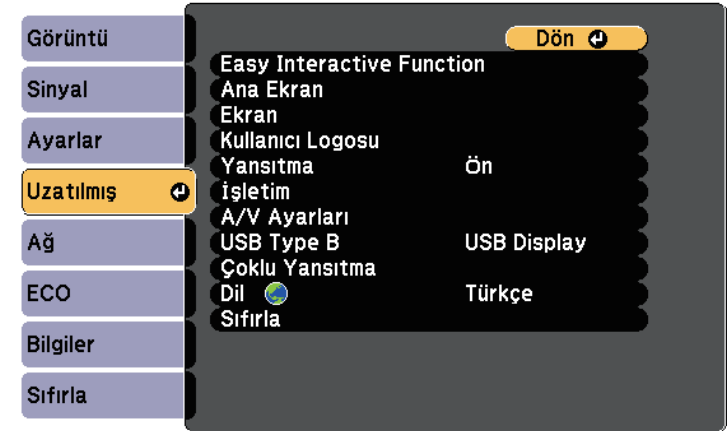
Kalibrasyondan sonra imleç konumu ve kalem konumu eşleşmelidir. Eşleşmezse, manüel olarak kalibre etmeniz gerekebilir.

### Manüel Olarak Kalibre Etme

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

Görüntüleri kavisli bir yüzeye yansıtırken manüel kalibrasyon gerçekleştirdiğinizden emin olun.

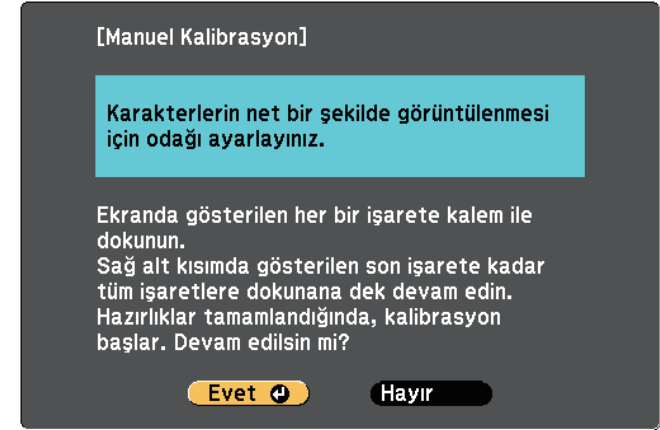
### 1 [Menu] düğmesine basın, **Uzatılmış** menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



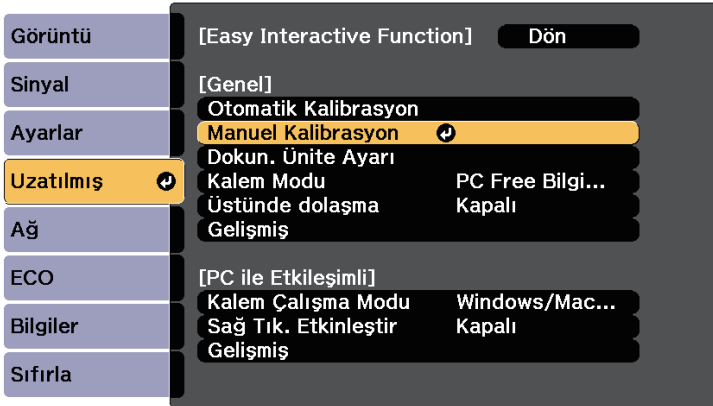
- 2** Easy Interactive Function ayarını seçin ve [Enter] düğmesine basın.



Aşağıdaki ekran görüntülenir.



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

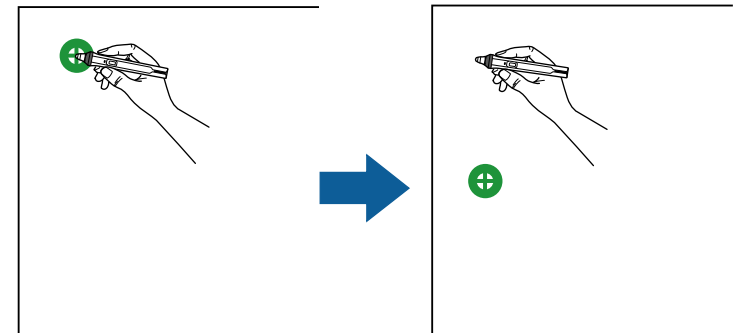


- 4** Gerekirse, projektörün yan tarafındaki hava filtresi kapağını açarak ve odaklama kolunu kaydırarak odağı ayarlayın.

- 5** Evet'i seçip [Enter] düğmesine basın.

Yansıtılan görüntünüzün sol üst köşesinde yanıp sönen yeşil bir daire görüntülenir.

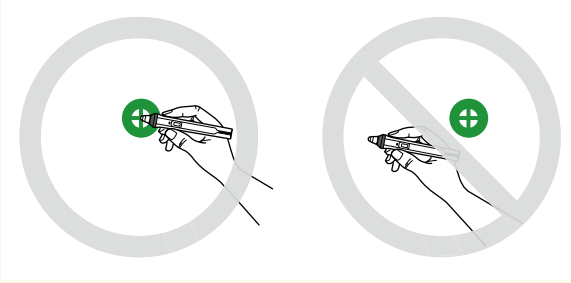
- 6** Kalemin ucuyla dairenin merkezine dokununuz.  
Daire kaybolur ve birincisinin altında başka bir daire görürsünüz.



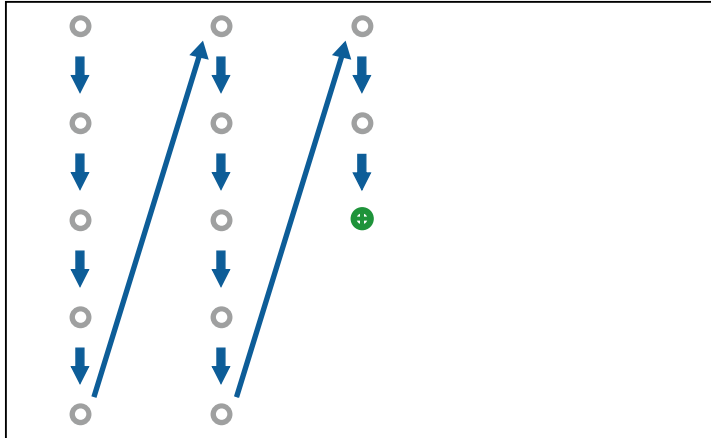




En doğru kalibrasyon için, dairenin merkezine dokunduğunuzdan emin olun.

**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.

## Etkileşimli Dokunma İşlemlerini Parmağınızla Kullanma

Yansıtılan ekranla etkileşime geçmek için parmağınızı tıpkı etkileşimli kalemi kullandığınız gibi kullanabilirsiniz. Bir kalemi ya da parmağınızı veya her ikisini aynı anda kullanabilirsiniz.

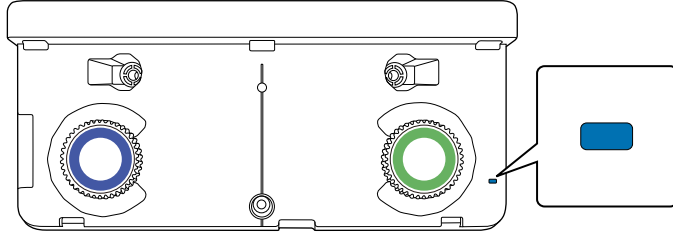
Projektör, bilgisayar etkileşimli modunda altı taneye kadar dokunma noktasını tanır. Dokunma işlemlerini parmağınızla gerçekleştirirken, ek açıklama ve beyaz tahta modlarında iki parmağınızı kullanabilirsiniz.

Dokunma işlemleri için parmağınızı kullanmadan önce aşağıdakileri gerçekleştirin:

- Dokunmatik Üniteyi kurun
- Sistemi kalem için manüel olarak kalibre edin
- Dokunmatik Ünite için açma ayarını gerçekleştirin
- Sistemi dokunma işlemleri için kalibre edin

Ayrıntılar için *Kurulum Kılavuzu*'na bakın.

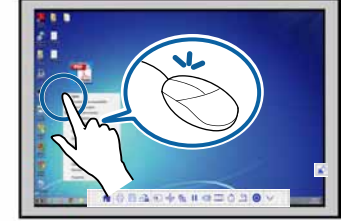
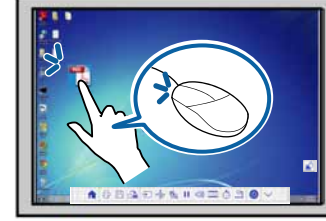
Projektörü açtığınızda ve göstergenin ışığı mavi renkte yandığında, Dokunmatik Ünite açılır ve parmağınızla dokunma işlemi için hazır hâle gelir.



- Dokunmatik Ünite açılmıyorsa aşağıdakileri kontrol edin.
- **Dokun. Ünite Ayarı** menüsündeki **Güç** ayarı **Açık** olarak ayarlı.  
Uzatılmış > Easy Interactive Function > Dokun. Ünite Ayarı > Güç
- Dokunmatik Ünite, projektörün TCH bağlantı noktasına Dokunmatik Ünite bağlantı kablosuyla bağlı.
- Parmağınızın açısına veya işaret ettiğiniz yöne bağlı olarak konum farklılıkları ortaya çıkabilir.
- Parmağınızla dokunma işlemleri, uzun ya da takma tırnaklarla veya parmaklarınız bandajla sarılıyken düzgün şekilde çalışmayabilir.
- Parmaklarınız veya kalemeleriniz birbirine çok yakınsa veya çaprazsa dokunma işlemleri düzgün şekilde tanınmayabilir.
- Giysileriniz ya da vücudunuzun başka bir bölümü ekrana yaklaşırsa veya dokunursa dokunma işlemleri doğru şekilde çalışmayabilir.
- Dokunma işlemleri sırasında boşta elinizle ekrana dokunursanız dokunma işlemleri doğru çalışmayabilir.

Parmağınızla aşağıdaki dokunma işlemlerini gerçekleştirebilirsiniz:

- Bilgisayar etkileşimli modunda parmağınızı bir fare olarak kullanın.

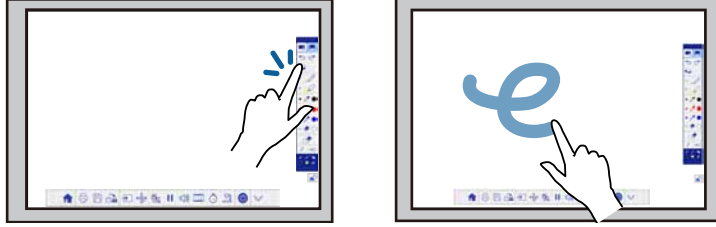


- Sol tıklatma için parmağınızla tahtaya hafifçe vurun.
- Çift tıklatma için parmağınızla iki kez hafifçe vurun.
- Tıklatıp sürüklemek için parmağınızla bir öğeye basın ve sürükleyin.



- Cihazınız bu işlevleri destekliyorsa aşağıdakileri de gerçekleştirebilirsiniz:
- Yakınlaştırmak ya da uzaklaştırmak için, iki parmağınızı kullanarak bir öğeye dokunun ve parmaklarınızı birbirinden uzaklaştırın (yakınlaştırmak için gerin) veya birbirine doğru hareket ettirin (uzaklaştırmak için sıkıştırın).
- Görüntüyü döndürmek için, iki parmağınızı kullanarak görüntüye dokunun ve ardından elinizi döndürün.
- Tarayıcı penceresinde sayfayı yukarı ya da aşağı kaydırmak veya ileri ya da geri gitmek için hafif vuruşlar gibi hareketleri kullanın.
- Bir parmağınızla bir kerede yalnızca bir araç kullanabilirsiniz.

- Ek açıklama ve beyaz tahta modlarında yansıtma yüzeyine yazma veya çizme.



- Simge gibi yansıtılan bir öğeyi seçmek için parmağınızla yansıtma yüzeyine hafifçe vurun.
- Projektörü açtıktan sonra yansıtılan ekrana ilk kez çizim yapmak için, araç çubuğundan bir kalem seçip yansıtma yüzeyine parmağınızla dokununuz. Bunu yapmazsanız, dokunma işlemlerini ilk kullandığınızda parmağınız silgi işlevi görür.

## ► İlgili Bağlantılar

- "Parmağınızla Dokunma İşlemlerini Kalibre Etme" [s.83](#)
- "Etkileşimli Dokunma İşlemleri İçin Güvenlik Talimatları" [s.85](#)
- "Lazer Uyarı Etiketleri" [s.86](#)

## Parmağınızla Dokunma İşlemlerini Kalibre Etme

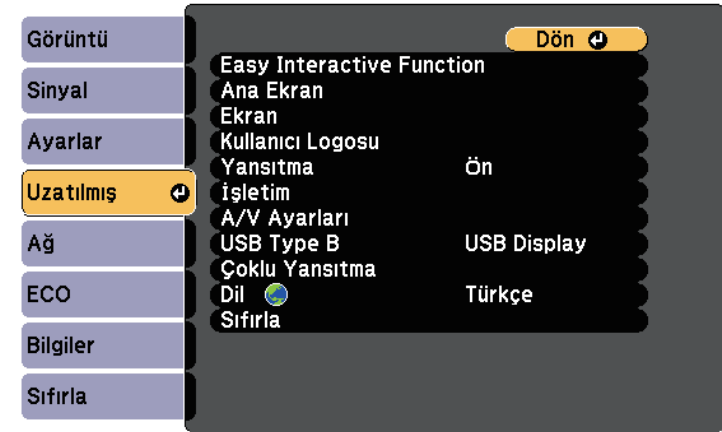
Kalibrasyon, parmağınızın konumunu imlecinizin konumuyla uyumlu duruma getirir. İmleç konumu ve parmağınızın konumu eşleşmiyorsa yeniden kalibre etmeniz gerekir.



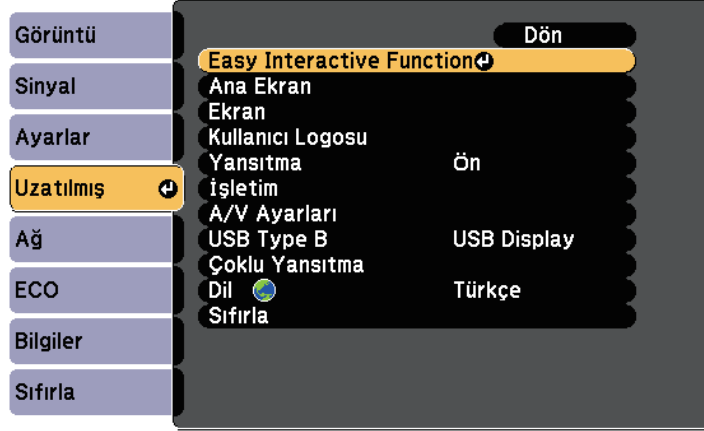
- Parmağınızın konumu genellikle Dokunmatik Ünite kurulduğunda ayarlanır. Ayrıntılar için *Kurulum Kılavuzu*'na bakın.
- Parmağınızla dokunma işlemleri için kalibre etmeden önce, **Otomatik Kalibrasyon** veya **Manuel Kalibrasyon** kullanarak sistemi kalem kullanımı için kalibre ettiğinizden emin olun.
- Aşağıdakilerden herhangi birini gerçekleştirdikten sonra konumda bir farklılık algıyorsanız, parmağınızla dokunma işlemleri için kalibre edin:
  - Sistemi kalemle kullanım için kalibre etme (otomatik ya da manüel olarak)
  - Dokunmatik Ünite için aç ayarlamayı gerçekleştirme
  - Geometrik Düzeltme gerçekleştirme
  - Görüntü boyutunu ayarlama
  - Görüntü Kaydırma özelliğini kullanma
  - Projektör konumunu değiştirme

**1**

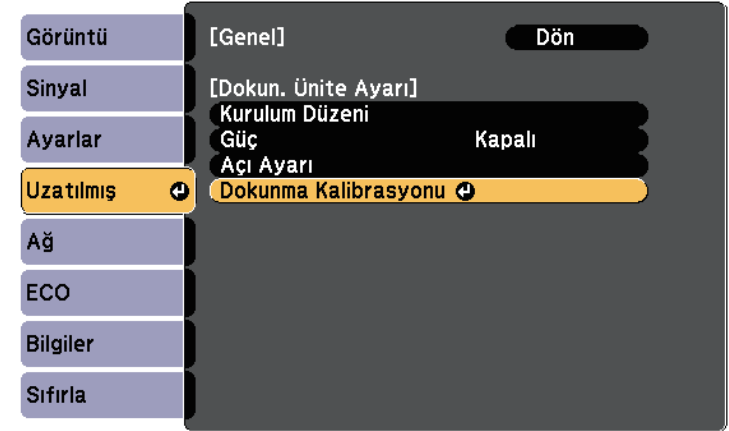
[Menu] düğmesine basın, **Uzatılmış** menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



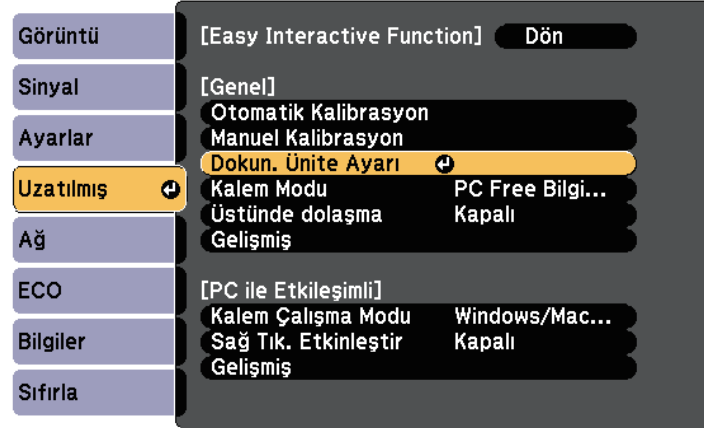
**2** Easy Interactive Function ayarını seçin ve [Enter] düğmesine basın.



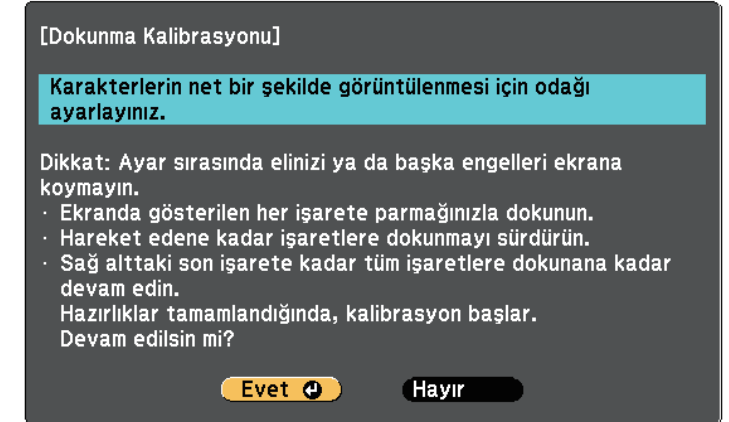
**4** Dokunma Kalibrasyonu'nu seçip [Enter] düğmesine basın.



**3** Dokun. Ünite Ayarı'nı seçip [Enter] düğmesine basın.



Aşağıdaki ekran görüntülenir.

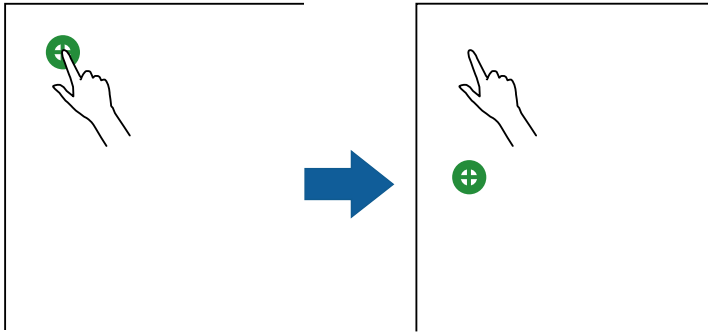


**5** Gerekirse, projektörün yan tarafındaki hava filtresi kapağını açarak ve odaklama kolunu kaydırarak odağı ayarlayın.

**6** Evet'i seçip [Enter] düğmesine basın.

Yansıtılan görüntünüzün sol üst köşesinde yanıp sönen yeşil bir daire görüntülenir.

- 7** Daire kaybolana ve başka bir daire görüntülenene kadar parmağınızla dairenin merkezine dokunup tutun, ardından serbest bırakın.

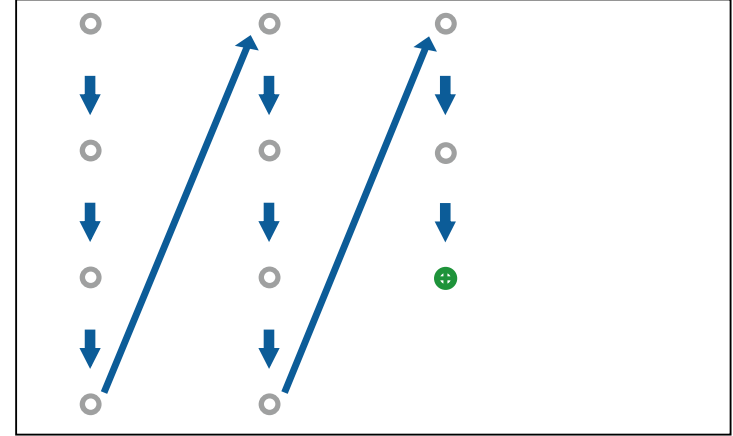


- En doğru kalibrasyon için, dairenin merkezine dokunduğunuzdan emin olun.



- Daireye parmak ucunuz dışında bir nesneyle dokunmayın.

- 8** Parmağınızla bir sonraki dairenin merkezine dokunun, ardından tekrarlayın. Sütunun altına geldiğinizde, bir sonraki daire yeni bir sütunun üstünde görüntülenir.



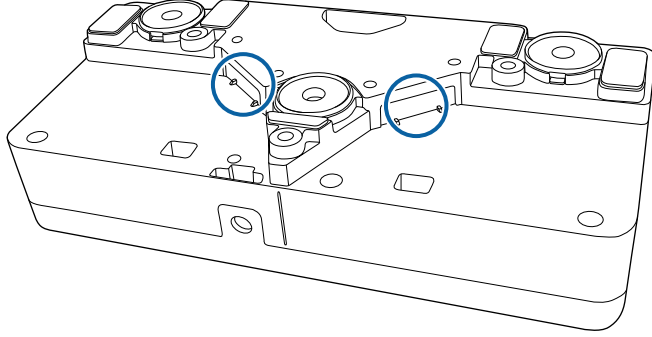
- Parmağınız ve etkileşimli alıcı arasındaki sinyali engellemediğinizden emin olun.
- Yanlış konuma dokunursanız, uzaktan kumandada ya da kontrol panelinde [Esc] düğmesine basın.
- Dokunma kalibrasyonunu iptal etmek için [Esc] düğmesini iki saniye basılı tutun.

- 9** Tüm daireler kaybolana kadar devam edin.

## Etkileşimli Dokunma İşlemleri İçin Güvenlik Talimatları

Parmağınızla dokunma işlemi, dahili yüksek güçlü lazere sahip olan Dokunmatik Ünite kurularak etkinleştirilir.

Dokunmatik Ünitenin arkasındaki lazer yayma bağlantı noktalarından lazer ışını yayılır:



Dokunma işlemlerini kullanırken aşağıdaki önemli noktaları göz önünde buldurun.

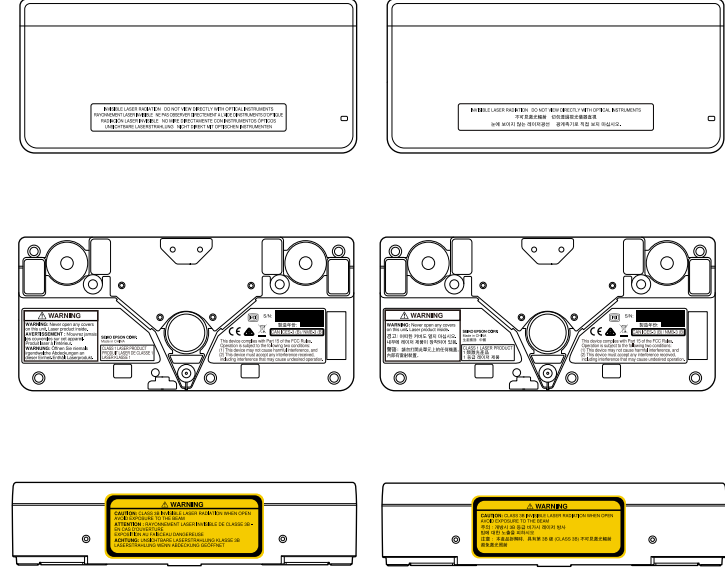
## ⚠ Uyarı

- Projektördeki veya Dokunmatik Üniteye kapakları kesinlikle açmayın. Projektörü veya Dokunmatik Üniteyi parçalarına ayırmaya veya değiştirmeye çalışmayın. Projektörün içindeki elektrik gerilimleri ciddi yaralanmaya neden olabilir.
- Projektörde veya Dokunmatik Üniteye sorunlar meydana gelirse, projektörü prizden çıkarın ve tüm onarım işleri için yetkili servis personeline başvurun. Dokunmatik Ünitenin sürekli kullanımı, yangın veya kazalarla sonuçlanabilir ve ayrıca gözlerinize de zarar verebilir.

## Lazer Uyarı Etiketleri

Dokunmatik Ünite, IEC/EN60825-1:2007 ile uyumlu Sınıf 1 lazer ürünüdür.

Dokunmatik Ünite üzerinde aşağıda belirtilen yerlere, Sınıf 1 lazer ürün olduğunu gösteren etiketler ve uyarılar yerleştirilmiştir:



Etiketler aşağıdakileri gösterir:



- SINIF 1 LAZER ÜRÜNÜ
- UYARI: Bu üniteye kapakları açmayın. İçinde lazer ürünü var.
- UYARI:
  - DİKKAT: AÇIK OLDUĞUNDA SINIF 3B GÖRÜNMEYEN LAZER RADYASYONU
  - IŞINA MARUZ KALMAKTAN KAÇININ



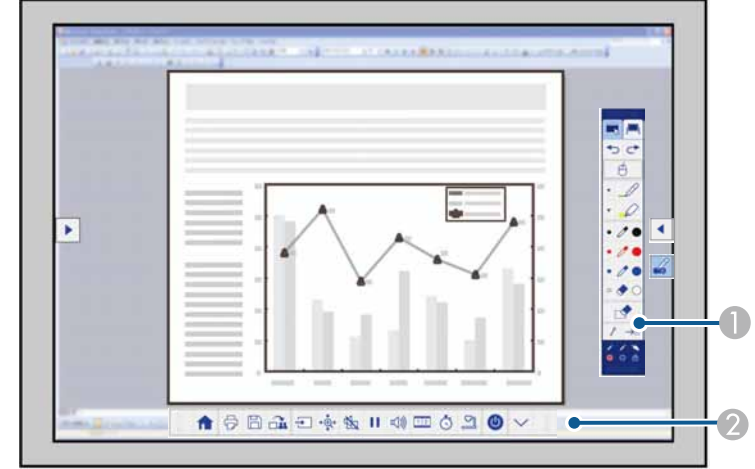
Ek açıklama modu, bilgisayardan, tableten, video cihazından ya da başka kaynaktan yansıtmanıza ve yansıtılan içeriğinize etkileşimli kalemleri veya parmağınızı kullanarak not eklemenize olanak tanır.



- Aynı anda iki kalem kullanabilirsiniz.
- Aynı anda iki kalem ve iki parmak kullanabilirsiniz.
- Önce kalibrasyonu gerçekleştirdiğinizden emin olun.

- 1** Bağlı bir cihazdan bir görüntü yansıtın.
- 2** Etkileşimli kalemi yansıtılan ekrana yakın tutun veya yansıtılan ekrana parmağınızla hafifçe vurun.
- 3** Yazmak veya çizmek için,  veya  araç çubuğu sekmesine hafifçe vurun.

Yansıtılan görüntüde araç çubuğunu görürsünüz, örneğin:







- 1** Çizim araç çubuğu
- 2** Alt araç çubuğu

Araç çubukları görüntülendiğinde, etkileşimli kalemi veya parmağınızı kullanarak yansıtılan ekrana yazabilirsiniz.

Çizim araç çubuğu, kalem ve silgi gibi çizim araçları sağlar.

Alt araç çubuğu, projektörü kontrol etme veya yansıtılan ekranı kaydetme gibi işlemlere yönelik ek araçlar sağlar.

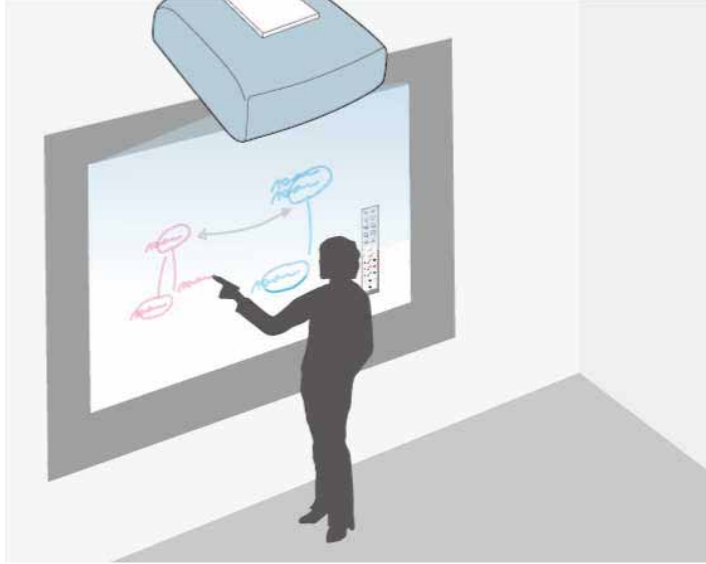


- Projektörü, ekranda görüntülenen alt araç çubuğunu kullanarak yansıtılan ekrandan da kontrol edebilirsiniz. Alt araç çubuğu görüntülenmiyorsa  araç çubuğu sekmesine hafifçe vurun.
-  ve  araç çubuğu sekmelerini yukarı ve aşağı,  araç çubuğu sekmesini de sağa ve sola taşıyabilirsiniz.

### » İlgili Bağlantılar

- "Ek Açıklama Modu ve Beyaz Tahta Modu Araç Çubukları" [s.96](#)
- "Projektör Kontrolü İçin Alt Araç Çubuğu" [s.99](#)







Tıpkı kara tahtada yapar gibi yansıtma yüzeyine yazmak ya da çizmek için etkileşimli kalemleri veya parmağınızı kullanabilirsiniz.



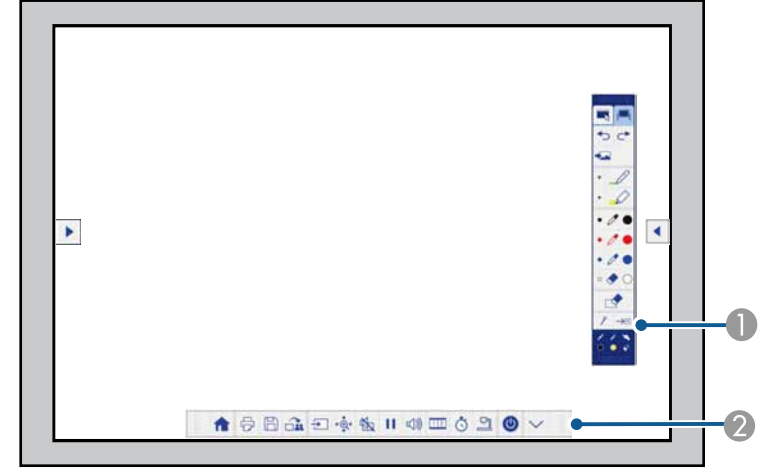
- Aynı anda iki kalem kullanabilirsiniz.
- Aynı anda iki kalem ve iki parmak kullanabilirsiniz.
- Önce kalibrasyonu gerçekleştirdiğinizden emin olun.

**1** Etkileşimli kalemi yansıtılan ekrana yakın tutun veya yansıtılan ekrana parmağınızla hafifçe vurun.

**2**  veya  araç çubuğu sekmesine hafifçe vurun. Araç çubuğu görüntülenir.

**3** Araç çubuğunda  simgesine hafifçe vurun.

Beyaz tahta ekranını ve araç çubuğunu görürsünüz; örneğin:



① Çizim araç çubuğu




② Alt araç çubuğu

Araç çubukları görüntülendiğinde, etkileşimli kalemi veya parmağınızı kullanarak yansıtılan ekrana yazabilirsiniz.

Çizim araç çubuğu, kalem ve silgi gibi çizim araçları sağlar.

Alt araç çubuğu, projektörü kontrol etme veya yansıtılan ekranı kaydetme gibi işlemlere yönelik ek araçlar sağlar.



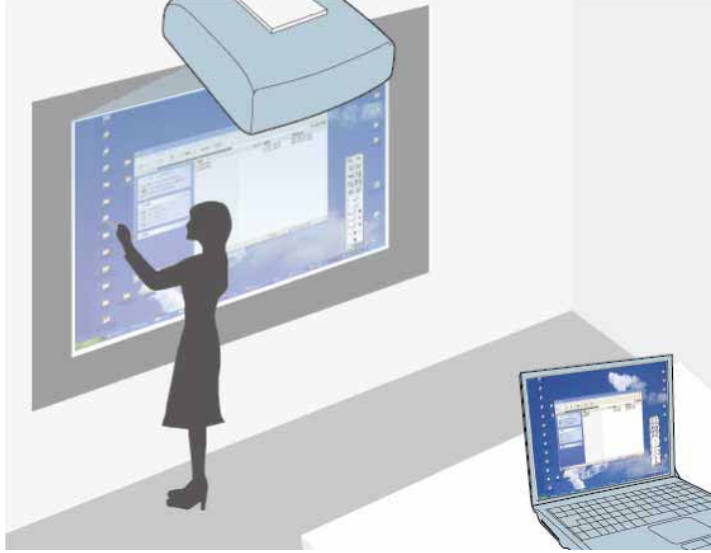
- Projektörü, ekranda görüntülenen alt araç çubuğunu kullanarak yansıtılan ekrandan da kontrol edebilirsiniz. Alt araç çubuğu görüntülenmiyorsa  araç çubuğu sekmesine hafifçe vurun.
-  ve  araç çubuğu sekmelerini yukarı ve aşağı, araç çubuğu sekmesini de sağa ve sola taşıyabilirsiniz.



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.

### » İlgili Bağlantılar

- "Ek Açıklama Modu ve Beyaz Tahta Modu Araç Çubukları" [s.96](#)
- "Projektör Kontrolü İçin Alt Araç Çubuğu" [s.99](#)



Projektör bilgisayara bir USB kablosuyla bağlandığında, etkileşimli kalemleri veya parmağınızı tıpkı bir fare gibi kullanarak yansıtılan ekrandan bilgisayarı çalıştırabilirsiniz. Yansıtılan ekrandan bilgisayar programlarınızda gezinebilir, seçim yapabilir ve etkileşimde bulunabilirsiniz.



- Windows 7 veya üstü sürümle birden fazla ekran ve ikinci ekranda bilgisayarla etkileşim modunu kullanırken aşağıdaki ayarları yapın:
  - Projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **Easy Interactive Function** ayarında **Kalem Çalışma Modu** özelliğini **Windows/Mac Modu** olarak ayarlayın.
  - Kurulum programını başlatmak ve etkileşim özelliklerini yapılandırmak için, **Denetim Masası > Donanım ve Ses > Tablet Bilgisayar Ayarları > Kurulum** kısmına 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 Multi PC Projection sürüm 2.10 ya da üzerini (Windows ve OS X için) yüklemeniz gerekir.

## » İlgili Bağlantılar

- "Bilgisayar Etkileşimli Modu Sistem Gereksinimleri" [s.91](#)
- "Bilgisayar Etkileşimli Modunu Kullanma" [s.92](#)
- "Kalem Çalışma Alanını Ayarlama" [s.94](#)
- "OS X Sisteminde Easy Interactive Driver Yükleme" [s.95](#)

## Bilgisayar Etkileşimli Modu Sistem Gereksinimleri

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

Windows	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>
	Windows 10 <ul style="list-style-type: none"><li>• Windows 10 Home (32 ve 64 bit)</li><li>• Windows 10 Pro (32 ve 64 bit)</li></ul>

Mac	OS X <ul style="list-style-type: none"><li>• OS X 10.7.x</li><li>• OS X 10.8.x</li><li>• OS X 10.9.x</li><li>• OS X 10.10.x</li><li>• OS X 10.11.x</li></ul>
Ubuntu	Ubuntu <ul style="list-style-type: none"><li>• 14.10</li><li>• 15.04</li><li>• 15.10</li><li>• 16.04 LTS</li></ul>

## Bilgisayar Etkileşimli Modunu Kullanma

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

**1** OS X kullanıyorsanız, etkileşim özelliklerini ilk kez kullanırken bilgisayarınıza Easy Interactive Driver'ı yükleyin.

**2** Projektörü, bir USB kablosu kullanarak bilgisayarınıza bağlayın.



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

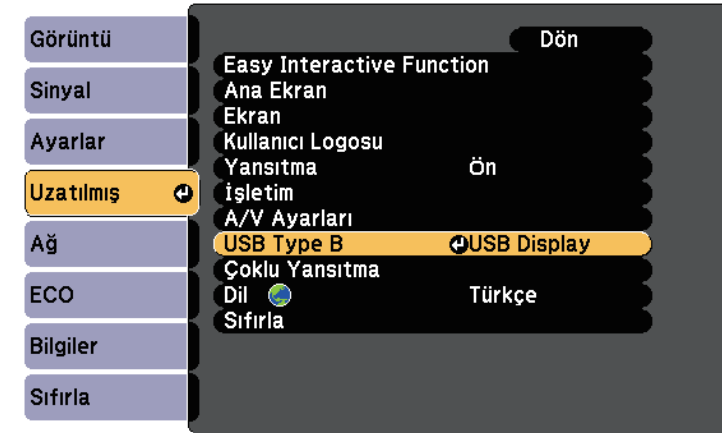
**3** Projektörü açın.

**4** Bilgisayar ekranınızı yansıtın.

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



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

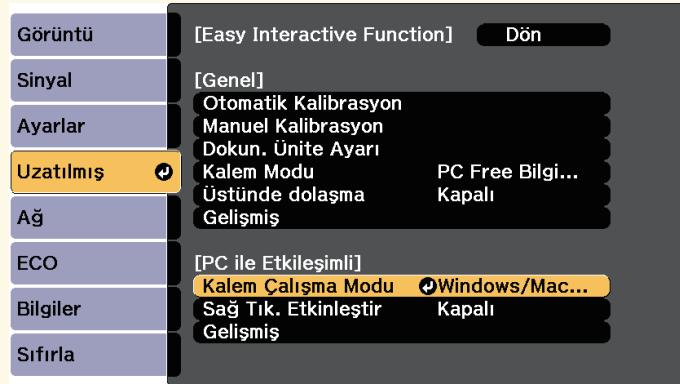


## 7 Aşağıdakilerden birini seçin:

- Bir bilgisayar kablosu, bir HDMI kablosu ya da bir ağ üzerinden bilgisayar etkileşimli modunu kullanmak için **Easy Interactive Function** öğesini seçin.
- Bilgisayar etkileşimli modunu ve USB Display'i aynı anda kullanmak için **USB Display/Easy Interactive Function** öğesini seçin.



- USB Display kullanarak yansıtırken yanıt süresi daha yavaş olabilir.
- Aynı anda iki etkileşimli kalem kullanılması, bazı uygulamalarda engellemeye neden olabilir. Kullanılmayan etkileşimli kalemi yansıtma ekranından uzağa götürün.
- Bağlı bilgisayarın işletim sistemine göre, projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **Easy Interactive Function** ayarında **Kalem Çalışma Modu** öğesini seçin.  
☛ **Uzatılmış > Easy Interactive Function > Kalem Çalışma Modu**



## 8 Menülerden çıkmak için [Menu] düğmesine basın.

## 9 Projektörünüzü ilk kez kullanırken kalibre ettiğinizden emin olun.

## 10 Etkileşimli kalemi yansıtılan ekrana yakın tutun veya yansıtılan ekrana parmağınızla dokununuz.

Yansıtılan ekranda simgesi görüntülenir.



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

## 11

simgesini ve ardından simgesini seçin.



- Bilgisayar etkileşimli moduna aşağıdakileri gerçekleştirerek de geçebilirsiniz:
- Uzaktan kumandada [Pen Mode] düğmesine basarak.
  - Projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **Kalem Modu** ayarını **PC ile Etkileşimli** şeklinde değiştirerek.  
☛ **Uzatılmış > Easy Interactive Function > Kalem Modu**

Bilgisayarı etkileşimli kalemi veya parmağınızı kullanarak çalıştırabilirsiniz. Ayrıca aşağıdakileri çalıştırabilirsiniz:

- Windows 7 veya Windows Vista'daki Tablet PC giriş paneli.
- Microsoft Office uygulamalarındaki ek açıklama için Mürekkep Araçları.

### ► İlgili Bağlantılar

- "Windows Kalem Girişi ve Mürekkep Araçları" [s.104](#)
- "Kalem Kalibrasyonu" [s.78](#)

- "Easy Interactive Sürücüsü Sistem Gereksinimleri" s.245
- "OS X Sisteminde Easy Interactive Driver Yükleme" s.95
- "Bir Ağ Üzerinden Etkileşim Özelliklerini Kullanma" s.103
- "Parmağınızla Dokunma İşlemlerini Kalibre Etme" s.83

## 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 manüel olarak ayarlayabilirsiniz.

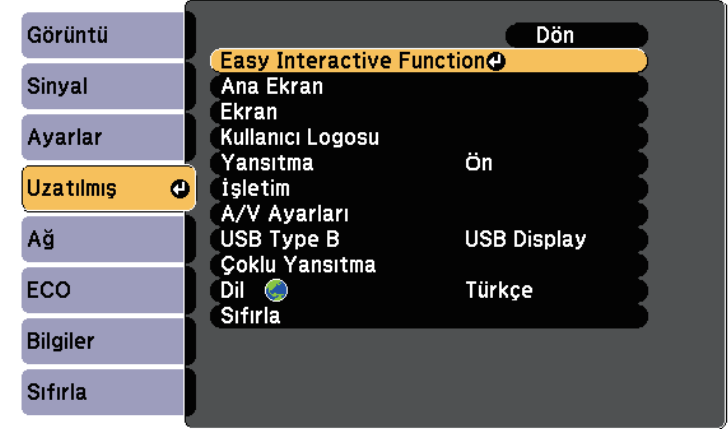


Bir LAN kaynağından yansıtılırken manüel ayarlama kullanılamaz.

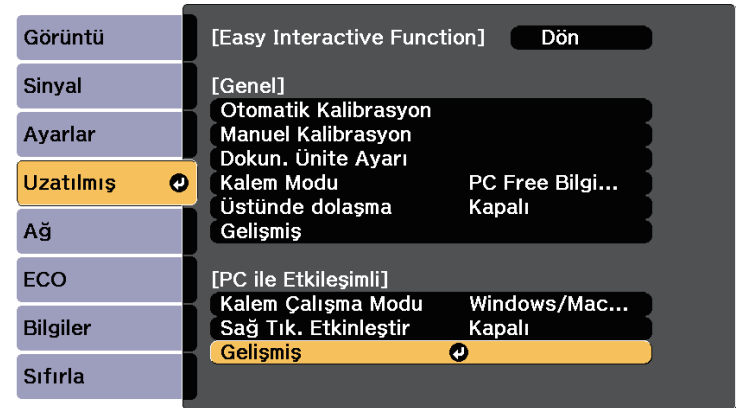
- 1 Gerekirse, bilgisayar etkileşimli moduna geçin.
- 2 [Menu] düğmesine basın, **Uzatılmış** menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



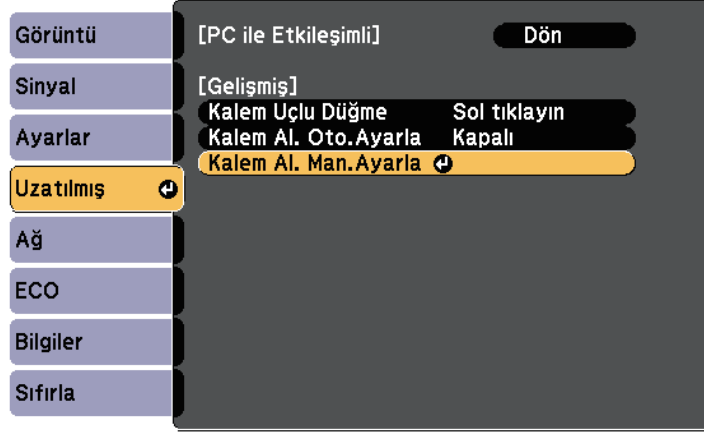
- 3 Easy Interactive Function ayarını seçin ve [Enter] düğmesine basın.



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

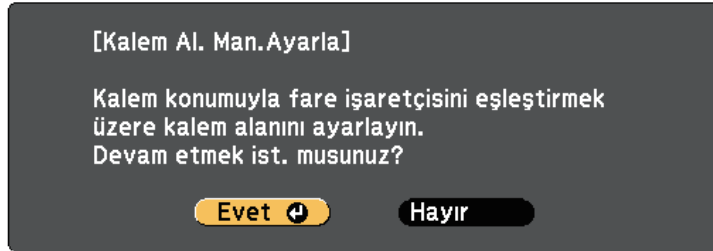


- 5** Kalem Al. Man.Ayarla öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.



Kalem Al. Oto.Ayarla ayarı Açık olarak ayarlıysa **Kapalı** değerine değiştirin.

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



Fare işaretçisi sol üst köşeye doğru hareket eder.

- 7** Fare işaretçisi görüntünün sol üst köşesinde durduğunda, işaretçinin ucuna kalemle dokunun.

Fare işaretçisi sağ alt köşeye doğru hareket eder.

- 8** Fare işaretçisi görüntünün sağ alt köşesinde durduğunda, işaretçinin ucuna kalemle dokunun.

#### » İlgili Bağlantılar

- "Bilgisayar Etkileşimli Modunu Kullanma" [s.92](#)

## OS X Sisteminde Easy Interactive Driver Yükleme

Bilgisayar etkileşimli modunu kullanmak için bilgisayarınıza Easy Interactive Driver yükleyin.



Easy Interactive Driver'ı da yükleyen **Easy Install** seçeneğini kullanarak, Easy Interactive Tools'u önceden yüklemiş olabilirsiniz. Ayrıntılar için, Belge CD-ROM'undaki *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 tıklayın.
- 4** Özel Yükleme öğesini seçin.
- 5** Yazılımı yüklemek için ekrandaki talimatları izleyin.
- 6** Bilgisayarınızı yeniden başlatın.

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

## ► İlgili Bağlantılar

- "Etkileşimli Modu Değiştirme" s.96
- "Ek Açıklama Modu ve Beyaz Tahta Modu Araç Çubukları" s.96
- "Projektör Kontrolü İçin Alt Araç Çubuğu" s.99

## Etkileşimli Modu Değiştirme

Etkileşimli moda kolayca değiştirebilirsiniz.

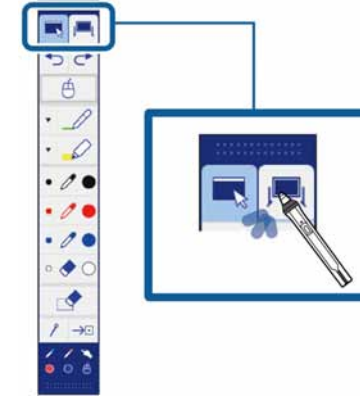
- Bilgisayar etkileşimli modu ve ek açıklama modu arasında geçiş yapmak için aşağıdaki simgelerden birini seçin:
  - Ek açıklama modundan bilgisayar etkileşimli moduna geçmek için:



- Bilgisayar etkileşimli modundan ek açıklama moduna geçmek için:



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



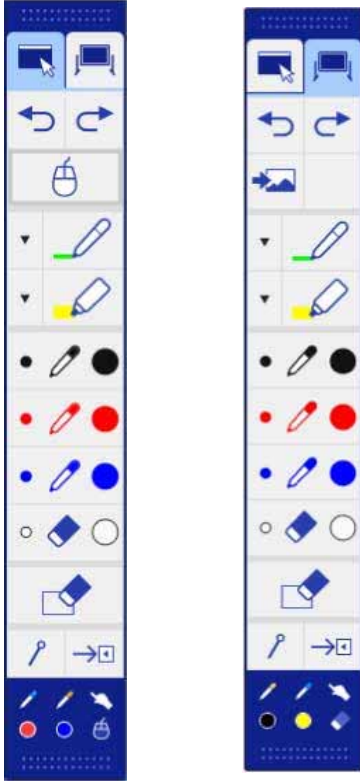
- Etkileşimli modu aşağıdakileri gerçekleştirerek de değiştirebilirsiniz:
  - Uzaktan kumandada [Pen Mode] düğmesine basarak.
  - Projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **Kalem Modu** ayarında **PC Free Bilgi Notu** veya **PC ile Etkileşimli** öğesine geçiş yaparak.
    - ☛ **Uzatılmış > Easy Interactive Function > Kalem Modu**
  - Projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **USB Type B** ayarı **Kablosuz Fare/USB Display** olarak ayarlandığında bilgisayar etkileşimli moduna geçiş yapamazsınız.
  - Bilgisayar etkileşimli 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.
	Bilgisayarı etkileşimli moduna geçirir.
	Beyaz ya da siyah arka plan veya dört desenden birini seçer.
	Özel kalemle yazar veya serbest çizgiler çizer. Özel kalem rengini ve genişliğini değiştirmek için  simgesini seçin.
	Saydam işaret kalemiyle yazar veya serbest çizgiler çizer. İşaretçi kalem rengini ve genişliğini değiştirmek için  simgesini seçin.
	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.
	Çizim yaparken araç çubuğunu gizler ya da gösterir.  : Çizim yapılırken araç çubuğu gizlenir.  : Araç çubuğu her zaman görüntülenir.
	Araç çubuğunu kapatır.
	Kaleminizle  veya parmağınızla hangi aracı kullandığınızı görüntüler  .  : Kalem araçları kullanılıyor. Simgenin rengi, kalemin rengini gösterir.  : Silgi araçları kullanılıyor.  : Kaleminizi veya parmağınızı fare olarak kullanma.

## » İlgili Bağlantılar

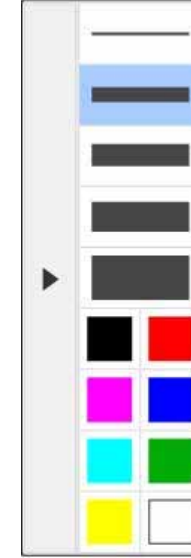
- "Çizgi Genişliğini ve Rengini Seçme" s.98
- "Beyaz Tahta Şablonları Seçme" s.99

## 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 üzerinde dolaşırken rengin adı görüntülenir.
- Renk paletinin gölgesini, projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **Renk Paleti** ayarından değiştirebilirsiniz.  
 **Uzatılmış** > **Easy Interactive Function** > **Genel** > **Gelişmiş** > **Renk Paleti**


- 3  veya  aracını seçin, ardından yansıtma yüzeyine yazmak ya da çizmek için kalemi veya parmağınızı kullanın.

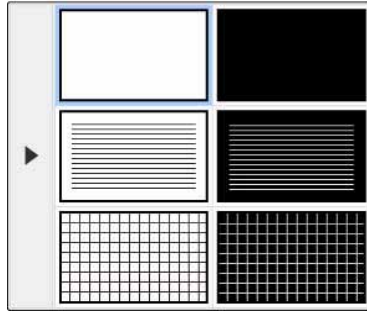


Yansıtılan yüzeye birden fazla kişi birden fazla kalem kullanarak çizim yaparken, her bir kalem için farklı renkler ve çizgi genişlikleri seçebilirsiniz. Dokunma işlemlerini kullanırken, tüm kullanıcılar aynı rengi ve çizgi genişliğini paylaşır.

## 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.















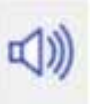


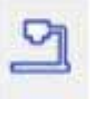

- 2 Şablon desenlerinden birini seçin.


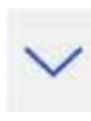
## Projektör Kontrolü İçin Alt Araç Çubuğu

Alt araç çubuğu, sayfalarınızı kaydetmenize, yazdırmanıza veya çeşitli projektör özelliklerini kontrol etmenize olanak tanır.



	Ana ekranı görüntüler.
	Yansıtılan ekranı yazdırır. <div> HDCP ile korunan içeriği yazdıramazsınız.</div>
	Yansıtılan ekranı bağlı USB depolama aygıtına kaydeder. <div> HDCP ile korunan içeriği kaydedemezsiniz.</div>
	EasyMP Multi PC Projection veya Epson iProjection yazılımını kullanarak geçerli ekranı paylaşır. <div> HDCP ile korunan ekranı paylaşamazsınız.</div>
	Görüntülenen listeyi kullanarak görüntü kaynağını değiştir. Görüntü kaynağı listesini kapatmak için, listenin üstündeki  simgesini seçin.
	Yansıtılan görüntüyü büyütür ya da küçültür.
	Videoyu ve sesi kapatır. Videoyu ve sesi tekrar açmak için ekrana dokunun.
	Video eylemini duraklatır.

	Ses düzeyini artırır veya azaltır.
	Aynı anda iki görüntüyü yansıtmak üzere ekranı böler. Bölünmüş ekran yansıtma gerçekleştirilirken, bölünmüş ekran yansıtma etkileşim özelliklerini kullanmak amacıyla ayrıntılı ayarları yapmak için bu simgeyi seçin.
	Zamanı yukarı veya aşağı doğru sayar.
	<p>Belge kamerasını kontrol etmeye yönelik araç çubuğunu görüntüler.</p> <p>Bu özellikleri de kullanabilirsiniz.</p> <div data-bbox="389 772 1050 868">  Kullanılabilir özellikler, Epson belge kamerasının modeline göre değişir.         </div> <p><b>AF</b> : Belge kamerasının görüntüsünü otomatik olarak odaklayın.</p> <p><b>II</b> : Belge kamerasının video eylemini duraklatın.</p> <p><b>+</b> : Belge kamerasının görüntülerini yakınlaştıran ve uzaklaştırın.</p> <p><b>↺</b> : Belge kamerasının görüntüsünü 180 derece döndürün.</p> <p><b>📷</b> : Belge kamerasının sabit görüntülerini yakalayın.</p> <p><b>📹</b> : Belge kamerasının video kaydını başlatın ve durdurun.</p> <p><b>▶</b> : Belge kamerasındaki filmi oynatın.</p> <p><b>✕</b> : Belge kamerasının araç çubuğunu kapatın.</p>

	Projektörü kapatır.
	Alt araç çubuğunu kapatır.

## » İlgili Bağlantılar


- "Çizim İçeriğini Kaydetme" [s.100](#)
- "Çizim İçeriğini Yazdırma" [s.100](#)
- "Ağ Aygıtı Ekranı Seçme" [s.101](#)

## Çizim İçeriğini Kaydetme

Yansıtılan ekranda oluşturulan çizim içeriğini bir USB depolama aygıtına kaydedebilirsiniz. JPG biçiminde kaydedebilirsiniz. USB depolama aygıtına erişemezseniz bir hata oluşur. Dosya adı otomatik olarak ayarlanır.



Şifre korumalı USB depolama aygıtları desteklenmez.

- 1** Projektörün USB-A bağlantı noktasına bir USB depolama aygıtı takın.
- 2** Alt araç çubuğunda  simgesini seçin.  
Çizim içeriğini kaydetmek için **Evet** ögesini seçin.


## Çizim İçeriğini Yazdırma

Oluşturduğunuz çizim içeriğini projektörün **Ağ** menüsünde **Yazıcı Ayarları** kısmındaki yazıcı ayarlarını kullanarak yazdırabilirsiniz. Bir yazıcı bağlanmazsa bir hata oluşur.

Aşağıdaki yazıcı kontrol komutları desteklenir.\*

Kontrol komutları	Bağlanma yöntemi
ESC/P-R	Bir ağ üzerinden
ESC/Page, ESC/Page-Color	
PCL6	

\* Her yazıcı desteklenmez. Desteklenen modeller konusunda daha fazla ayrıntı için yardım almak amacıyla Epson ile iletişime geçin.

**1** Alt araç çubuğunda  simgesini seçin.  
Yazdır ekranı görüntülenir.

**2** Yazdır ekranında kopya sayısını belirleyin (20 sayfaya kadar).


**3** Yazdır öğesini seçin.

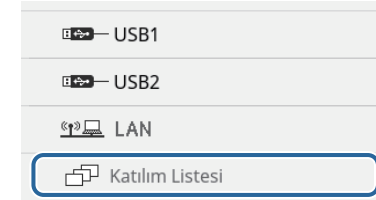
## Ağ Aygıtı Ekranı Seçme

Aygıtları projektöre bir ağ aracılığıyla bağladıysanız, bu aygıtlardan bir görüntü yansıtmayı seçebilirsiniz. Görüntü kaynağını EasyMP Multi PC Projection çalıştıran bilgisayarlardan ve Epson iProjection çalıştıran akıllı telefonlardan veya tabletlerden seçebilirsiniz.



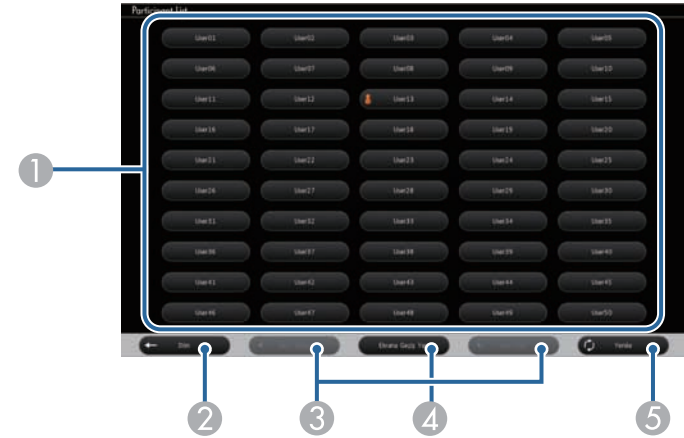
Kullanıcı EasyMP Multi PC Projection yazılımını kullanarak moderatör özelliği etkinken bağlanmış olsa dahi, yansıtma için herhangi bir bağlı ağ aygıtını seçebilirsiniz. Moderatör özelliğiyle ilgili ayrıntılar için *EasyMP Multi PC Projection Kullanım Kılavuzu*'na bakın.

**1** Alt araç çubuğunda  simgesini, ardından da görüntü kaynağı listesinden **Katılım Listesi** öğesini seçin.




Kullanıcı seçim ekranı görüntülenir.

**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 (Yalnızca simgelere sahip sayfalar görüntülenirken).

**2** Kullanıcı seçim ekranını kapatır ve önceki ekrana geri döner.

**3** Bir küçük resim görüntülenirken önceki veya sonraki sayfaya gitmek için tıklayın.

- 4 Kullanıcı seçim ekranına yönelik gösterimi küçük resimler ve simgeler arasında değiştirir.
- 5 Kullanıcı seçim ekranını yeniler.  
Projektöre bir ağ aracılığıyla ek kullanıcı bağlandığında, kullanıcı listesini güncellemek için bu düğmeyi seçin.



- Kullanıcı seçim ekranında aynı anda iki kalem veya bir parmak kullanabilirsiniz.
- Kullanıcı seçim ekranı görüntülenirken aşağıdakileri gerçekleştiremezsiniz:
  - Farklı bir görüntü kaynağı seçemezsiniz
  - Diğer etkileşimli özellikleri kullanamazsınız
  - Projektörü, alt araç çubuğundan kontrol edemezsiniz
  - Birden fazla projektöre bağlanamazsınız
  - Projektörden ses duyamazsınız (geçici olarak kapatılır)
  - 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 bağlandığında Katılım Listesi ekranına erişemezsiniz.
- Kalem veya dokunma işlemleri kullanıcı seçim ekranında çalışmazsa, 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 yükleyebilirsiniz. Yazılımı Epson sitesinden de indirebilirsiniz.

Projektörünüzü bir bilgisayar ağına kurmak amacıyla EasyMP Multi PC Projection sürüm 2.10 veya üstünü (Windows ve OS X için) ve ağ üzerinden bilgisayarla etkileşim modunu kullanın.

**Genel ayarlar** sekmesinde **Etkileşimli Kalem Kullan** ve **Performansı ayarla** sekmesinde **Katmanlı pencereyi gönder** öğelerini seçin.

Yönergeler için, *EasyMP Multi PC Projection Kullanım Kılavuzu*'na bakın.



- Aynı anda kullanabileceğiniz kalemlerin veya parmakların sayısı aşağıdaki gibidir:
  - Windows: İki kalem ve altı parmak
  - OS X: Bir kalem ve bir parmak
- Yanıt, ağ üzerinden daha yavaş olabilir.
- Kalem Çalışma Modu** ayarını projektörün **Uzatılmış** menüsünden değiştiremezsiniz.
- EasyMP Multi PC Projection kullanarak aynı anda dört taneye kadar projektör bağlayabilirsiniz. Birden fazla projektöre bağlanıldığında, bilgisayar etkileşimli modu herhangi bir projektör için çalışır. Bir projektörde gerçekleştirilen işlemler diğer projektörlere yansıtılır.
- Ek açıklama modunu ağ üzerinden kullanmak için, EasyMP Multi PC Projection uygulamasında **Genel ayarlar** sekmesinde **Etkileşimli Kalem Kullan** ve **Performansı ayarla** sekmesinde **Katmanlı pencereyi gönder** ayarlarının seçimini kaldırıp ağa yeniden bağlanın.

## Farklı Bir Alt Ağdaki Projektöre Bağlanma Sırasındaki Önlemler

EasyMP Multi PC 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, ağ projektöründen 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	iki yönlü
3621	TCP	Görüntüleri aktarmak için	iki yönlü
3629	TCP	Projektörü kontrol etmek için	iki yönlü

- Yönlendiricide MAC adresi filtreleme ve uygulama filtreleme seçeneklerinin devre dışı olduğundan emin olun.
- Konumlar arasındaki iletişim için bant genişliği yönetimi uygulandığında ve EasyMP Multi PC Projection kontrollü bant genişliğinden geçtiğinde, uzak konumlarda projektöre bağlanamayabilirsiniz.



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

### ► İlgili Bağlantılar

- "Farklı Bir Alt Ağdaki Projektöre Bağlanma Sırasındaki Önlemler" [s.103](#)

Windows 10, 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 ağızda kullanılacak şekilde ayarladıysanız, ağ üzerinden kalem girişini ve Mürekkep özelliklerini de kullanabilirsiniz.

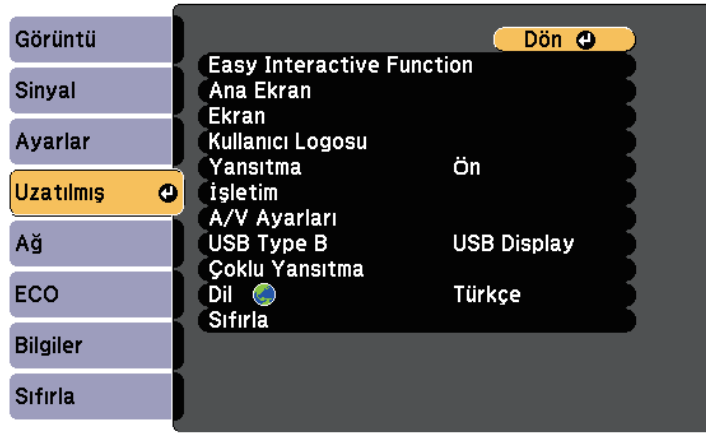
## » İlgili Bağlantılar

- "Windows Kalem Girişi ve Mürekkep Özelliklerini Etkinleştirme" s.104
- "Windows Kalem Girişi ve Mürekkep Özelliklerini Kullanma" s.105

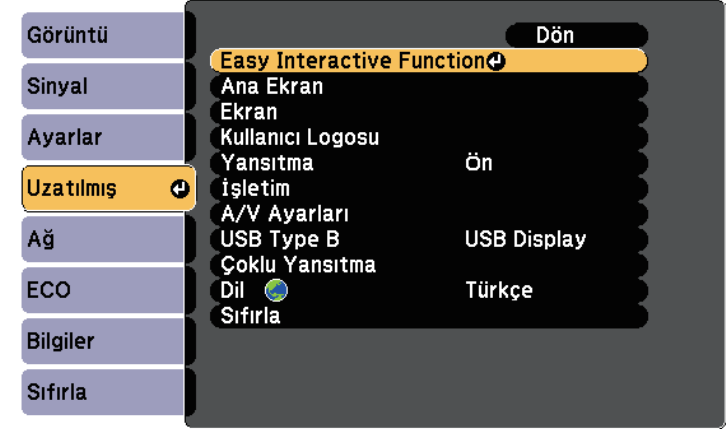
## Windows Kalem Girişi ve Mürekkep Özelliklerini Etkinleştirme

Windows 10, Windows 8.1, Windows 8, Windows 7 veya Windows Vista sisteminde kalem girişi ve Mürekkep özelliklerini kullanmak isterseniz, projektörün **Uzatılmış** menüsünde kalem ayarlarını yapmanız gerekir.

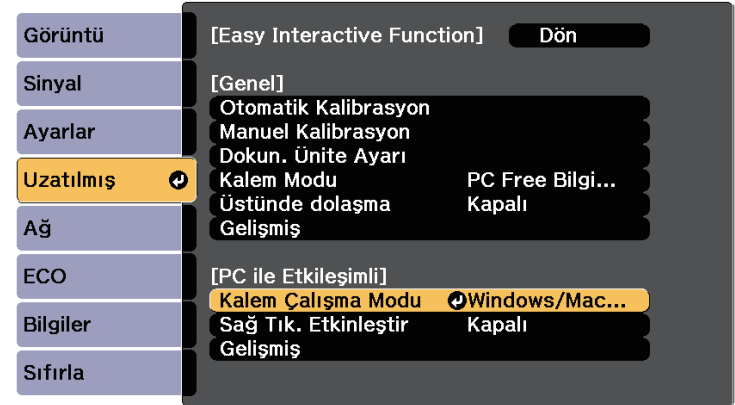
- 1 [Menu] düğmesine basın, **Uzatılmış** menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



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



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



- 4 Windows/Mac Modu öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.




## Windows Kalem Girişi ve Mürekkep Özelliklerini Kullanma

Windows 10, 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.

- Windows 10'da Dokunmatik Klavyeyi açmak için, Görev Çubuğuna sağ tıklatın veya hafifçe vurup tutun, ardından **Dokunmatik klavye düğmesini göster** ögesini seçin. Ekrandaki klavye simgesini seçin.
- Dokunmatik Klavyeyi Windows 8'de açmak için, Görev Çubuğuna sağ tıklatın 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 veya parmağınızı kullanarak kutuya yazabilir, ardından metni düzenlemek ve 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 tıklatın.

- Slayt Gösterisi modunda PowerPoint slaytlarınıza ek açıklama eklemek için, kalemin yanındaki düğmeye veya yansıtma yüzeyine parmağınızla yaklaşık 3

saniye boyunca basın, ardından açılan menüden **İşaretçi Seçenekleri > Kalem** ögesini seçin.

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

İki kaynaktan gelen görüntüleri ekranın sağ ve sol tarafında aynı anda yansıtılabilir ve etkileşim özelliklerini kullanabilirsiniz.

Ekranlar boyunca yazabilir ve çizim yapabilirsiniz.




- Ekranların birinde yalnızca bilgisayar etkileşimli modunu kullanabilirsiniz.
- Yazabileceğiniz ve çizim yapabileceğiniz alanı bir çerçeveye görüntüleyebilirsiniz. Aynı anda iki görüntüyü yansıtırken, [Menu] düğmesine basın ve **Çizim Alanını Göster** ayarını **Açık** olarak ayarlayın.
- Yanıt daha yavaş olabilir.

## » İlgili Bağlantılar

- "Bölünmüş Ekranda Yansıtma Geçiş" [s.106](#)
- "Etkileşim Özelliği İçin Bölünmüş Ekran Ayarlarını Seçme" [s.107](#)
- "İki Görüntüyü Aynı Anda Yansıtma" [s.112](#)

## Bölünmüş Ekranda Yansıtma Geçiş

Alt araç çubuğunu veya uzaktan kumandayı kullanarak aynı anda iki görüntüyü yansıtmak üzere ekranı bölümler. Alt araç çubuğunu kullanarak bölünmüş ekran yansıtma geçmek için aşağıdaki adımları izleyin.

- 1 Alt araç çubuğunda  simgesini seçin.



- 2 Ekranın solu ve sağı için giriş kaynaklarını seçin.





Sadece birleştirilebilecek giriş kaynakları seçebilirsiniz.

**3** Kaynağı değiştir ögesini seçin.

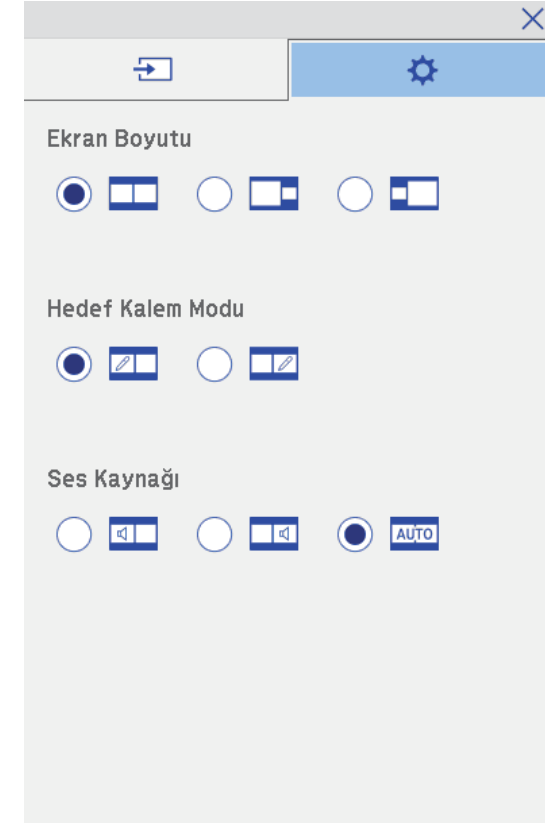
## Etkileşim Özelliği İçin Bölünmüş Ekran Ayarlarını Seçme



Alt araç çubuğunu kullanarak bölünmüş ekran yansıtma ayarlarını seçmek için aşağıdaki adımları izleyin.


**1** Alt araç çubuğunda  simgesini seçin.  
Bölünmüş ekran ayarı ekranı görüntülenir.

**2**  sekmesini seçin.

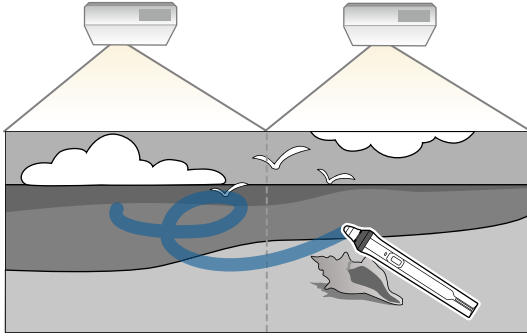
**3** Aşağıdaki bölünmüş ekran ayarlarını seçin.



- **Ekran Boyutu:** Bir görüntüyü küçültürken diğerini büyütür. Video girişi sinyallerine bağlı olarak,  simgesini (**Eşit**) seçerseniz bile görüntüler aynı boyutta görünmeyebilir.
- **Hedef Kalem Modu:** Kalemi veya parmağınızı ekranların herhangi birinde fare olarak kullanmanızı sağlar.
- **Ses Kaynağı:** Sesi seçer. Daha büyük ekrandan veya soldaki ekrandan gelen sesi duymak için  simgesini (**Otomatik**) seçin.

- 4 Ekrandan çıkmak için, bölünmüş ekran ayarı ekranında  simgesini seçin.

Yan yana kurulmuş iki projektörle yansıtırken projektörünüzün etkileşim özelliklerini kullanabilirsiniz. Epson Projector Software for Easy Interactive Function CD-ROM'undan Easy Interactive Driver Ver. 4.0 yazılımını yükleyin.



Birden fazla projektör kurma ve etkileşim özelliklerine yönelik ayarları yapma konusunda ayrıntılı talimatlar için *Kurulum Kılavuzu* belgesine bakın.



Görüntülerin kenarları boyunca yazamayabilir ve çizim yapamayabilirsiniz.

## » İlgili Bağlantılar

- "Etkileşim Özelliklerini Geçici Olarak Projektörlerden Yalnızca Birinde Kullanma" [s.109](#)
- "Birden Fazla Projektör Kullanma" [s.130](#)
- "Aynı Modelde Birden Fazla Projektör Bağlama" [s.35](#)

## Etkileşim Özelliklerini Geçici Olarak Projektörlerden Yalnızca Birinde Kullanma

İki projektörle yansıtılan bir ekranda etkileşim özelliklerini kullanırken, aşağıdaki ayarları seçerek, etkileşim özelliklerini geçici olarak projektörlerden yalnızca birinde kullanabilirsiniz. Bu ayar yalnızca Ana ekranda kullanılabilir.

**1**

Uzaktan kumandadaki [Home] düğmesine ya da alt araç çubuğundaki

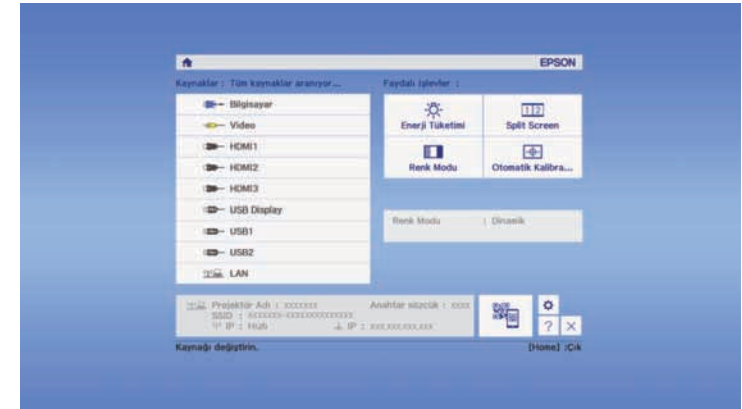


simgesine basın.

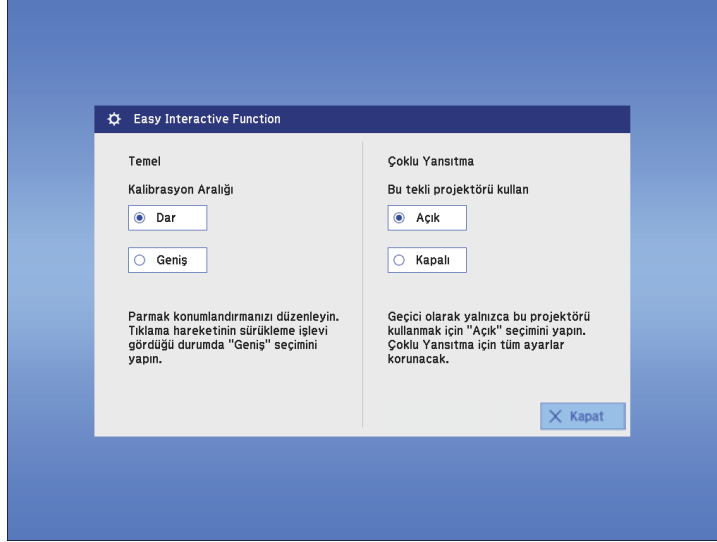
Ana ekran görüntülenir.

**2**

simgesine basın.



**3** Bu tekli projektörü kullan için **Açık** ayarını seçin.



**4** Önceki ekrana dönmek için **Kapat** düğmesine basın.

Artık projektörlerden yalnızca birini kullanarak etkileşim özelliklerinden geçici olarak yararlanabilirsiniz.



Projektör kapandığında, **Bu tekli projektörü kullan** özelliği **Kapalı** ayarına döner.

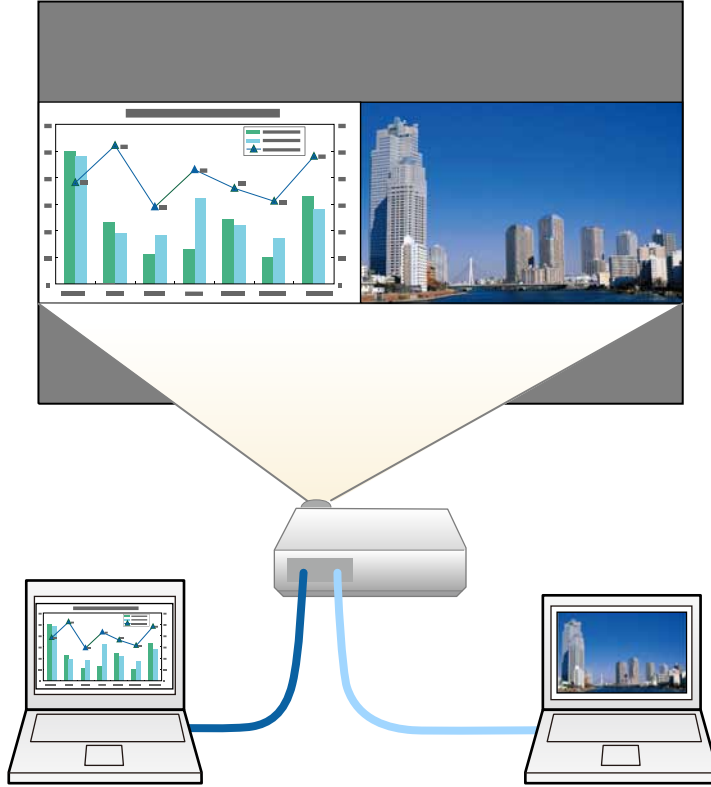
# Projektör Özelliklerini Ayarlama

Projektörünüzün ayar özelliklerini kullanmak için bu bölümlerdeki talimatları uygulayın.

## ► İlgili Bağlantılar

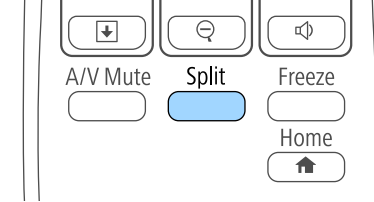
- "İki Görüntüyü Aynı Anda Yansıtma" [s.112](#)
- "Bir PC Free Sunumu Yansıtma" [s.115](#)
- "Görüntü ve Sesin Geçici Olarak Kapatılması" [s.120](#)
- "Video Hareketini Geçici Olarak Durdurma" [s.121](#)
- "Görüntüleri Yakınlaştırma" [s.122](#)
- "Uzaktan Kumandayı Kablosuz Fare Olarak Kullanma" [s.123](#)
- "Uzaktan Kumandayı İşaretçi Olarak Kullanma" [s.125](#)
- "Bir Kullanıcı Logosu Görüntüsünü Kaydetme" [s.126](#)
- "Bir Kullanıcı Deseni Kaydetme" [s.129](#)
- "Birden Fazla Projektör Kullanma" [s.130](#)
- "İsteğe Bağlı Arabirim Kutusuyla HDMI3 Bağlantı Noktasından Görüntüler Yansıtma" [s.138](#)
- "Projektör Güvenlik Özellikleri" [s.140](#)

Farklı görüntü kaynaklarından gelen iki görüntüyü aynı anda yansıtmak için Split Screen (bölünmüş ekran) özelliğini kullanabilirsiniz. Uzaktan kumandayı veya projektör menülerini kullanarak Split Screen ekran özelliğini kontrol edebilirsiniz.



- Split Screen özelliği kullanılırken diğer projektör özellikleri kullanılamaz ve bazı ayarları otomatik olarak her iki görüntüye de uygulanabilir.
- Projektörün **Uzatılmış** menüsünde **ELPCB02 Bağla** özelliği **Açık** olarak ayarlandığında bölünmüş ekran yansıtmayı gerçekleştiremezsiniz.
  - 🔌 **Uzatılmış > İşletim > ELPCB02 Bağla**

**1** Uzaktan kumandadaki [Split] düğmesine basın.



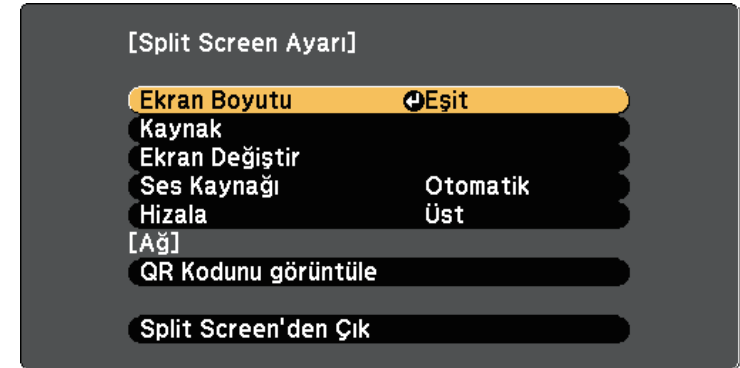
Seçili olan giriş kaynağı ekranın sol tarafına taşınır.



Aynı işlemleri projektörün **Ayarlar** menüsündeki **Split Screen** seçeneğini kullanarak da yapabilirsiniz.

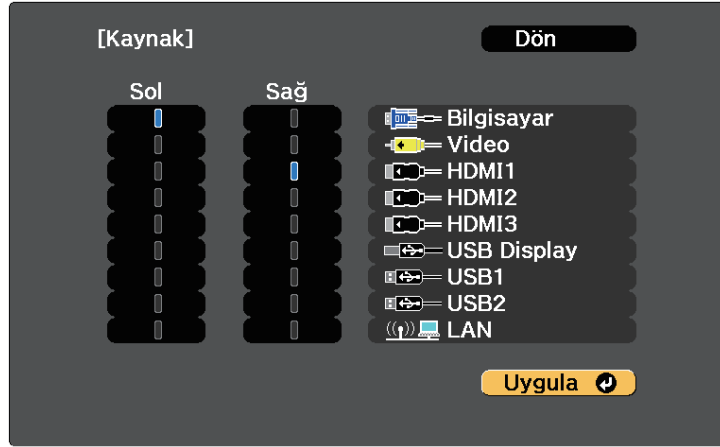
**2** [Menu] düğmesine basın.

Şu ekranı göreceksiniz:





- 3** Diğer görüntü için bir giriş kaynağı seçmek için, **Kaynak** ayarını seçin, [Enter]'a basın, giriş kaynağını seçin, **Uygula**'yı seçin ve [Enter]'a basın.



- Sadece birleştirilebilecek giriş kaynakları seçebilirsiniz.
- Split Screen özelliği kullanılırken, uzaktan kumandadan giriş kaynağını değiştirdiğinizde **Kaynak** ekranı görüntülenir.

- 4** Görüntüler arasında geçiş yapmak için, **Ekran Değiştir**'i seçin ve [Enter]'a basın.

Solda ve sağda yansıtılan görüntüler birbiriyle yer değiştirir.



- 5** Bir görüntüyü küçültürken diğerini büyütmek için, **Ekran Boyutu**'nu seçin, [Enter]'a basın, bir boyut seçin, [Enter]'a basın ve [Menu]'ye basarak çıkın.



Video girişi sinyallerine bağlı olarak, **Eşit** ayarını seçmiş olsanız bile görüntüler aynı boyutta görünmeyebilir.

- 6** Sesi seçmek için, **Ses Kaynağı**'nı seçin, [Enter]'a basın, bir ses seçeneği seçin, [Enter]'a basın ve çıkmak için [Menu] düğmesine basın.



En büyük ekrandan veya soldaki ekrandan gelen sesi duymak için **Otomatik**'i seçin.

- 7** Yansıtılan görüntüleri ekranın üst kısmına hizalamak için, **Hizala** öğesini seçin, [Enter] düğmesine basın, **Üst** öğesini seçin ve tekrar [Enter] düğmesine basın. Menüden çıkmak için [Menu] düğmesine basın.

- 8** Split Screen özelliğinden çıkmak için, [Split] veya [Esc] düğmesine basın.

## İlgili Bağlantılar

- "Split Screen Yansıtma İçin Desteklenmeyen Giriş Kaynağı Kombinasyonları" [s.113](#)
- "Split Screen Yansıtma Kısıtlamaları" [s.114](#)
- "Aynı Anda İki Görüntü Yansıtılırken Etkileşim Özellikleri" [s.106](#)

## Split Screen Yansıtma İçin Desteklenmeyen Giriş Kaynağı Kombinasyonları

Şu giriş kaynağı kombinasyonları bölünmüş bir ekrana yansıtılamaz.

- Bilgisayar ve Video
- USB Display ve USB1/USB2/LAN
- USB1/USB2 ve LAN
- USB1 ve USB2

## Split Screen Yansıtma Kısıtlamaları

### Çalışma kısıtlamaları

Bölünmüş ekranda yansıtma yaparken aşağıdaki işlemler yapılamaz.

- Projektörün menüsünü ayarlama
- E-Zoom
- En boy oranını değiştirme (En boy oranı **Normal** olarak ayarlanır)
- Uzaktan kumandadaki [User] düğmesini kullanarak yapılan işlemler
- Otomatik İris



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

### Görüntü kısıtlamaları

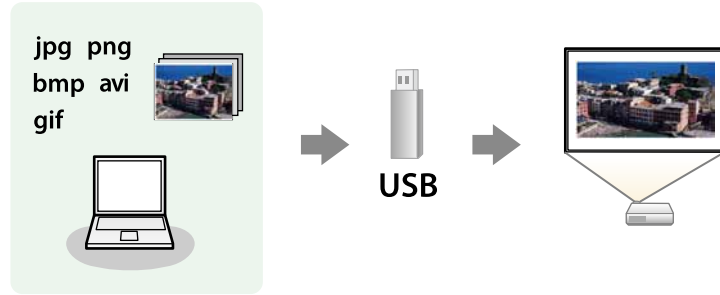
- Projektörün **Görüntü** menüsünde **Parlaklık**, **Kontrast**, **Renk Doygunluğu**, **Renk Tonu** ve **Netlik** gibi ayarlamalar yaparsanız, bunları sadece soldaki görüntüye uygulayabilirsiniz. Sağdaki görüntüye varsayılan ayarlamalar uygulanır. **Renk Modu** ve **Renk Sıcaklığı** gibi tüm yansıtılan görüntüyü etkileyen ayarlar hem sağdaki hem de soldaki görüntülere uygulanır.
- Projektörün **Görüntü** menüsünde **Parazit Azaltma** ve **Titreşimsiz gör.** ayarlarında bir değişiklik yaparsanız bile, sağdaki görüntü için **Parazit Azaltma** 0 olarak ve **Titreşimsiz gör. Kapalı** olarak ayarlanır.
  - ☛ **Görüntü > Görüntü Pekiştirme > Parazit Azaltma**
  - ☛ **Görüntü > Gelişmiş > Titreşimsiz gör.**
- Projektörün **Uzatılmış** menüsünde **Ekran Arkaplanı'nı Logo** olarak ayarlasanız bile, hiçbir görüntü sinyali girişi olmadığında mavi ekran görünür.

### ► İlgili Bağlantılar

- "Görüntü En Boy Oranı" [s.66](#)
- "Renk Modu" [s.68](#)
- "Giriş Sinyali Ayarları - Sinyal Menüsü" [s.174](#)
- "Projektör Özellik Ayarları - Ayarlar Menüsü" [s.176](#)

- "Projektör Kurulum Ayarları - Uzatılmış Menüsü" [s.179](#)
- "Görüntüleri Yakınlaştırma" [s.122](#)
- "Otomatik İris'i Ayarlama" [s.68](#)

Uyumlu sunum dosyaları içeren bir USB aygıt bağladığınız zaman, projektörünüzün PC Free özelliğini kullanabilirsiniz. Bu sayede hızlıca ve kolayca bir sunum görüntüleyebilir ve projektörün uzaktan kumandasını kullanarak bunu kontrol edebilirsiniz.



## İlgili Bağlantılar

- "Desteklenen PC Free Dosya Türleri" [s.115](#)
- "PC Free ile Yansıtma Dikkat Edilmesi Gerekenler" [s.115](#)
- "Bir PC Free Slayt Gösterisi Başlatma" [s.116](#)
- "Bir PC Free Film Sunumu Başlatma" [s.117](#)
- "PC Free Görüntüleme Seçenekleri" [s.119](#)

## Desteklenen PC Free Dosya Türleri

Projektörün PC Free özelliğini kullanarak şu farklı dosya türlerini yansıtabilirsiniz.



- En iyi sonuçları almak için, dosyalarınızı FAT16/32 olarak biçimlendirilmiş bir ortama kaydedin.
- Windows dışı dosya sistemlerine göre biçimlendirilmiş bir ortamdan yansıtma yaparken sorun yaşıyorsanız, ortamı Windows'a göre biçimlendirmeyi deneyin.

Dosya içerikleri	Dosya Türü (uzantı)	Ayrıntılar
Görüntü	.jpg	Dosyanın aşağıdaki şekilde olmadığından emin olun: <ul style="list-style-type: none"> <li>• CMYK biçimi</li> <li>• İleri giden biçim</li> <li>• Yüksek oranda sıkıştırılmış</li> <li>• 8192 × 8192'den yüksek çözünürlükte</li> </ul>
	.bmp	Dosyanın aşağıdaki şekilde olmadığından emin olun: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1280 × 800'den yüksek çözünürlükte</li> </ul>
	.gif	Dosyanın aşağıdaki şekilde olmadığından emin olun: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1280 × 800'den yüksek çözünürlükte</li> <li>• Animasyonlu</li> </ul>
	.png	Dosyanın aşağıdaki şekilde olmadığından emin olun: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1920 × 1200'den yüksek çözünürlükte</li> </ul>
Film	.avi (Hareketli JPEG)	Yalnızca AVI 1.0 destekler. <p>Dosyanın aşağıdaki şekilde olmadığından emin olun:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PCM veya ADPCM dışında bir ses kodek programıyla kaydedilmiş</li> <li>• 1280 × 720'den yüksek çözünürlükte</li> <li>• 2 GB'tan büyük</li> </ul>

## PC Free ile Yansıtma Dikkat Edilmesi Gerekenler

PC Free özelliklerini kullanırken aşağıdaki hususlara dikkat edin.

- Erişilmekte olan bir USB depolama aygıtının bağlantısını kesmeyin; aksi takdirde PC Free düzgün çalışmayabilir.
- Bazı USB depolama aygıtlarındaki güvenlik özelliklerini PC Free özellikleriyle kullanamayabilirsiniz.
- AC adaptörlü bir USB aygıt kullanıyorsanız, aygıtı projektörle kullanırken AC adaptörünü bir elektrik prizine bağlayın.
- Piyasada satılan bazı USB kart okuyucular projektörle uyumlu olmayabilir.

- Projektör bir kerede, bağlı olan kart okuyucuya takılan 5 karta kadar tanıyabilir.
- PC Free ile yansıtma yapıyorken ekran yerleşimi bozulmasını düzeltemezsiniz, bu nedenle görüntü şeklini sunumunuza başlamadan önce düzeltin.
- PC Free ile yansıtma yapıyorken aşağıdaki işlevleri kullanabilirsiniz.
  - Dondur
  - A/V Sessiz
  - E-Zoom
  - İşaretçi

## » İlgili Bağlantılar

- "Video Hareketini Geçici Olarak Durdurma" [s.121](#)
- "Görüntü ve Sesin Geçici Olarak Kapatılması" [s.120](#)
- "Görüntüleri Yakınlaştırma" [s.122](#)
- "Uzaktan Kumandayı İşaretçi Olarak Kullanma" [s.125](#)

## Bir PC Free Slayt Gösterisi Başlatma

Projektörünüze bir USB aygıt bağladıktan sonra, USB giriş kaynağına geçip slayt gösterinizi başlatabilirsiniz.



- Ekranın altındaki **Seçenek** ögesini işaretleyip [Enter]'a basarak PC Free kullanım seçeneklerini değiştirebilir ya da özel efektler ekleyebilirsiniz.
- Uzaktan kumanda yerine etkileşimli kalemi veya parmağınızı kullanarak slayt gösterinizi çalıştırabilirsiniz.

**1**

Uzaktan kumanda veya kumanda panelinde [Source Search] düğmesine basın. **USB1** kaynağını seçin.

PC Free dosya listesi ekranı görüntülenir.



- Sürücüyü seçin ekranı görüntüleniyorsa, ok düğmelerini kullanarak sürücüyü seçin ve [Enter]'a basın.
- Diğer USB sürücüdeki görüntüleri görüntülemek için, dosya listesi ekranının üst kısmında **Sürücüyü seçin** ögesini vurgulayıp [Enter] tuşuna basın.

**2**

Dosyalarınızı bulmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Aygıtınızdaki bir alt klasörün içinde bulunan dosyaları görüntülemeniz gerekirse, ok düğmelerine basarak klasörü seçin ve [Enter]'a basın.
- Aygıtınızda bir klasör seviyesi yukarı gitmek için **Başa dön**'ü seçip [Enter]'a basın.
- Bir klasördeki diğer dosyaları görüntülemek için, **Sonraki sayfa** veya **Önceki sayfa**'yı işaretleyip [Enter]'a basın ya da uzaktan kumandadaki [Page] yukarı veya aşağı düğmelerine basın.

## 3 Aşağıdakilerden birini yapın:

- Bir görüntüyü görüntülemek için ok düğmelerine basarak görüntüyü işaretleyin ve [Enter]'a basın. (Dosya listesi ekranına geri dönmek için [Esc] düğmesine basın.)
- Bir klasördeki tüm görüntülerden slayt gösterisi görüntülemek için, ok düğmelerine basarak ekranın en altındaki **Slayt Gstr.** seçeneğini seçin ve [Enter]'a basın.

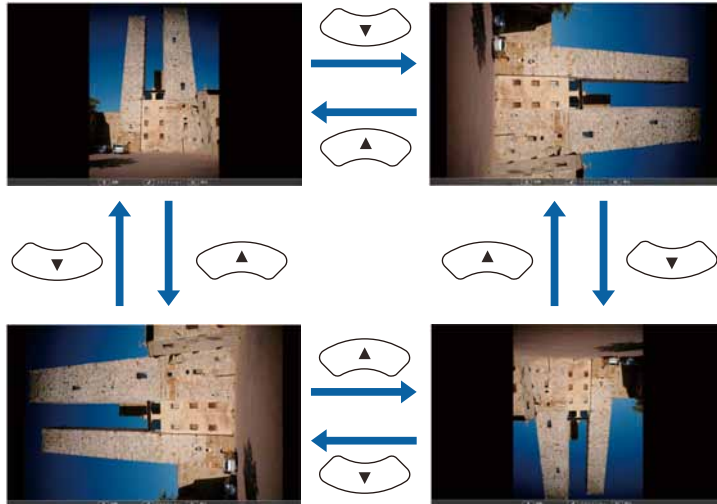


- Ekranın altındaki **Seçenek** öğesini işaretleyip [Enter] tuşuna basarak görüntü değiştirme süresini değiştirebilirsiniz.
- Herhangi bir dosyanın adı ekran alanından uzunsa veya desteklenmeyen semboller içeriyorsa, dosya adları kısaltılabilir ya da sadece ekranda görüntülenirken değiştirilir.

## 4 Yansıtma sırasında ekranı kontrol etmek için aşağıdaki komutları kullanın:

- Görüntülenen görüntüyü döndürmek için yukarı veya aşağı ok düğmesine basın.

Görüntüyü, etkileşimli kalemle veya parmağınızla hafifçe vurarak da döndürebilirsiniz.



- Sonraki veya önceki görüntüye geçmek için sağ veya sol ok düğmesine basın.

Görüntüyü, etkileşimli kalemle veya parmağınızla hafifçe vurarak da ileriye ya da geriye getirebilirsiniz.

## 5 Görüntülemeyi durdurmak için ekrandaki talimatları uygulayın veya [Esc] düğmesine basın.

Dosya listesi ekranına geri dönersiniz.

## 6 Gerekliyse USB aygıtı kapatın ve aygıtın projektörle olan bağlantısını kesin.

### » İlgili Bağlantılar

- "PC Free Görüntüleme Seçenekleri" [s.119](#)
- "USB Aygıtına Bağlama" [s.33](#)

## Bir PC Free Film Sunumu Başlatma

Projektörünüze bir USB aygıt bağladıktan sonra, USB giriş kaynağına geçip filminizi başlatabilirsiniz.



- Ekranın altındaki **Seçenek** öğesini işaretleyip [Enter]'a basarak PC Free kullanım seçeneklerini değiştirebilirsiniz.

## 1 Uzaktan kumanda veya kumanda panelinde [Source Search] düğmesine basın. USB1 kaynağını seçin.

PC Free dosya listesi ekranı görüntülenir.



- Sürücüyü seçin ekranı görüntüleniyorsa, ok düğmelerini kullanarak sürücüyü seçin ve [Enter]'a basın.
- Diğer USB sürücüdeki film dosyalarını görüntülemek için, dosya listesi ekranının üst kısmında **Sürücüyü seçin** ögesini vurgulayıp [Enter] tuşuna basın.

**2**

Dosyalarınızı bulmak için aşağıdakilerden birini yapın:

- Aygıtınızdaki bir alt klasörün içinde bulunan dosyaları görüntülemeniz gerekirse, ok düğmelerine basarak klasörü seçin ve [Enter]'a basın.
- Aygıtınızda bir klasör seviyesi yukarı gitmek için **Baş a dön**'ü seçip [Enter]'a basın.
- Bir klasördeki diğer dosyaları görüntülemek için, **Sonraki sayfa** veya **Önceki sayfa**'yı işaretleyip [Enter]'a basın ya da uzaktan kumandadaki [Page] yukarı veya aşağı düğmelerine basın.

**3**

Bir filmi oynatmak için ok düğmelerine basarak dosyası işaretleyin ve [Enter]'a basın.



- Herhangi bir dosyanın adı ekran alanından uzunsa veya desteklenmeyen semboller içeriyorsa, dosya adları kısaltılabilir ya da sadece ekranda görüntülenirken değiştirilir.
- Bir klasördeki tüm filmleri sırayla oynatmak istiyorsanız, ekranın en altındaki **Slayt Gstr.** seçeneğini seçin.

**4**

Film oynatmayı durdurmak için [Esc] düğmesine basın, **Çık**'ı seçin ve [Enter]'a basın.

Dosya listesi ekranına geri dönersiniz.

**5**

Gerekliyse USB aygıtı kapatın ve aygıtın projektörle olan bağlantısını kesin.

## ► İlgili Bağlantılar

- "PC Free Görüntüleme Seçenekleri" [s.119](#)
- "USB Aygıtına Bağlama" [s.33](#)



## PC Free Görüntüleme Seçenekleri

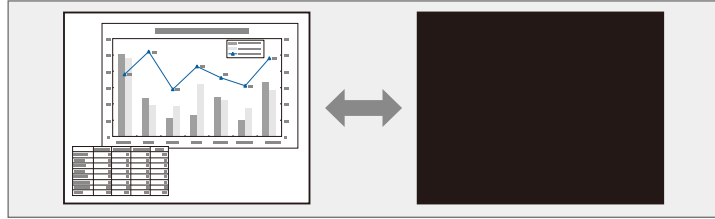
PC Free kullanırken şu görüntüleme seçeneklerini seçebilirsiniz. Bu ekrana girmek için, PC Free dosya listesi ekranının en altındaki **Seçenek**'i işaretleyin ve [Enter] düğmesine basın.



Ayar	Seçenekler	Açıklama
Ekran değiştirme süresi	Hayır	Sonraki dosyayı otomatik olarak görüntülemez
	1 Saniye ila 60 Saniye	Dosyaları seçilen süre boyunca görüntüler ve sonraki dosyaya otomatik olarak geçer; yüksek çözünürlüklü görüntüler biraz daha yavaş hızla değiştirilebilir
Efekt	Hayır	Efekt yok
	Temizle	Görüntüler arasındaki geçişler süpürme efekti kullanılarak yapılır
	Dağıt	Görüntüler arasındaki geçişler çözme efekti kullanılarak yapılır
	Rastgele	Görüntüler arasında geçişler rastgele efektler kullanılarak yapılır

Ayar	Seçenekler	Açıklama
Gösterme sırası	Ada gö. sır	Dosyaları ad sırasıyla görüntüler
	Tar.gö.sır.	Dosyaları tarih sırasıyla görüntüler
Dizini sırala	Artarak Sırala	Dosyaları birinciden sonuncuya doğru sıralar
	Azalarak Sırala	Dosyaları sonuncudan birinciye doğru sıralar
Devamlı Oynat	Açık	Bir slayt gösterisini kesintisiz görüntüler
	Kapalı	Bir slayt gösterisini bir kez görüntüler

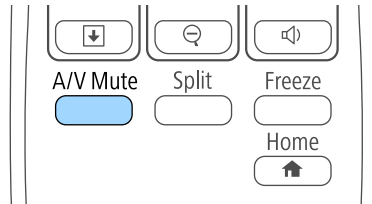
Sunumunuz sırasında izleyici kitlenizin dikkatini başka bir yöne çekmek isterseniz, yansıtılan görüntüyü ve sesi geçici olarak kapatabilirsiniz. Ancak ses ve video hareketi devam eder, bu nedenle yansıtmaya kaldığınız noktadan devam edemezsiniz.



[A/V Mute] düğmesi basıldığında şirket logosu veya resim gibi bir görüntü göstermek isterseniz, görüntülenen ekranı projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **A/V Sessiz** ayarından seçebilirsiniz.

🔊 **Uzatılmış > Ekran - A/V Sessiz**

- 1 Yansıtmayı geçici olarak durdurmak ve sesi kapatmak için, uzaktan kumanda üzerindeki [A/V Mute] düğmesine basın.



- 2 Görüntüyü ve sesi tekrar açmak için, [A/V Mute] düğmesine tekrar basın.



- A/V Sessiz etkinleştirildikten 30 dakika sonra projektörün gücü otomatik olarak kapatılır. Bu özelliği projektörün **ECO** menüsünden devre dışı bırakabilirsiniz.  
🔊 **ECO > A/V Ses Kap.Zamnlyc**
- A/V Sessiz sırasında lamba hâlâ yandığından lamba saati saymaya devam eder.

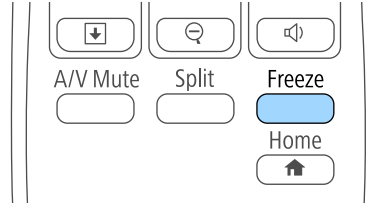
## » İlgili Bağlantılar

- "Projektör Kurulum Ayarları - Uzatılmış Menü" [s.179](#)
- "Projektör Kurulum Ayarları - ECO Menü" [s.192](#)



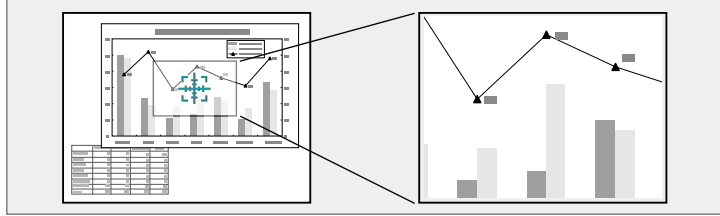
Bir video veya bilgisayar sunumundaki hareketi geçici olarak durdurabilir ve geçerli görüntüyü ekranda tutabilirsiniz. Ancak ses ve video hareketi devam eder, bu nedenle yansıtmaya kaldığınız noktadan devam edemezsiniz.

- 1 Video hareketini durdurmak için uzaktan kumandadaki [Freeze] düğmesine basın.



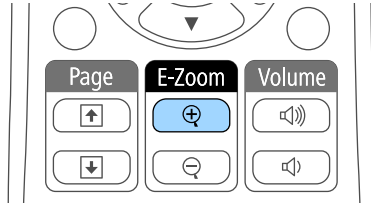
- 2 Video hareketini yeniden başlatmak için [Freeze] düğmesine tekrar basın.

Görüntünün istediğiniz kısmını yakınlaştırıp ekranda o kısmı büyütterek sunumun bazı bölümlerini ön plana çıkarabilirsiniz.



Büyütülen görüntü yansıtılır ve büyütme oranı ekranda görüntülenir.

**1** Uzaktan kumandadaki [E-Zoom] + düğmesine basın.



Ekranda, yakınlaştırılan alanın merkezini gösteren bir artı işareti göreceksiniz.

**2** Yakınlaştırılan görüntüyü ayarlamak için uzaktan kumandada bulunan aşağıdaki düğmeleri kullanın:

- Artı işaretini yakınlaştırmak istediğiniz alana getirmek için ok düğmelerini kullanın. Artı işaretini çaprazlamasına hareket ettirmek için, herhangi bitişik ok düğmeleri çiftine aynı anda basın.
- [E-Zoom] + düğmesine ardı ardına basarak görüntü alanını yakınlaştırın. Daha hızlı yakınlaştırmak için [E-Zoom] + düğmesini basılı tutun. Seçilen alan, 25 adımda bir ila dört kat büyütülebilir.
- Yakınlaştırılan görüntü alanının çevresini sağa-sola çevirmek için ok düğmelerini kullanın.
- Görüntüyü uzaklaştırmak için, [E-Zoom] – düğmesine basın.
- Orijinal görüntü boyutuna geri dönmek için [Esc] düğmesine basın.

Projektörün uzaktan kumandasını kablosuz bir fare olarak kullanarak, yansıtmayı bilgisayardan uzaktan kontrol edebilirsiniz.



Kablosuz fare özelliklerini Windows Vista ve üzeri ya da OS X 10.7.x ve üzeri sürümlerle kullanabilirsiniz.

- 1** Projektörün USB-B, Computer veya HDMI bağlantı noktasını kullanarak projektörü bir bilgisayara bağlayın.

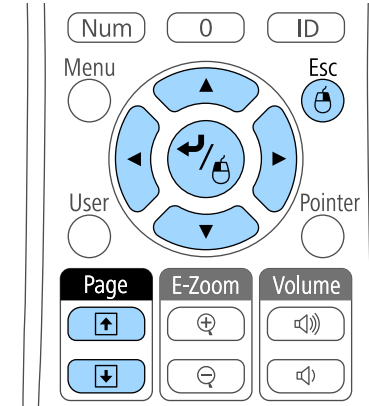


Kablosuz fare işlevi, bir MHL kablosu kullanılarak HDMI1/MHL bağlantı noktasına bağlanmış bir aygıttaki görüntüleri yansıtırken kullanılamaz.

- 2** Bilgisayarınızı USB-B bağlantı noktasından başka bir bağlantı noktasına bağladıysanız, projektörün USB-B bağlantı noktasına ve bilgisayarınızın USB bağlantı noktasına da bir USB kablo bağlayın (kablosuz fare desteği için).

- 3** Sunumunuzu başlatın.

- 4** Sunumunuzu kontrol etmek için uzaktan kumandada bulunan aşağıdaki düğmeleri kullanın:



- Slaytlar veya sayfalar arasında geçiş yapmak için [Page] yukarı veya aşağı düğmelerine basın.
- İmleci ekranda hareket ettirmek için ok düğmelerini kullanın. İmleci çaprazlamasına hareket ettirmek için, herhangi bitişik ok düğmeleri çiftine aynı anda basın.
- Sol tıklama için, [Enter] düğmesine bir kez basın (çift tıklama için iki kez basın). Sağ tıklama için [Esc] düğmesine basın.
- Sürükleyip bırakmak için, ok düğmeleriyle imleci hareket ettirirken [Enter] düğmesini basılı tutun, ardından istediğiniz yere gelince [Enter] düğmesini bırakın.

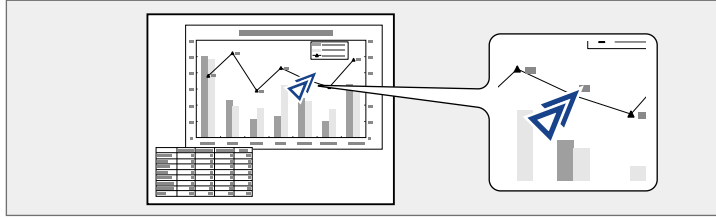


- Fare düğme ayarları bilgisayarda ters şekilde ayarlanmışsa uzaktan kumanda düğmeleri de ters şekilde çalışacaktır.
- Kablosuz Fare işlevi aşağıdaki koşullarda çalışmaz:
  - Projektörün menüsü veya bir Yardım ekranı görüntülendiğinde.
  - **USB Type B** özelliği projektörün **Uzatılmış** menüsünden **Easy Interactive Function** veya **USB Display/Easy Interactive Function** olarak ayarlandığında.
  - Kablosuz Fare işlevinden başka işletim seçenekleri (örneğin ses seviyesinin ayarlanması) çalıştırıldığında.Ancak, E-Zoom veya İşaretçi işlevi kullanıldığı sırada, yukarı aşağı kaydırma işlevi de kullanılabilir.

## » İlgili Bağlantılar

- "Görüntüleri Yakınlaştırma" [s.122](#)
- "Uzaktan Kumandayı İşaretçi Olarak Kullanma" [s.125](#)

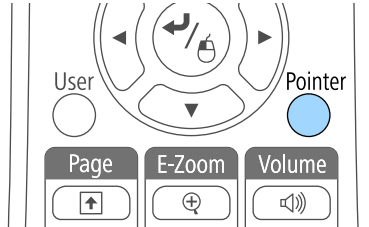
Projektörün uzaktan kumandasını işaretçi olarak kullanarak, izleyici kitlenizi ekrandaki önemli bir bilgiye odaklayabilirsiniz. Varsayılan işaretçi şekli oktur. Bu şekli, projektörün **Ayarlar** menüsündeki **İşaretçi Şekli** ayarını kullanarak değiştirebilirsiniz.



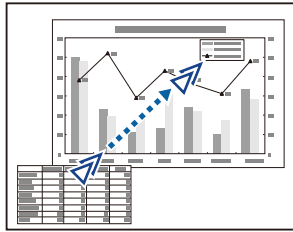
## » İlgili Bağlantılar

- "Projektör Özellik Ayarları - Ayarlar Menüsü" [s.176](#)

- 1 Uzaktan kumandadaki [Pointer] düğmesine basın.



- 2 İşaretçiyi ekranda taşımak için ok düğmelerini kullanın. İşaretçiyi çaprazlamasına hareket ettirmek için, herhangi bitişik ok düğmeleri çiftine aynı anda basın.



- 3 İşaretçiyi ekrandan kaldırmak için [Esc] düğmesine basın.

Bir görüntüyü projektöre kaydedebilir ve projektör her açıldığında görüntülenmesini sağlayabilirsiniz. Ayrıca, projektör bir giriş sinyali almadığında veya yansıtmayı geçici olarak durdurduğunuzda da (A/V Sessiz kullanarak) bu görüntünün gösterilmesini sağlayabilirsiniz. Bu görüntüye, "kullanıcı logosu ekranı" denir.

Kullanıcı logosu olarak bir fotoğraf, şirket logosu veya grafik seçebilirsiniz; projektörün sahibinin kim olduğu gösterilerek hırsızlıkların önlenmesine yardımcı olabilir. Şifre koruması koyarak, kullanıcı logosu üzerinde değişiklik yapılmasını engelleyebilirsiniz.

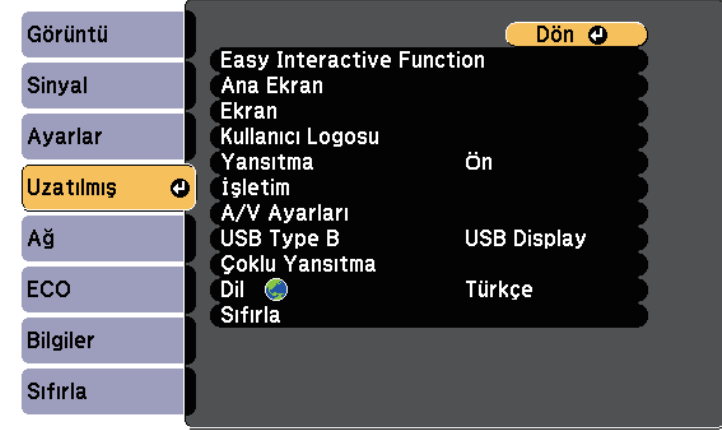


- Bir kullanıcı logosu kaydettikten sonra, fabrika varsayılan logosuna geri dönemeyiniz.
- **Şifre Koruması** ayarı menüsündeki **Kull. Logosu Koruma** özelliği **Açık** olarak ayarlıysa, kullanıcı logosunu kaydetmeden önce **Kapalı** olarak ayarlayın.
- Bir projektördeki menü ayarlarını toplu ayar özelliğini kullanarak bir başka projektöre kopyalarsanız, kullanıcı logosu da kopyalanır. Bu nedenle, birkaç projektör arasında paylaşılmasını istemediğiniz bilgileri kullanıcı logosu olarak kaydetmeyin.

**1** Kullanıcı logosu olarak yansıtmak istediğiniz görüntüyü görüntüleyin.

**2** Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.

**3** **Uzatılmış** menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



**4** **Kullanıcı Logosu**'nu seçin ve [Enter] düğmesine basın.



Gösterilen görüntüyü kullanıcı logosu olarak kullanmak isteyip istemediğinizi soran bir ileti göreceksiniz.



Ekran Yerleşimi, E-Zoom veya En Boy Oranı gibi ayarlar, **Kullanıcı Logosu**'nu seçtiğinizde geçici olarak devre dışı bırakılır.

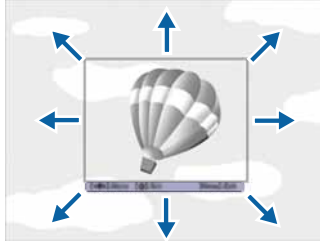
## 5 Evet'i seçin ve [Enter] düğmesine basın.

Görüntünüzün üzerine yerleştirilen bir seçim kutusu göreceksiniz.



Geçerli görüntü sinyaline bağlı olarak, ekran boyutu görüntü sinyalinin çözünürlüğüne uyacak biçimde değiştirilebilir.

## 6 Kullanıcı logosu olarak kullanmak istediğiniz görüntü alanını çevrelemek için ok düğmelerini kullanın ve [Enter] düğmesine basın.



Bu görüntü alanını seçmek isteyip istemediğinizi soran bir ileti göreceksiniz.

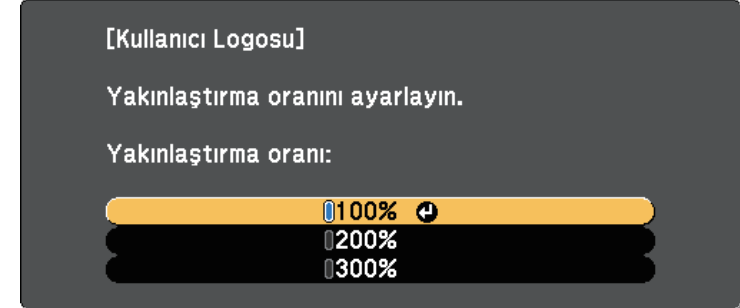


Görüntü alanı boyutunu değiştiremezsiniz (400 × 300 piksel).

## 7 Evet'i seçin ve [Enter] düğmesine basın. (Seçilen alanı değiştirmek istiyorsanız Hayır'ı seçip [Enter] düğmesine basın ve son adımı tekrarlayın.)

Kullanıcı Logosu yakınlaştırma faktörü menüsünü göreceksiniz.

## 8 Bir yakınlaştırma yüzdesi seçip [Enter] düğmesine basın.



Görüntüyü kullanıcı logosu olarak kaydetmek isteyip istemediğinizi soran bir ileti göreceksiniz.

## 9 Evet'i seçin ve [Enter] düğmesine basın.

Kullanıcı logosunun üzerine yazılır ve bir "tamamlandı" mesajı gösterilir.

## 10 Mesaj ekranından çıkmak için [Esc] düğmesine basın.

## 11 Uzatılmış menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.

## 12 Ekran öğesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.

## 13 Kullanıcı Logosu ekranının gösterilmesini istediğiniz zamanı seçin:

- Hiçbir giriş sinyali bulunmadığında gösterilmesi için, **Ekran Arkaplanı**'nı seçin **Logo** olarak ayarlayın.
- Projektör her açıldığında gösterilmesi için, **Başlangıç Ekranı**'nı seçin ve **Açık** olarak ayarlayın.
- [A/V Mute] düğmesine her bastığınızda görüntülenmesi için, **A/V Sessiz**'i seçin ve **Logo** olarak ayarlayın.

Kullanıcı Logosu ayarlarının şifre girmeden herhangi biri tarafından değiştirilmesini önlemek için, **Kull. Logosu Koruma** ayarını **Şifre Koruması** menüsünde **Açık** olarak ayarlayın ve şifreyi ayarlayın.

## » İlgili Bağlantılar

- "Görüntü ve Sesin Geçici Olarak Kapatılması" [s.120](#)
- "Şifre Güvenliği Türlerini Seçme" [s.141](#)



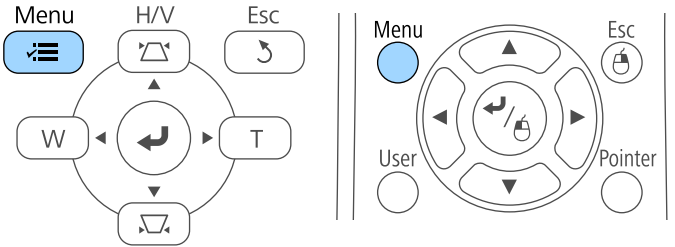
Projektöre önceden kayıtlı, çizgili satırlar ve ızgara desenleri gibi dört tip desen vardır. Bu desenleri, **Ayarlar** menüsündeki **Desen Görünümü** ayarlarını kullanarak sunumlarda yardımcı olması yansıtabilirsiniz.

Yansıtılmakta olan görüntüyü bir Kull. deseni olarak da kaydedebilirsiniz.



Bir Kull. deseni kaydettiğinizde, desen fabrika varsayılanına geri döndürülemez.

- 1 Kull. deseni olarak kaydetmek istediğiniz görüntüyü yansıtip, kumanda panelinde veya uzaktan kumandada [Menu] düğmesine basın.



- 2 **Ayarlar** menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



- 3 **Desen** öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.



- 4 **Kull. deseni** öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.

Gösterilen görüntüyü Kull. deseni olarak kullanmak isteyip istemediğinizi soran bir ileti göreceksiniz.



**Kull. deseni** öğesini seçtiğinizde, Ekran Yerleşimi, E-Zoom, En Boy Oranı, Yakınlaştır. Ayarla veya Görüntü Kaydırma gibi ayarlamalar geçici olarak iptal edilir.

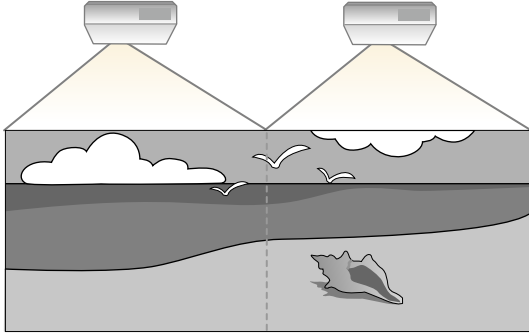
- 5 **Evet**'i seçin ve [Enter] düğmesine basın.

Görüntüyü Kull. deseni olarak kaydetmek isteyip istemediğinizi soran bir ileti göreceksiniz.

- 6 **Evet**'i seçin ve [Enter] düğmesine basın.

Bir tamamlandı mesajı göreceksiniz.

Tek bir büyük görüntü oluşturmak için, iki veya daha fazla projektörden yansıtılan görüntüleri birleştirebilirsiniz.



- Yansıtmayı başlatmadan önce, tüm projektörler için **Çoklu Yansıtma** özelliğini **Açık** olarak ayarladığınızdan emin olun.
  - ☛ **Uzatılmış > Çoklu Yansıtma > Çoklu Yansıtma**
- Yansıtmayı başlatmadan önce, tüm projektörler için aynı renk modunu seçtiğinizden emin olun.
  - ☛ **Görüntü > Renk Modu**

## » İlgili Bağlantılar

- "Çoklu Projektör Kontrolü İçin Projektör Tanımlama Sistemi" [s.130](#)
- "Renk Düzeltme Ayarlama" [s.132](#)
- "Lambanın Parlaklığını Ayarlama" [s.134](#)
- "Görüntü Renklerini Uyumlu Kılma" [s.135](#)
- "RGBCMY Ayarlama" [s.136](#)

## Çoklu Projektör Kontrolü İçin Projektör Tanımlama Sistemi

Görüntü yansıtmak için birden fazla projektör dizdiğinizde, her projektörün görüntüsündeki parlaklığı ve renk tonunu düzelterek, görüntülerin birbirine yakın olmasını sağlayabilirsiniz.

Uzaktan kumanda aracılığıyla her projektörü ayrı ayrı kullanabilmek için her projektöre benzersiz bir projektör kimliği verebilir, ardından da her projektörün parlaklığını ve rengini düzeltebilirsiniz.



- Bazı durumlarda, parlaklık ve renk tonu, düzeltme sonrasında bile tamamen uyumlu olmayabilir.
- Parlaklık ve renk tonu farklılıkları zaman içinde daha belirgin olursa ayarlamaları tekrar edin.

## » İlgili Bağlantılar

- "Projektör Kimliğinin Ayarlanması" [s.130](#)
- "İşletmek İstedığınız Projektörü Seçme" [s.131](#)

## Projektör Kimliğinin Ayarlanması

Birden fazla projektörü tek bir uzaktan kumandadan kontrol etmek için her projektöre farklı bir kimlik (ID) verin.

**1**

Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.

**2**

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

**3**

**Çoklu Yansıtma** öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.

**4**

**Projektör ID'si** ayarını seçin ve [Enter] düğmesine basın.

- 5** Projektör için kullanmak istediğiniz tanımlama numarasını seçmek amacıyla ok düğmelerini kullanın. Ardından [Enter] düğmesine basın.



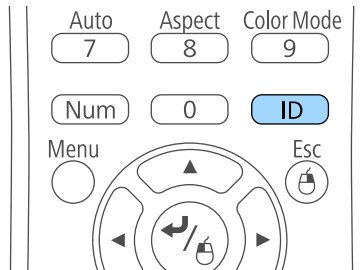
- 6** Menülerden çıkmak için [Menu] veya [Esc] düğmesine basın.

Tek bir uzaktan kumanda aracılığıyla işletmek istediğiniz diğer tüm projektörler için bu adımları tekrarlayın.

## İşletmek İsteddiğiniz Projektörü Seçme

Projektörün kimliğini (ID) ayarladıktan sonra, uzaktan kumandayı kullanarak işletmek istediğiniz projektörün kimliğini seçin.

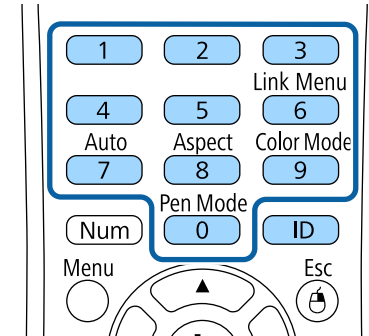
- 1** Uzaktan kumandayı hedef projektöre yöneltip [ID] düğmesine basın.



Geçerli Projektör ID'si yansıtılan ekranda gösterilir. Yaklaşık 3 saniye sonra kaybolur.



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



Çalıştırmak istediğiniz projektör seçilir.

- 3** Kimlik ayarlama işleminin sorunsuz olup olmadığını kontrol etmek için [ID] düğmesine basın.

Projektörün görüntülediği bir mesaj göreceksiniz.

- Uzaktan kumanda **Açık** olarak listelenirse, projektörü uzaktan kumandadan çalıştırabilirsiniz.

- Uzaktan kumanda **Kapalı** olarak listelenirse, projektörü uzaktan kumandadan çalıştıramazsınız. Uzaktan kumandayı etkinleştirmek için yukarıdaki adımları tekrarlayın.



- Uzaktan kumanda 0'ı seçerseniz, Projektör ID'si ayarı ne olursa olsun tüm projektörleri çalıştırabilirsiniz.
- Kontrol etmek için ayarladığınız projektörü her açtığınızda, uzaktan kumandadan kimliğini seçmeniz gerekir. Projektörü açtığınızda, uzaktan kumandanın projektör ID'si olarak 0 seçilidir.
- Projektör ID'si** ayarını **Kapalı** olarak ayarlarsanız, uzaktan kumanda seçtiğiniz her ID ile uzaktan kumandayı kullanarak projektörü çalıştırabilirsiniz.

## Renk Düzeltme Ayarlama

Yansıtılan ekrandaki renk tonu her bir projektörde eşit değilse, her projektörün **Uzatılmış** menüsünü kullanarak renk tonu dengesini ayarlayın.



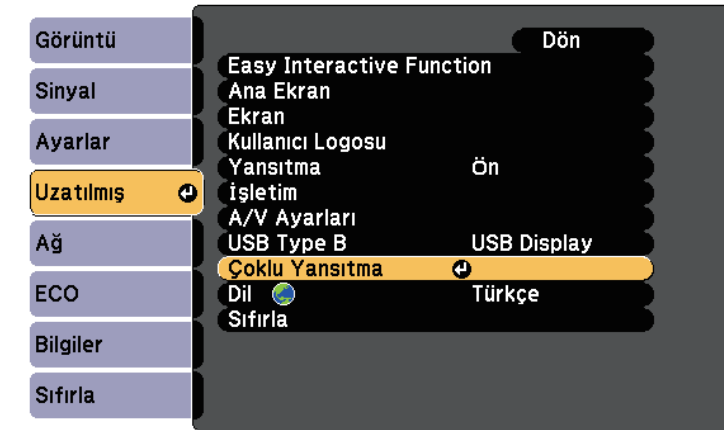
- Renk düzeltme yapıldıktan sonra da renk tonu düzgün olmayabilir.
- Renk Modu özelliği **Dinamik** olarak ayarlandığında bu işlev devre dışı bırakılır.
  - 🖱️ **Görüntü > Renk Modu**
- Bu işlev, beyaz tahta modunda devre dışı bırakılır.

**1**

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

**2**

**Çoklu Yansıtma** öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.



- 3** Renk Düzeltme öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.



- 4** Renk Düzeltme öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.

- 5** Açık öğesini seçip [Enter] düğmesine basın. Ardından [Esc] düğmesine basın.

- 6** Ayar Seviyesi öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.

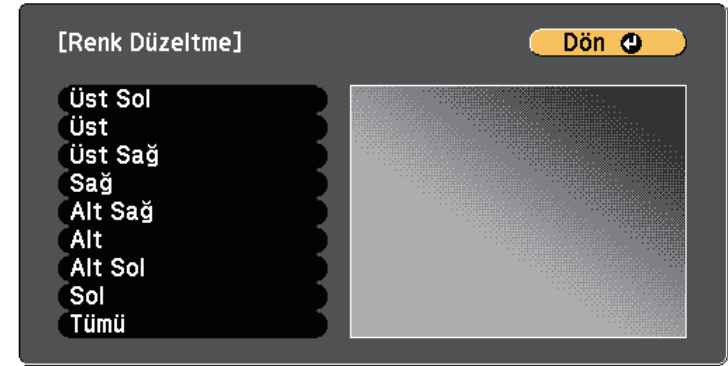


- 7** Seviyeyi seçip [Esc] düğmesine basın.



- 8** Ayarlamaları Başlat öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.

- 9** Ayarlamak istediğiniz alanı seçip [Enter] düğmesine basın.



Öncelikle çevre ayarını yapın. Ardından **Tümü**'nü seçip tüm ekranı ayarlayın.

- 10** Ayarlamak istediğiniz rengi (**Kırmızı**, **Yeşil** veya **Mavi**) seçip, renk tonunu zayıflatmak için sol ok düğmesini, güçlendirmek için de sağ ok düğmesini kullanın.



[Enter] düğmesine her bastığınızda ayar ekranı değişir.



- 11** Önceki alan seçim ekranına dönmek için [Esc] düğmesine basın.

- 12** Her bir alanı ayarlamak için bu adımları tekrarlayın.

**13** Önceki ekrana dönmek için [Esc] düğmesine basın.

## Lambanın Parlaklığını Ayarlama

Birden fazla projektörle yansıtılırken, her bir projektör için parlaklık ayarını yapmalısınız.

Tüm projektörleri açın ve her bir projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **Parlaklık Düzeyi** ayarını, tüm projektörler birleşik ekrandaki en koyu lamba kadar parlak olacak şekilde seçin.

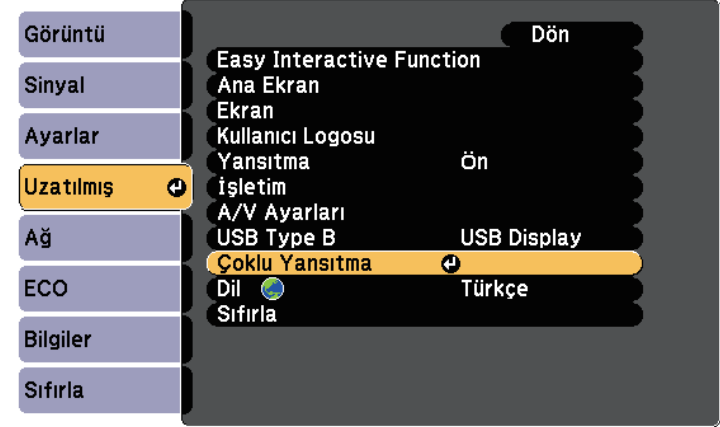


- Parlaklık düzeyleri ayarlandıktan sonra bile her lambanın parlaklığı eşit olmayabilir.
- Bu işlev yalnızca **Enerji Tüketimi** özelliği **Normal** olarak ayarlandığında kullanılabilir.  
 🖱️ **ECO > Enerji Tüketimi**
- Bu işlev, beyaz tahta modunda devre dışı bırakılır.

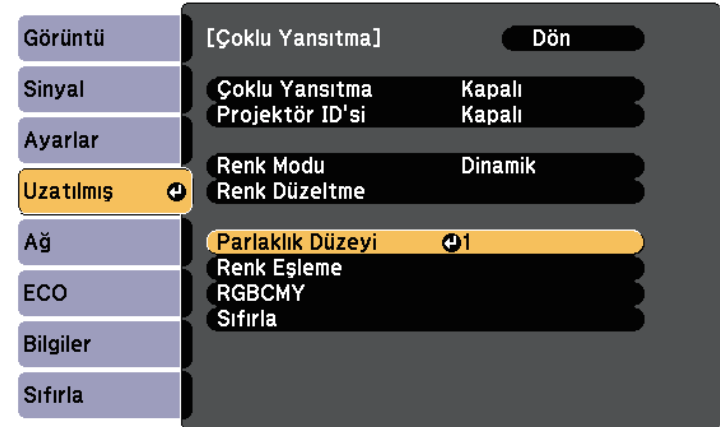
**1** [Menu] düğmesine basın, **Uzatılmış** menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



**2** **Çoklu Yansıtma** öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.



**3** **Parlaklık Düzeyi** öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.



- 4** Parlaklık düzeyini seçip [Enter] düğmesine basın.



- 5** Önceki ekrana dönmek için [Esc] düğmesine basın.

## Görüntü Renklerini Uyumlu Kılma

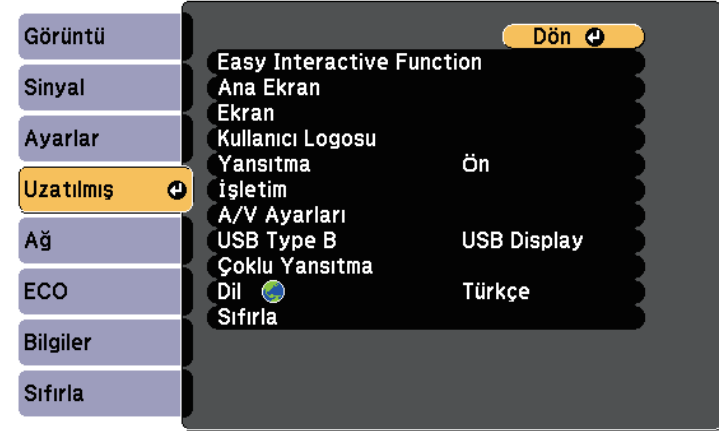
Yan yana yansıtma yapacak birden fazla projektörün görüntü kalitesini eşleştirebilirsiniz.

Tüm projektörleri açın ve her bir projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **Renk Eşleme** ayarını, tüm projektörlerin görüntü kalitesi birleşik ekranda eşleştirilecek şekilde seçin.

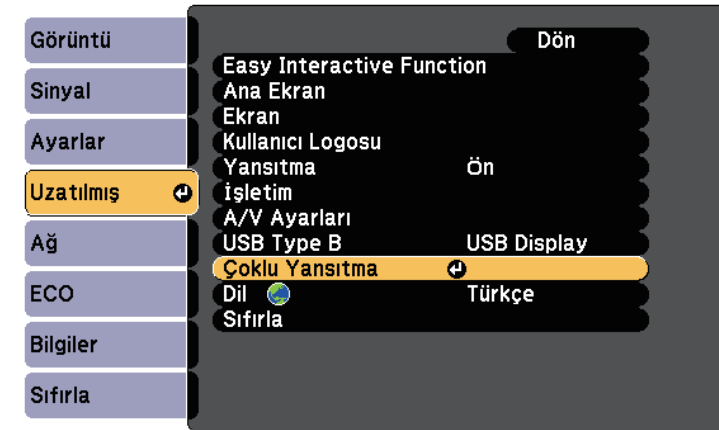


Bu işlev, beyaz tahta modunda devre dışı bırakılır.

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



- 2** **Çoklu Yansıtma** öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.

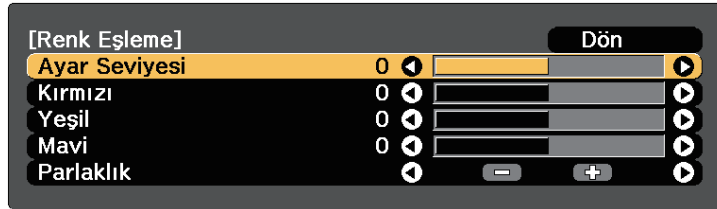


## 3 Renk Eşleme öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.



## 4 Ayar Seviyesi öğesini seçin.

Beyazdan, gri ve siyaha kadar altı ayar seviyesi vardır. Her seviyeyi ayrı ayrı ayarlayabilirsiniz.



## 5 Kırmızı, Yeşil veya Mavi öğesini seçip renk tonunu ayarlayın.

## 6 Parlaklık öğesini seçip değeri ayarlayın.

## 7 4. adıma dönün ve başka bir seviyeyi ayarlayın.

## 8 Önceki ekrana dönmek için [Esc] düğmesine basın.

## RGBCMY Ayarlama

R (kırmızı), G (yeşil), B (mavi), C (camgöbeği), M (eflatun) ve Y (sarı) renk bileşenleri için **Ton**, **Doygunluk** ve **Parlaklık** ayarlarını yapabilirsiniz.

Tüm projektörleri açın ve her bir projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **RGBCMY** ayarını, birleşik ekrandaki renk tonu tamamen eşit olacak şekilde seçin.



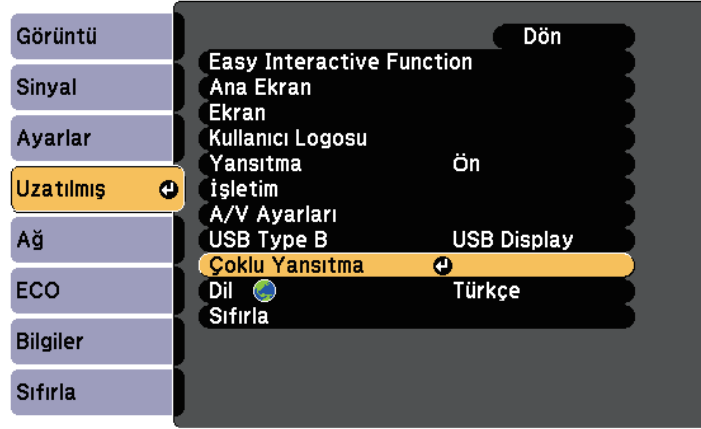
Bu işlev, beyaz tahta modunda devre dışı bırakılır.

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

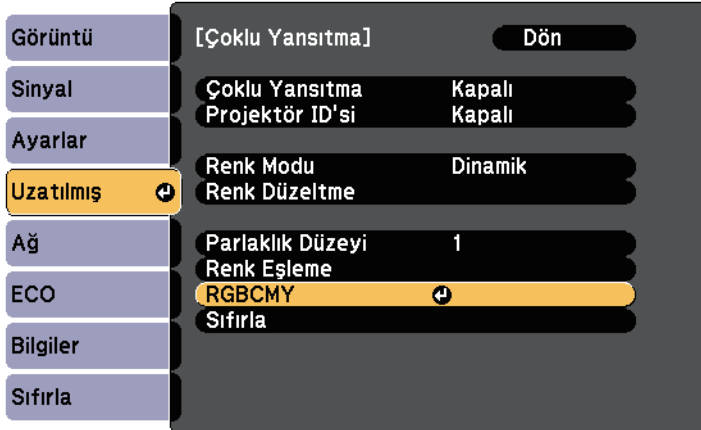




**2** Çoklu Yansıtma ögesini seçip [Enter] düğmesine basın.



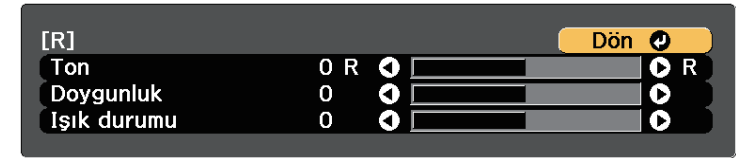
**3** RGBCMY ögesini seçip [Enter] düğmesine basın.



**4** Ayarlanacak rengi seçip [Enter] düğmesine basın.

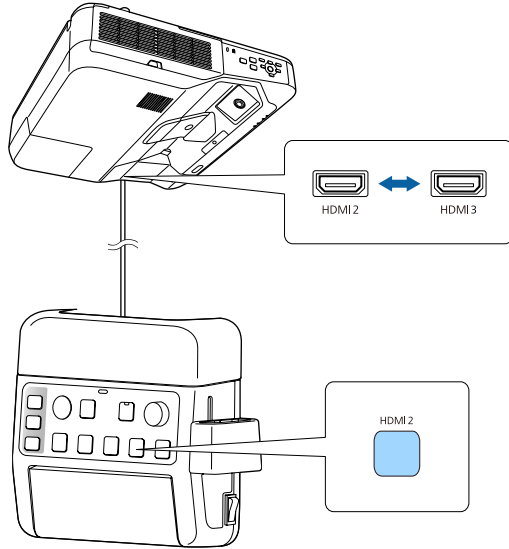
**5** Her bir ayar için aşağıdakileri gerektiği şekilde yapın:

- Rengin, mavimsi - yeşilimsi - kırmızımsı genel tonunu ayarlamak için **Ton** ayarını yapın.
- Rengin genel canlılığını ayarlamak için **Doygunluk** ayarını yapın.
- Rengin genel renk parlaklığını ayarlamak için **Parlaklık** ayarını yapın.

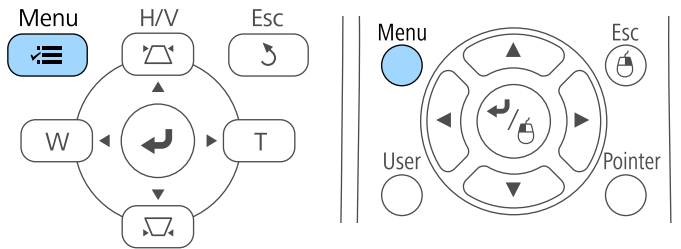


**6** Menülerden çıkmak için [Menu] veya [Esc] düğmesine basın.

Projektöre isteğe bağlı arabirim kutusu (ELPCB02) bağlandığında, projektörün HDMI3 bağlantı noktasına bağlı aygıttan görüntüler yansıtmak için aşağıdaki ayarları seçmeniz gerekir. Ayarlar seçildikten sonra, arabirim kutusundaki [HDMI2] düğmesine her bastığınızda, giriş kaynağı HDMI2 ve HDMI3 arasında geçiş yapar.



- 1 Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.



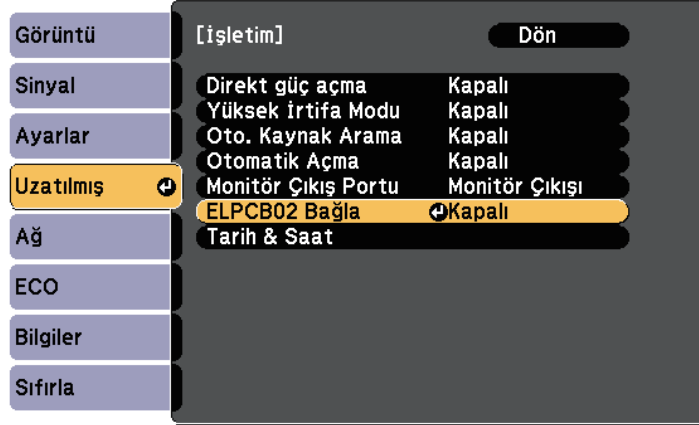
- 2 Uzatılmış menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



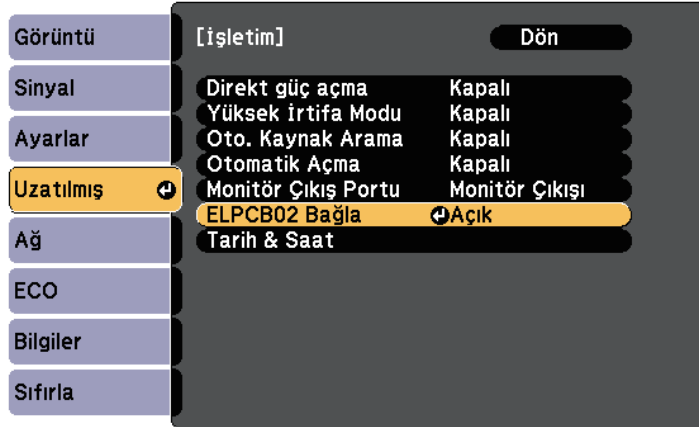
- 3 İşletim öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.



**4** ELPCB02 Bağla öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.



**5** Açık öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.



Arabirim kutusundaki [HDMI2] düğmesine her bastığınızda, giriş kaynağı HDMI2 ve HDMI3 arasında geçiş yapar.

**6** Menülerden çıkmak için [Menu] veya [Esc] düğmesine basın.

Aşağıdaki güvenlik özelliklerini kullanarak, projektörünüzü hırsızlığa veya izinsiz kullanıma karşı koruyabilirsiniz:

- Şifreyi bilmeyen kişilerin projektörü kullanmasını ve başlangıç ekranında ya da diğer ayarlarda değişiklik yapmasını önlemek için şifre güvenliği. Bu, projektör çalınsa bile kullanılamayacağı için hırsızlık önleyici bir işlev görür, ayrıca projektörü kullanacak kişileri sınırlandırabilirsiniz.
- Projektörün, kumanda panelindeki düğmeler aracılığıyla kullanılmasını engelleyen düğme kilidi. Bu, etkinlik veya gösterilerde tüm düğmeleri devre dışı bırakmak istediğinizde veya okullarda düğme kullanımını kısıtlamak istediğinizde kullanışlı bir özelliktir.
- Projektörü bulunduğu yere sabitlemek için güvenlik kablosu.

## ► İlgili Bağlantılar

- "Şifre Güvenliği Türleri" [s.140](#)
- "Projektörün Düğmelerini Kilitleme" [s.142](#)
- "Güvenlik Kablosu Bağlama" [s.144](#)

## Şifre Güvenliği Türleri

Tek bir ortak şifre kullanarak aşağıdaki şifre güvenliği türlerini oluşturabilirsiniz:

- **Açma Koruması** şifresi, şifreyi girmeyen kişilerin projektörü kullanabilmesini engeller. Güç kablosu takılıp projektör ilk defa açıldığında, doğru şifreyi girmelisiniz. Bu ayrıca Direkt güç açma ve Otomatik Açma işlevleri için de geçerlidir.
- **Kull. Logosu Koruma** şifresi, projektör açılınca, sinyal girişi olmayınca veya A/V Sessiz özelliği kullanılıncı görüntülenen özel ekranın değiştirilmesini önler. Özel ekran, projektör sahibinin kimliğini ortaya koyduğundan hırsızlığa karşı caydırıcıdır.
- **Ağ Koruma** şifresi, herhangi birinin projektörün Ağ ayarlarını değiştirmesini önler.

## ► İlgili Bağlantılar

- "Şifre Oluşturma" [s.140](#)

- "Şifre Güvenliği Türlerini Seçme" [s.141](#)
- "Projektörü Kullanmak için Şifre Girme" [s.142](#)

## Şifre Oluşturma

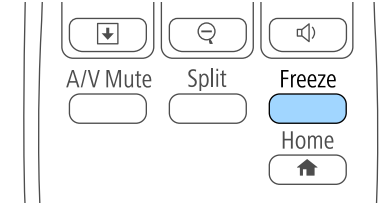
Şifre güvenliğini kullanabilmek için bir şifre oluşturmanız gerekir.



Varsayılan şifre "0000" değerine ayarlanmıştır. Bu şifreyi istediğiniz şekilde değiştirin.

1

Uzaktan kumandadaki [Freeze] düğmesini yaklaşık 5 saniye basılı tutun.

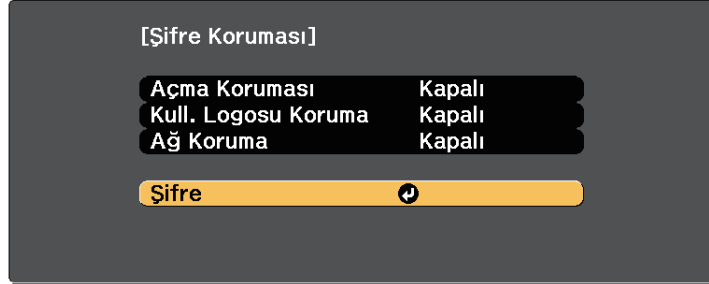


Şifre Koruması ayar menüsünü göreceksiniz.



Şifre Koruması zaten etkinleştirilmişse, Şifre Koruması ayar menüsünü görüntülemek için doğru şifreyi girmeniz gerekir.

- 2** Şifre'yi seçin ve [Enter]'a basın.



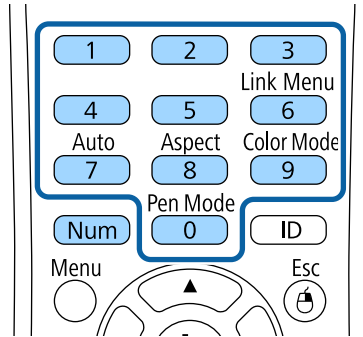
"Şifre değiştirilsin mi?" mesajını göreceksiniz.

- 3** Evet'i seçin ve [Enter] düğmesine basın.



**Hayır**'ı seçerseniz, Şifre Koruması ayar menüsü tekrar görüntülenir.

- 4** Uzaktan kumandadaki [Num] düğmesini basılı tutun ve dört haneli bir şifre oluşturmak için sayı tuşlarını kullanın.



Şifre girildikçe \*\*\*\* olarak görüntülenir. Dört haneyi de girdiğiniz zaman bir onay mesajı gösterilir.

- 5** Şifreyi tekrar girin.

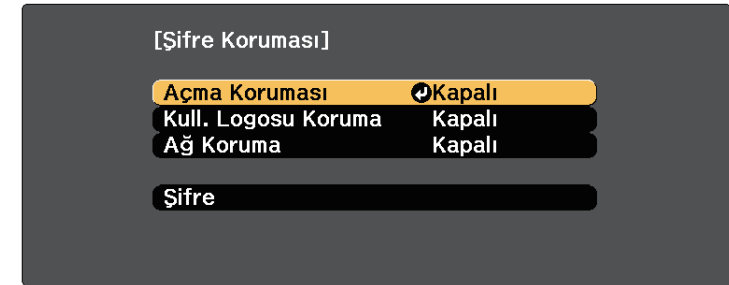
"Yeni şifre kaydedildi." mesajını görürsünüz. Şifreyi yanlış girmeniz durumunda, şifreyi tekrar girmenizi isteyen bir mesaj görüntülenir.

- 6** Menüye geri dönmek için [Esc] düğmesine basın.

- 7** Şifrenizi not edin ve güvenli bir yerde saklayın.

## Şifre Güvenliği Türlerini Seçme

Bir şifre oluşturduktan sonra, kullanmak istediğiniz şifre güvenliği türlerini seçmenize imkân tanıyan bu menüyü görürsünüz.



Bu menüyü görmüyorsanız, menü görüntülenene kadar uzaktan kumanda üzerindeki [Freeze] düğmesini 5 saniye basılı tutun.

- Projektörün yetkisiz olarak kullanılmasını önlemek için, **Açma Koruması** ayarı olarak **Açık**'ı seçin.
- Kullanıcı Logosu ekranı veya ilgili ekran ayarlarında değişiklikleri önlemek için, **Kull. Logosu Koruma** ayarında **Açık**'ı seçin.
- Ağ ayarlarında değişiklikleri önlemek için, **Ağ Koruma** ayarı olarak **Açık**'ı seçin.

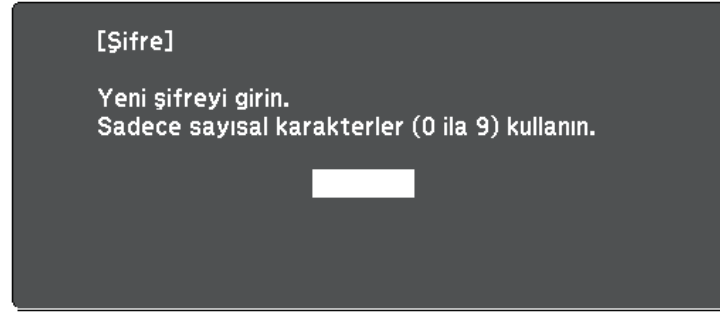
Hırsızlığa karşı ek bir caydırıcılık olarak, projektörün üzerine bir şifre koruması etiketi de yapıştırabilirsiniz.



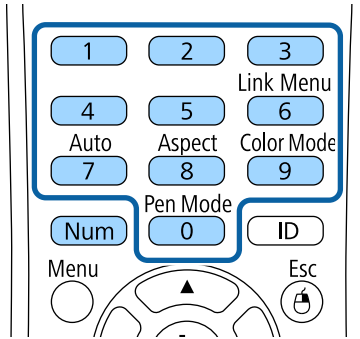
Uzaktan kumandayı emniyetli bir yerde saklayın; kaybetmeniz halinde şifreyi giremezsiniz.

## Projektörü Kullanmak için Şifre Girme

Şifre ekranı görüntülenince doğru şifreyi girin.



- 1 Sayı tuşlarını kullanarak şifreyi girerken, uzaktan kumandadaki [Num] düğmesini basılı tutun.



Şifre ekranı kapanır.

2

Şifre hatalıysa, şifreyi yeniden girmenizi isteyen bir ileti kutusu görünür. Devam etmek için doğru şifreyi girin.

### Dikkat

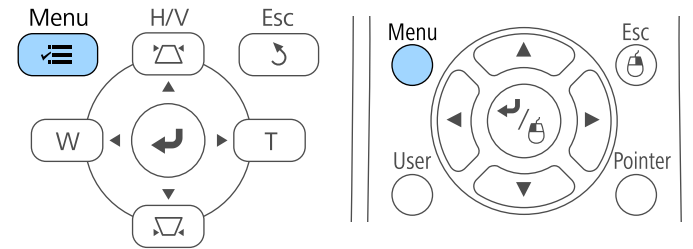
- Arka arkaya üç kez yanlış şifre girilirse, "Projektör kilitlenecek." mesajı yaklaşık 5 dakika boyunca görüntülenir ve ardından projektör bekleme moduna geçer. Bu durumda güç kablosunu elektrik prizinden çıkarın, tekrar takın ve projektörün gücünü tekrar açın. Projektör, şifre girişi ekranını tekrar görüntüleyecektir; buradan doğru şifreyi girebilirsiniz.
- Şifreyi unuttuysanız, ekranda görünen "**Talep Kodu:** xxxxx" numarasını not edin ve yardım için Epson ile iletişime geçin.
- Yukarıdaki işlemi tekrarlamaya devam eder ve şifreyi ardı ardına 30 defa yanlış girerseniz, "Projektör kilitlenecek. mesajı Belgelerinizde açıklandığı şekilde Epson'la temas kurun." görüntülenir ve projektör daha fazla şifre girişi kabul etmez. Yardım için Epson ile iletişime geçin.

## Projektörün Düğmelerini Kilitleme

Başkalarının projektörü kullanmasını engellemek için, kumanda panelindeki düğmeleri kilitleyebilirsiniz. Projektör uzaktan kumanda ile kontrol edilebilir.

1

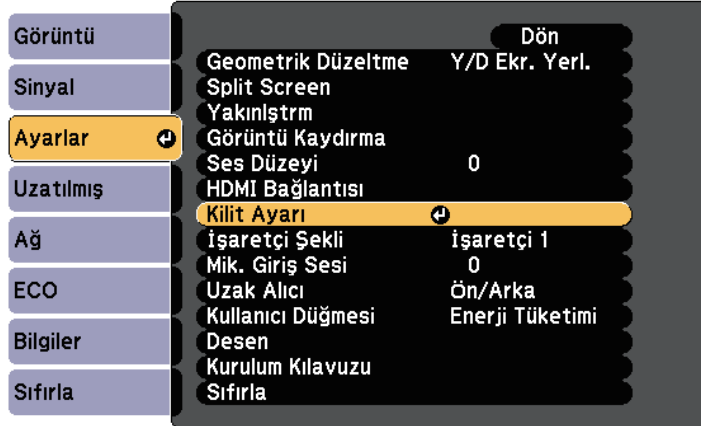
Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.



**2** Ayarlar menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



**3** Kilit Ayarı ayarını seçin ve [Enter]'a basın.



**4** İşletim Kilidi'ni seçin ve [Enter]'a basın.



**5** Aşağıdaki kilit türlerinden birini seçin ve [Enter]'a basın:

- Projektörün tüm düğmelerini kilitlemek için, **Tam Kilit**'i seçin.
- Projektörün güç düğmesi hariç tüm düğmelerini kilitlemek için, **Çalışma Kilidi**'i seçin.

Bir onay iletisi göreceksiniz.

**6** Evet'i seçin ve [Enter] düğmesine basın.

İşletim Kilidi ayarı etkin olur.

## İlgili Bağlantılar

- "Projektör Düğmelerinin Kilidini Kaldırma" s.143

## Projektör Düğmelerinin Kilidini Kaldırma

Projektörün düğmeleri kilitlenmişse, kilidi kaldırmak için aşağıdakilerden birini yapın.

- Kumanda panelindeki [Enter] düğmesini yaklaşık 7 saniye basılı tutun. Bir mesaj görüntülenir ve kilit kaldırılır.
- Projektörün **Ayarlar** menüsünde **İşletim Kilidi** ayarı olarak **Kapalı**'yı seçin.

☛ Ayarlar > Kilit Ayarı > İşletim Kilidi

## ► İlgili Bağlantılar

- "Projektör Özellik Ayarları - Ayarlar Menüsü" s.176

## Güvenlik Kablosu Bağlama

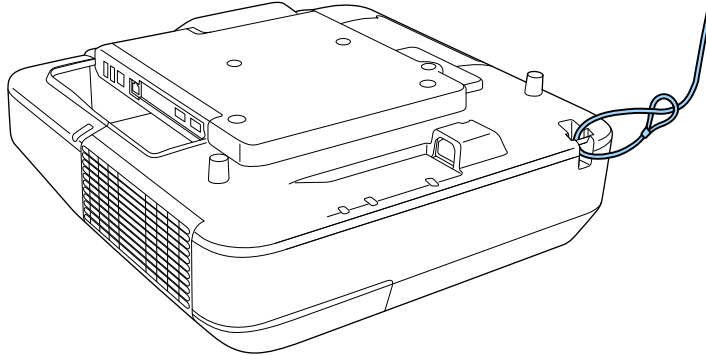
Hırsızlığa karşı koruma olarak, projektöre güvenlik kablosu bağlayabilirsiniz.

- Kensington Microsaver Security System bağlamak için, projektörün üzerindeki güvenlik yuvasını kullanın.



Microsaver Security System hakkında daha fazla bilgi için, <http://www.kensington.com/> adresini ziyaret edin.

- Tel kablo bağlamak için projektörün üzerindeki güvenlik kablosu bağlama noktasını kullanın ve bu kabloyu odadaki sabit bir noktaya veya ağır bir eşyaya sabitleyin.



Piyasada satılan hırsızlık önleyici kablo kilitlerinden birini kullanabilirsiniz. Kilitleme talimatları için kablo kilidi ile birlikte verilen belgeyi okuyun.



# Projektörü Ağ Üzerinde Kullanma

Projektörünüzü ağ üzerinde kullanılabilecek biçimde ayarlamak için bu bölümlerdeki talimatları uygulayın.

## ► İlgili Bağlantılar

- "Kablolu Ağ Üzerinde Yansıtma" [s.146](#)
- "Kablosuz Ağ Üzerinde Yansıtma" [s.149](#)

Görüntüleri bir kablolu ağ üzerinden projektörünüze gönderebilirsiniz. Bunu yapmak için, projektörü ağınıza bağlayıp, projektörünüzü ve bilgisayarınızı ağ üzerinde yansıtma için ayarlayın.

Projektörü burada açıklandığı gibi bağlayıp ayarladıktan sonra, EasyMP Multi PC Projection yazılımını Epson Projector Software CD-ROM'undan (varsa) veya web sitesinden yükleyin.

EasyMP Multi PC Projection yazılımı, bilgisayarınızı ağ üzerinde yansıtma için ayarlar. Bir ağ üzerinden kullanıcının bilgisayar ekranlarını yansıtarak etkileşimli toplantılar yapmanızı da sağlar. Yönergeler için, *EasyMP Multi PC Projection Kullanım Kılavuzu*'na bakın.

## » İlgili Bağlantılar

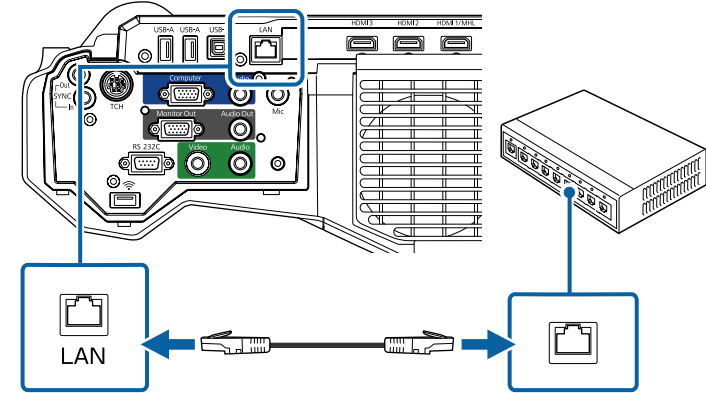
- "Bir Kablolu Ağa Bağlanma" [s.146](#)
- "Kablolu Ağ Ayarlarını Seçme" [s.146](#)

## Bir Kablolu Ağa Bağlanma

Projektörü bir kablolu yerel alan ağına (LAN) bağlamak için 100Base-TX veya 10Base-T ağ kablosu kullanın. Düzgün veri iletimini sağlamak için Kategori 5 kılıflı kablo veya daha iyisini kullanın.

- 1** Ağ kablosunun bir ucunu ağ göbeğinize, anahtarınıza veya yönlendiricinize bağlayın.

- 2** Kablonun diğer ucunu projektörün LAN bağlantı noktasına bağlayın.



## Kablolu Ağ Ayarlarını Seçme

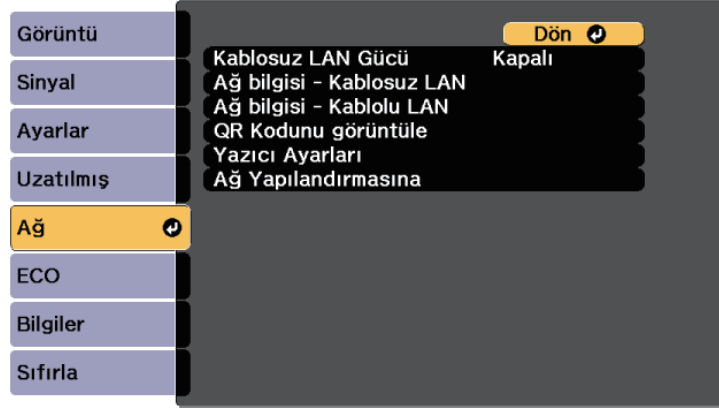
Ağınızdaki bilgisayarlardan yansıtabilmek için önce projektörde ağ ayarlarını seçmeniz gerekir.



Projektörü, LAN bağlantı noktasını kullanarak kablolu ağınıza zaten bağlamış olduğunuzdan emin olun.

- 1** Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.

**2** Ağ menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



**3** Ağ Yapılandırması ögesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.

**4** Temel menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



**5** Gereken temel seçenekleri seçin.

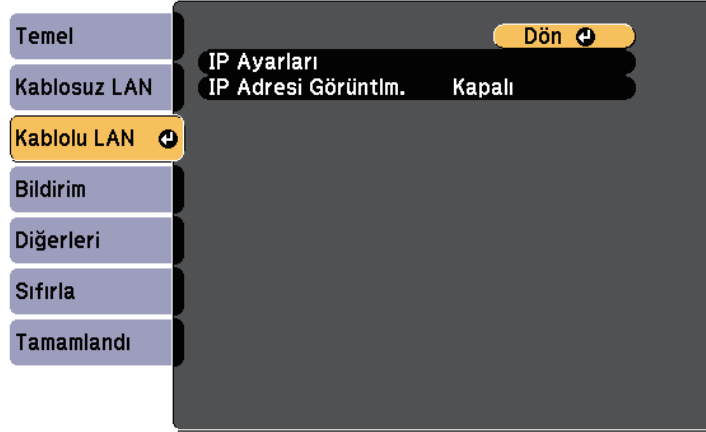
- **Projektör Adı**, projektörü ağ üzerinde tanımlamak için 16 alfa sayısal karakter uzunluğunda bir ad girebilmenizi sağlar.

- **PJBağlantı Parolası**, projektörün kontrol edilmesi için PJLink protokolünü kullanmak için 32 alfa sayısal karakter uzunluğunda bir parola girebilmenizi sağlar.
- **Remote Şifresi**, projektöre Web Uzak kullanarak erişmek için 8 alfa sayısal karaktere kadar bir şifre girmenizi sağlar. (Kullanıcı adı EPSONREMOTE, varsayılan şifre guest şeklindedir.)
- **Web Kontrol Parolası**, projektöre web üzerinden erişmek için 8 alfa sayısal karaktere kadar bir şifre girmenizi sağlar. (Kullanıcı adı EPSONWEB, varsayılan şifre admin şeklindedir.)
- **Moderatör Şifresi**, EasyMP Multi PC Projection veya Epson iProjection kullanarak projektöre moderatör olarak erişmek için dört basamaklı bir sayısal şifre girmenizi sağlar. (Varsayılan olarak hiçbir şifre ayarlı değildir.)
- **Projektör anah.söz.**, odada bulunmayan bir kişinin projektöre erişmesini önlemek için güvenlik parolasını etkinleştirebilmenizi sağlar. Projektöre erişmek ve geçerli ekranı paylaşmak için EasyMP Multi PC Projection veya Epson iProjection kullanarak bir bilgisayardan görüntülenen, rastgele bir anahtar sözcük girmelisiniz.
- **LAN Bilgisini Göster**, projektörün ağ bilgileri için görüntüleme biçimini ayarlamamanızı sağlar.



Adı, şifreleri ve anahtar sözcüğü girmek için, görüntülenen klavyeyi kullanın. Karakterleri işaretlemek için uzaktan kumandadaki ok düğmelerine basın, seçmek için de [Enter]'a basın.

**6** Kablolu LAN menüsünü seçin ve [Enter]'a basın.



**7** IP Ayarları öğesini seçip [Enter] düğmesine basın.

**8** Gerektiğinde IP Ayarları öğesini seçin.

- Ağınız adresleri otomatik olarak atıyorsa, **DHCP** özelliğini **Açık** olarak ayarlayın.
- Adresleri manüel olarak ayarlamanız gerekiyorsa, **DHCP** özelliğini **Kapalı** olarak ayarlayıp, projektörün **IP Adresi**, **Alt Ağ Maskesi** ve **Ağ Geçidi Adresi** bilgilerini gerektiği gibi girin.



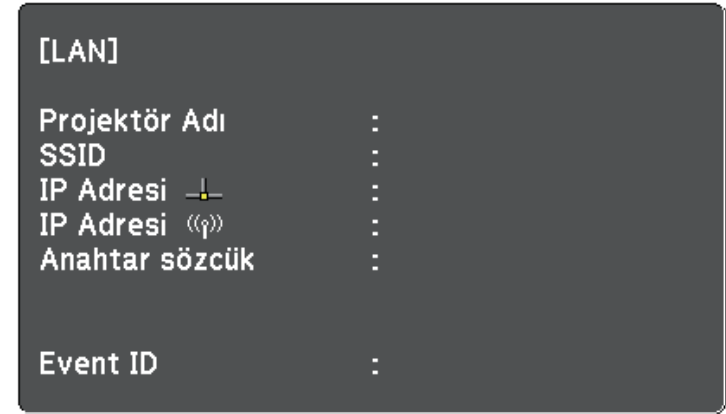
Görüntülenen klavyede istediğiniz rakamları vurgulamak için uzaktan kumanda ok düğmelerine basın. Vurgulanan bir rakamı seçmek için [Enter] düğmesine basın.

**9** LAN bekleme ekranında ve Ana ekranda IP adresinin görüntülenmesini önlemek için **IP Adresi Görüntüleme** özelliğini **Kapalı** olarak ayarlayın.

**10** Ayarları seçmeniz bitince **Tamamlandı**'yı seçin ve ekrandaki talimatları izleyerek ayarlarınızı kaydedip menülerden çıkın.

**11** Uzaktan kumandadaki [LAN] düğmesine basın.

LAN bekleme ekranında doğru IP adresini gördüğünüzde kablolu ağ ayarları tamamlanmıştır.



Görüntüleri bir kablosuz ağ üzerinden projektörünüze gönderebilirsiniz.

Bunu yapmak amacıyla, Epson 802.11b/g/n kablosuz LAN modülünü kurmalı, projektörün **Ağ** menülerini kullanarak projektörünüzü ve bilgisayarınızı kablosuz yansıtma için ayarlamalısınız.

Kablosuz LAN modülünü kurup projektörü ayarladıktan sonra, (varsa) Epson Projektör Yazılımı CD-ROM'undaki ağ yazılımını yükleyin veya gerekiyorsa yazılımı indirin. Kablosuz ağ üzerinde yansıtmayı kurmak ve kontrol etmek için, aşağıdaki yazılımları ve belgeleri kullanın:

- EasyMP Multi PC Projection yazılımı, bir ağ üzerindeki kullanıcıların bilgisayar ekranlarını yansıtarak interaktif toplantılar yapabilmenizi sağlar. Yönergeler için, *EasyMP Multi PC Projection Kullanım Kılavuzu*'na bakın.
- Epson iProjection uygulaması, iOS veya Android aygıtlardan yansıtmanıza olanak tanır.

Epson iProjection uygulamasını App Store veya Google Play'den indirebilirsiniz. App Store veya Google Play ile iletişim sırasında uygulanan ücretler müşterinin sorumluluğundadır.

## » İlgili Bağlantılar

- "Kablosuz LAN Modülü Kurma" [s.149](#)
- "Kablosuz Ağ Ayarlarını Manuel Olarak Seçme" [s.150](#)
- "Windows'ta Kablosuz Ağ Ayarlarını Seçme" [s.152](#)
- "OS X'te Kablosuz Ağ Ayarlarını Seçme" [s.152](#)
- "Kablosuz Ağ Güvenliğini Ayarlama" [s.152](#)
- "Bir Mobil Aygıtı Bağlanmak için QR Kodu Kullanma" [s.153](#)
- "Windows İşletim Sistemli Bir Bilgisayar Bağlamak İçin USB Anahtarı Kullanma" [s.154](#)

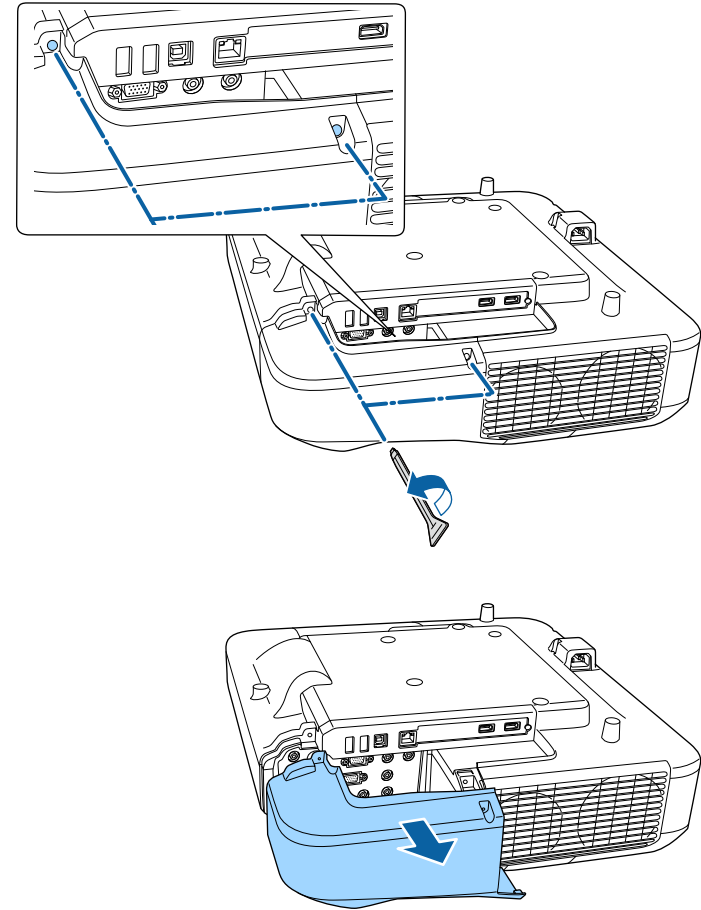
## Kablosuz LAN Modülü Kurma

Projektörü bir kablosuz ağ üzerinden kullanmak için Epson 802.11b/g/n kablosuz LAN modülünü kurun. Başka türde bir kablosuz LAN modülü kurmayın.

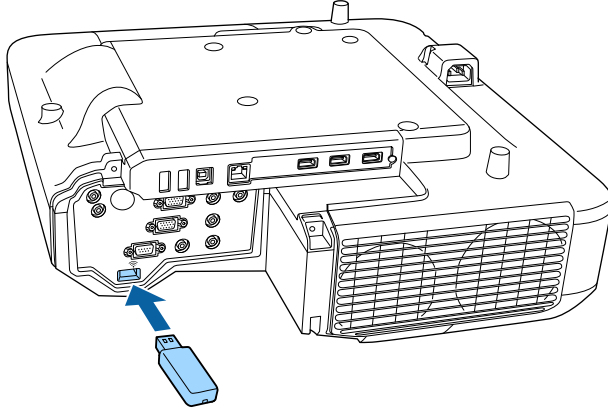
### Dikkat

Kablosuz yansıtma yaparken veya modülün göstergesi yanıp sönüyorken ya da mavi renkte yanıyorken modülü asla kaldırmayın. Modül zarar görebilir, veriler kaybedilebilir.

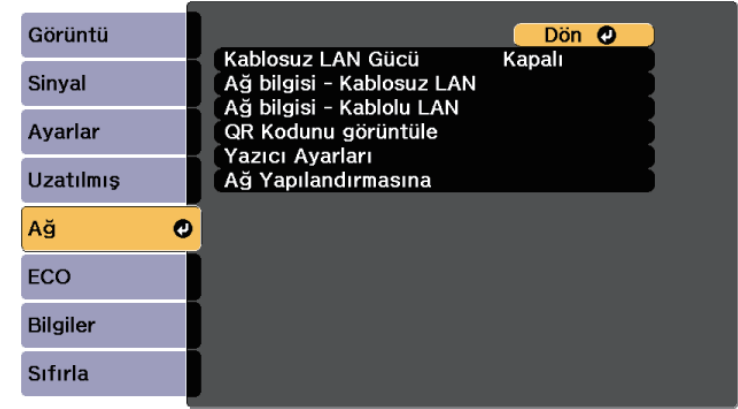
- 1 Kablo kapağını açmak için iki kablo kapağı vidasını da çıkarın.



- 2** Kablosuz LAN modülünü, kablosuz LAN modülü yuvasına bağlayın.



- 2** Ağ menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



## Kablosuz Ağ Ayarlarını Manuel Olarak Seçme

Kablosuz ağınızdan yansıtma yapmaya başlamadan önce, projektör için ağ ayarlarını seçmeniz gerekir.

- 1** Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.

- 3** Kablosuz Güç ayarı olarak **Kablosuz LAN Açık**'ı seçin.



- 4** Ağ Yapılandırması öğesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.

**5** Temel menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.



**6** Gereken temel seçenekleri seçin.

- **Projektör Adı**, projektörü ağ üzerinde tanımlamak için 16 alfa sayısal karakter uzunluğunda bir ad girebilmenizi sağlar.
- **PJBağlantı Parolası**, projektörün kontrol edilmesi için PjLink protokolünü kullanmak için 32 alfa sayısal karakter uzunluğunda bir parola girebilmenizi sağlar.
- **Remote Şifresi**, projektöre Web Uzak kullanarak erişmek için 8 alfa sayısal karaktere kadar bir şifre girmenizi sağlar. (Kullanıcı adı EPSONREMOTE, varsayılan şifre **guest** şeklindedir.)
- **Web Kontrol Parolası**, projektöre web üzerinden erişmek için 8 alfa sayısal karaktere kadar bir şifre girmenizi sağlar. (Kullanıcı adı EPSONWEB, varsayılan şifre **admin** şeklindedir.)
- **Moderatör Şifresi**, EasyMP MultiPC Projection veya Epson iProjection kullanarak projektöre moderatör olarak erişmek için dört basamaklı bir sayısal şifre girmenizi sağlar. (Varsayılan olarak hiçbir şifre ayarlı değildir.)
- **Projektör anah.söz.**, odada bulunmayan bir kişinin projektöre erişmesini önlemek için güvenlik parolasını etkinleştirebilmenizi sağlar. Projektöre erişmek ve geçerli ekranı paylaşmak için EasyMP MultiPC Projection veya Epson iProjection kullanarak bir

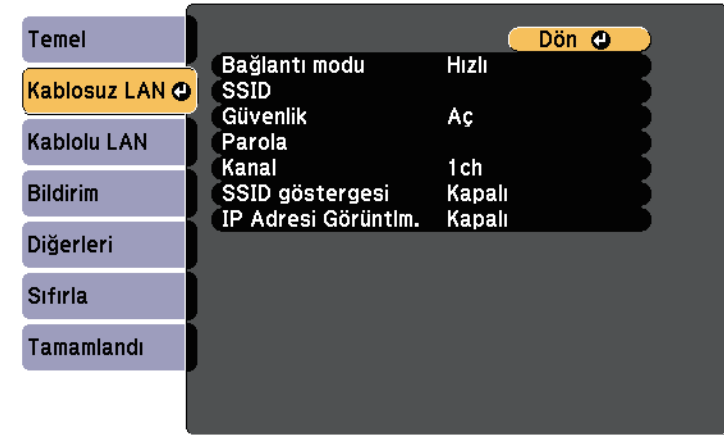
bilgisayardan görüntülenen, rastgele belirlenmiş bir anahtar sözcük girmelisiniz.

- **LAN Bilgisini Göster**, projektörün ağ bilgileri için görüntüleme biçimini ayarlamamanızı sağlar.



Adı ve şifreyi girmek için, görüntülenen klavyeyi kullanın. Karakterleri işaretlemek için uzaktan kumandadaki ok düğmelerine basın, seçmek için de [Enter]'a basın.

**7** Kablosuz LAN menüsünü seçin ve [Enter]'a basın.



**8** Bağlantı modu ayarını seçin.

- **Hızlı**, kablosuz iletişim kullanarak birden fazla akıllı telefona, tablete veya bilgisayara doğrudan bağlanmanızı sağlar.
- **Gelişmiş**, bir kablosuz ağ erişim noktası üzerinden birden fazla akıllı telefona, tablete veya bilgisayara bağlanmanızı sağlar.

**9** Gelişmiş bağlantı modunu seçtiyseniz, bağlanmak istediğiniz erişim noktasını seçmek için **Erişim Noktası Ara** ögesini seçin.



SSID'yi manuel olarak atamanız gerekirse, SSID'yi girmek için **SSID** ögesini seçin.

- 10** Gelişmiş bağlantı modu için, gerekliyse ağınıza özgü IP ayarlarını atayın.
  - Ağınız adresleri otomatik olarak atıyorsa, **DHCP** ayarını **Açık** olarak belirlemek için **IP Ayarları**'nı seçin.
  - Adresleri manüel olarak ayarlamanız gerekiyorsa, **DHCP** ayarını **Kapalı** olarak ayarlamak için **IP Ayarları**'nı seçin, ardından projektörün **IP Adresi**, **Alt Ağ Maskesi** ve **Ağ Geçidi Adresi** bilgilerini gerektiği gibi girin.
- 11** LAN bekleme ekranında ve Ana ekranda SSID ya da IP adresinin görüntülenmesini önlemek için, **SSID göstergesi** veya **IP Adresi Görüntüleme** ayarını **Kapalı** olarak ayarlayın.
- 12** Ayarları seçmeniz bitince, **Tamamlandı** ögesini seçin, ekrandaki talimatları izleyerek ayarlarınızı kaydedip menülerden çıkın.
- 13** Uzaktan kumandadaki [LAN] düğmesine basın.

LAN bekleme ekranında doğru IP adresini gördüğünüzde kablosuz ağ ayarları tamamlanmıştır.

[LAN]	
Projektör Adı	:
SSID	:
IP Adresi	:
IP Adresi	:
Anahtar sözcük	:
Event ID	:

Projektörünüz için kablosuz ağ ayarlarını yaptıktan sonra, bilgisayarınızda kablosuz ağı seçmeniz gerekir. Ardından projektöre kablosuz ağ kullanarak görüntüleri göndermek için ağ yazılımını başlatın.

## Windows'ta Kablosuz Ağ Ayarlarını Seçme

Projektöre bağlanmadan önce, bilgisayarınızda doğru kablosuz ağı seçin.

- 1** Kablosuz yazılımınıza erişmek için, Windows görev çubuğundaki ağ simgesine çift tıklayın.
- 2** Gelişmiş bağlantı modunda bağlanıldığında, projektörün bağlandığı ağın ağ adını (SSID) seçin.
- 3** **Bağlan**'a tıklayın.

## OS X'te Kablosuz Ağ Ayarlarını Seçme

Projektöre bağlanmadan önce, OS X'te doğru kablosuz ağı seçin.

- 1** Ekranın en üstündeki menü çubuğunda bulunan AirPort simgesine tıklayın.
- 2** Gelişmiş bağlantı modunda bağlanıldığında, AirPort'un açıldığından emin olun ve projektörün bağlandığı ağın ağ adını (SSID) seçin.

## Kablosuz Ağ Güvenliğini Ayarlama

Kablosuz ağ üzerinde kullanacağınız projektörünüz için güvenlik ayarı yapabilirsiniz. Aşağıdaki güvenlik seçeneklerinden birini, ağınızda kullanılan ayarlarla eşleşecek biçimde ayarlayın:

- WPA2-PSK güvenliği
- WPA/WPA2-PSK güvenliği \*

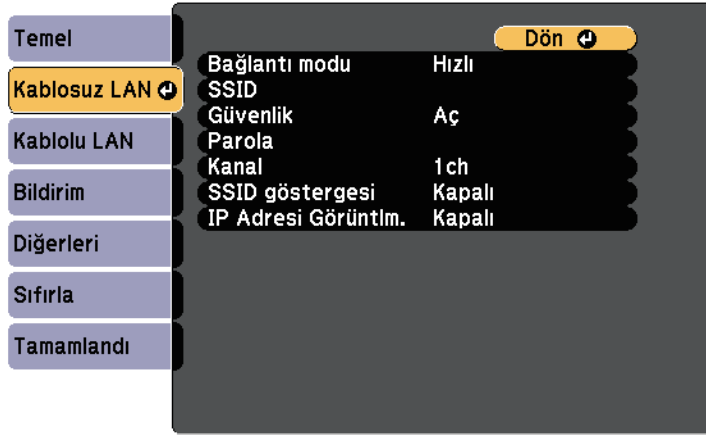


\* Yalnızca Gelişmiş bağlantı modu için kullanılabilir.



Doğru bilgilerin girilmesi hakkında bilgi almak için ağ yöneticinize danışın.

- 1 Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.
- 2 Ağ menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.
- 3 Ağ Yapılandırması ögesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.
- 4 Kablosuz LAN menüsünü seçin ve [Enter]'a basın.



- 5 Güvenlik ayarını seçip [Enter] tuşuna basın.



- 6 Ağ ayarlarınıza uygun güvenlik ayarlarını seçin.
- 7 Ayarları yapmanız bitince, **Tamamlandı**'yı seçin ve ekrandaki talimatları izleyerek ayarlarınızı kaydedip menülerden çıkın.

## » İlgili Bağlantılar

- "Ağ Menüsü - Kablosuz LAN Menüsü" [s.187](#)

## Bir Mobil Aygıtı Bağlanmak için QR Kodu Kullanma

Projektörünüz için kablosuz ağ ayarlarını seçtikten sonra, QR kodunu ekranda görüntüleyebilir ve Epson iProjection uygulamasını kullanarak bir mobil aygıtı bağlanmak için kullanabilirsiniz.



- Aygıtınıza Epson iProjection uygulamasının en son sürümünü yüklediğinizden emin olun (bu özelliği V1.3.0 veya üstü destekler).
- Epson iProjection uygulamasını App Store veya Google Play'den ücretsiz olarak indirebilirsiniz. App Store veya Google Play ile iletişim sırasında uygulanan ücretler müşterinin sorumluluğundadır.
- Hızlı bağlantı modunda Epson iProjection kullanılırken güvenlik ayarlarının yapılmasını öneririz.

- 1 Uzaktan kumandadaki [LAN] düğmesine basın.  
Yansıtılan yüzeyde QR kodu görüntülenir.



- QR kodunu görmezseniz, projektörün **Ağ** menüsünde **LAN Bilgisini Göster** özelliğini **Metin ve QR Kodu** olarak ayarlayın.  
☛ **Ağ > Ağ Yapılandırmasına > Temel > LAN Bilgisini Göster**
- QR kodunu gizlemek için [Esc] düğmesine basın.
- QR kodunu, Ana ekranda simgeyi seçerek de görüntüleyebilirsiniz.

- 2 Mobil aygıtınızda Epson iProjection uygulamasını başlatın.

- 3 Mobil aygıtınızı projektöre bağlamak için mobil aygıtınızla QR kodunu okutun.



QR kodunun doğru okunması için, ekrana kare biçimde ve yeterince yakından baktığınızdan ve yansıtılan kodun mobil aygıtınızın QR kodu okuyucusunun kılavuzlarına oturduğundan emin olun. Ekrandan fazla uzak olduğunuzda kod okutulamayabilir.

Bir bağlantı kurulduğunda mobil aygıttaki görüntü görüntülenir. Menüde **Photos**, **Documents** veya **Web Page** ögesine dokunup, yansıtmak istediğiniz dosyayı seçin.

## Windows İşletim Sistemli Bir Bilgisayar Bağlamak İçin USB Anahtarı Kullanma

Projektörü kablosuz LAN destekleyen, Windows işletim sistemli bir bilgisayara hızla bağlamak için USB anlık sürücünüzü bir USB anahtarı olarak ayarlayabilirsiniz. USB anahtarı, otomatik olarak bir bilgisayarın kablosuz ağ ayarlarını seçmenize ve sunumunuzu kablosuz olarak yansıtmaya olanak tanır.

- 1 USB anahtarını EasyMP Multi PC Projection kullanarak ayarlayın.



Yönergeler için, *EasyMP Multi PC Projection Kullanım Kılavuzu*'na bakın.

- 2 Kablosuz LAN modülünün projektörünüze kurulduğundan ve yüklendiğinden emin olun.

- 3 Projektörü açın.

- 4 Uzaktan kumandadaki [LAN] düğmesine basın.  
LAN bekleme ekranı görüntülenir. SSID ve IP adresinin görüntülendiğini doğrulayın.

- 5 USB anahtarını çıkarın.

- 6 USB anahtarını, bilgisayarınızdaki bir USB bağlantı noktasına bağlayın.



Windows Vista'da, Otomatik Kullan penceresi görüntülenirse, **MPPLaunch.exe** ögesini, ardından da **İzin Ver** ögesini seçin.

- 7 Gerekli uygulamayı yüklemek için ekrandaki yönergeleri izleyin.



- Windows Güvenlik Duvarı mesajı görüntülenirse, **Evet**'i tıklatarak güvenlik duvarını devre dışı bırakın.
- Yazılımı kurmak için yönetici yetkisine sahip olmanız gerekir.
- Otomatik olarak yüklenmezse, USB anahtarında **MPPLaunch.exe** dosyasına çift tıklayın.

Birkaç dakika sonra, bilgisayarınızdan gelen görüntü projektör tarafından gösterilir. Gösterilmiyorsa, projektörün uzaktan kumandasındaki [LAN] düğmesine basın veya bilgisayarınızı yeniden başlatın.

**8**

Sunumunuzu çalıştırın.

**9**

Kablosuz projeksiyonu tamamlayınca, Windows görev çubuğundaki **Donanımı Güvenle Kaldır** seçeneğini seçin ve USB Key'i bilgisayarınızdan kaldırın.



Kablosuz LAN bağlantınızı yeniden etkinleştirmek için bilgisayarınızı yeniden başlatmanız gerekebilir.

# Projektörün İzlenmesi ve Kontrol Edilmesi

Projektörü bir ağ üzerinden izlemek ve kontrol etmek için bu bölümlerdeki talimatları uygulayın.

## ► İlgili Bağlantılar

- "EasyMP Monitör" [s.157](#)
- "Ağa Bağlanmış bir Projektörü Web Tarayıcı Kullanarak Kontrol Etme" [s.158](#)
- "Projektör Ağ E-Posta Uyarılarını Ayarlama" [s.160](#)
- "SNMP Kullanarak İzlemeyi Ayarlama" [s.161](#)
- "ESC/VP21 Komutlarını Kullanma" [s.162](#)
- "PJLink Desteği" [s.164](#)
- "Crestron RoomView Desteği" [s.165](#)

EasyMP Monitor yazılımı (sadece Windows), projektörünüzü ağ üzerinden izleyip kontrol edebilmenizi sağlar. Yönergeler için *EasyMP Monitor Kullanım Kılavuzu* belgesine bakın.


EasyMP Monitor uygulamasını aşağıdaki web sitesinden indirebilirsiniz.

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

Projektörünüzü ağınıza bağladıktan sonra, uyumlu bir web tarayıcı kullanarak projektör ayarlarını seçebilir ve yansıtmayı kontrol edebilirsiniz. Bu sayede projektöre uzaktan erişebilirsiniz.



- Bilgisayarın ve projektörün ağa bağlı olduğundan emin olun. Kablosuz LAN üzerinden görüntüleri yansıtırken, **Gelişmiş** bağlantı modunda bağlanın.
- Web ayar ve kontrol özellikleri, bağlantı için bir proxy (vekil) sunucu kullanılmayan ağlarda Internet Explorer 9.0 ya da üzeri (Windows) ve Safari (OS X) destekler. Web tarayıcı kullanarak tüm projektör menüsü ayarlarını seçemez veya tüm projektör işlevlerini kontrol edemezsiniz.
- Projektörün **ECO** menüsünde **Bekleme Modu** özelliğini **İletişim Açık** olarak ayarlarsanız, projektör bekleme modunda olduğunda bile (güç kapalıyken), ayarları seçmek ve yansıtmayı kontrol etmek için web tarayıcı kullanabilirsiniz.

- 1 Projektörün açık olduğundan emin olun.
- 2 Bilgisayarınız veya aygıtınızın projektörle aynı ağa bağlandığından emin olun.
- 3 Bilgisayarda veya aygıtta web tarayıcınızı başlatın.
- 4 Tarayıcının adres kutusuna projektörün IP adresini girerek Epson Web Control ekranına gidin.
- 5 Web Kontrol ekranına erişmek için  simgesini seçin.




- Web Kontrol ekranını görmeden önce oturum açmanız gerekebilir. Bir oturum açma ekranı görüntülenirse kullanıcı adınızı ve şifrenizi girin. (Kullanıcı adı **EPSONWEB** ve varsayılan şifre **admin** şeklindedir.)
- Şifreyi, projektörün **Ağ** menüsündeki **Web Kontrol Parolası** kısmında değiştirebilirsiniz.  
☛ Ağ > Ağ Yapılandırmasına > Temel > Web Kontrol Parolası

- 6 Projektör menüsü ayarlarını seçmek için, menünün adını seçip, ayarları seçmek amacıyla ekrandaki talimatları izleyin.



- Bir web tarayıcı kullanarak aşağıdaki ayarları seçemezsiniz.
  - Görüntü Kaydırma
  - HDMI Bağlantısı
  - İşaretçi Şekli
  - Kullanıcı Düğmesi
  - Test Deseni
  - Easy Interactive Function
  - Kullanıcı Logosu
  - USB Type B
  - Dil
  - Event ID
  - Lamba Saatini Sıfırla
  - Yazıcı Ayarları
- Bir web tarayıcı kullanarak yalnızca aşağıdaki ayarları seçebilirsiniz.
  - Monitör Şifresi (16 alfa sayısal karaktere kadar)
  - HTTP bağlantı noktası (80 [varsayılan], 843, 3620, 3621, 3625, 3629, 4352, 4649, 5357, 10000, 10001, 41794 dışında Web Kontrol için kullanılan bağlantı noktası numarası)

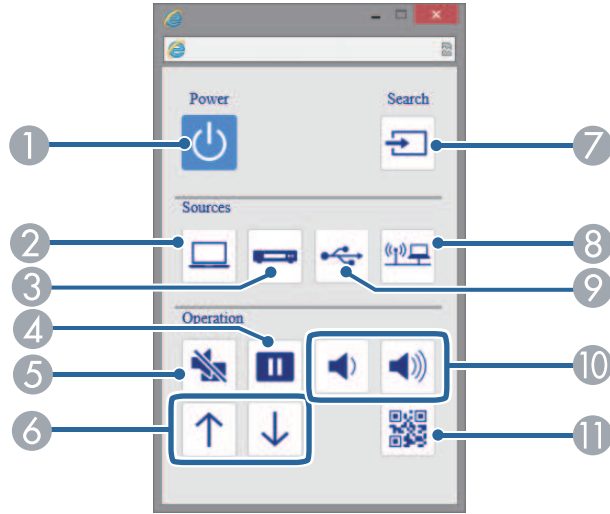
- 7 Yansıtmayı uzaktan kontrol etmek için  simgesini seçin.



- Bir oturum açma penceresi görüntülenirse, kullanıcı adınızı ve şifrenizi girin. (Kullanıcı adı **EPSONREMOTE** ve varsayılan şifre **guest** şeklindedir.)
- Şifreyi, projektörün **Ağ** menüsündeki **Remote Şifresi** kısmında değiştirebilirsiniz.  
☛ Ağ > Ağ Yapılandırmasına > Temel > Remote Şifresi

**8** Kontrol etmek istediğiniz projektör işlevine karşılık gelen simgeyi seçin.

• "Projektör Kurulum Ayarları - ECO Menüsü" [s.192](#)



- 1 Güç düğmesi kontrolü
- 2 Bilgisayar bağlantı noktası kaynağını seçer
- 3 Video ve HDMI bağlantı noktası kaynaklarını seçer
- 4 Freeze düğmesi kontrolü
- 5 A/V Mute düğmesi kontrolü
- 6 Page Up ve Page Down düğme kontrolleri
- 7 Kaynakları arar
- 8 Ağ kaynağını seçer
- 9 USB Display veya USB aygıt kaynağını seçer
- 10 Ses düzeyi düğmesi kontrolleri
- 11 QR Kodunu görüntüler

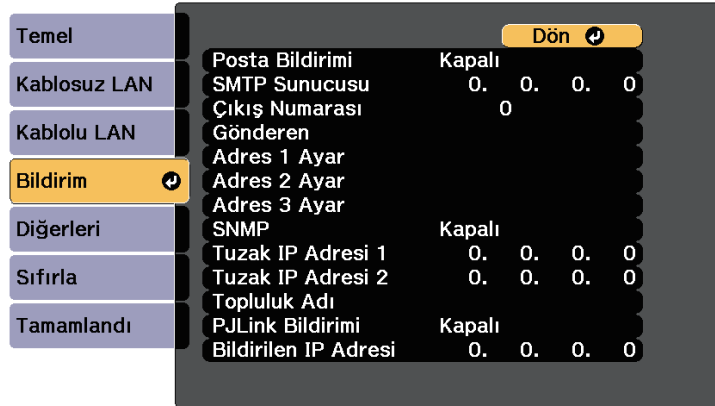
## » İlgili Bağlantılar

- "Projektör Ağ Ayarları - Ağ Menüsü" [s.185](#)
- "Ağ Menüsü - Temel Menü" [s.186](#)

Projektörü, projektör ile ilgili bir sorun yaşandığı takdirde ağ üzerinden size bir e-posta uyarısı gönderecek biçimde ayarlayabilirsiniz.

Projektörün **ECO** menüsünde **Bekleme Modu** ayarını **İletişim Açık** olarak ayarlarsanız, projektör bekleme modunda olduğunda (güç kapalıyken) bile bu e-posta uyarılarını alabilirsiniz.

- 1 Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.
- 2 Ağ menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.
- 3 Ağ Yapılandırması ögesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.
- 4 Bildirim menüsünü seçip [Enter] tuşuna basın.



- 5 Posta Bildirimi ayarını **Açık** olarak ayarlayın.
- 6 SMTP Sunucusu seçeneği için IP adresini girin.



Şu adresleri kullanmayın: 127.x.x.x veya 224.0.0.0 ila 255.255.255.255 (buradaki x, 0 ila 255 arasında bir sayıyı ifade eder).

- 7 SMTP sunucusu **Çıkış Numarası** için 1 ila 65535 arasında (varsayılan: 25) bir sayı seçin.
- 8 Bir adres alanı seçin, e-posta adresini girin ve almak istediğiniz uyarıları seçin. Üç adrese kadar tekrarlayın.



E-posta adresiniz en fazla 32 alfa sayısal karakter uzunluğunda olabilir.

- 9 Ayarları seçmeniz bitince **Tamamlandı**'yı seçin ve ekrandaki talimatları izleyerek ayarlarınızı kaydedip menülerden çıkın.



Kritik bir sorun projektörün kapanmasına neden olursa bir e-posta uyarısı alamayabilirsiniz.

## İlgili Bağlantılar

- "Ağ Projektörü E-posta Uyarı Mesajları" [s.160](#)
- "Projektör Kurulum Ayarları - ECO Menüsü" [s.192](#)

## Ağ Projektörü E-posta Uyarı Mesajları

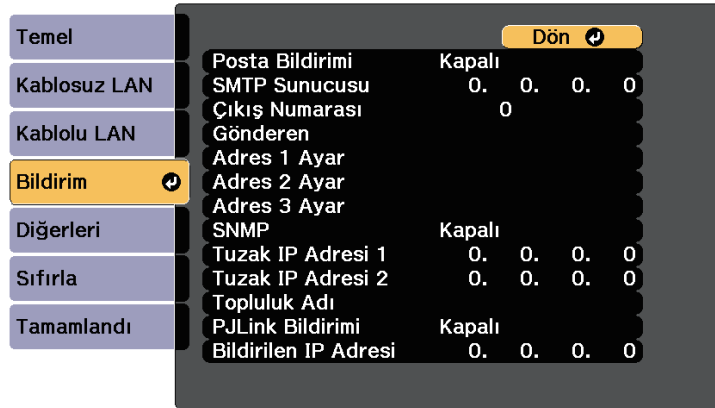
Ağdaki bir projektörde sorun meydana gelirse ve e-posta uyarılarını almayı seçmişseniz, aşağıdaki bilgileri içeren bir e-posta alırsınız:

- Posta gönderici olarak **Gönderen** kısmında ayarlanan e-posta adresi
- Konu satırında **Epson Projector**
- Sorun yaşayan projektörün adı
- Etkilenen projektörün IP adresi
- Sorun hakkında detaylı açıklama



Ağ yöneticileri, projektörleri izlemek için ağdaki bilgisayarlara SNMP (Simple Network Management Protocol, Basit Ağ Yönetim Protokolü) kurabilirler. Ağınızda bu yazılım kullanılıyorsa, projektörü SNMP izlemeye ayarlayabilirsiniz.

- 1 Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.
- 2 Ağ menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.
- 3 Ağ Yapılandırması ögesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.
- 4 Bildirim menüsünü seçip [Enter] tuşuna basın.



- 5 SNMP ayarını **Açık** olarak ayarlayın.
- 6 Her adres alanı için 0 ile 255 arasında değer girerek, SNMP bildirimlerinin alınacağı en fazla iki IP adresi girin.



Şu adresleri kullanmayın: 127.x.x.x veya 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 (buradaki x, 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder). Bu projektör SNMP aracı sürümü 1 (SNMPv1) destekler.

- 7 SNMP **Topluluk Adı** bilgisini 32 alfa sayısal karakter uzunluğuna kadar girin.
- 8 Ayarları seçmeniz bitince, **Tamamlandı**'yı seçin ve ekrandaki talimatları izleyerek ayarlarınızı kaydedip menülerden çıkın.

ESC/VP21 kullanarak, projektörü bir harici aygıttan kontrol edebilirsiniz.

#### ► İlgili Bağlantılar

- "ESC/VP21 Komut Listesi" [s.162](#)
- "Kablo Yerleşimleri" [s.162](#)

## ESC/VP21 Komut Listesi

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

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

Yürütülen komut anormal biçimde sonlanırsa, projektör bir hata mesajı verir ve ":" görüntülenir.

Aşağıdaki komutlar kullanılabilir.

Öge			Komut
Güç Aç/Kapat	Açık		PWR ON
	Kapalı		PWR OFF
Sinyal seçimi	Bilgisayar	Otomatik	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Bileşen	SOURCE 14
	HDMI1/MHL		SOURCE 30
	HDMI2		SOURCE A0
	HDMI3		SOURCE C0
	Video		SOURCE 41
	USB Display		SOURCE 51
	USB1		SOURCE 52
	LAN		SOURCE 53
	USB2		SOURCE 54

Öge			Komut
A/V Sessiz Açık/Kapalı	Açık		MUTE ON
	Kapalı		MUTE OFF

Yukarıdaki komutların her birinin sonuna bir Satır Başı (CR) kodu (0Dh) ekleyin ve iletin.

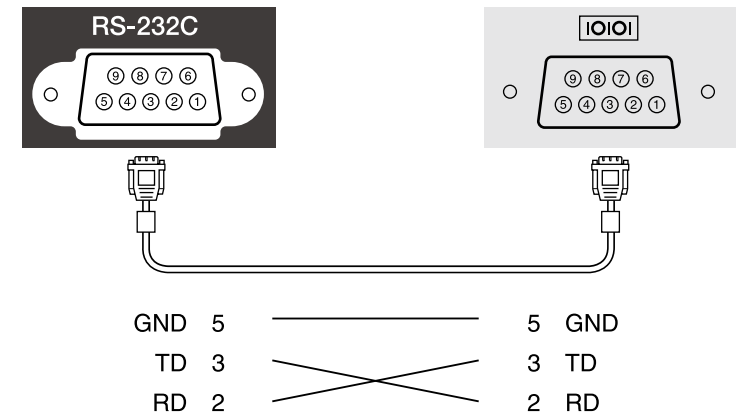
Daha fazla ayrıntı için Epson ile iletişime geçin.

## Kablo Yerleşimleri

### Seri bağlantı

- Bağlayıcı şekli: D-Sub 9 pimli (erkek)
- Projektör giriş bağlantı noktası adı: RS-232C
- Kablo tipi: Çapraz (kukla modem) kablo

Aşağıdaki gösterimde, projektör tarafı solda, bilgisayar tarafı da sağda gösterilmektedir:



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

**Haberleşme protokolü**

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

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

Projektör, JBMIA tarafından getirilen PJLink Class2 standardıyla uyumludur.

PJLink arama işlevi için kullanılan bağlantı noktası numarası 4352 (UDP) şeklindedir.

PJLink özellięini kullanabilmek için önce aę ayarlarını yapmanız gerekir.

Aşağıdaki komutlar haricindeki tüm PJLink Class2 komutlarıyla uyumludur ve anlaşma PJLink standart uyarlanırlık doęrulamasıyla onaylanmıştır.

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

- Uyumlu olmayan komutlar

İşlev		PJLink komutu
Sessiz ayarlar	Görüntü sessizleştirme ayarı	AVMT 11
	Sessizleştirme ayarı	AVMT 21

- Giriş bağlantı noktaları ve karşılık gelen giriş kaynaęı numarası

Giriş bağlantı noktası adı	Giriş kaynaęı numarası
Bilgisayar	11
Video	21
HDMI1/MHL	32
HDMI2	33
HDMI3	36
USB1	41
USB2	42
LAN	52
USB Display	53

- "Üretici adı bilgisi sorgusu" için görüntülenen üretici adı  
**EPSON**
- "Ürün adı bilgisi sorgusu" için görüntülenen model adı
  - EPSON 696Ui/696UT

Crestron RoomView aę izleme ve kontrol sistemi kullanıyorsanız, projektörünüzü sistemde kullanılmak üzere ayarlayabilirsiniz. Crestron RoomView, projektörünüzü bir web tarayıcı kullanarak kontrol etmenizi ve izlemenizi sağlar.



- Crestron RoomView kullanırken, Epson Web Kontrol özellięini veya EasyMP Monitor için Message Broadcasting eklentisini kullanamazsınız.
- Projektörün **ECO** menüsünde **Bekleme Modu** ayarını **İletişim Açık** olarak ayarlarsanız, projektör bekleme modunda olduęunda (güç kapalıyken) bile projektörü kontrol edebilirsiniz.

Crestron RoomView konusunda ek bilgi için Crestron web sitesini ziyaret edin.

<http://www.crestron.com>

Sistemdeki aygıtları izlemek için, Crestron tarafından sağlanan Crestron RoomView Express veya Crestron RoomView Server Edition kullanabilirsiniz. Yardım masasıyla iletişim kurabilir ve acil durum mesajları gönderebilirsiniz. Ayrıntılı bilgi edinmek için aşağıdaki web sitesine bakın.

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

Bu kılavuzda, web tarayıcısı kullanarak bilgisayarınızda işlemlerin nasıl gerçekleştirilebileceęi anlatılmıştır.

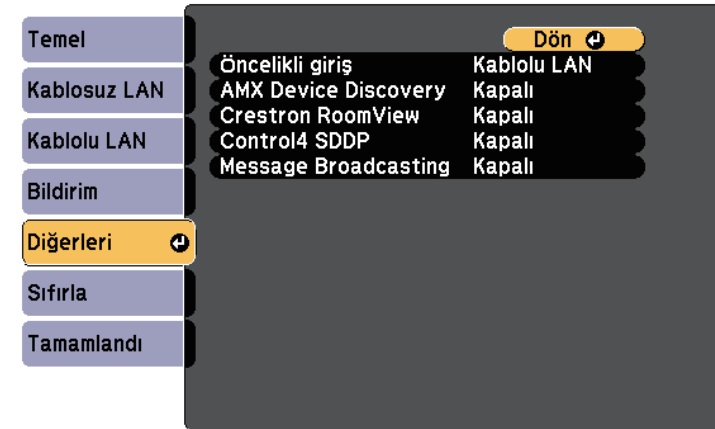
## » İlgili Bağlantılar

- "Crestron RoomView Desteęini Ayarlama" [s.165](#)
- "Aęa Bağlanmış Bir Projektörü Crestron RoomView Kullanarak Kontrol Etme" [s.166](#)

## Crestron RoomView Desteęini Ayarlama

Projektörünüzü bir Crestron RoomView sistemi kullanarak izlemek ve kontrol etmek üzere ayarlamak için bilgisayarınızın ve projektörünüzün aęa baęlı olduęundan emin olun. Kablosuz olarak baęlanıyorsanız, projektörü Gelişmiş aę baęlantı modunu kullanarak ayarlayın.

- 1 Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.
- 2 Aę menüsünü seçin ve [Enter] düğmesine basın.
- 3 Aę Yapılandırması öęesini seçin ve [Enter] düğmesine basın.
- 4 Diğerleri menüsünü seçin ve [Enter]'a basın.



- 5 Projektörün algılanmasını sağlamak için **Crestron RoomView** ayarını **Açık** olarak belirleyin.
- 6 Ayarları seçmeniz bitince, **Tamamlandı**'yı seçin ve ekrandaki talimatları izleyerek ayarlarınızı kaydedip menülerden çıkın.
- 7 Ayarı etkinleştirmek için projektörü kapatıp tekrar açın.

## Aęa Baęlanmış Bir Projektörü Crestron RoomView Kullanarak Kontrol Etme

Projektörünüzü Crestron RoomView kullanmak üzere ayarladığınızda, uyumlu bir web tarayıcı kullanarak yansıtmayı kontrol edebilir ve izleyebilirsiniz.

- 1 Aęa baęlı bir bilgisayarda web tarayıcınızı başlatın.
- 2 Projektörün IP adresini tarayıcının adres satırına yazın ve bilgisayarın **Enter** tuşuna basın.  
Şu ekranı göreceksiniz:



- 3 Kontrol etmek istediğiniz giriş kaynağını **Sources List** kutusundan seçin. Yukarı ve aşağı okları kullanarak, kutudaki kullanılabilir kaynaklar boyunca kaydırabilirsiniz.
- 4 Yansıtmayı uzaktan kontrol etmek için, projektörün uzaktan kumanda düğmelerine karşılık gelen ekran düğmelerine tıklayın. Ekranın alt kısmındaki düğme seçenekleri boyunca kaydırabilirsiniz.



Bu ekran düğmeleri doğrudan projektörün uzaktan kumandasının düğmelerine karşılık gelmez:

- OK, [Enter] düğmesinin görevini görür
- Menu , projektörün menüsünü görüntüler

- 5 Projektör hakkındaki bilgileri görüntülemek için **Info** sekmesine tıklayın.
- 6 Projektör, Crestron ve şifre ayarlarını değiştirmek için, **Tools** sekmesine tıklayın, görüntülenen ekranda ayarları seçin ve **Send** ögesine tıklayın.
- 7 Ayarları seçmeyi tamamladığınızda, programdan çıkmak için **Exit** ögesine tıklayın.

### İlgili Baęlantılar

- "Crestron RoomView İşletim Penceresi" [s.166](#)
- "Crestron RoomView Araçlar Penceresi" [s.167](#)

## Crestron RoomView İşletim Penceresi

İşletim penceresindeki ayarlar, projektörü kontrol etmenizi ve yansıtılan görüntüyü ayarlamanızı sağlar.

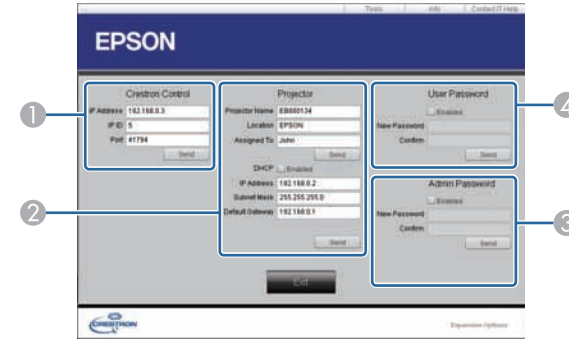


1	Power	Projektörü açar veya kapatır.
	Vol-/Vol+	Sesi ayarlar.
	A/V Mute	Video ve sesi açar veya kapatır.
2	Seçilen giriş kaynağındaki görüntüye geçer. <b>Source List</b> kısmında gösterilmeyen giriş kaynaklarını görüntülemek için, (a) veya (b) öğelerini tıklatarak yukarı ya da aşağı kaydırın. Geçerli video sinyali giriş kaynağı mavi renkte görüntülenir. Gerekirse, kaynak adını değiştirebilirsiniz.	
3	Freeze	Görüntüler duraklatılır veya bırakılır.
	Contrast	Görüntülerdeki ışık ve gölge farkını ayarlar.
	Brightness	Görüntü parlaklığını ayarlar.
	Color	Görüntülerin renk doygunluęunu ayarlar.
	Sharpness	Görüntü netlięini ayarlar.
	Zoom	Yansıtma boyutunu değiştirmeden görüntüyü büyütür veya küçültür. Büyütölmüş bir görüntünün konumunu değiştirmek için ok düğmelerine tıklayın.
4	Ok düğmeleri	Uzaktan kumandadaki ok düğmeleriyle aynı işlemleri gerçekleştirir.
	OK	Uzaktan kumandadaki [Enter] düğmesiyle aynı işlemi gerçekleştirir.
	Menu	Projektörün menüsünü görüntüler ve kapatır.
	Auto	Computer bağlantı noktasından analog RGB sinyali yansıtılırken, projektörün <b>Sinyal</b> menüsünde <b>İzleme</b> , <b>Senkronizasyon</b> ve <b>Konum</b> seçeneklerini en uygun hale getirir.
	Search	Görüntü gönderen bir sonraki giriş kaynağına geçiş yapar.
	Esc	Uzaktan kumandadaki [Esc] düğmesiyle aynı işlemleri gerçekleştirir.

5	Contact IT Help	Yardım Masası penceresini görüntüler. Crestron RoomView Express uygulamasını kullanarak yöneticiye mesaj göndermek ve yöneticiden mesaj almak için kullanılır.
	Info	O sırada baęlı olan projektör hakkındaki bilgileri görüntüler.
	Tools	O sırada baęlı olan projektördeki ayarları değiştirir.

## Crestron RoomView Araçlar Penceresi

Tools penceresindeki ayarlar, çeşitli projektör kurulum özelliklerini özelleştirmenizi sağlar.



1	Crestron merkezi denetleyicilere yönelik ayarları yapın.
---	--

2	Projector Name	O sırada baęlı olan projektörü aędaki dięer projektörlerden ayırt etmek için bir ad girin (16 tane alfa sayısal karaktere kadar).
	Location	O sırada aęda baęlı olan projektör için bir kurulum konumu adı girin (32 tane alfa sayısal karakter ve sembole kadar).
	Assigned To	Projektör için bir kullanıcı adı girin (32 tane alfa sayısal karakter ve sembole kadar).
	DHCP	DHCP kullanmak için seçin. DHCP etkinleştirilirse IP adresi giremezsiniz.
	IP Address	O sırada baęlı olan projektöre atanacak IP adresini girin.
	Subnet Mask	O sırada baęlı olan projektör için bir alt aę maskesi girin.
	Default Gateway	O sırada baęlı olan projektör için aę geçidi adresini girin.
	Send	Projektör kısmında yapılan deęişiklikleri onaylamak için tıklatın.
3	Enabled (Admin Password)	Tools penceresini açmak için bir şifre gerektirmek amacıyla seçin.
	New Password	Tools penceresini açmaya yönelik şifreyi deęiştirirken yeni şifreyi girin (26 tane alfa sayısal karaktere kadar).
	Confirm	<b>New Password</b> alanına girdiğinizle aynı şifreyi yazın. Şifreler aynı olmazsa bir hata görüntülenir.
	Send	<b>Admin Password</b> kısmında yapılan deęişiklikleri onaylamak için tıklatın.
4	Enabled (User Password)	Bilgisayarda işletim penceresini açmak için bir şifre gerektirmek amacıyla seçin.
	New Password	İşletim penceresini açmaya yönelik şifreyi deęiştirirken yeni şifreyi girin (26 tane alfa sayısal karaktere kadar).
	Confirm	<b>New Password</b> alanına girdiğinizle aynı şifreyi yazın. Şifreler aynı olmazsa bir hata görüntülenir.
	Send	<b>User Password</b> kısmında yapılan deęişiklikleri onaylamak için tıklatın.



# Menü Ayarlarını Ayarlama

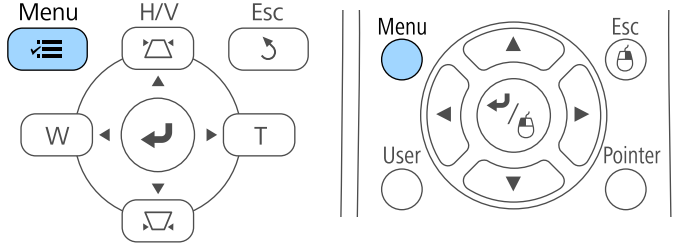
Projektör menüsü sistemine erişmek ve projektör ayarlarını değiştirmek için bu bölümlerdeki talimatları uygulayın.

## ► İlgili Bağlantılar

- "Projektörün Menülerini Kullanma" [s.170](#)
- "Ekran Klavyesini Kullanma" [s.171](#)
- "Görüntü Kalitesi Ayarları - Görüntü Menüsü" [s.172](#)
- "Giriş Sinyali Ayarları - Sinyal Menüsü" [s.174](#)
- "Projektör Özellik Ayarları - Ayarlar Menüsü" [s.176](#)
- "Projektör Kurulum Ayarları - Uzatılmış Menüsü" [s.179](#)
- "Projektör Ağ Ayarları - Ağ Menüsü" [s.185](#)
- "Projektör Kurulum Ayarları - ECO Menüsü" [s.192](#)
- "Projektör Bilgileri Ekranı - Bilgiler Menüsü" [s.194](#)
- "Projektör Sıfırlama Seçenekleri - Sıfırla Menüsü" [s.196](#)
- "Menü Ayarlarını Projektörler Arasında Kopyalama (Toplu Ayar)" [s.197](#)

Projektörünüzün nasıl çalıştığını kumanda eden ayarları ayarlamak için projektörün menülerini kullanabilirsiniz. Projektör, menüleri ekranda gösterir.

- 1 Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.



**Görüntü** menüsü ayarlarını gösteren bir menü ekranı göreceksiniz.



- 2 Solda listelenmiş menüler arasında gezmek için yukarı veya aşağı okları kullanın. Her menünün ayarları sağda gösterilir.

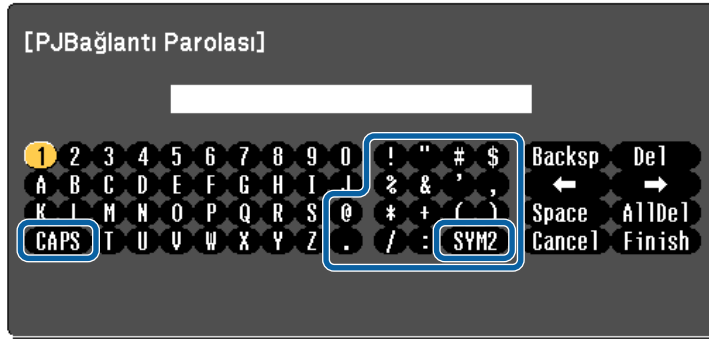


Kullanılabilir ayarlar, geçerli giriş kaynağına bağlıdır.

- 3 Görüntülenen menüdeki ayarları değiştirmek için [Enter]'a basın.
- 4 Ayarlar arasında gezinmek için yukarı veya aşağı ok düğmesine basın.
- 5 Menü ekranlarının en altında listelenen düğmeleri kullanarak ayarları değiştirin.
- 6 Tüm menü ayarlarını varsayılan değerlerine sıfırlamak için, **Sıfırla**'yı seçin.
- 7 Bir menüdeki ayarları değiştirdikten sonra, [Esc] düğmesine basın.
- 8 Menülerden çıkmak için [Menu] veya [Esc] düğmesine basın.

Ekran klavyesi, rakam veya karakter girmeniz gerektiğinde görüntülenir.

- 1 Kumanda paneli veya uzaktan kumandadaki ok düğmelerini girmek istediğiniz rakamı veya harfi vurgulamak için kullanın ve [Enter] düğmesine basın.



CAPS tuşunu her seçtiğinizde, karakterler büyük/küçük harf arasında geçiş yapar. SYM1/2 tuşunu her seçtiğinizde, çerçeveye alınmış semboller değişir.

- 2 Metin girdikten sonra, klavyedeki **Finish** tuşuna basarak girişlerinizi onaylayın. Metin girmeyi iptal etmek için **Cancel**'i seçin.



Bilgisayarınızdan web tarayıcısını kullanarak ağ üzerinden projektör ayarlarını seçebilir ve yansıtmayı kontrol edebilirsiniz.  
Ekran klavyesini kullanarak bazı sembolleri giremezsiniz. Metin girmek için Web tarayıcınızı kullanın.

## Ekran Klavyesi Kullanılarak Yazılabilen Metin

Ekran klavyesini kullanarak aşağıdaki metni girebilirsiniz.

Metin türü	Ayrıntılar
Rakamlar	0123456789
Alfabe	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
Simgeler	! " # \$ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [ \ ] ^ _ ` {   } ~

### ► İlgili Bağlantılar

- "Ekran Klavyesi Kullanılarak Yazılabilen Metin" [s.171](#)
- "Ağa Bağlanmış bir Projektörü Web Tarayıcı Kullanarak Kontrol Etme" [s.158](#)


**Görüntü** menüsündeki ayarlar, o anda kullanmakta olduğunuz giriş kaynağı için görüntü kalitesini ayarlamanızı sağlar. Kullanılabilir ayarlar, o anda seçili olan giriş kaynağına bağlıdır.



Bir giriş kaynağının ayarlarını değiştirmek için, kaynağın bağlı olduğunu kontrol edin ve o kaynağı seçin.

Ayar	Seçenekler	Açıklama
Renk Modu	Kullanılabilir renk modları listesine bakın	Çeşitli görüntü türleri ve ortamları için görüntü renklerinin canlılığını ayarlar.
Parlaklık	Değişik seviyeler mevcuttur	Genel görüntüyü koyulaştırır veya açar.
Kontrast	Değişik seviyeler mevcuttur	Görüntünün karanlık ve aydınlık alanları arasındaki farkı ayarlar.
Renk Doygunluğu	Değişik seviyeler mevcuttur	Görüntü renklerinin yoğunluğunu ayarlar.
Renk Tonu	Değişik seviyeler mevcuttur	Görüntüdeki yeşil - eflatun arası dengeyi ayarlar.
Netlik	Değişik seviyeler mevcuttur	Görüntü ayrıntılarının netliğini veya yumuşaklığını ayarlar.

Ayar	Seçenekler	Açıklama
Renk Sıcaklığı		Renk sıcaklığını temel olarak renk tonunu ayarlar. Yüksek bir değer seçildiğinde görüntü mavi bir renk tonu alır; düşük bir değer seçildiğinde kırmızı bir renk tonu alır.
	Renk Sıcaklığı	<b>Renk Sıcaklığı:</b> Renk sıcaklığını, seçtiğiniz renk moduna göre ayarlar.
	Özelleştirilmiş	<b>Özelleştirilmiş:</b> Çıkıntı ve kazancın her bir R (kırmızı), G (yeşil) ve B (mavi) bileşenlerini ayarlayabilirsiniz.
Görüntü Pekiştirme	Parazit Azaltma	Analog görüntülerdeki titremeyi azaltır.
Gelişmiş		Çeşitli ayrıntılı renk ayarlarını seçer:
	Gama	<b>Gama:</b> Gama düzeltme değerlerinden birini seçerek veya yansıtılan görüntüye ya da gama grafiğine başvurarak renklendirmeyi ayarlar.
	RGBCMY	<b>RGBCMY:</b> Her bir R (kırmızı), G (yeşil), B (mavi), C (camgöbeği), M (eflatun) ve Y (sarı) rengin tonunu, doygunluğunu ve parlaklığını ayrı ayrı ayarlar.
	Titreşimsiz gör. (Geçişli sinyal [480i/576i/1080i] girişi için)	<b>Titreşimsiz gör.:</b> Geçişli-ileri giden sinyallerin bazı video görüntüsü türleri için dönüştürülüp dönüştürülmeyeceğini belirler. <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Kapalı:</b> hızlı hareket eden video görüntüleri içindir.</li> <li><b>Video:</b> pek çok video görüntüsü içindir.</li> <li><b>Film/Otomatik:</b> filmler, bilgisayar grafikleri ve animasyon içindir.</li> </ul>

Ayar	Seçenekler	Açıklama
Otomatik İris	Kapalı Normal Yüksek Hız	Yansıtılan parlaklığı görüntü parlaklığı temelinde ayarlar. Renk Modu özelliği <b>Dinamik</b> veya <b>Sinema</b> olarak ayarlandığında kullanılabilir. <b>Çoklu Yansıtma</b> özelliği <b>Açık</b> olarak ayarlandığında bu öğe devre dışı bırakılır.  <b>Uzatılmış &gt; Çoklu Yansıtma &gt; Çoklu Yansıtma</b>
Sıfırla	—	<b>Görüntü</b> menüsünün <b>Renk Modu</b> ayarları hariç tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlar.



- **Parlaklık** ayarı lamba parlaklığını etkilemez. Lamba parlaklığı modunu değiştirmek için, projektörün **ECO** menüsündeki **Enerji Tüketimi** ayarını kullanın.

## ► İlgili Bağlantılar

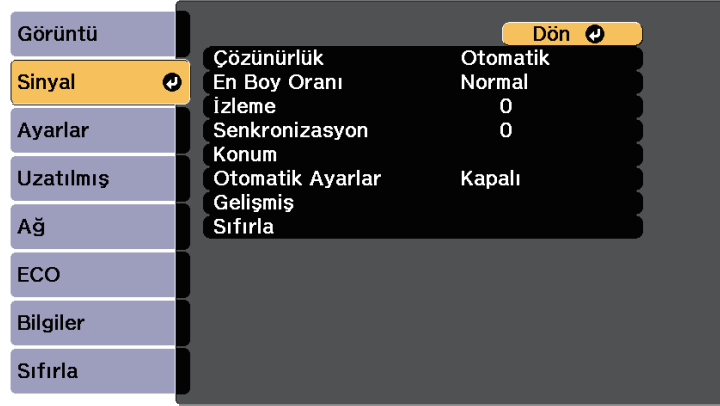
- "Mevcut Renk Modları" [s.68](#)

Normalde, projektör, giriş sinyali ayarlarını otomatik olarak algılayıp en uygun hale getirir. Ayarları kişiselleştirmek istiyorsanız, **Sinyal** menüsünü kullanabilirsiniz. Kullanılabilir ayarlar, o anda seçili olan giriş kaynağına bağlıdır.



Geçerli giriş kaynağı aşağıdakilerden biriye, **Sinyal** menüsünde ayarları seçemezsiniz:

- USB Display
- USB
- LAN



**İzleme, Senkronizasyon ve Konum** ayarlarının varsayılan değerlerini, uzaktan kumandadaki [Auto] düğmesine basarak yükleyebilirsiniz.

Bir giriş kaynağının ayarlarını değiştirmek için, kaynağın bağlı olduğunu kontrol edin ve o kaynağı seçin.

Ayar	Seçenekler	Açıklama
En Boy Oranı	Kullanılabilir en/boy oranları listesine bakın	Seçilen giriş kaynağı için en/boy oranını ayarlar.
İzleme	Değişik seviyeler mevcuttur	Sinyali, bilgisayar görüntülerindeki dikey şeritler ortadan kaldırılacak biçimde ayarlar.
Senkronizasyon	Değişik seviyeler mevcuttur	Sinyali, bilgisayar görüntülerindeki bulanıklık veya titreme ortadan kaldırılacak biçimde ayarlar.
Konum	—	Görüntünün ekrandaki konumunu ayarlar.
Otomatik Ayarlar	Açık Kapalı	Bilgisayarın görüntü kalitesini otomatik olarak en uygun hale getirir ( <b>Açık</b> olduğunda).
Üzerine Tara	Otomatik Kapalı 4% 8%	Kenarları görünür hale getirmek için, yansıtılan görüntünün en/boy oranını seçilebilir bir yüzdeye göre ya da otomatik olarak değiştirir.
Gelişmiş	HDMI Video Aralığı	<b>HDMI Video Aralığı:</b> Video aralığını, HDMI bağlantı noktasına bağlanmış aygıtın ayarına göre ayarlar. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Otomatik:</b> video aralığını otomatik algılar.</li> <li>• <b>Normal:</b> normalde bilgisayar dışındaki aygıtlardan gelen görüntüler içindir; görüntünün siyah alanları çok parlak olduğunda da seçilebilir.</li> <li>• <b>Genişletilmiş:</b> normalde bilgisayardan gelen görüntüler içindir; görüntü çok karanlık olduğunda da seçilebilir.</li> </ul>

Ayar	Seçenekler	Açıklama
Çözünürlük	Otomatik Geniş Normal	<b>Otomatik</b> seçeneği kullanılarak otomatik olarak algılanmamışsa, giriş sinyali çözünürlüğünü ayarlar.

Ayar	Seçenekler	Açıklama
	Giriş Sinyali	<b>Giriş Sinyali:</b> Bilgisayar bağlantı noktalarına bağlı giriş kaynaklarından gelen sinyal türünü belirtir. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Otomatik:</b> sinyalleri otomatik olarak algılar.</li><li>• <b>RGB:</b> bilgisayar/RGB video girişleri için rengi düzeltir.</li><li>• <b>Bileşen:</b> bileşen video girişleri için rengi düzeltir.</li></ul>
	Video Sinyali	<b>Video Sinyali:</b> Video bağlantı noktalarına bağlı giriş kaynaklarından gelen sinyal türünü belirtir. <b>Otomatik</b> olarak ayarlandığında parazitlenme görünüyorsa veya hiçbir görüntü gösterilmiyorsa, bağlı ekipmana uygun sinyal seçin.
Sıfırla	—	Aşağıdakiler hariç, <b>Sinyal</b> menüsündeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlar: <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Giriş Sinyali</b></li></ul>

## » İlgili Bağlantılar

- "Kullanılabilir Görüntü En/Boy Oranları" [s.66](#)



**Ayarlar** menüsündeki seçenekler, çeşitli projektör özelliklerini kişiselleştirebilmenizi sağlar.



Ayar	Seçenekler	Açıklama
Geometrik Düzeltme		Görüntü şeklini dikdörtgene ayarlar.
	Y/D Ekr. Yerl.	<b>Y/D Ekr. Yerl.:</b> Yatay ve dikey tarafları manüel olarak düzeltmek için seçin.
	Quick Corner	<b>Quick Corner:</b> görüntü şeklini ve hizalamasını, ekran üstü bir görüntü kullanarak düzeltmek için seçin.
	Kavis Düzeltme	<b>Kavis Düzeltme:</b> Kavisli bir yüzeye yansıtılan görüntünün köşelerini ve kenarlarını düzeltir. <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Hafızayı Yükle:</b> Yapıp kaydettiğiniz ayarları yükler.</li> <li><b>Hafızaya Kaydet:</b> Ayarlanmış olduğunuz bir görüntünün geçerli şeklini kaydeder.</li> </ul>

Ayar	Seçenekler	Açıklama
Split Screen (ELPCB02 Bağla özelliği <b>Kapalı</b> olarak ayarlandığında kullanılabilir.)	Ekran Boyutu Kaynak Ekran Değiştir Ses Kaynağı Hizala Kalem Modu Hedef Kalem Modu Çizim Alanını Göster QR Kodunu görüntüle Split Screen'den Çık	Görüntüleme alanını yatay olarak böler ve iki görüntüyü yan yana gösterir (bölünmüş ekran görüntüsünü iptal etmek için [Esc] düğmesine basın).
Yakınlaştırma	Değişik seviyeler mevcuttur	Yansıtılan görüntünün boyutunu ayarlar.
Görüntü Kaydırma	Değişik konumlar mevcuttur	Projektörü hareket ettirmeden görüntünün konumunu ayarlar.
Ses	Değişik seviyeler mevcuttur	Projektörün hoparlör sisteminin ses düzeyini ayarlar. Her kaynak için ayar değerleri kaydedilir.
HDMI Bağlantısı		HDMI Bağlantısı seçeneklerini ayarlar:
	Aygıt Bağlantıları	<b>Aygıt Bağlantıları:</b> HDMI bağlantı noktasına bağlı aygıtları listeler.
	HDMI Bağlantısı	<b>HDMI Bağlantısı:</b> HDMI Bağlantısı özelliklerini etkinleştirir veya devre dışı bırakır.



Ayar	Seenekler	Aıklama
	Gü Açık Linki	<p><b>Gü Açık Linki:</b> Projektörü veya baėlı aygıtı açtığınızda ne olacağını kontrol eder.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Çift yönlü:</b> Projektörü açtığınızda baėlı aygıtı otomatik olarak açar, kapattığınızda da otomatik olarak kapatır.</li> <li>• <b>Aygıt -&gt; PJ:</b> Baėlı aygıtı açtığınızda projektörü otomatik olarak açar.</li> <li>• <b>PJ -&gt; Aygıt:</b> Projektörü açtığınızda baėlı aygıtı otomatik olarak açar.</li> </ul>
	Gü Kapalı Linki	<b>Gü Kapalı Linki:</b> Projektörü kapattığınızda baėlı aygıtların kapatılıp kapatılmayacağını kontrol eder.
	Baėlantı Tamponu	<b>Baėlantı Tamponu:</b> HDMI Baėlantısı işlevi doğru biçimde çalışmıyorsa, ayarları deėiştirerek baėlantılı işlemlerin performansını iyileştirir.
Kilit Ayarı	İşletim Kilidi	<p>Projektörü korumak için projektör düğme kilitleme işlevini kontrol eder:</p> <p><b>Tam Kilit:</b> tüm düğmeleri kilitler.</p> <p><b>Çalışma Kilidi:</b> gü düğmesi hari tüm düğmeleri kilitler.</p> <p><b>Kapalı:</b> hiçbir düğme kilitlenmez.</p>
İşareti Şekli	<p>İşareti 1: </p> <p>İşareti 2: </p> <p>İşareti 3: </p>	Uzaktan kumanda işaretisinin şeklini deėiştirir.
Mik. Giriş Sesi	—	<p>Bir baėlı mikrofon kullanılırken, projektörün hoparlör sisteminin ses düzeyini ayarlar:</p> <p>Mik. Giriş Sesi yükseltildiğinde, diėer baėlı aygıtın ses düzeyi düşürölür; düşürölüldüğünde, diėer baėlı aygıtın ses düzeyi yükseltilir.</p>

Ayar	Seenekler	Aıklama
Uzak Alıcı	Ön/Arka Ön Arka Kapalı	Seilen alıcı tarafından uzaktan kumanda sinyalleri alımını sınırlar; <b>Kapalı</b> tüm alıcıları kapatır.
Kullanıcı Düğmesi	Enerji Tüketimi Bilgiler Titreşimsiz gör. Çözünürlük Mik. Giriş Sesi Desen Görünümü Otomatik Kalibrasyon QR Kodunu görüntüle Kurulum Kılavuzu	Uzaktan kumanda üzerindeki [User] düğmesine, tek dokunuşla erişilebilecek bir menü seeneėi atar.
Desen		<p>Çeşitli desen görünümü seeneklerini seer.</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>
	Desen Görünümü	<b>Desen Görünümü:</b> Sunumda yardımcı olmak için, seilen desen türünü ekranda görüntülemenizi sağlar.
	Desen Tipi	<b>Desen Tipi:</b> Desenler 1 ila 4 veya <b>Kull. deseni</b> arasında seim yapın. Desenler 1 ila 4 görüntü desenleri, projektörde, düz çizgiler veya ızgara desenleri gibi önceden kayıtlıdır.
	Kull. deseni	<b>Kull. deseni:</b> Yansıtılan bir ekranı yakalar ve görüntüleme için bir desen olarak kaydeder.

Ayar	Seenekler	Aıklama
	Test Deseni	<b>Test Deseni:</b> Görüntünün yakınlaştırılması ve odaklanması ile görüntü şeklinin düzeltilmesine yardımcı olan bir test deseni görüntüler (desenin görüntülenmesini iptal etmek için [Esc] düğmesine basın).
Kurulum Kılavuzu	—	Projektörü kurarken bir kılavuz ekran görüntüler.
Sıfırla	—	Aşağıdakiler hari, <b>Ayarlar</b> menüsündeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlar: <ul style="list-style-type: none"><li>• Yakınlaştırma</li><li>• Görüntü Kaydırma</li><li>• Güç Açık Linki</li><li>• Güç Kapalı Linki</li><li>• Bağlantı Tamponu</li><li>• Kullanıcı Düğmesi</li></ul>

**Uzatılmış** menüsündeki ayarlar, çeşitli projektör kurulum özelliklerini kişiselleştirmenizi sağlar.



Ayar	Seçenekler	Açıklama
Easy Interactive Function	Easy Interactive Function menüsüne	Etkileşim özellikleri kullanılırken çeşitli projektör ayarı özelliklerini seçer.
Ana Ekran		Projektörün ana ekran gösterimi seçeneklerini seçer:
	Ana Ekran Oto. Grnt.	<b>Ana Ekran Oto. Grnt.:</b> Projektör açılırken hiçbir giriş sinyali olmadığında Ana ekranın otomatik olarak görüntülenip görüntülenmeyeceğini seçin.
	Özel İşlev 1 Özel İşlev 2	<b>Özel İşlev 1/Özel İşlev 2:</b> işlevleri ve özelleştirilmiş Ana Ekran olarak gösterilecek ekranı seçer.
Ekran		Çeşitli görüntüleme seçenekleri seçer:

Ayar	Seçenekler	Açıklama
	Mesaj	<b>Mesaj:</b> Giriş kaynağı adı, renk modu adı, en/boy oranı, sinyal yok mesajı veya yüksek sıcaklık uyarısı gibi mesajların yansıtılan görüntünüzde gösterilmesi için <b>Açık</b> olarak ayarlayın. Mesajların görüntülenmesini istemezseniz <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.
	Ekran Arkaplanı	<b>Ekran Arkaplanı:</b> Hiçbir sinyal alınmadığında gösterilecek olan logoyu veya ekran rengini ayarlar.
	Başlangıç Ekranı	<b>Başlangıç Ekranı:</b> Projektör açılırken bir logo görüntülemek için <b>Açık</b> olarak ayarlayın.
	A/V Sessiz	<b>A/V Sessiz:</b> A/V Sessiz işlevi açıldığında gösterilecek olan ekran rengini veya logoyu ayarlar.
	Renk Düzeltme	<b>Renk Düzeltme:</b> Tüm ekrana yönelik renk tonu dengesini ayarlamak için <b>Açık</b> ayarını seçin. <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Ayar Seviyesi:</b> Ayar seviyesini ayarlayın.</li> <li><b>Ayarlamaları Başlat:</b> Kırmızı, yeşil ve mavi için bağımsız olarak renk tonunu ayarlamak istediğiniz alanı seçin.</li> </ul>
	Araç Çubukları	<b>Araç Çubukları:</b> Etkileşim özellikleri kullanılırken çizim araç çubuğunun her zaman görüntülenip görüntülenmeyeceğini seçin. Varsayılan ayar <b>Ayarla Süre Gizle</b> şeklindedir.
	Kalem Modu Simgesi	<b>Kalem Modu Simgesi:</b> Etkileşim özellikleri kullanılırken kalem modunu değiştirmek amacıyla simgeyi görüntülemek için <b>Açık</b> olarak ayarlayın.
	Projektör Kontrolü	<b>Projektör Kontrolü:</b> Etkileşim özellikleri kullanılırken alt araç çubuğunu görüntülemek için <b>Açık</b> olarak ayarlayın.

Ayar	Seenekler	Aıklama
Kullanıcı Logosu	—	Projektörün, projektör sahibini bildirmek ve güvenlięi artırmak için gösterdiği bir ekran oluşturur.
Yansıtma	Ön Ön/Ters Arka Arka/Ters	Görüntünün doğru yönlendirilebilmesi için projektörün ekrana nasıl bakacağını seçer.
İşletim		Çeşitli işletim seçenekleri seçer:
	Direkt güç açma	<b>Direkt güç açma:</b> Projektörü, güç düğmesine basmadan, sadece fişini takarak açmanızı sağlar.
	Yüksek İrtifa Modu	<b>Yüksek İrtifa Modu:</b> 1500 metrenin üzerindeki rakımlarda projektörün işletim sıcaklığını düzenler.
	Oto. Kaynak Arama	<b>Oto. Kaynak Arama:</b> Giriş sinyali otomatik olarak aramak ve giriş sinyali olmadığında görüntüleri yansıtmak için <b>Açık</b> olarak ayarlayın.
	Otomatik Açma	<b>Otomatik Açma:</b> Otomatik olarak yansıtmaya başlamak istediğiniz görüntü kaynağını seçin. Projektör seçili görüntü kaynağından giriş sinyali algıladığında, bekleme modunda otomatik olarak yansıtmaya başlar.
	ELPCB02 Bağla	<b>ELPCB02 Bağla:</b> Projektöre isteğe bağlı arabirim kutusu bağlandığında, HDMI3 bağlantı noktasına bağlı aygıttan görüntüler yansıtmak için bunu <b>Açık</b> olarak ayarlayın. <b>Açık</b> olarak ayarlandığında, isteğe bağlı arabirim kutusundaki [HDMI2] düğmesine her bastığınızda, giriş kaynağı HDMI2 ve HDMI3 arasında geçiş yapar.

Ayar	Seenekler	Aıklama
	Tarih & Saat	<b>Tarih &amp; Saat:</b> Projektörün sistem saati ve tarihi ayarlarını yapar. <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Yaz Saati Ayarı:</b> Yaz saati ayarını etkinleştirmek için <b>Açık</b> olarak ayarlayın.</li> <li><b>İnternet Saati:</b> Zamanı bir İnternet Saat Sunucusu aracılığıyla otomatik olarak güncellemek için <b>Açık</b> ayarını seçin.</li> </ul>
A/V Ayarları		Çeşitli ses ve video çıkışı ayarları seçer:
	A/V Çıkışı	<b>A/V Çıkışı:</b> Projektör bekleme modundayken harici aygıtlara ses ve görüntü vermek için <b>Her zaman</b> olarak ayarlayın. (Öncelikle, projektörün <b>ECO</b> menüsünde <b>Bekleme Modu</b> özelliğini <b>İletişim Açık</b> olarak ayarlayın.)
	Ses Çıkışı	<b>Ses Çıkışı:</b> HDMI bağlantı noktaları dışındaki herhangi bir kaynaktan görüntüler yansıtılırken ses girişi bağlantı noktasını seçer.
	HDMI1 Ses Çıkışı HDMI2 Ses Çıkışı HDMI3 Ses Çıkışı	<b>HDMI1 Ses Çıkışı/HDMI2 Ses Çıkışı/HDMI3 Ses Çıkışı:</b> HDMI bağlantı noktalarından görüntüler yansıtılırken ses girişi bağlantı noktasını seçer.
USB Type B	Easy Interactive Function	<b>Easy Interactive Function:</b> Etkileşim özelliklerini bilgisayarları çalıştırmak üzere ayarlamak için seçin (bilgisayar etkileşimli mod). USB Display ve Kablosuz Fare işlevleri kullanılamaz.
	USB Display/Easy Interactive Function	<b>USB Display/Easy Interactive Function:</b> Etkileşim özelliklerini bilgisayarları (bilgisayar etkileşimli mod) ve USB Display çalıştırmak üzere ayarlamak için seçin. Kablosuz Fare işlevi kullanılamaz.

Ayar	Seenekler	Aıklama
	Kablosuz Fare/USB Display	<b>Kablosuz Fare/USB Display:</b> Kablosuz Fare işlevini ve USB Display kullanmak için seçin. Etkileşim özelliklerini bilgisayarları çalıştırmak için kullanamazsınız (bilgisayar etkileşimli mod).
Çoklu Yansıtma		Birden çok projektörden yansıtılırken ayarları yapın:
	Çoklu Yansıtma	<b>Çoklu Yansıtma:</b> Birden fazla projektörün görüntüleme kalitesini eşleştirmek için <b>Açık</b> olarak ayarlayın. <b>Açık</b> olarak ayarlandığında, sağ ve sol ekranlarda eşitsizliği önlemek için aşağıdakiler otomatik olarak ayarlanır. ☛ <b>Görüntü &gt; Otomatik İris &gt; Kapalı</b> ☛ <b>ECO &gt; Enerji Tüketimi &gt; Normal</b> ☛ <b>ECO &gt; Işık Optimizörü &gt; Kapalı</b>
	Projektör ID'si	<b>Projektör ID'si:</b> Birden fazla projektör kullanılırken, projektör için bir ID atar.
	Renk Modu	<b>Renk Modu:</b> Çeşitli görüntü türleri ve ortamları için görüntü renklerinin canlılığını ayarlar. Birden fazla projektör kullanılırken, tüm projektörler için aynı renk modunu seçtiğinizden emin olun.
	Renk Düzeltme	<b>Renk Düzeltme:</b> Tüm ekran için renk tonu dengesini ayarlar.
	Parlaklık Düzeyi	<b>Parlaklık Düzeyi:</b> Her bir lambanın parlaklığı farklı olduğunda, lamba parlaklık düzeyini 1 ila 5 arasında ayarlar. Bu öge yalnızca <b>ECO</b> menüsünde <b>Enerji Tüketimi</b> özelliği <b>Normal</b> olarak belirlendiğinde ayarlanabilir.
	Renk Eşleme	<b>Renk Eşleme:</b> Yansıtılan her görüntünün renk tonu ve parlaklığı arasındaki farkı düzeltir.

Ayar	Seenekler	Aıklama
	RGBCMY	<b>RGBCMY:</b> R (Kırmızı), G (Yeşil), B (Mavi), C (Camgöbeği), M (Eflatun) ve Y (Sarı) renk bileşenleri için Ton, Doğunluk ve Parlaklık ayarını yapar.
	Sıfırla	<b>Sıfırla: Çoklu Yansıtma</b> menüsüne yönelik tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlar.
Dil	Muhtelif diller mevcuttur	Projektör menüsü ve mesaj ekranları için dili seçer.
Sıfırla	—	Aşağıdakiler hariç, <b>Uzatılmış</b> menüsündeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlar: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Easy Interactive Function</li> <li>• Araç Çubukları</li> <li>• Kalem Modu Simgesi</li> <li>• Projektör Kontrolü</li> <li>• Kullanıcı Logosu</li> <li>• Yansıtma</li> <li>• Yüksek İrtifa Modu</li> <li>• Oto. Kaynak Arama</li> <li>• ELPCB02 Bağla</li> <li>• Tarih &amp; Saat</li> <li>• A/V Çıkışı</li> <li>• USB Type B</li> <li>• Çoklu Yansıtma</li> <li>• Projektör ID'si</li> <li>• Renk Modu</li> <li>• Renk Eşleme</li> <li>• Dil</li> </ul>



Şifre Koruması ekranında **Kull. Logosu Koruma** özelliğini **Açık** olarak ayarlamışsanız, kullanıcı logosunun görüntülenmesiyle ilgili ayarları değiştiremezsiniz (**Ekran** ayarında **Ekran Arkaplanı**, **Başlangıç Ekranı**, **A/V Sessiz**). Önce **Kull. Logosu Koruma** özelliğini **Kapalı** olarak ayarlayın.

## İlgili Bağlantılar

- "Uzatılmış Menüsü - Easy Interactive Function Menüsü" [s.182](#)
- "Şifre Güvenliği Türlerini Seçme" [s.141](#)

## Uzatılmış Menüsü - Easy Interactive Function Menüsü

**Easy Interactive Function** menüsündeki ayarlar, etkileşim özellikleri kullanılırken çeşitli projektör ayarı özelliklerini özelleştirmenizi sağlar.

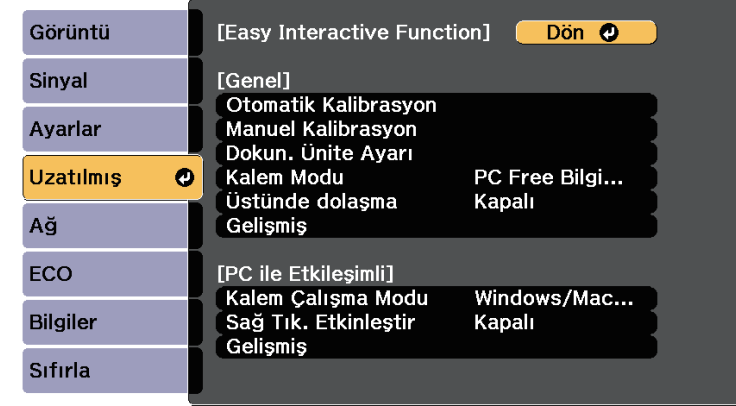
## İlgili Bağlantılar

- "Genel" [s.182](#)
- "PC ile Etkileşimli" [s.183](#)

## Genel

**Genel** kısmındaki ayarlar, etkileşim özelliklerini kullanırken çeşitli ayarları yapmanızı sağlar.

## Uzatılmış > Easy Interactive Function > Genel



Ayar	Seçenekler	Açıklama
Otomatik Kalibrasyon	—	Kalem işlemleri için kalibrasyonu başlatır.
Manuel Kalibrasyon		
Dokun. Ünite Ayarı		Dokunmatik ünite için ayarları seçer.
	Kurulum Düzeni	<b>Kurulum Düzeni:</b> Dokunmatik Ünitenin kurulum yerini belirlemenize yardımcı olmak için referans noktalarını gösterir.
	Güç	<b>Güç:</b> Dokunmatik Ünite gücünü açar.
	Açı Ayarı	<b>Açı Ayarı:</b> Lazer yayını için açı ayarlaması yapar.
	Dokunma Kalibrasyonu	<b>Dokunma Kalibrasyonu:</b> Parmağınızla dokunma işlemleri için kalibrasyon gerçekleştirir.

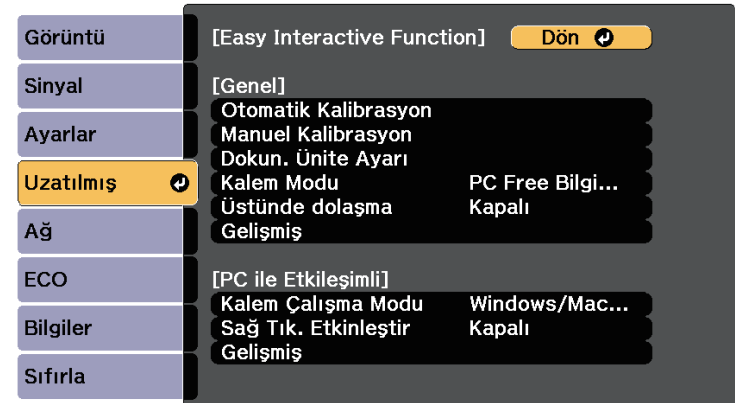
Ayar	Seçenekler	Açıklama
Kalem Modu	PC Free Bilgi Notu PC ile Etkileşimli	Etkileşimli kalem için modu seçer. <b>PC Free Bilgi Notu</b> olarak ayarlandığında, yansıtılan ekran üzerine çizim yapabilirsiniz. <b>PC ile Etkileşimli</b> olarak ayarlandığında, bilgisayarı yansıtılan ekrandan çalıştırabilirsiniz.
Üstünde dolaşma	Açık Kapalı	<b>Açık</b> duruma ayarlandığında, siz ekranın üstünde dolaştırırken ve hareket ettirirken imleç kalem ucunu takip eder.
Gelişmiş (Gelişmiş kısmı)	Çoklu proj. Mesafesi	<b>Çoklu proj. Mesafesi: Mod 2</b> seçimini yapın. Projektörler arasındaki mesafe 2 metreden fazlaysa veya etkileşimli kalem çalışması <b>Mod 2</b> ayarında tutarsızsa <b>Mod 1</b> ayarını seçin.
	Proj. Senkroniz.	<b>Proj. Senkroniz.:</b> Projektörler, isteğe bağlı uzaktan kumanda kablosu takımı kullanılarak bağlanırsa <b>Kablolu</b> ayarını seçin.
	Çoklu Yansıtma	<b>Çoklu Yansıtma:</b> Projektörün etkileşim özelliklerini yan yana kurulmuş iki projektörle ayarladığınızda, yansıtılan her bir ekran için konumu (sağ veya sol) seçer.
	Kablolu Senk. Modu	<b>Kablolu Senk. Modu:</b> Projektörler, isteğe bağlı uzaktan kumanda kablosu takımı kullanılarak bağlanmazsa veya etkileşimli kalem çalışması <b>Mod 1</b> ayarında tutarsızsa <b>Mod 2</b> ayarını seçin.
	Ön Ayrı Kalem Klnlğı	<b>Ön Ayrı Kalem Klnlğı:</b> İnce genişlik ya da kalın genişlikten çizgi kalınlığı olarak <b>Normal</b> veya <b>İnce</b> seçimini yapar.
	Silgi Boyutu	<b>Silgi Boyutu:</b> İnce genişlik ya da kalın genişlikten silinebilir alan olarak <b>Normal</b> veya <b>Geniş</b> seçimini yapar.

Ayar	Seçenekler	Açıklama
	Renk Paleti	<b>Renk Paleti:</b> Varsayılan renk paletindeki bazı renklerin görülmesinin zor olması durumunda <b>Palet 2</b> seçimini yapmanızı sağlar.
Gelişmiş (PC Free Bilgi Notu kısmı)	Kalem Düğme İşlemi	<b>Kalem Düğme İşlemi:</b> Etkileşimli kalemin yanındaki düğmenin işlevini ayarlar.
	Vars. Dokunma Eylemi	<b>Vars. Dokunma Eylemi:</b> Ek açıklama moduna geçtiğinizde <b>Silgi</b> veya <b>PC ile Etkileşimli</b> ayarının etkinleştirilmesini seçmenize olanak tanır.
	Ekran Silmeyi Onayla	<b>Ekran Silmeyi Onayla:</b> Açık olarak ayarlandığında, yansıtılan ekranda çizilen tüm içeriği silmeden önce bir onay ekranı görüntülenir.

## PC ile Etkileşimli

PC ile Etkileşimli kısımdaki ayarlar, yansıtılan ekrandan bir bilgisayarı çalıştırmak istediğinizde çeşitli ayarları yapmanızı sağlar.

☛ Uzatılmış > Easy Interactive Function > PC ile Etkileşimli



Ayar	Seenekler	Aıklama
Kalem alıřma Modu		Etkileřimli kalem veya parmađınızla ynelik alıřma modunu bilgisayarınızdaki iřletim sistemine gre seer.
	Windows/Mac Modu	<b>Windows/Mac Modu:</b> Windows veya Mac kullanılırken.
	Ubuntu Modu	<b>Ubuntu Modu:</b> Ubuntu kullanılırken. Bu mod seildiđinde, etkileřimli kalemi kullanarak Windows sisteminin mrekkep iřlevinden yararlanamazsınız.
Sađ Tık. Etkinleřtir	Aık Kapalı	<b>Aık</b> olarak ayarlandıđında, kalem ucuyla veya parmakla uzun sre basmak sađ tıkladma iřlevi grr. (Yalnızca <b>Kalem alıřma Modu</b> zelliđi <b>Ubuntu Modu</b> olarak ayarlandıđında kullanılabilir.)
Geliřmiř	Kalem Ulu Dđme	<b>Kalem Ulu Dđme:</b> Kalem ucuna Sađ Tıkladma veya Sol Tıkladma iřlevini atar. (Yalnızca <b>Kalem alıřma Modu</b> zelliđi <b>Ubuntu Modu</b> olarak ayarlandıđında kullanılabilir.)
	Kalem Al. Oto.Ayarla	<b>Kalem Al. Oto.Ayarla:</b> <b>Aık</b> olarak ayarlandıđında, kalem alanı bađlı bilgisayarın znrlđ deđiřtiđinde otomatik olarak ayarlanır. Manuel olarak ayarlanan kalem alanının otomatik ayarlanmasını istemiyorsanız <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.
	Kalem Al. Man.Ayarla	<b>Kalem Al. Man.Ayarla:</b> Kalem alanını manel olarak ayarlar.

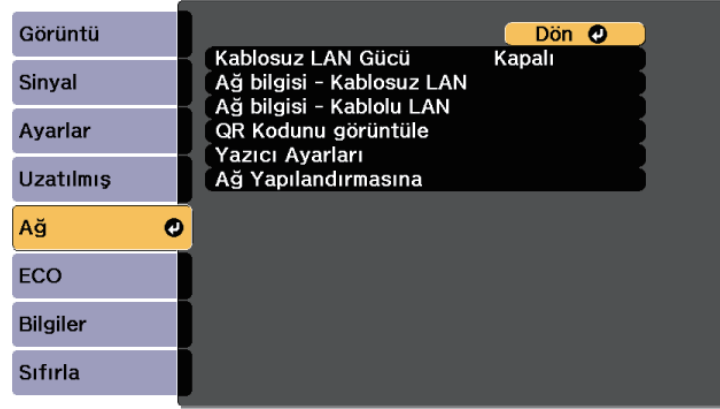
## » İlgili Bađlantılar

- "Aynı Modelde Birden Fazla Projektr Bađlama" [s.35](#)



Ağ menüsündeki ayarlar, ağ bilgilerini görüntülemenizi ve projektörü bir ağ üzerinden kontrol edilmek üzere ayarlamanızı sağlar.

**Şifre Koruması** ekranında **Ağ Koruma**'yı **Açık** olarak ayarlarsanız, ağ ayarlarını değiştiremezsiniz. Öncelikle, **Ağ Koruma**'yı **Kapalı** olarak ayarlayın.



Ayar	Seçenekler	Açıklama
Kablosuz Güç	Kablosuz LAN Açık Kapalı	Kablosuz LAN ayarlarınızı yapılandırın. Bir bilgisayar ve projektörü kablosuz LAN üzerinden bağlarken, <b>Kablosuz LAN Açık</b> 'ı seçin. Kablosuz LAN aracılığıyla bağlanmak istemezseniz, başkalarının yetkisiz erişimini engellemek için kapatın.

Ayar	Seçenekler	Açıklama
Ağ bilgisi - Kablosuz LAN	Bağlantı modu Kablosuz LAN sis. Yayın seviyesi Projektör Adı SSID DHCP IP Adresi Alt Ağ Maskesi Ağ Geçidi Adresi MAC Adresi Bölge Kodu	Kablosuz ağ durumunu ve ayrıntılarını gösterir.
Ağ bilgisi - Kablolu LAN	Projektör Adı DHCP IP Adresi Alt Ağ Maskesi Ağ Geçidi Adresi MAC Adresi	Kablolu ağ durumunu ve ayrıntılarını gösterir.
QR Kodunu görüntüle	—	Epson iProjection uygulamasını kullanarak iOS veya Android aygıtlarla bağlanmak için bir QR kodu görüntüler.
Yazıcı Ayarları	IP Adresi Kalitesi Kağıt Boyutu	Etkileşim özelliğinde çizimler yazdırılırken kullanılan yazıcıyı ayarlar.
Ağ Yapılandırmasına	İlave ağ menülerine	Ağ ayarlarınızı yapılandırır.



Projektörünüzü ağınıza bağladıktan sonra, uyumlu bir web tarayıcı kullanarak projektör ayarlarını seçebilir ve yansıtmayı kontrol edebilirsiniz. Bu sayede projektöre uzaktan erişebilirsiniz.

## İlgili Bağlantılar

- "Ağ Menüsü - Temel Menü" [s.186](#)
- "Ağ Menüsü - Kablosuz LAN Menüsü" [s.187](#)

- "Ağ Menüsü - Kablolu LAN Menüsü" s.188
- "Ağ Menüsü - Bildirim Menüsü" s.189
- "Ağ Menüsü - Diğerleri Menüsü" s.190
- "Ağ Menüsü - Sıfırla Menüsü" s.190
- "Şifre Güvenliği Türlerini Seçme" s.141
- "Ağa Bağlanmış bir Projektörü Web Tarayıcı Kullanarak Kontrol Etme" s.158

## Ağ Menüsü - Temel Menü

Temel menüsündeki ayarlar, temel ağ ayarlarınızı seçebilmenizi sağlar.

☛ Ağ > Ağ Yapılandırmasına > Temel



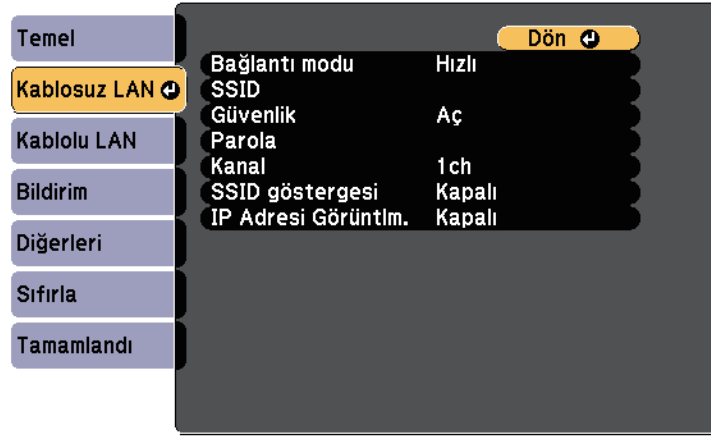
Ayar	Seçenekler	Açıklama
Projektör Adı	En çok 16 alfa sayısal karakter (" * + , / : ; < = > ? [ \ ] '   karakterlerini ve boşluk karakterini kullanmayın)	Projektörü ağ üzerinde tanımlamak için bir ad girin.

Ayar	Seçenekler	Açıklama
PJBağlantı Parolası	En çok 32 alfa sayısal karakter	Projektör kontrolü için PJLink iletişim kuralını kullanmak için bir şifre girin.
Remote Şifresi	En çok 8 alfa sayısal karakter (* : karakterlerini ve boşluk karakterini kullanmayın)	Projektöre Web Uzak kullanarak erişmek için bir şifre girin. (Kullanıcı adı <b>EPSONREMOTE</b> , varsayılan şifre de <b>guest</b> şeklindedir.)
Web Kontrol Parolası	En çok 8 alfa sayısal karakter(* : karakterlerini ve boşluk karakterini kullanmayın)	Projektöre web üzerinden erişebilmek için bir şifre girin. (Kullanıcı adı <b>EPSONWEB</b> , varsayılan şifre de <b>admin</b> şeklindedir.)
Moderatör Şifresi	Dört basamaklı sayı	EasyMP Multi PC Projection veya Epson iProjection kullanarak moderatör olarak projektöre erişmek için bir şifre girin. (Varsayılan olarak hiçbir şifre ayarlı değildir.)
Projektör anah.söz.	Açık Kapalı	Projektörle aynı odada bulunmayan bir kişinin projektöre erişmesini önlemek amacıyla bir güvenlik şifresini etkinleştirmek için <b>Açık</b> olarak ayarlayın. Projektöre erişmek ve geçerli ekranı paylaşmak için EasyMP Multi PC Projection veya Epson iProjection kullanarak bir bilgisayardan görüntülenen rastgele anahtar sözcüğünü girmelisiniz.
LAN Bilgisini Göster	Metin ve QR Kodu Metin	Projektörün ağ bilgileri için ekran biçimini ayarlayın. Yalnızca Epson iProjection yazılımıyla QR kodunu okutarak ağa bağlanabilirsiniz. Varsayılan değer <b>Metin ve QR Kodu</b> şeklindedir.

## Ağ Menüsü - Kablosuz LAN Menüsü

Kablosuz LAN menüsündeki ayarlar, kablosuz LAN ayarlarını seçmenizi sağlar.

☛ Ağ > Ağ Yapılandırmasına > Kablosuz LAN



Ayar	Seçenekler	Açıklama
Bağlantı modu		Kablosuz bağlantı türünü seçin:
	Hızlı	<b>Hızlı:</b> Kablosuz iletişim kullanarak birden fazla akıllı telefona, tablete veya bilgisayara doğrudan bağlanmanızı sağlar.  Bu bağlantı modunda bağlanmak için EasyMP Multi PC Projection kullanın. Projektör bir kolay erişim noktası görevi görür. (Yansıtma performansı düzeyini korumak için aygıt sayısının altı veya daha az olacak şekilde sınırlandırılması önerilir.)

Ayar	Seçenekler	Açıklama
	Gelişmiş	<b>Gelişmiş:</b> Bir kablosuz ağ erişim noktası üzerinden birden fazla akıllı telefona, tablete veya bilgisayara bağlanmanızı sağlar.
Erişim Noktası Ara	Arama Görünümü	Gelişmiş bağlantı modunda, kullanılabilir kablosuz ağ erişim noktalarını arayın. Erişim noktası ayarlarına bağlı olarak listede görüntülenmeyebilirler.
SSID	En çok 32 alfa sayısal karakter	Projektörün bağlandığı kablosuz LAN sisteminin SSID'sini (ağ adı) ayarlar.
Güvenlik		Kablosuz ağ üzerinde kullanılan güvenlik türünü seçer.  Güvenliği ayarlarken, bağlanmak istediğiniz ağın yöneticisinin yönergelerine uyun.
	Aç	<b>Open:</b> Güvenlik ayarlı değil.
	WPA2-PSK	<b>WPA2-PSK:</b> İletişim, WPA2 güvenliği kullanılarak gerçekleştirilir. Şifreleme için AES yöntemini kullanır. Bilgisayardan projektöre bağlantı kurulurken parolada ayarlanmış olan değeri girin.
	WPA/WPA2-PSK	<b>WPA/WPA2-PSK:</b> WPA kişisel modda bağlanır. Erişim noktası ayarlarına göre şifreleme yöntemi otomatik olarak seçilir. Erişim noktası için aynı olan bir parola ayarlayın.
Parola	8 ila 32 karakter arasında çeşitli geçiş tümcecikleri (bir Web tarayıcısından giriliyorsa: 8 ila 63 karakter arası çeşitli parolalar)	<b>WPA2-PSK ve WPA/WPA2-PSK</b> güvenliği için, ağ üzerinde kullanılan, önceden paylaşılmış geçiş tümcecğini seçer.  Parola girildiğinde ve [Enter] düğmesine basıldığında, değer ayarlanır ve bir yıldız işareti (*) olarak görüntülenir.  Güvenlik için, parolanın düzenli olarak değiştirilmesini öneririz. Ağ ayarları başlangıç durumuna getirilirse ilk parolaya dönülür.

Ayar	Seçenekler	Açıklama
Kanal	1ch 6ch 11ch	Hızlı bağlantı modunda, kablosuz LAN tarafından kullanılan frekans bandını (kanal) seçer.
IP Ayarları	DHCP IP Adresi Alt Ağ Maskesi Ağ Geçidi Adresi	<b>DHCP:</b> ağınız adresleri otomatik atıyorsa <b>Açık</b> olarak ayarlayın; ağın <b>IP Adresi</b> 'ni, <b>Alt Ağ Maskesi</b> 'ni ve <b>Ağ Geçidi Adresi</b> 'ni her alan için 0 ila 255 arası bir değer kullanarak manüel olarak girmek için <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın. IP Adresi ve Ağ Geçidi Adresi için 0.0.0.0, 127.x.x.x adresini veya 224.0.0.0 - 255.255.255.255 arası adresleri (buradaki x, 0 - 255 arası bir sayıdır), Alt Ağ Maskesi içinse 255.255.255.255 adresini veya 0.0.0.0 - 254.255.255.255 arası adresleri kullanmayın.
SSID göstergesi	Açık Kapalı	Ağ bekleme ekranında ve Ana ekranda SSID'nin görüntülenip görüntülenmeyeceğini seçin.
IP Adresi Görüntlm.	Açık Kapalı	Ağ bekleme ekranında ve Ana ekranda IP adresinin görüntülenip görüntülenmeyeceğini seçin.

## Güvenlik türü

Gelişmiş bağlantı modunda bir kablosuz ağa bağlanırken, güvenliği ayarlamamız kesinlikle önerilir.

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.

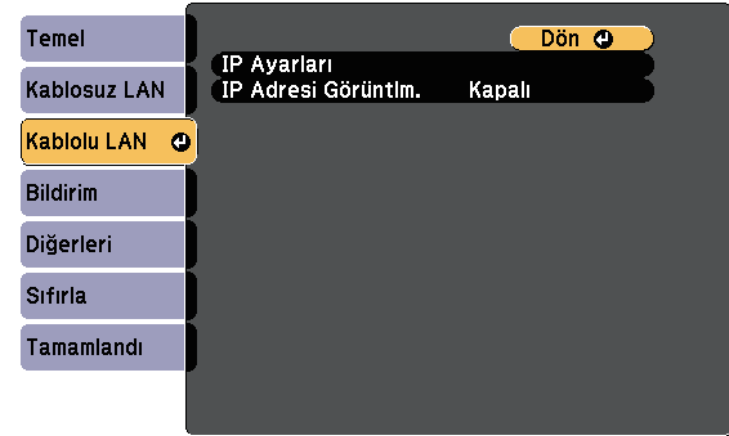


Ayar ayrıntıları için, ağ yöneticinizin yönergelerini izleyin.

## Ağ Menüsü - Kablolu LAN Menüsü

**Kablolu LAN** menüsündeki ayarlar, kablolu LAN ayarlarını seçmenizi sağlar.

🔍 Ağ > Ağ Yapılandırmasına > **Kablolu LAN**



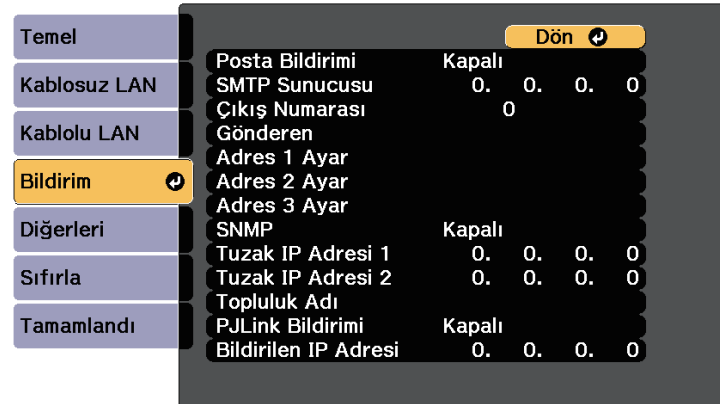
Ayar	Seçenekler	Açıklama
IP Ayarları	DHCP IP Adresi Alt Ağ Maskesi Ağ Geçidi Adresi	<b>DHCP:</b> ağınız adresleri otomatik atıyorsa <b>Açık</b> olarak ayarlayın; ağın <b>IP Adresi</b> 'ni, <b>Alt Ağ Maskesi</b> 'ni ve <b>Ağ Geçidi Adresi</b> 'ni her alan için 0 ila 255 arası bir değer kullanılarak manuel olarak girmek için <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.  IP Adresi ve Ağ Geçidi Adresi için 0.0.0.0, 127.x.x.x adresini veya 224.0.0.0 - 255.255.255.255 arası adresleri (buradaki x, 0 - 255 arası bir sayıdır), Alt Ağ Maskesi içinse 255.255.255.255 adresini veya 0.0.0.0 - 254.255.255.255 arası adresleri kullanmayın.
IP Adresi Görüntlm.	Açık Kapalı	Ağ bekleme ekranında IP adresinin görüntülenip görüntülenmeyeceğini seçin.

Ayar	Seçenekler	Açıklama
Posta Bildirimi	Açık Kapalı	Projektörle ilgili bir sorun ortaya çıktığında veya uyarı verildiğinde, önceden belirlenmiş adreslere e-posta gönderilmesi için <b>Açık</b> olarak ayarlayın.
SMTP Sunucusu	IP adresi	Her adres alanı için 0 - 255 arası bir değer kullanarak projektörün SMTP sunucusu için IP adresini girin.  Şu adresleri kullanmayın: 127.x.x.x veya 224.0.0.0 ila 255.255.255.255 (buradaki x, 0 ila 255 arasında bir sayıyı ifade eder).
Çıkış Numarası	1 ila 65535 (varsayılan: 25)	SMTP sunucusu Çıkış Numarası için bir sayı seçin.
Gönderen	En çok 32 alfa sayısal karakter Web tarayıcıdan 64 tane alfa sayısal karaktere kadar (" ( ) , : ; < > [ \ ] karakterlerini ve boşluk karakterini kullanmayın)	Gönderenin e-posta adresini girin.  E-posta adresini girin ve almak istediğiniz uyarıları seçin. 3 adrese kadar tekrarlayın.
Adres 1 Ayar Adres 2 Ayar Adres 3 Ayar		
SNMP	Açık Kapalı	Projektörü SNMP kullanarak izlemek için <b>Açık</b> olarak ayarlayın. Projektörü izlemek için, SNMP yönetici programını bilgisayarınıza kurmanız gerekir. SNMP'nin ağ yöneticisi tarafından yönetilmesi gerekmektedir. Varsayılan değer <b>Kapalı</b> 'dir.
Tuzak IP Adresi 1 Tuzak IP Adresi 2	IP adresi	Her adres alanı için 0 ila 255 arasında değer girerek, SNMP bildirimlerinin alınacağı en fazla iki IP adresi girin.  Şu adresleri kullanmayın: 127.x.x.x veya 224.0.0.0 ila 255.255.255.255 (buradaki x, 0 ila 255 arasında bir sayıyı ifade eder).

## Ağ Menüsü - Bildirim Menüsü

**Bildirim** menüsündeki ayarlar, projektörde bir sorun veya uyarı durumu oluştuğunda bir e-posta bildirimi almanızı sağlar.

🖱️ Ağ > Ağ Yapılandırmasına > Bildirim

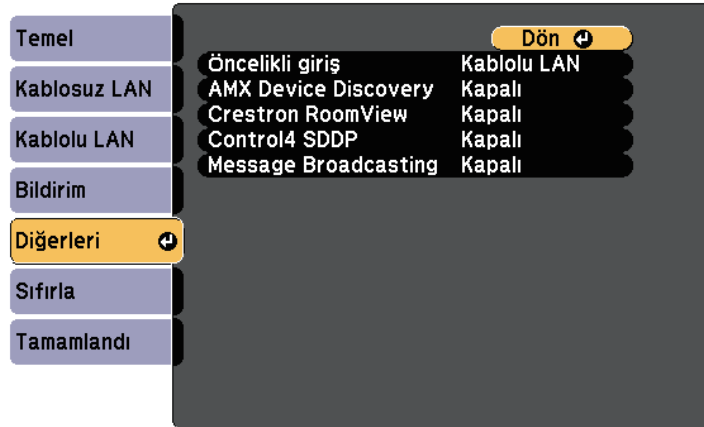


Ayar	Seçenekler	Açıklama
Topluluk Adı	En çok 32 alfa sayısal karakter (boşluklar ve @ dışındaki sembolleri kullanmayın)	SNMP topluluk adını ayarlayın.
PJLink Bildirimi	Açık Kapalı	PJLink bildirimi işlevini etkinleştirir veya devre dışı bırakır.
Bildirilen IP Adresi	IP adresi	PJLink bildirimi işlevi etkinleştirildiğinde projektörün çalışma durumunu almak için IP adresini girin. Adresleri, her adres alanı için 0 ila 255 kullanarak girin. Şu adresleri kullanmayın: 127.x.x.x veya 224.0.0.0 ila 255.255.255.255 (buradaki x, 0 ila 255 arasında bir sayıyı ifade eder).

## Ağ Menüsü - Diğerleri Menüsü

**Diğerleri** menüsündeki ayarlar diğer ağ ayarlarını seçebilmenizi sağlar.

🖱️ Ağ > Ağ Yapılandırmasına > Diğerleri

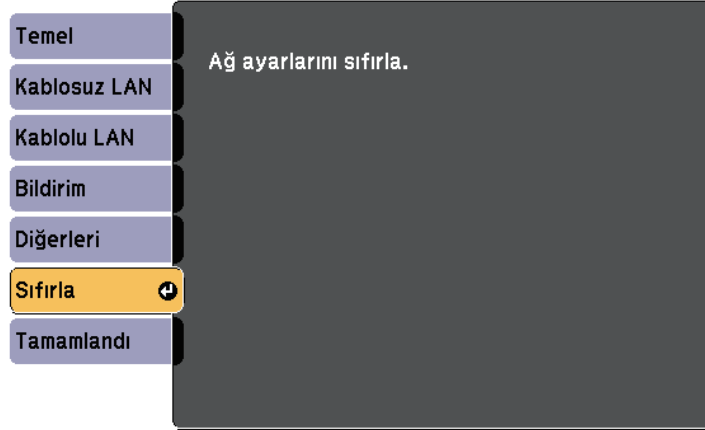


Ayar	Seçenekler	Açıklama
Öncelikli giriş	Kablolu LAN Kablosuz LAN	Öncelikli girişi ayarlayabilirsiniz.
AMX Device Discovery	Açık Kapalı	Projektörün AMX Device Discovery tarafından algılanmasına izin vermek istiyorsanız, bu seçeneği <b>Açık</b> olarak ayarlayın.
Crestron RoomView	Açık Kapalı	Sadece projektörü Crestron RoomView kullanarak ağ üzerinden izlerken veya kumanda ederken bu seçeneği <b>Açık</b> olarak ayarlayın. Crestron RoomView'in etkinleştirilmesi, EasyMP Monitor yazılımındaki Epson Message Broadcasting özelliğini devre dışı bırakır.
Control4 SDDP	Açık Kapalı	Aygıt bilgilerinin Control4 Basit Aygıt Bulma İletişim Kuralı (SDDP) kullanılarak elde edilmesini sağlamak için <b>Açık</b> olarak ayarlayın.
Message Broadcasting	Açık Kapalı	EPSON Message Broadcasting özelliğini etkinleştirmek için <b>Açık</b> olarak ayarlayın. Aşağıdaki web sitesinden Message Broadcasting ve Kullanım Kılavuzunu indirebilirsiniz. <a href="http://www.epson.com/">http://www.epson.com/</a>

## Ağ Menüsü - Sıfırla Menüsü

Sıfırla menüsündeki ayarlar, tüm ağ ayarlarını sıfırlayabilmenizi sağlar.

🖨️ Ağ > Ağ Yapılandırmasına > Sıfırla



Ayar	Seçenekler	Açıklama
Ağ ayarlarını sıfırla.	Evet Hayır	Tüm ağ ayarlarını sıfırlamak için <b>Evet</b> 'i seçin.

ECO menüsündeki ayarlar, projektör işlevlerini enerjiden tasarruf edilecek biçimde kişiselleştirebilmenizi sağlar.

Bir enerji tasarrufu ayarı seçtiğiniz zaman, menü öğesinin yanında bir yaprak simgesi görüntülenir.



Ayar	Seçenekler	Açıklama
Enerji Tüketimi		Projektör lambasının parlaklık modunu seçer. Projektörü yüksek rakımlı veya yüksek sıcaklıklara maruz kalan bir yerde kullanıyorsanız ayarları seçemezsiniz. <b>Çoklu Yansıtma</b> özelliği <b>Açık</b> olarak ayarlandığında bu öğe devre dışı bırakılır. ☛ <b>Uzatılmış &gt; Çoklu Yansıtma &gt; Çoklu Yansıtma</b>
	Otomatik	<b>Otomatik:</b> projektörü, gereken en uygun lamba parlaklığını algılayacak biçimde ayarlar ve lamba parlaklığını buna göre düzenler.
	Normal	<b>Normal:</b> maksimum lamba parlaklığını ayarlar.

Ayar	Seçenekler	Açıklama
	ECO	<b>ECO:</b> lamba parlaklığını ve fan gürültüsünü azaltır, enerjiden tasarruf eder, lamba ömrünü uzatır.
Işık Optimizörü	Açık Kapalı	<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. Bu öğe, aşağıdaki durumlarda etkinleştirilir: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Enerji Tüketimi</b> özelliği <b>Normal</b> veya <b>Otomatik</b> olarak ayarlandığında.</li> <li>• <b>Otomatik İris</b> özelliği <b>Kapalı</b> olarak ayarlandığında. ☛ <b>Görüntü &gt; Otomatik İris</b></li> <li>• <b>Çoklu Yansıtma</b> özelliği <b>Kapalı</b> olarak ayarlandığında. ☛ <b>Uzatılmış &gt; Çoklu Yansıtma &gt; Çoklu Yansıtma</b></li> </ul>
Uyku Modu	Açık Kapalı	Belli bir süre işlem yapılmadığı takdirde projektörü kapatır ( <b>Açık</b> olduğunda).
Uyku Modu Zam.	1 ila 30 dakika	Uyku Modune geçme aralığını belirler.
A/V Ses Kap.Zamnlyc	Açık Kapalı	<b>A/V Sessiz</b> etkinleştirilirse, 30 dakika sonra projektörün gücünü otomatik olarak kapatır ( <b>Açık</b> olduğunda).



Ayar	Seenekler	Aıklama
Bekleme Modu	İletiřim Aık İletiřim Kapalı	<p><b>İletiřim Aık</b>, projektörün bekleme modundayken bir ađ üzerinden izlenebileceđini belirtir. Bu ayarın etkinleřtirilmesi, projektör bekleme modundayken ařađıdaki iřlemlerin gerekleřtirilebilmesini sađlar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektörün ađ üzerinden izlenmesi ve kumanda edilmesi</li> <li>• Harici bir aygıtta ses ve görüntü ıkıřı alınması (yalnızca <b>A/V ıkıřı Her zaman</b> olarak ayarlıyken)</li> <li>• Projektörün hoparlöründen mikrofon ses ıkıřı alınması (yalnızca <b>A/V ıkıřı Her zaman</b> olarak ayarlıyken)</li> </ul> <p>🔊 <b>Uzatılmış &gt; A/V Ayarları &gt; A/V ıkıřı</b></p>
ECO Ekranı	Aık Kapalı	Lamba parlaklıđı deđiřince, enerji tasarrufu durumunu belirtmek iin, yansıtılan görüntünün sol alt kōřesinde bir yaprak simgesi görüntüler ( <b>Aık</b> olduđunda).
Sıfırla	—	<b>Bekleme Modu</b> hari, <b>ECO</b> menüsündeki tüm ayar deđerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlar.

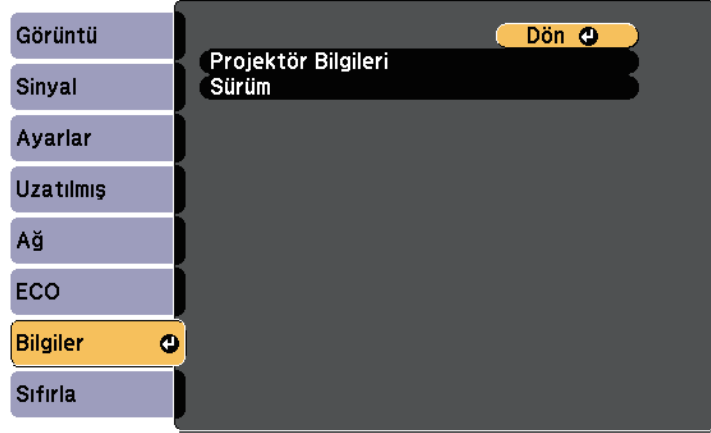


- **Uyku Modu Zam.** ayarı etkinleřtirildiđinde, zamanlayıcı limitine ulařılmadan önce kısa bir süre lamba ıřıđı kısılr ve projektör kapanır.

## » İlgili Bađlantılar

- "Projektör Kurulum Ayarları - Uzatılmış Menüsü" [s.179](#)

**Bilgiler** menüsünde, projektör ve sürümü hakkında bilgileri görebilirsiniz. Ancak bu menüde hiçbir ayarı değiştiremezsiniz.



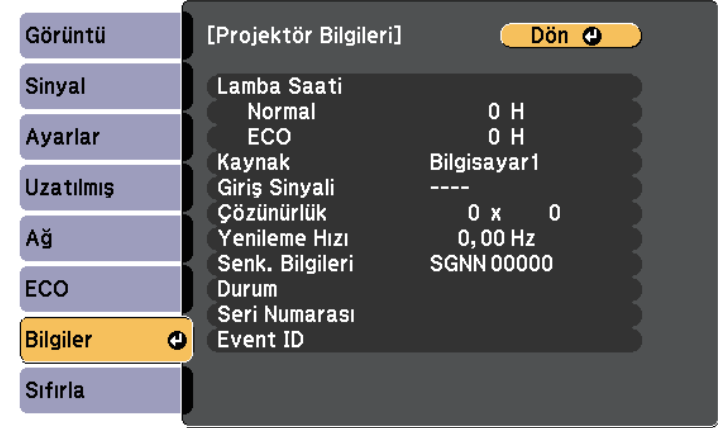
Bilgi ögesi	Açıklama
Projektör Bilgileri	Projektör hakkında bilgileri görüntüler.
Sürüm	Projektörün üretici yazılımı sürümünü görüntüler.

## ► İlgili Bağlantılar

- "Bilgiler Menüsü - Projektör Bilgileri Menüsü" [s.194](#)

## Bilgiler Menüsü - Projektör Bilgileri Menüsü

Projektörün **Bilgiler** menüsündeki **Projektör Bilgileri** menüsünde, projektör ve giriş kaynakları hakkındaki bilgileri görebilirsiniz.



Kullanılabilir ayarlar, geçerli giriş kaynağına bağlıdır. Lamba kullanımı sayacı, lambayı en az 10 saat kullanmanıza kadar hiçbir kullanım süresi kaydetmez.

Bilgi ögesi	Açıklama
Lamba Saati	Lambanın, <b>Normal</b> ve <b>ECO</b> Enerji Tüketimi modlarında ne kadar süreyle kullanılmış olduğunu saat cinsinden gösterir ( <b>H</b> ); bilgiler sarı olarak gösteriliyorsa, en kısa sürede orijinal bir Epson yedek lamba temin edin.
Kaynak	O anda kullanılmakta olan giriş kaynağının bağlandığı bağlantı noktasının adını gösterir.
Giriş Sinyali	O anda kullanılmakta olan giriş kaynağının giriş sinyali ayarını gösterir.
Çözünürlük	O anda kullanılmakta olan giriş kaynağının çözünürlüğünü gösterir.

Bilgi ögesi	Açıklama
Video Sinyali	O anda kullanılmakta olan giriş kaynağının video sinyali biçimini gösterir.
Yenileme Hızı	O anda kullanılmakta olan giriş kaynağının yenileme hızını gösterir.
Senk. Bilgileri	Servis teknisyeninin ihtiyaç duyabileceği bazı bilgileri gösterir.
Durum	Projektör sorunları hakkında servis teknisyeninin ihtiyaç duyabileceği bazı bilgileri gösterir.
Seri Numarası	Projektörün seri numarasını görüntüler.
Event ID	Bir ağ sorununa karşılık gelen Event ID'yi gösterir; Event ID kodları listesine bakın.

## » İlgili Bağlantılar

- "Event ID Kodları Listesi" [s.195](#)

## Event ID Kodları Listesi

**Bilgiler** menüsündeki **Event ID** seçeneği bir kod numarası gösteriyorsa, kod ile ilişkilendirilmiş projektör sorununa çözüm bulmak için bu Event ID kodları listesine bakın.

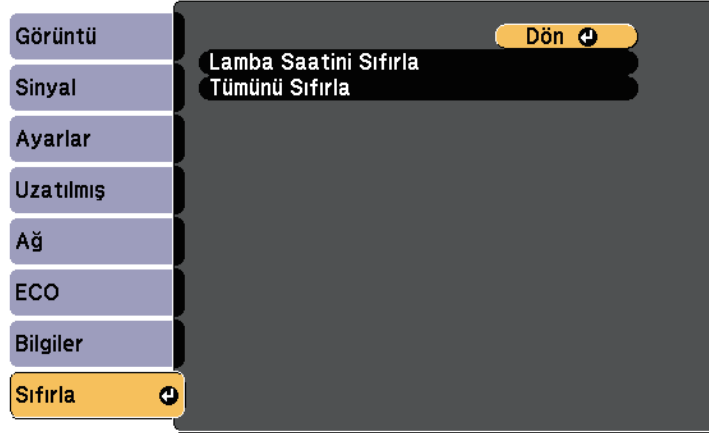
Sorunu çözemezseniz, teknik yardım için ağ yöneticinizle veya Epson ile iletişime geçin.

Event ID kodu	Nedeni ve çözümü
0432 0435	Ağ yazılımı başlatılamadı. Projektörü kapatıp tekrar açın.
0433	Aktarılan görüntüler gösterilemiyor. Ağ yazılımını yeniden başlatın.
0434 0481 0482 0485	Ağ iletişimi kurulamıyor. Ağ bağlantısının durumunu kontrol edin, birkaç dakika bekleyin ve ağa bağlanmayı tekrar deneyin.

Event ID kodu	Nedeni ve çözümü
0483 04FE	Ağ yazılımı beklenmedik biçimde sonlandırıldı. Ağ bağlantısının durumunu kontrol edin, projektörü kapatıp tekrar açın.
0484	Bilgisayar ile olan iletişim kesildi. Ağ yazılımını yeniden başlatın.
0479 04FF	Bir projektör sistemi hatası meydana geldi. Projektörü kapatıp tekrar açın.
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 ağ güvenlik ayarlarının doğru olduğunu teyit edin.
0893	TKIP/AES şifreleme türü eşleşmiyor. Kablosuz ağ güvenlik ayarlarının doğru olduğunu teyit edin.
0894	İzinsiz erişim noktası ile kurulan iletişim kesildi. Ağ yöneticinize danışın.
0898	DHCP alınamadı. DHCP sunucusunun düzgün çalıştığından emin olun. DHCP kullanmıyorsanız, projektörün <b>Ağ</b> menüsünde <b>DHCP</b> ayarını <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın. <b>☛ Ağ &gt; Ağ Yapılandırmasına &gt; Kablosuz LAN &gt; IP Ayarları &gt; DHCP</b>
0899	Diğer iletişim hataları.

**Sıfırla** menüsündeki **Tümünü Sıfırla** seçeneğini kullanarak, projektör ayarlarının büyük bir kısmını varsayılan değerlerine sıfırlayabilirsiniz.

Ayrıca, **Lamba Saatini Sıfırla** seçeneğini kullanarak, lambayı değiştirdiğiniz zaman lamba kullanım süresi sayacını sıfırlayabilirsiniz.



Aşağıdaki ayarları, **Tümünü Sıfırla** seçeneğini kullanarak sıfırlayamazsınız:

- Giriş Sinyali
- Yakınlaştırma
- Görüntü Kaydırma
- Kullanıcı Logosu
- Renk Düzeltme
- Renk Eşleme
- Dil
- Tarih & Saat
- Ağ menüsü öğeleri
- Lamba Saati
- Şifre

Bir projektöre yönelik projektör menü ayarlarını seçtikten sonra, aynı modele sahip başka projektörlere kopyalamak için aşağıdaki yöntemleri kullanabilirsiniz.

- USB flash sürücü kullanarak
- USB kabloyla bir bilgisayarı ve projektörü bağlayarak
- EasyMP Network Updater kullanarak

Aşağıdaki gibi menü ayarları başka projektöre kopyalanmaz.

- Ağ menüsü ayarları (**Bildirim** menüsü ve **Diğerleri** menüsü hariç)
- **Bilgiler** menüsündeki **Lamba Saati** ve **Durum**



Toplu ayar, Ekran Yerleşimi gibi görüntü ayarlarını yapmadan önce çalıştırın. Görüntü ayarı değerleri bir başka projektöre de kopyalandığından, toplu ayar gerçekleştirmeden önce yaptığınız değişikliklerin üzerine yazıldı ve ayarladığınız yansıtılan görüntü değişebilir.

Bir projektördeki menü ayarlarını bir başka projektöre kopyaladığınızda, kullanıcı logosu da kopyalanır. Bu nedenle, birkaç projektör arasında paylaşılmasını istemediğiniz bilgileri kullanıcı logosu olarak kaydetmeyin.



## Dikkat

Epson, toplu ayar nedeniyle meydana gelebilecek zararlardan ve bunlarla ilişkili elektrik kesintisi, iletişim hatası veya diğer sorunların neden olabileceği onarım masraflarından ötürü sorumluluk kabul etmez.

### » İlgili Bağlantılar

- "Bir USB Anlık Sürücünden Ayarları Aktarma" [s.197](#)
- "Bir Bilgisayardan Ayarları Aktarma" [s.198](#)

## Bir USB Anlık Sürücünden Ayarları Aktarma

USB flash sürücü kullanarak, bir projektördeki menü ayarlarını aynı model başka bir projektöre kopyalayabilirsiniz.



USB flash sürücüsü FAT biçiminde olmalı ve hiçbir güvenlik işlevine sahip olmamalıdır. Toplu ayarı çalıştırmadan önce sürücüdeki tüm dosyaları silin; aksi takdirde ayarlar doğru kaydedilemeyebilir.

**1**

Projektörün güç kablosunu çıkarın ve projektörün tüm göstergelerinin kapandığından emin olun.

**2**

Boş bir USB flash sürücüyü doğrudan projektörün USB-A bağlantı noktasına bağlayın.

**3**

Uzaktan kumanda veya kumanda paneli üzerindeki [Esc] düğmesini basılı tutun ve güç kablosunu projektöre bağlayın.

**4**

Projektörün tüm göstergeleri yanınca, [Esc] düğmesini bırakın. Göstergeler yanıp sönmeye başlar ve toplu ayar dosyası USB flash sürücüyü yazılır. Yazma işlemi tamamlanınca projektör kapanır.



## Dikkat

Dosya yazdırılırken güç kablosunun veya USB flash sürücünün projektör ile bağlantısını kesmeyin. USB flash sürücüsü veya güç kablosu bağlantısı kesilirse projektör düzgün başlatılamayabilir.

**5**

USB flash sürücüyü çıkarın.



Toplu ayar dosyası için dosya adı PJCONFDATA.bin şeklindedir. Dosya adını değiştirmeniz gerekiyorsa, PJCONFDATA'dan sonra sadece alfa sayısal karakterler kullanarak metin ekleyin. Dosya adının PJCONFDATA bölümünü değiştirirseniz, projektör dosyayı doğru şekilde tanıyamayabilir.

**6**

Ayarları kopyalamak istediğiniz projektörden güç kablosunu çıkarın ve projektörün tüm göstergelerinin kapandığından emin olun.

- 7** Kaydedilmiş toplu kurulum dosyasını içeren USB flash sürücüyü projektörün USB-A bağlantı noktasına bağlayın.
- 8** Uzaktan kumanda veya kumanda paneli üzerindeki [Menu] düğmesini basılı tutun ve güç kablosunu projektöre bağlayın.
- 9** Projektörün tüm göstergeleri yanınca, [Menu] düğmesini bırakın. (Göstergeler yaklaşık 75 saniye boyunca yanmaya devam eder.)  
Tüm göstergeler yanıp sönmeye başladığında ayarlar yazılıyor anlamına gelir. Yazma işlemi tamamlanınca projektör kapanır.

## **Dikkat**

Dosya yazdırılırken güç kablosunun veya USB flash sürücünün projektör ile bağlantısını kesmeyin. Sürücü veya güç kablosu bağlantısı kesilirse projektör düzgün çalıştırılamaz.

- 10** USB flash sürücüyü çıkarın.

## Bir Bilgisayardan Ayarları Aktarma

Bilgisayar ile projektörü bir USB kablosu aracılığıyla bağlayarak, bir projektördeki menü ayarlarını aynı model başka bir projektöre kopyalayabilirsiniz.



Bu toplu ayar yöntemini aşağıdaki işletim sistemi sürümleriyle kullanabilirsiniz:

- Windows Vista ve üzeri
- OS X 10.7.x ve üzeri

- 1** Projektörün güç kablosunu çıkarın ve projektörün tüm göstergelerinin kapandığından emin olun.
- 2** Bilgisayarın USB bağlantı noktasına ve projektörün USB-B bağlantı noktasına bir USB kablosu bağlayın.

- 3** Uzaktan kumanda veya kumanda paneli üzerindeki [Esc] düğmesini basılı tutun ve güç kablosunu projektöre bağlayın.
- 4** Projektörün tüm göstergeleri yanınca, [Esc] düğmesini bırakın. Bilgisayar projektörü çıkarılabilir bir disk olarak tanır.
- 5** Çıkarılabilir disk simgesini veya klasörünü açın ve toplu ayar dosyasını bilgisayara kaydedin.



Toplu ayar dosyası için dosya adı PJCONFDATA.bin şeklindedir. Dosya adını değiştirmeniz gerekiyorsa, PJCONFDATA'dan sonra sadece alfa sayısal karakterler kullanarak metin ekleyin. Dosya adının PJCONFDATA bölümünü değiştirirseniz, projektör dosyayı doğru şekilde tanıyamaz.

- 6** USB sürücüyü çıkarın (Windows) veya çıkarılabilir disk simgesini çöp kutusuna taşıyın (OS X).
- 7** USB kablosunun bağlantısını kesin. Projektör kapanır.
- 8** Ayarları kopyalamak istediğiniz projektörden güç kablosunu çıkarın ve projektörün tüm göstergelerinin kapandığından emin olun.
- 9** Bilgisayarın USB bağlantı noktasına ve projektörün USB-B bağlantı noktasına USB kablosu bağlayın.
- 10** Uzaktan kumanda veya kumanda paneli üzerindeki [Menu] düğmesini basılı tutun ve güç kablosunu projektöre bağlayın.
- 11** Projektörün tüm göstergeleri yanınca, [Menu] düğmesini bırakın. Bilgisayar projektörü çıkarılabilir bir disk olarak tanır.

- 12** Bilgisayarınıza kaydettiğiniz toplu kurulum dosyasını (PJCONFDATA.bin) çıkarılabilir sürücünün en üst seviye klasörüne kopyalayın.



Çıkarılabilir diske toplu kurulum dosyası dışında dosya ya da klasör kopyalamayın.

- 13** USB sürücüyü çıkarın (Windows) veya çıkarılabilir disk simgesini çöp kutusuna taşıyın (OS X).

- 14** USB kablusunun bağlantısını kesin.

Tüm göstergeler yanıp sönmeye başladığında ayarlar yazılıyor anlamına gelir. Yazma işlemi tamamlanınca projektör kapanır.

## **Dikkat**

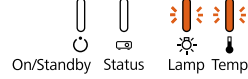
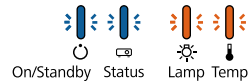
Dosya yazılırken güç kablosunu projektörden çıkarmayın. Güç kablosunun bağlantısı kesildiğinde, projektör doğru şekilde başlatılamaz.

### » İlgili Bağlantılar

- "Toplu Kurulum Hata Bildirimi" [s.199](#)

## Toplu Kurulum Hata Bildirimi

Projektörün göstergeleri, toplu kurulum işlemi sırasında bir hata oluşması durumunda sizi bilgilendirir. Projektörün göstergelerinin durumunu kontrol edin ve buradaki tabloda açıklanan talimatları izleyin.

Gösterge durumu	Problem ve çözüm
 On/Standby Status Lamp Temp <ul style="list-style-type: none"><li>• Lamba: Turuncu - hızlı yanıp sönüyor</li><li>• Sıcaklık: Turuncu - hızlı yanıp sönüyor</li></ul>	Toplu kurulum dosyası bozulmuş olabilir veya USB flash sürücü ya da USB kablosu doğru bağlanmamış olabilir. USB flash sürücüsünü veya USB kablosunu çıkarın, projektörün güç kablosunu takın ve tekrar deneyin.
 On/Standby Status Lamp Temp <ul style="list-style-type: none"><li>• Güç: Mavi - hızlı yanıp sönüyor</li><li>• Durum: Mavi - hızlı yanıp sönüyor</li><li>• Lamba: Turuncu - hızlı yanıp sönüyor</li><li>• Sıcaklık: Turuncu - hızlı yanıp sönüyor</li></ul>	Ayarların yazılması başarısız olmuş ve projektörün yazılımında bir hata meydana gelmiş olabilir. Projektörü kullanmayı bırakın, fişi prizden çekin. Yardım için Epson ile iletişime geçin.

# Projektör Bakımı

Yansıtma penceresini ve engel algılayıcıyı düzenli olarak temizlemeniz ve engellenmiş havalandırma nedeniyle projektörün aşırı ısınmasını önlemek için hava filtresini ve hava kanallarını temizlemeniz gerekebilir.

Değiştirmeniz gereken parçalar yalnızca lamba, hava filtresi, uzaktan kumanda pilleri, etkileşimli kalem pilleri ve etkileşimli kalem uçlarıdır. Başka parçaların değiştirilmesi gerekiyorsa, Epson veya yetkili bir Epson servisine başvurun.

## Uyarı

Projektörün herhangi bir kısmını temizlemeden önce projektörü kapatın ve güç kablosunu çekin. Bu kılavuzda belirtilmiş durumlar hariç, projektörün hiçbir kapağını açmayın. Projektörün barındırdığı tehlikeli gerilimler ağır yaralanmanıza neden olabilir.

## » İlgili Bağlantılar

- "Yansıtma Penceresini Temizleme" [s.201](#)
- "Engel Sensörünü Temizleme" [s.202](#)
- "Projektör Kasasını Temizleme" [s.203](#)
- "Hava Filtresi ve Fan Bakımı" [s.204](#)
- "Projektör Lambası Bakımı" [s.208](#)
- "Uzaktan Kumanda Pillerinin Değiştirilmesi" [s.213](#)
- "Etkileşimli Kalem Pilini Değiştirme" [s.214](#)
- "Etkileşimli Kalem Ucunu Değiştirme" [s.215](#)



Yansıtma penceresini düzenli olarak veya yüzeyde toz ya da kir lekeleri fark ettiğinizde temizleyin. Tozu veya kirleri gidermek için, yansıtma penceresini bir mercek temizleme kâğıdıyla hafifçe silin.

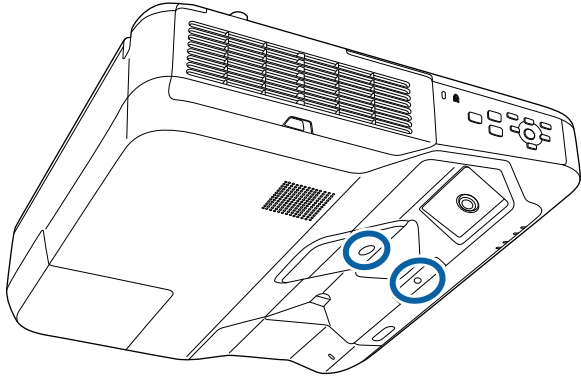
## **Uyarı**

Alev alır gazlar içeren bir mercek temizleyici kullanmayın. Projektör lambasının ürettiği yüksek ısı yangına neden olabilir.

## **Dikkat**

Yansıtma penceresini temizlemek için cam temizleyici veya sert maddeler kullanmayın, yansıtma penceresini darbelere maruz bırakmayın; aksi hâlde hasar görebilir.

Projektörün engel sensörü camını düzenli aralıklarla veya yansıtma alanını engelleyen nesneleri kaldırmanızı belirten bir mesaj gördüğünüzde temizleyin. Tozu veya kirleri gidermek için, merceği bir mercek temizleme kâğıdıyla hafifçe silin.



## Uyarı

Engel sensörünü temizlemek için alev alır gaz içeren bir mercek temizleyici kullanmayın. Projektör lambasının ürettiği yüksek ısı yangına neden olabilir.

## **Dikkat**

Engel sensörünü temizlemek için cam temizleyici ya da herhangi bir sert malzeme kullanmayın ve engel sensörünü darbelere maruz bırakmayın. Sensör yüzeyinin zarar görmesi arızalara neden olabilir.

Projektör kasasını temizlemeden önce projektörü kapatıp güç kablosunu çekin.

- Tozu veya kiri temizlemek için yumuşak, kuru ve tiftiksiz bir bez kullanın.
- İnatçı kirleri çıkarmak için, su ve hafif sabunla nemlendirilmiş yumuşak bir bez kullanın. Projektörün üzerine doğrudan hiçbir sıvı püskürtmeyin.

### **Dikkat**

Projektör kasasını temizlemek için parafinli cila, alkol, benzen, tiner veya diğer kimyasal maddeleri kullanmayın. Kasaya zarar verebilirler. Tüpe sıkıştırılmış hava kullanmayın; içindeki gazlar alev alır kalıntı bırakabilir.

Projektörünüzün iyi durumda kalması için filtre bakımı düzenli olarak yapılmalıdır. Projektörün içindeki sıcaklığın yüksek seviyeye ulaştığını belirten bir mesaj görüntülenince hava filtresini temizleyin. Bu parçaları, en az üç ayda bir temizlemeniz önerilir. Projektörü özellikle tozlu ortamlarda kullanıyorsanız bu parçaları daha sık temizleyin.

## Dikkat

Düzenli bakım yapılmadığı takdirde, projektörün içindeki sıcaklık yüksek seviyeye ulaşınca Epson projektörünüz bu durum hakkında sizi uyaracaktır. Yüksek sıcaklıklara çok sık maruz kalınması projektörünüzün veya lambanın hizmet ömrünü kısaltabileceğinden, projektörünüze bakım yapmak için bu uyarının yapılmasını beklemeyin.

## İlgili Bağlantılar

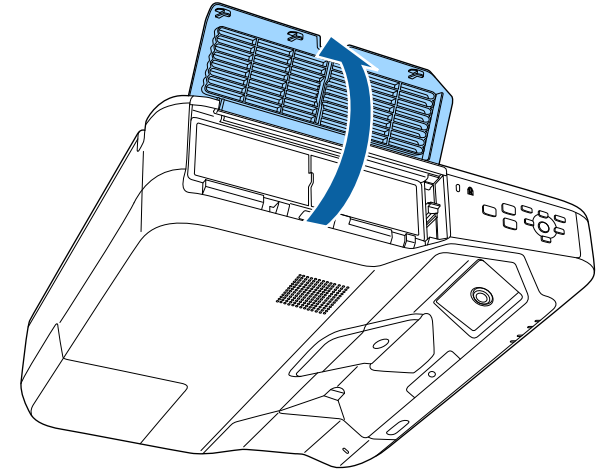
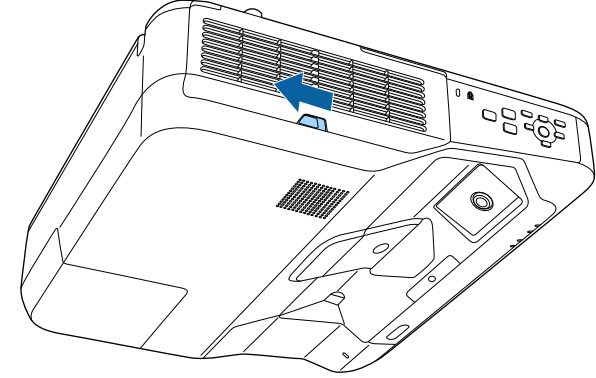
- "Hava Filtresini temizleme" [s.204](#)
- "Hava Filtresinin Değiştirilmesi" [s.206](#)

## Hava Filtresini temizleme

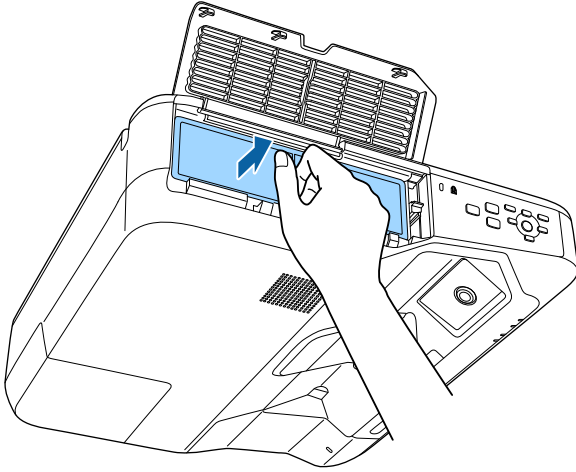
Tozlandığında veya temizlenmesi gerektiğini bildiren bir mesaj gördüğünüzde projektörün hava filtresini temizleyin.

- 1 Projektörü kapatın ve güç kablosunu çıkarın.

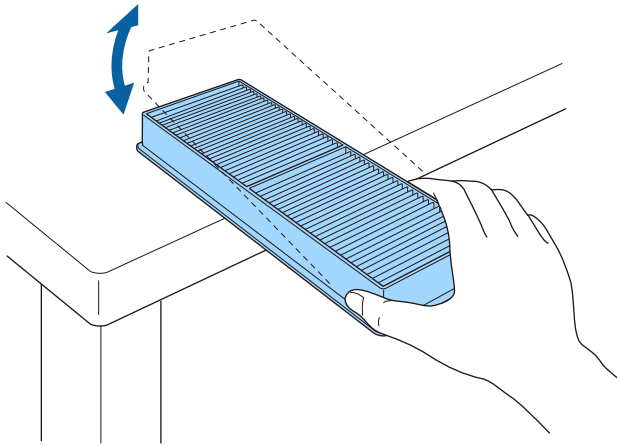
- 2 Hava filtresi kapağının kilidini kaydırın ve hava filtresi kapağını açın.



- 3** Hava filtresini projektörden çıkarın.



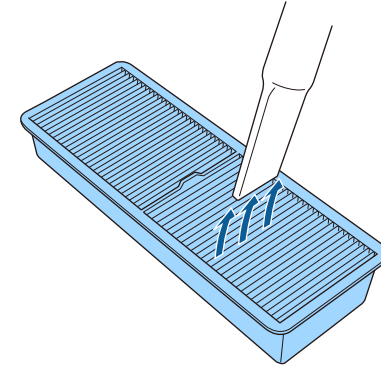
- 4** Fazla tozu silkelemek için, hava filtresinin her bir tarafına 4-5 kez hafifçe vurun.



## Dikkat

Hava filtresine vururken aşırı kuvvet uygulamayın; çatlayıp kullanılmaz duruma gelebilir.

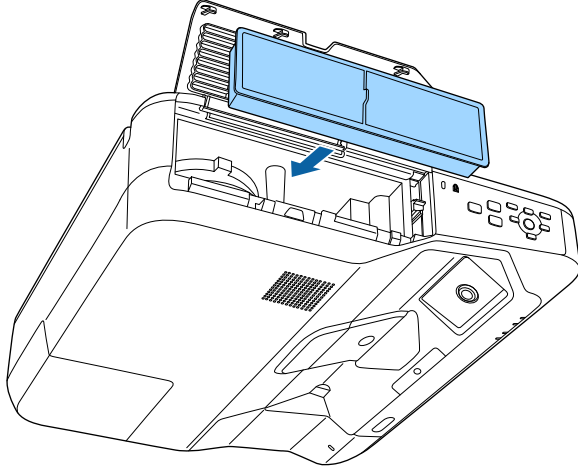
- 5** Kalan tozu gidermek için, hava filtresinin ön tarafını (tırnakların olduğu taraf) elektrik süpürgesiyle temizleyin.



## Dikkat

- Hava filtresini suyla durulamayın veya temizlemek için deterjan ya da çözücü kullanmayın.
- Tüpe sıkıştırılmış hava kullanmayın. Tüpün içindeki gazlar alev alır kalıntı bırakabilir veya toz ve kirleri projektörün optik elemanlarının ya da diğer hassas bölgelerinin içine itebilir.

- 6** Hava filtresini projektöre gösterildiği gibi yerleştirin ve tıklayarak yerine oturana kadar hafifçe bastırın.



- 7** Hava filtresi kapağını kapatın.

### Hava Filtresinin Değiştirilmesi

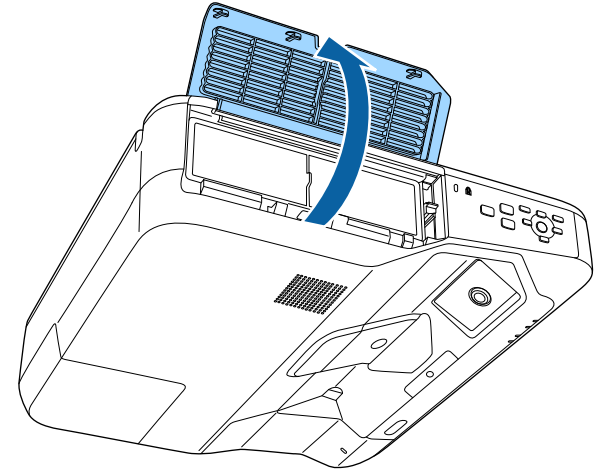
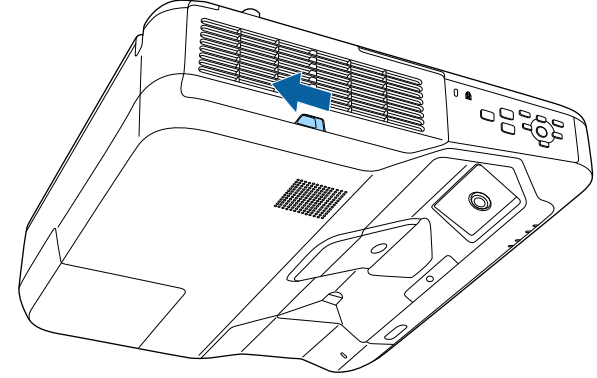
Aşağıdaki durumlarda hava filtresini yenisiyle değiştirmeniz gerekir:

- Hava filtresini temizledikten sonra, filtreyi temizlemeniz ya da yenisiyle değiştirmeniz gerektiğini bildiren bir mesaj gösterilirse
- Hava filtresi yırtılmış veya hasar görmüşse

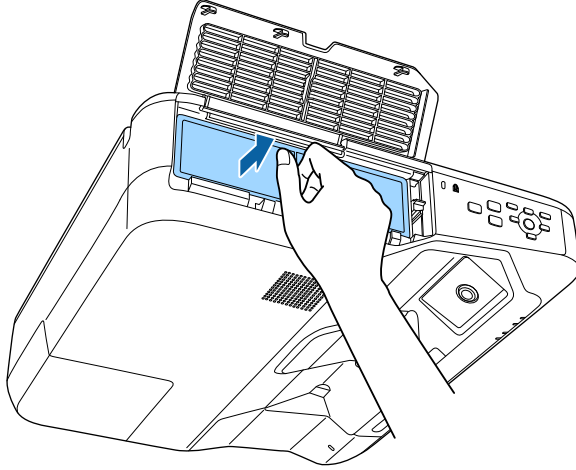
Projektör tavana asılıyken veya bir masanın üzerindeyken hava filtresi değişimini yapabilirsiniz.

- 1** Projektörü kapatın ve güç kablosunu çıkarın.

- 2** Hava filtresi kapağının kilidini kaydırın ve hava filtresi kapağını açın.



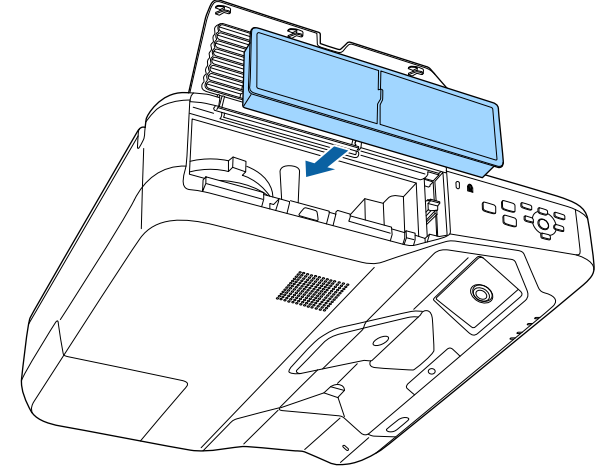
**3** Hava filtresini projektörden çıkarın.



Kullanılmış hava filtrelerini yerel yönetmeliklere göre elden çıkarın.

- Filtre çerçevesi: Polipropilen
- Filtre: Polipropilen

**4** Yeni hava filtresini gösterildiği gibi yerleştirin ve "klik" sesi çıkarıp yerine oturana kadar hafifçe bastırın.



**5** Hava filtresi kapağını kapatın.

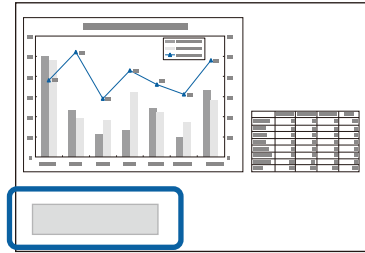
» **İlgili Bağlantılar**

- "Yedek Parçalar" [s.236](#)

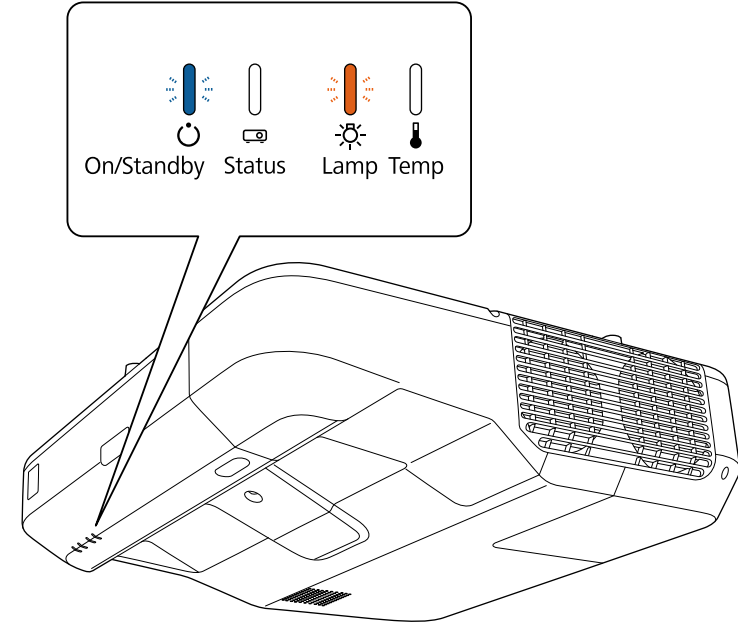
Projektör, lambanın kullanıldığı toplam saati izler ve bu bilgileri projektörün menü sisteminde gösterir.

Aşağıdaki durumlarda lambayı en kısa sürede yenisiyle değiştirin:

- Yansıtılan görüntü koyuysa veya kalitesi düşükse
- Projektörü açtığınızda, lambayı değiştirmeniz gerektiğini belirten bir mesaj görüntülenir (mesaj, lambanın tahmini ömrünün sonundan 100 saat önce görüntülenir ve 30 saniye boyunca görünür)



- Projektörün güç göstergesi mavi, lamba göstergesi turuncu renkte yanıp sönüyor.



## Dikkat

- Lambayı bu süre geçtikten sonra kullanmaya devam etmeniz halinde, lambanın patlama olasılığı artar. Lamba değiştirme mesajı görüldüğünde, hâlâ çalışıyor olsa bile lambayı en kısa sürede yenisiyle değiştirin.
- Gücü art arda kapatıp sonra ani olarak açmayın. Gücün sık sık açılıp kapatılması lambanın ömrünü kısaltabilir.
- Lamba özelliklerine ve kullanma şekline bağlı olarak lamba, lamba uyarı mesajından önce kararabilir veya çalışmayı kesebilir. İhtiyaç duyulması ihtimaline karşı her zaman yedek bir lamba bulundurmalısınız.
- Orijinal Epson yedek lambalarını kullanmanızı öneririz. Orijinal olmayan lamba kullanımı yansıtma kalitesini ve güvenliğini etkileyebilir. Orijinal olmayan lambaların kullanımının neden olduğu herhangi bir hasar veya arıza Epson garantisi kapsamında olmayabilir.



## » İlgili Bağlantılar

- "Lambanın Değiştirilmesi" s.209
- "Lamba Saatinin Sıfırlanması" s.211
- "Projektör Teknik Özellikleri" s.240

## Lambanın Değiştirilmesi

Projektör bir masadayken veya tavana monte edilmişken lambayı yenisiyle değiştirebilirsiniz.

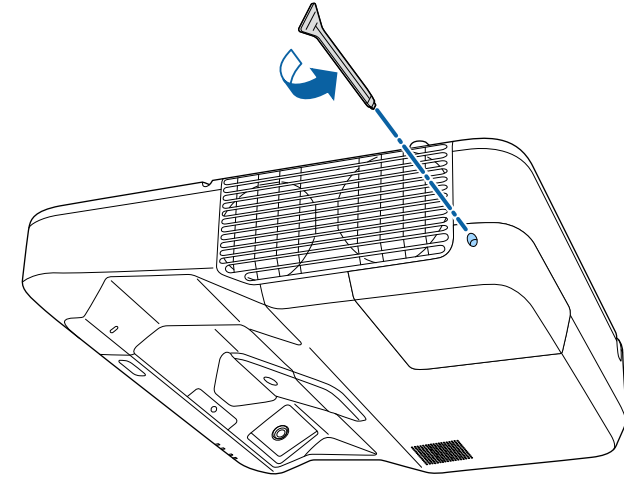
### ⚠ Uyarı

- Yaralanmamak için, lambanın tamamen soğumasını bekleyin.
- Lambayı asla parçalarına ayırmayın veya üzerinde değişiklik yapmayın. Projektörün, üzerinde değişiklik yapılmış veya dağıtılıp yeniden toplanmış bir lamba takılarak kullanılması yangına, elektrik çarpmasına veya diğer hasarlara ya da yaralanmalara neden olabilir.

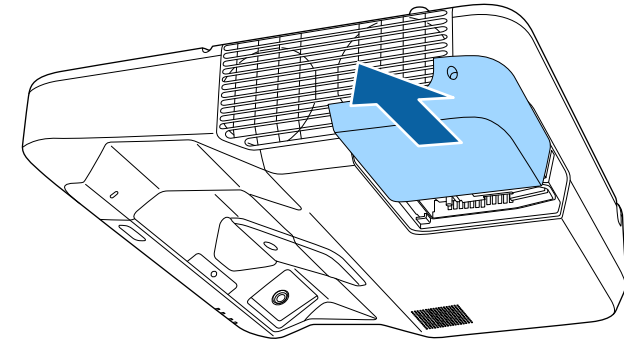
- 1** Projektörü kapatın ve güç kablosunu çıkarın.
- 2** Projektör lambasının soğuması için en az bir saat bekleyin.
- 3** Yedek lamba ile birlikte verilen tornavidayı kullanarak, lamba kapağını tutan vidayı gevşetin.

### ⚠ Uyarı

Lamba değiştirilirken, lambanın kırılmış olma ihtimali yüksektir. Duvara veya tavana kurulmuş bir projektörün lambasını değiştiriyorsanız, mutlaka lambanın çatlamış olduğunu var saymanız ve lamba kapağının altında değil yanında durmanız gerekir. Lamba kapağını yavaşça çıkarın. Lamba kapağını çıkartırken dikkatli olun, çünkü cam kırıkları düşüp yaralanmaya neden olabilir. Gözünüze veya ağızınıza cam kırığı kaçarsa, hemen bir doktora başvurun.



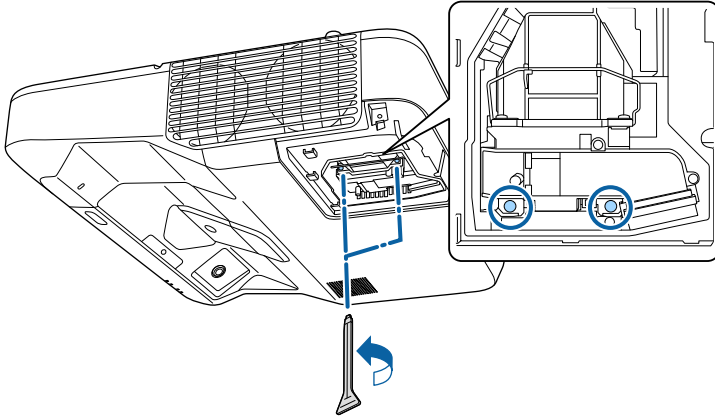
- 4** Lamba kapağını kaydırarak çıkarın.



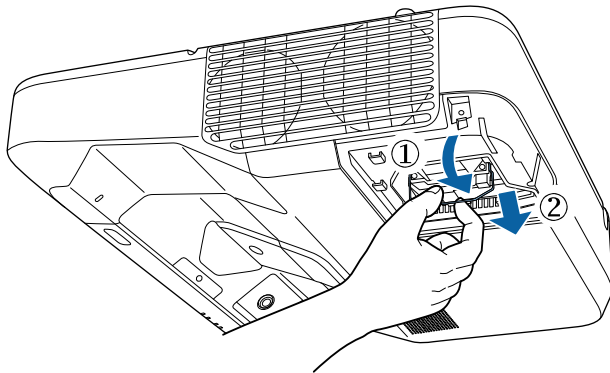


Projektör bir duvara veya tavana asılı şekilde kurulmuşken lambayı değiştirmeniz gerekirse, düşmesini engellemek için elinizle destekleyerek lamba kapağını dikkatlice çıkarın.

- 5** Lambayı projektöre sabitleyen vidaları gevşetin. Vidalar sonuna kadar çıkmaz.

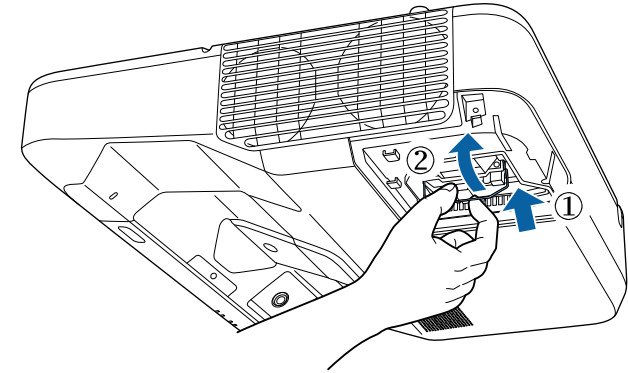


- 6** Lamba kolundan tutun ve lambayı dikkatlice çekerek projektörden çıkarın.



- Lambayı çıkarırken lambanın çatlamış olduğunu fark ederseniz, yeni bir lambayla değiştirin veya yardım için Epson ile iletişim kurun.
- Bu üründeki lamba(lar) cıva (Hg) içerir. Elden çıkarma veya geri dönüşüm ile ilgili yerel yönetmelikleri inceleyin. Doğrudan çöpe atmayın.

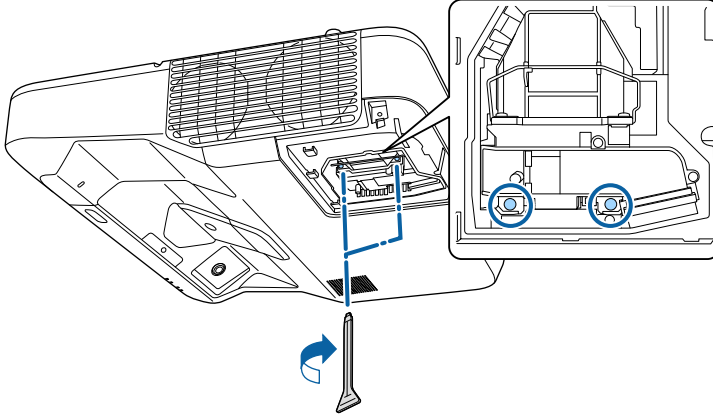
- 7** Yeni lambayı yavaşça ve dikkatlice projektörün içine yerleştirin. Kolayca yerine oturmuyorsa, doğru yöne doğru baktığınızı kontrol edin. Tutma kısmını yukarı doğru bastırın.



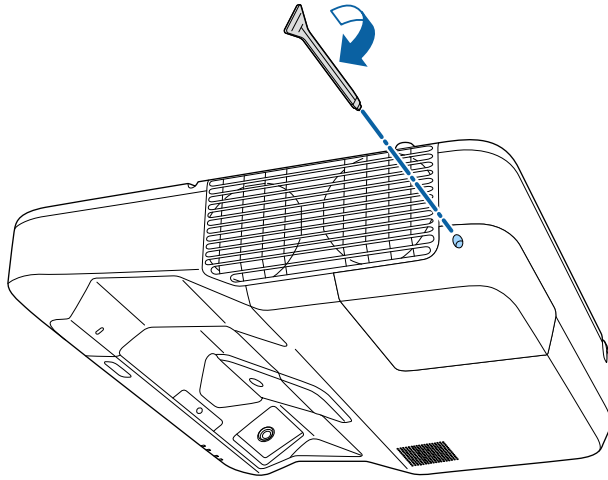
## Dikkat

Lambanın arızalanmaması için, lamba takımındaki hiçbir cama dokunmayın.

- 8** Lambayı sıkıca itin ve vidalarını sıkarak sabitleyin.



- 9** Lamba kapağını takın ve vidalarını sıkarak sabitleyin.



- Lamba kapağının sağlam bir şekilde takıldığını onaylayın; aksi takdirde projektör açılmaz.
- Lamba kapağını aşırı güçle çıkarmayın ve lamba kapağının şeklinin bozulmadığından emin olun.

Yeni lambanın kullanım süresini izlemek için, lamba saatini sıfırlayın.

## ► İlgili Bağlantılar

- "Yedek Parçalar" s.236

## Lamba Saatinin Sıfırlanması

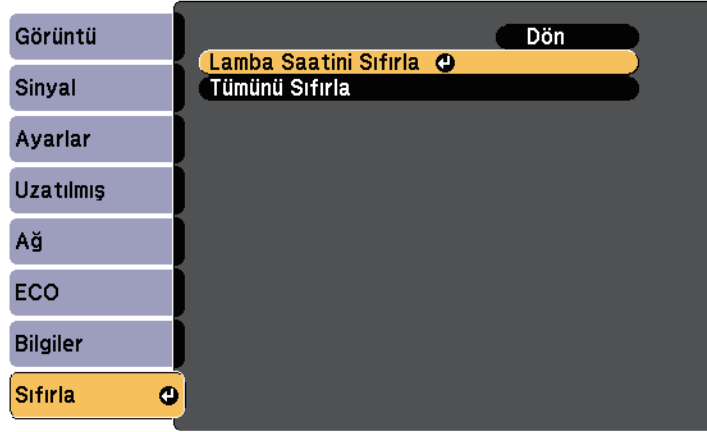
Lamba değiştirme mesajının temizlenmesi ve lamba kullanımının doğru izlenmesi için, projektörün lambasını değiştirdikten sonra lamba saatini sıfırlamanız gerekir.



Hatalı lamba kullanım bilgileri verilmesini önlemek için, lambayı yenisiyle değiştirmedikçe lamba saatini sıfırlamayın.

- 1** Projektörü açın.
- 2** Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesine basın.
- 3** Sıfırla menüsünü seçin ve [Enter]'a basın.

- 4** Lamba Saatini Sıfırla menüsünü seçin ve [Enter]'a basın.



Lamba saatini sıfırlamak isteyip istemediğinizi soran bir ileti göreceksiniz.

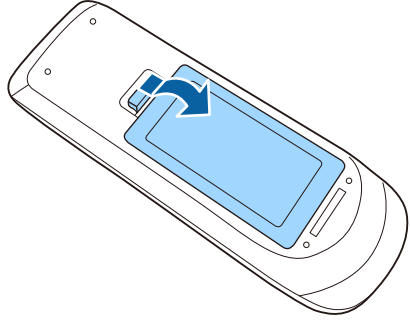
- 5** Evet'i seçin ve [Enter] düğmesine basın.
- 6** Menülerden çıkmak için [Menu] veya [Esc] düğmesine basın.

Uzaktan kumandada, iki adet AA manganez veya alkalın pil kullanılır. Biten pilleri yenileriyle deęiřtirin.

## Dikkat

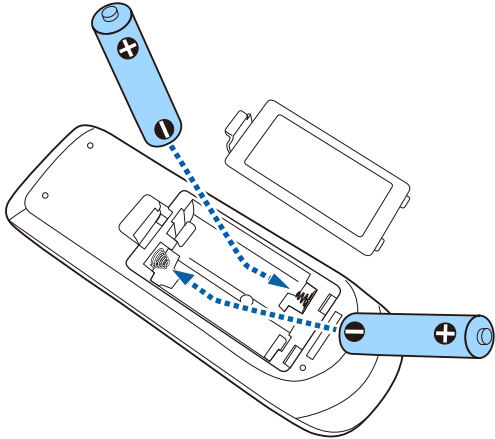
Pilleri kullanmadan önce *Güvenlik Talimatları* kısmını okuduęunuzdan emin olun.

- 1 Pil kapaęını gösterildięi gibi çıkarın.



- 2 Eski pilleri çıkarın.

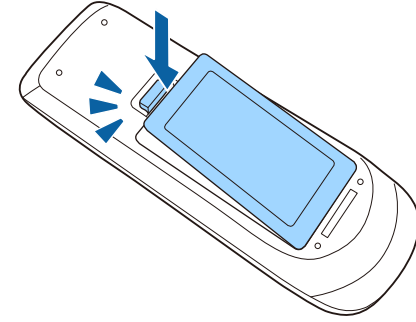
- 3 Pilleri, + ve - uçları gösterildięi gibi gelecek biçimde yerleřtirin.



## ⚠ Uyarı

Pillerin doęru řekilde yerleřtirildięinden emin olmak için, pil yuvasındaki (+) ve (-) iřaretlerinin konumunu kontrol edin. Piller doęru kullanılmazsa, yangına, yaralanmaya ya da üründe hasara neden olacak řekilde patlayabilir veya sızdırabilir.

- 4 Pil kapaęını kapatın ve tıklayarak yerine oturana kadar bastırın.



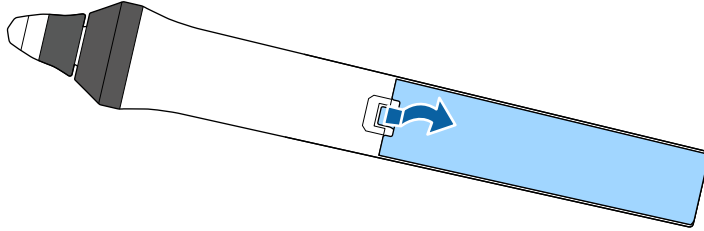
Etkileşimli kalem bir tane AA manganez pil veya Eneloop (BK-3MCC) şarj edilebilir pil kullanır. Biten pili hemen yenisiyle değiştirin.

Pil azaldığında, kalemin yanındaki düğmeye bastığınızda kalem göstergesi yalp s ner. Pil bittiğinde kalem göstergesi s ner.

## Dikkat

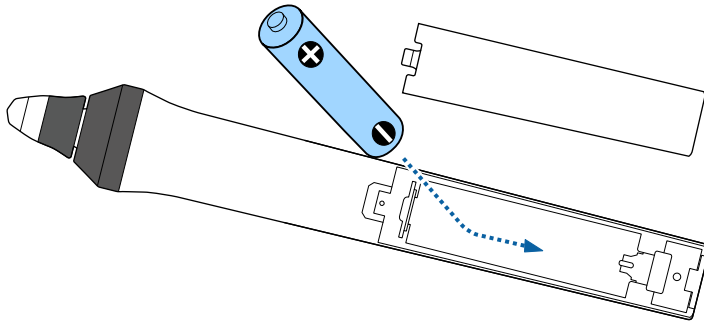
Pilleri kullanmadan  nce *G venlik Talimatları* k sımını okudu unuzdan emin olun.

- 1 Pil kapa ını g sterildi i gibi  ıkarın.



- 2 Eski pili  ıkarın.

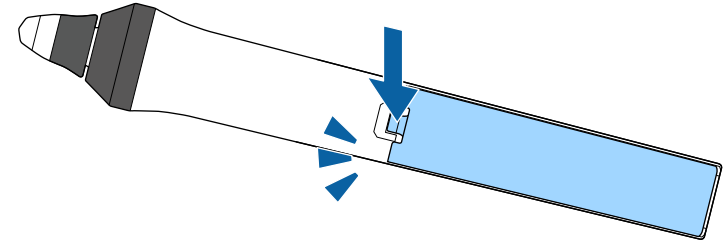
- 3 Pili, + ve - u ları g sterildi i gibi do ru y ne bakacak bi imde yerle tirin.



##  yarı

Pilin do ru y nde yerle tirildi inden emin olmak i in, pil yuvasındaki (+) ve (-) i aretlerinin konumunu kontrol edin. Pil do ru kullanılmazsa, yangına, yaralanmaya ya da  r nde hasara neden olacak  ekilde patlayabilir veya sızdırabilir.

- 4 Pil kapa ını kapatın ve t klayarak yerine oturana kadar bastırın.



İki etkileřimli kalem, yumuřak ve sert uçlar olmak üzere iki tür kalem ucuyla gelir. Kalemlere varsayılan olarak yumuřak kalem uçları takılıdır.

- Yumuřak uç kirlenir veya hasar görürse daha az tepki verir duruma gelir. Ürünle birlikte verilen yenisiyle deęiřtirin.
- Yumuřak ucun bir dokulu yüzeyde kullanımı zor olursa, sert ucla deęiřtirin.



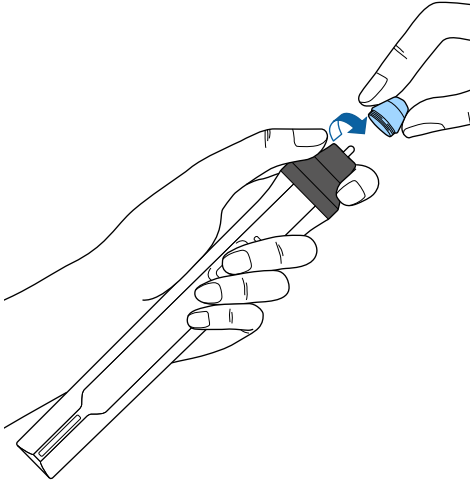
Sert uç yıpranır veya hasar görürse yenisiyle deęiřtirin.

## » İlgili Baęlantılar

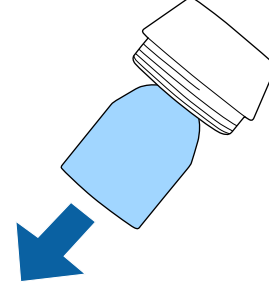
- "Yumuřak Kalem Ucunu Deęiřtirme" [s.215](#)
- "Yumuřak Kalem Ucunu Sert Kalem Ucuyla Deęiřtirin" [s.216](#)

## Yumuřak Kalem Ucunu Deęiřtirme

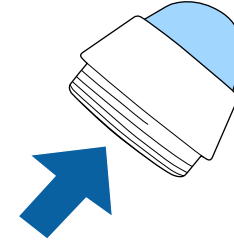
- 1** Çıkarmak için etkileřimli kalemin ucunu döndürün.



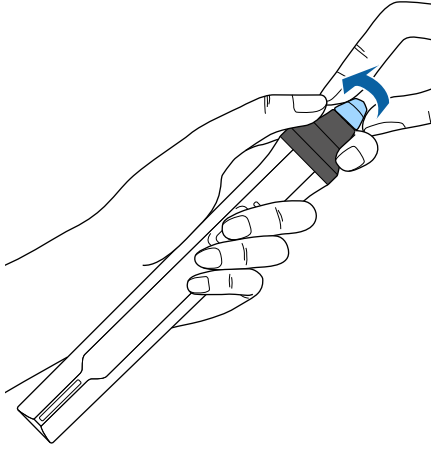
- 2** Yumuřak ucu düz olarak çekip çıkarın.



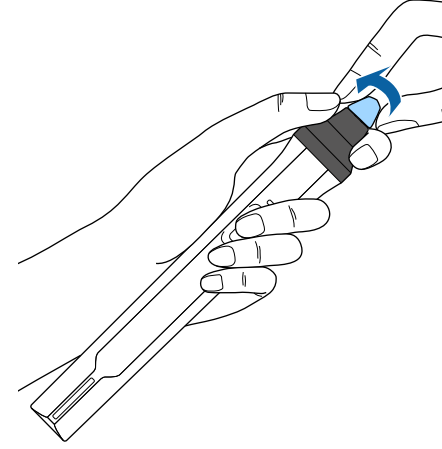
- 3** Yeni ucu takın.



- 4** Kalem ucunu döndürerek kapatın.

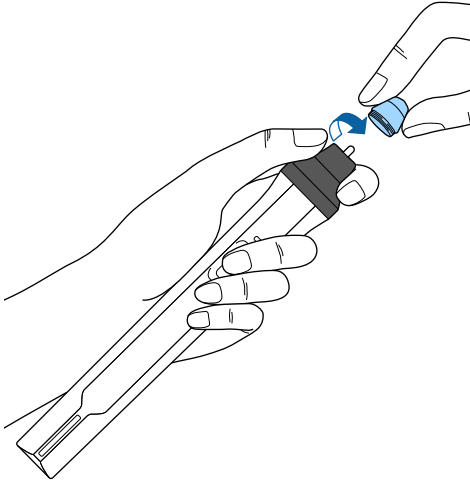


**2** Sert kalem ucunu döndürerek kapatın.



### Yumuřak Kalem Ucunu Sert Kalem Ucuyla Deęiřtirin

**1** Çıkarmak için etkileřimli kalemin ucunu döndürün.





# Sorun Giderme

Projektörü kullanmayla ilgili sorunlar yaşıyorsanız bu bölümlerdeki çözümlere bakın.

## » İlgili Bağlantılar

- "Yansıtma Sorunları" [s.218](#)
- "Projektör Gösterge Durumu" [s.219](#)
- "Projektör Yardım Ekranlarının Kullanılması" [s.221](#)
- "Görüntü veya Ses Sorunlarını Çözme" [s.222](#)
- "Projektörün veya Uzaktan Kumandanın Çalışmasıyla İlgili Sorunları Çözme" [s.228](#)
- "Etkileşim Özellikleri Sorunlarını Çözme" [s.230](#)
- "Ağ Sorunlarını Giderme" [s.233](#)

Projektör düzgün çalışmıyorsa projektörü kapatın, fişini çekin ve fişini tekrar takıp projektörü yeniden açın.

Bu işlem sorunu çözmiyorsa aşağıdakileri kontrol edin:

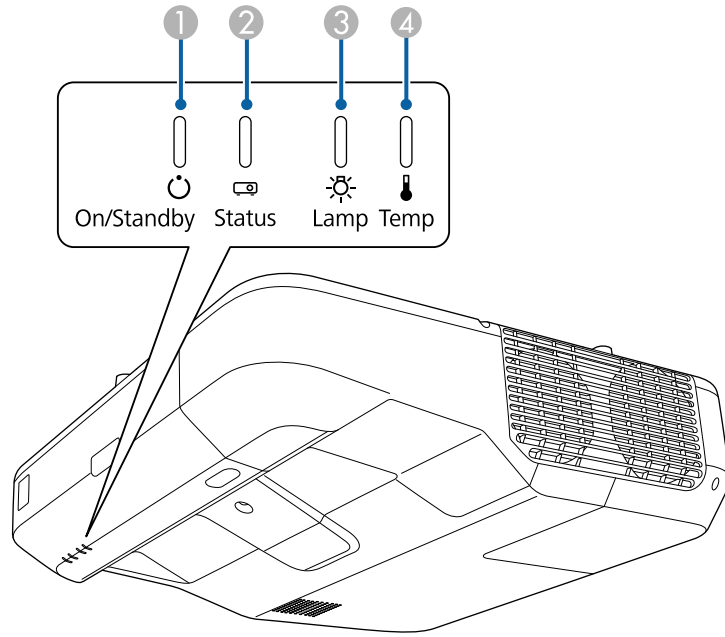
- Projektörün üzerindeki göstergeler bir soruna işaret ediyor olabilir.
- Projektörün Yardım sistemi, yaygın görülen sorunlar hakkında bilgiler gösterebilir.
- Bu kılavuzdaki çözümler, pek çok sorunu çözmenize yardımcı olabilir.

Bu çözümlerden hiçbiri işe yaramıyorsa, teknik destek için Epson'a danışın.

Projektörün üzerindeki göstergeler projektörün durumunu bildirir ve bir sorun yaşandığında size haber verir. Göstergelerin durumunu ve rengini kontrol edip olası bir çözüm için bu tabloya bakın.





- Göstergeler aşağıda belirtilmemiş bir şekilde yanıyor/yanıp sönüyorsa projektörü kapatın, fişini çekin ve yardım için Epson ile iletişime geçin.



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

## Projektör durumu

Gösterge ve durumu	Problem ve çözümleri
Güç: Mavi yanıyor Durum: Mavi yanıyor Lamba: Sönük Sıcaklık: Sönük	Normal çalışma.
Güç: Mavi yanıyor Durum: Yanıp sönen mavi Lamba: Sönük Sıcaklık: Sönük	Isınıyor veya kapanıyor. Isınırken, bir görüntünün gösterilmesi için 30 saniye kadar bekleyin. Isınma ve kapanma sırasında tüm düğmeler devre dışı kalır.
Güç: Mavi yanıyor Durum: Sönük Lamba: Sönük Sıcaklık: Sönük	Bekleme, uyku modu veya izleme. Güç düğmesine bastığınızda yansıtma başlar.
Güç: Yanıp sönen mavi Durum: Sönük Lamba: Sönük Sıcaklık: Sönük	İzleme için hazırlanıyor ve tüm özellikler devre dışı.
Güç: Yanıp sönen mavi Durum: Gösterge durumu değişir Lamba: Gösterge durumu değişir Sıcaklık: Yanıp sönen turuncu	Projektör çok sıcak. <ul style="list-style-type: none"><li>Fanların ve hava filtresinin tozla tıkanmadığından ya da yakındaki nesnelerle engellenmediğinden emin olun.</li><li>Hava filtresini temizleyin veya yenisiyle değiştirin.</li><li>Ortam sıcaklığının çok yüksek olmadığından emin olun.</li></ul>

Gösterge ve durumu	Problem ve çözümleri
Güç: Sönük Durum: Yanıp sönen mavi Lamba: Sönük Sıcaklık: Turuncu yanıyor	Projektör aşırı ısınmış ve kapanmış. Soğuması için yaklaşık 5 dakika kapalı bekletin. <ul style="list-style-type: none"> <li>Fanların ve hava filtresinin tozla tıkanmadığından ya da yakındaki nesnelerle engellenmediğinden emin olun.</li> <li>Hava filtresini temizleyin veya yenisiyle değiştirin.</li> <li>Projektörü yüksek rakımlı bir yerde kullanıyorsanız, projektörün <b>Uzatılmış</b> menüsünde <b>Yüksek İrtifa Modu</b>'nu <b>Açık</b> olarak ayarlayın.   <b>Uzatılmış &gt; İşletim &gt; Yüksek İrtifa Modu</b></li> <li>Sorun devam ederse projektörün fişini çekin ve yardım için Epson'a başvurun.</li> </ul>
Güç: Sönük Durum: Yanıp sönen mavi Lamba: Turuncu yanıyor Sıcaklık: Sönük	Lambada sorun var. <ul style="list-style-type: none"> <li>Lambanın patlamadığını, yanmadığını ve düzgün takıldığını kontrol edin. Lambayı çıkarıp yeniden takın, gerekiyorsa yenisiyle değiştirin.</li> <li>Hava filtresini temizleyin.</li> <li>Projektörü yüksek rakımlı bir yerde kullanıyorsanız, projektörün <b>Uzatılmış</b> menüsünde <b>Yüksek İrtifa Modu</b>'nu <b>Açık</b> olarak ayarlayın.   <b>Uzatılmış &gt; İşletim &gt; Yüksek İrtifa Modu</b></li> <li>Sorun devam ederse projektörün fişini çekin ve yardım için Epson'a başvurun.</li> </ul>
Güç: Yanıp sönen mavi Durum: Gösterge durumu değişir Lamba: Yanıp sönen turuncu Sıcaklık: Gösterge durumu değişir	Hasar görmemesi için lambayı derhal değiştirin. Projektörü kullanmaya devam etmeyin.
Güç: Sönük Durum: Yanıp sönen mavi Lamba: Sönük Sıcaklık: Yanıp sönen turuncu	Fan veya sensör sorunu var. Projektörü kapatın, fişini çekin ve yardım için Epson'a başvurun.

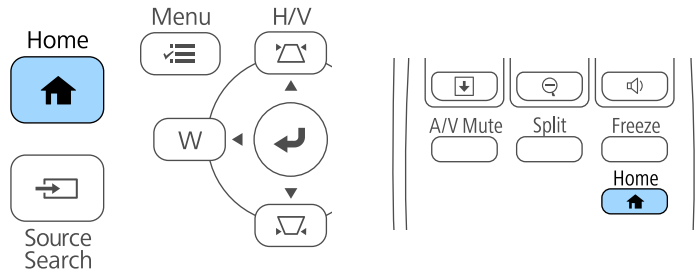
Gösterge ve durumu	Problem ve çözümleri
Güç: Sönük Durum: Yanıp sönen mavi Lamba: Yanıp sönen turuncu Sıcaklık: Sönük	Dahili projektör hatası. Projektörü kapatın, fişini çekin ve yardım için Epson'a başvurun.
Güç: Sönük Durum: Yanıp sönen mavi Lamba: Yanıp sönen turuncu Sıcaklık: Yanıp sönen turuncu	Oto. İris hatası. Projektörü kapatın, fişini çekin ve yardım için Epson'a başvurun.
Güç: Sönük Durum: Yanıp sönen mavi Lamba: Turuncu yanıyor Sıcaklık: Turuncu yanıyor	Güç hatası (Ballast). Projektörü kapatın, fişini çekin ve yardım için Epson'a başvurun.
Güç: Sönük Durum: Yanıp sönen mavi Lamba: Turuncu yanıyor Sıcaklık: Turuncu yanıyor	Engel algılama hatası. Bir bip sesi verilir ve "Projeksiyon alanındaki her türlü engeli kaldırın." mesajı görüntülenir. Herhangi bir eylem yapılmazsa projektör otomatik olarak kapanır. <ul style="list-style-type: none"> <li>Yansıtma penceresinde herhangi bir engel olmadığından emin olun. Tüm engelleri kaldırın.</li> <li>Engel yoksa engel sensörünü temizleyin.</li> </ul> <p>Sorun devam ederse, projektörü kapatın, fişini çekin ve yardım için Epson ile iletişime geçin.</p>

## » İlgili Bağlantılar

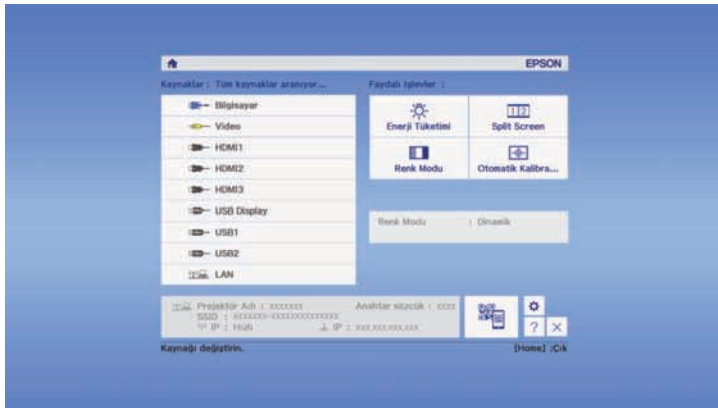
- "Hava Filtresini temizleme" [s.204](#)
- "Hava Filtresinin Değiştirilmesi" [s.206](#)
- "Lambanın Değiştirilmesi" [s.209](#)

Projektörün Yardım sistemini kullanarak, yaygın görülen sorunların çözümünde işinize yarayacak bilgiler edinebilirsiniz.

- 1 Projektörü açın.
- 2 Kumanda panelindeki veya uzaktan kumandadaki [Home] düğmesine basın.

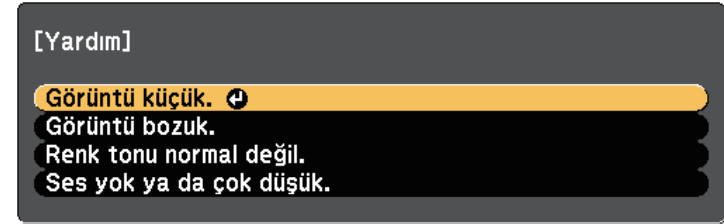


- 3 Ana ekranda  simgesini seçin.



- 4 Görüntülenen mesajda **Yardım** menüsünü görüntüle öğesini seçin. Yardım menüsü görüntülenir.

- 5 Çözmek istediğiniz sorunu seçmek için yukarı ve aşağı ok düğmelerini kullanın.



- 6 Çözümleri görmek için [Enter] düğmesine basın.
- 7 İşiniz bitince, aşağıdaki işlemlerden birini yapın.
  - Çözmek istediğiniz başka bir sorunu seçmek için, [Esc] düğmesine basın.
  - Yardım sisteminden çıkmak için [Menu] düğmesine basın.

Yansıtılan görüntüler veya sesle ilgili sorunlar yaşıyorsanız bu bölümlerdeki çözümleri inceleyin.

## » İlgili Bağlantılar

- "Görüntü Gösterilmediğinde Yapılabilecekler" [s.222](#)
- "USB Display İşlevi Kullanıldığında Görüntü Yanlışsa Yapılabilecekler" [s.222](#)
- ""Sinyal yok." Mesajı Görüldüğünde Yapılabilecekler" [s.223](#)
- ""Desteklenmiyor." Mesajı Görüldüğünde Yapılabilecekler" [s.224](#)
- "Sadece Kısmi Görüntü Gösterilince Yapılabilecekler" [s.224](#)
- "Görüntü Dikdörtgen Olmadığında Yapılabilecekler" [s.224](#)
- "Görüntüde Statik veya Elektronik Parazitlenme Varsa Yapılabilecekler" [s.225](#)
- "Görüntü Bulanık veya Belirsizse Yapılabilecekler" [s.225](#)
- "Görüntü Parlaklığı veya Renkleri Hatalı Olduğunda Yapılabilecekler" [s.226](#)
- "Ses Sorunlarıyla İlgili Çözümler" [s.226](#)
- "PC Free'de Görüntü Dosyası Adları Doğru Gösterilmediğinde Yapılabilecekler" [s.227](#)

## Görüntü Gösterilmediğinde Yapılabilecekler

Hiçbir görüntü gösterilmiyorsa aşağıdaki çözümleri deneyin:

- Projektörü açmak için güç düğmesine basın.
- Görüntünün geçici olarak kapatılıp kapatılmadığını görmek için, uzaktan kumanda üzerindeki [A/V Mute] düğmesine basın.
- Gerekli tüm kabloların bağlandığını ve hem projektörün hem de bağlı video kaynaklarının gücünün açık olduğunu teyit edin.
- Yansıtılan görüntünün tamamen siyah olmadığından emin olun (sadece bilgisayar görüntüleri yansıtılıyorken).
- Projektörün menü ayarlarının doğru olduğunu teyit edin.
- Projektörün güç düğmesine basarak bekleme veya uyku modundan çıkarın. Ayrıca, bağlanan bilgisayarın uyku modunda olmadığını veya boş bir ekran koruyucu görüntülediğini teyit edin.
- Projektörün **Sinyal** menüsündeki ayarları kontrol ederek, o anda kullanılan video kaynağına uygun olduklarını teyit edin.

- Projektörün **Görüntü** menüsünde **Parlaklık** ayarını yapın.
- **Enerji Tüketimi** ayarı olarak **Normal** seçimini yapın.  
☛ **ECO > Enerji Tüketimi**
- Projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **Ekran** ayarını kontrol ederek **Mesajlar**'ın **Açık** olarak ayarlandığını kontrol edin.
- Kumanda panelindeki düğmelere bastığınızda projektör yanıt vermiyorsa, düğmeler güvenlik için kilitlenmiş olabilir. Projektörün **Ayarlar** menüsündeki **İşletim Kilidi** ayarından düğmelerin kilidini kaldırın veya projektörü açmak için uzaktan kumandayı kullanın.  
☛ **Ayarlar > Kilit Ayarı > İşletim Kilidi**
- Uzaktan kumanda üzerindeki düğmelere bastığınızda projektör yanıt vermiyorsa, uzaktan sinyal alıcıların açık olduğunu kontrol edin.
- Windows Media Center ile yansıtılan görüntülerde, ekranın boyutunu tam ekran modundan küçültün.
- Windows DirectX kullanılan uygulamalardan yansıtılan görüntüler için, DirectX işlevlerini kapatın.
- Projektör, bilgisayarda oynattığınız telif hakkıyla korunan videoları yansıtamayabilir. Detaylı bilgi için, bilgisayarınızla verilen kılavuza bakın.

## » İlgili Bağlantılar

- "Giriş Sinyali Ayarları - Sinyal Menüsü" [s.174](#)
- "Görüntü Kalitesi Ayarları - Görüntü Menüsü" [s.172](#)
- "Projektör Kurulum Ayarları - ECO Menüsü" [s.192](#)
- "Projektör Kurulum Ayarları - Uzatılmış Menüsü" [s.179](#)
- "Projektör Düğmelerinin Kilidini Kaldırma" [s.143](#)

## USB Display İşlevi Kullanıldığında Görüntü Yanlışsa Yapılabilecekler

USB Display işlevi kullanıldığında hiçbir görüntü gösterilmiyor veya görüntü yanlış gösteriliyorsa, aşağıdaki çözümleri deneyin:

- Uzaktan kumandadaki [USB] düğmesine basın.
- Epson USB Display yazılımının düzgün yüklendiğinden emin olun. Gerekiyorsa manuel olarak yükleyin.

- OS X için: **Dock** klasöründe, **USB Display** simgesine tıklayın. **Dock**'ta simge görünmüyorsa, **Uygulamalar** klasöründe **USB Display** ögesine çift tıklayın. **Dock**'ta **USB Display** simgesi menüsünden **Çık** seçeneğini seçerseniz, USB kablosunu bağladığınızda USB Display uygulaması otomatik olarak başlamaz.
- Windows Media Center ile yansıtılan görüntülerde, ekranın boyutunu tam ekran modundan küçültün.
- Windows DirectX kullanılan uygulamalardan yansıtılan görüntüler için, DirectX işlevlerini kapatın.
- Farenin imleci titreşiyorsa, bilgisayarınızdaki **Epson USB Display Ayarları** programında **Fare imlecini hareketini düzgünleştirin** ögesini seçin.
- Bilgisayarınızdaki **Epson USB Display Ayarları** programındaki **Katmanlı pencereyi gönder** ayarını kapatın.
- WUXGA (1920 × 1200) çözünürlüğe sahip projektörlerde, yansıtma sırasında bilgisayarın çözünürlüğünü değiştirirseniz video kalitesi ve performansı düşebilir.
- Projektörün **Uzatılmış** menüsünde **USB Type B** ayarı olarak **USB Display/Easy Interactive Function** veya **Kablosuz Fare/USB Display** seçimini yapın.

## » İlgili Bağlantılar

- "USB Video ve Ses için Bilgisayara Bağlanma" [s.27](#)

## "Sinyal yok." Mesajı Görüldüğünde Yapılabilecekler

"Sinyal yok." mesajı gösterilirse, aşağıdaki çözümleri deneyin:

- [Source Search] düğmesine basın ve görüntünün gösterilmesi için birkaç saniye bekleyin.
- Bağlanan bilgisayarı veya video kaynağını açın ve gerekiyorsa sunumunuzu başlatmak için oynat tuşuna basın.
- Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin.
- Video kaynağını doğrudan projektöre bağlayın.

- Bir dizüstü bilgisayardan yansıtma yapıyorsanız, bu bilgisayarın harici bir monitörde görüntü gösterebilecek biçimde ayarlandığını teyit edin.
- Bağlı bilgisayarın uyku modunda olmadığından emin olun.
- Gerekiyorsa projektörü, bağlanan bilgisayarı veya video kaynağını kapatıp tekrar açın.
- Bir HDMI kaynağından yansıtma yapıyorsanız, HDMI kablosunu daha kısa olan bir kabloyla değiştirin.

## » İlgili Bağlantılar

- "Dizüstü Bilgisayardan Görüntüleme" [s.223](#)
- "Mac Dizüstü Bilgisayardan Görüntüleme" [s.224](#)

## Dizüstü Bilgisayardan Görüntüleme

Bir dizüstü bilgisayardan yansıtma yapılırken "Sinyal yok." mesajı görüntülenirse, dizüstü bilgisayarı harici bir monitörde görüntü gösterebilecek biçimde ayarlamamız gerekir.

- 1** Dizüstü bilgisayarın **Fn** tuşunu basılı tutun ve monitör simgesiyle işaretlenmiş tuşa ya da **CRT/LCD** tuşlarına basın. (Ayrıntılı bilgi için, dizüstü bilgisayarınızın kılavuzuna bakın.) Görüntünün gösterilmesi için birkaç saniye bekleyin.
- 2** Dizüstü bilgisayarın monitöründe ve projektörde görüntülemek istiyorsanız, aynı tuşlara tekrar basın.
- 3** Hem dizüstü bilgisayar hem de projektör aynı görüntüyü göstermiyorsa, Windows **Ekrana** yardımcı programını kullanarak harici monitör çıkışının etkinleştirildiğini ve genişletilmiş masaüstünün devre dışı bırakıldığını kontrol edin. (Detaylı bilgi için bilgisayarınızın veya Windows'un kılavuzlarına bakın.)
- 4** Gerekiyorsa video kartı ayarlarınızı kontrol edin ve çoklu ekran seçeneğini **Klonla** veya **Yansıt** olarak ayarlayın.

## Mac Dizüstü Bilgisayardan Görüntüleme

Bir Mac dizüstü bilgisayardan yansıtma yapıyorken "Sinyal yok." mesajı görüntülenirse, dizüstü bilgisayar yansıtılmış ekrana için ayarlamamız gerekir. (Detaylı bilgi için, dizüstü bilgisayarınızın kılavuzuna bakın.)

- 1 **Sistem Tercihleri** programını açın ve **Ekranlar** seçeneğini seçin.
- 2 Gerekiyorsa, **Ekran** veya **Renkli LCD** seçeneğini seçin.
- 3 **Düzenle** veya **Düzenleme** sekmesine tıklayın.
- 4 **Mirror Displays** seçeneğini seçin.

## "Desteklenmiyor." Mesajı Görüldüğünde Yapılabilecekler

"Desteklenmiyor" mesajı gösterilirse, aşağıdaki çözümleri deneyin:

- Projektörün **Sinyal** menüsünde doğru giriş sinyalinin seçili olduğundan emin olun.
- Bilgisayarın ekran çözünürlüğünün, projektörün çözünürlük ve frekans sınırlarını aştığını teyit edin. Gerekiyorsa bilgisayarınız için farklı bir ekran çözünürlüğü seçin. (Detaylı bilgi için, bilgisayarınızın kılavuzuna bakın.)

### ► İlgili Bağlantılar

- "Giriş Sinyali Ayarları - Sinyal Menüsü" [s.174](#)
- "Desteklenen Monitör Ekran Çözünürlükleri" [s.238](#)

## Sadece Kısmi Görüntü Gösterilince Yapılabilecekler

Bilgisayar görüntüsü sadece kısmi olarak gösteriliyorsa aşağıdaki çözümleri deneyin:

- Uzaktan kumandadaki [Auto] düğmesine basarak görüntü sinyalini en uygun hale getirin.
- Projektörün **Sinyal** menüsündeki **Konum** ayarını kullanarak görüntü konumunu ayarlamaya çalışın.
- Farklı bir görüntü en/boy oranı seçmek için, uzaktan kumandadaki [Aspect] düğmesine basın.
- Projektörün **Sinyal** menüsündeki **Çözünürlük** ayarını, bağlanan donanıma uygun olarak değiştirin.
- [E-Zoom] düğmelerini kullanarak görüntüyü yakınlaştırmış veya uzaklaştırmışsanız, projektör tam ekrana geçene kadar [Esc] düğmesine basın.
- Bilgisayarınızın ekran ayarlarından çift ekranı devre dışı bırakın ve çözünürlüğü projektörün limitleri dahilinde ayarlayın. (Detaylı bilgi için, bilgisayarınızın kılavuzuna bakın.)
- Farklı bir çözünürlüğe göre oluşturulup oluşturulmadıklarını görmek için, sunum dosyalarınıza atanan çözünürlüğü kontrol edin. (Detaylı bilgi için, yazılımın yardım bölümüne bakın.)
- Doğru yansıtma modunu seçtiğinizden emin olun. Bunu, projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **Yansıtma** ayarını kullanarak seçebilirsiniz.
- Görüntü boyutunu ayarladıktan veya ekran yerleşimi bozulmasını düzelttikten sonra görüntü konumunu ayarlamak için Görüntü Kaydırma işlemini gerçekleştirin.

### ► İlgili Bağlantılar

- "Giriş Sinyali Ayarları - Sinyal Menüsü" [s.174](#)
- "Projektör Kurulum Ayarları - Uzatılmış Menüsü" [s.179](#)
- "Desteklenen Monitör Ekran Çözünürlükleri" [s.238](#)
- "Görüntü Konumunun Ayarlanması" [s.63](#)

## Görüntü Dikdörtgen Olmadığında Yapılabilecekler

Yansıtılan görüntü eşit bir şekilde dikdörtgen değilse, aşağıdaki çözümleri deneyin:



- Projektörü doğrudan ekran merkezinin önüne yerleştirin, mümkünse ekrana karşı doğrudan bakacak biçimde ayarlayın.
- Projektör ayarlarını kullanarak projektör yüksekliğini ayarladıysanız, görüntü şeklini ayarlamak için projektörün üzerindeki ekran yerleşimi düğmelerine basın.
- Görüntü şeklini düzeltmek için Quick Corner ayarını ayarlayın.  
☛ **Ayarlar > Geometrik Düzeltme > Quick Corner**
- Bir eğri yüzeye yansıtılan görüntü şeklini düzeltmek için Kavis Düzeltme ayarını yapın.  
☛ **Ayarlar > Geometrik Düzeltme > Kavis Düzeltme**

## » İlgili Bağlantılar

- "Görüntü Şekli Ekran Yerleşimi Düğmeleriyle Düzeltme" [s.55](#)
- "Görüntü Şekli Quick Corner ile Düzeltme" [s.56](#)
- "Eğri Yüzeyle Görüntü Şekli Düzeltme" [s.58](#)

## Görüntüde Statik veya Elektronik Parazitlenme Varsa Yapılabilecekler

Yansıtılan görüntü statik veya elektronik parazit içeriyorsa aşağıdaki çözümleri deneyin:

- Bilgisayarınızı veya video kaynağını projektöre bağladığınız kabloları kontrol edin. Şu özelliklerde olmalıdırlar:
  - Parazitin önleneyeceği biçimde güç kablosundan ayrılmış
  - Her iki ucundan da sağlam bir şekilde bağlanmış
  - Bir uzatma kablosuna bağlanmamış
- Projektörün **Sinyal** menüsündeki ayarları kontrol ederek, video kaynağına uygun olduklarından emin olun.
- Video kaynağınız için kullanılabilirse, projektörün **Görüntü** menüsündeki **Titreşimsiz gör.** ve **Parazit Azaltma** ayarlarını yapın.
- Projektör ile uyumlu bir bilgisayar video çözünürlüğü ve yenileme hızı seçin.
- Bir bilgisayardan yansıtma yapıyorsanız, uzaktan kumandadaki [Auto] düğmesine basarak **İzleme** ve **Senkronizasyon** ayarlarını otomatik olarak

yapın. Görüntüler doğru ayarlanmıyorsa, projektörün **Sinyal** menüsündeki **İzleme** ve **Senkronizasyon** ayarlarını manuel olarak yapın.

- Projektörün **Sinyal** menüsünde, **Çözünürlük** ayarı olarak **Otomatik** seçin.
- Görüntü şeklini projektörün kontrollerini kullanarak ayarladıysanız, görüntü kalitesini artırmak için projektörün **Görüntü** menüsünde **Netlik** ayarını düşürmeyi deneyin.
- Bir uzatma kablosu bağladıysanız, parazitin nedeninin bu olup olmadığını anlamak için uzatma kablosu olmadan yansıtma yapmayı deneyin.
- USB Display işlevini kullanıyorsanız, bilgisayarınızdaki **Epson USB Display Ayarları** programındaki **Katmanlı pencereyi gönder** ayarını kapatın.

## » İlgili Bağlantılar

- "Giriş Sinyali Ayarları - Sinyal Menüsü" [s.174](#)
- "Görüntü Kalitesi Ayarları - Görüntü Menüsü" [s.172](#)
- "Desteklenen Monitör Ekran Çözünürlükleri" [s.238](#)

## Görüntü Bulanık veya Belirsizse Yapılabilecekler

Yansıtılan görüntü bulanık veya belirsizse, aşağıdaki çözümleri deneyin:

- Görüntü odağını ayarlayın.
- Yansıtma penceresini temizleyin.



Projektörü soğuk bir ortamdan getirdikten sonra mercek üzerinde yoğunlaşma olmasını önlemek için, projektörü kullanmadan önce oda sıcaklığında bir süre ısınmasını bekleyin.

- Projektörü ekrana yeterince yakın yerleştirin.
- Projektörü, ekran yerleşimi ayarının açısı görüntüyü bozacak kadar geniş olmayacak biçimde yerleştirin.
- Görüntü kalitesini artırmak için, projektörün **Görüntü** menüsündeki **Netlik** ayarını ayarlayın.
- Bir bilgisayardan yansıtma yapıyorsanız, uzaktan kumandadaki [Auto] düğmesine basarak izleme ve senkronizasyon ayarlarını otomatik olarak yapın. Şeritler veya genel bulanıklık kalırsa, ekranda tekdüze desenli bir

görüntü gösterin ve projektörün **Sinyal** menüsünde **İzleme** ve **Senkronizasyon** ayarlarını manüel olarak ayarlayın.

- Bir bilgisayardan yansıtma yapıyorsanız daha düşük bir çözünürlük kullanın veya projektörün kendi çözünürlüğüyle eşleşen bir çözünürlük seçin.

## ► İlgili Bağlantılar

- "Giriş Sinyali Ayarları - Sinyal Menüsü" [s.174](#)
- "Görüntü Kalitesi Ayarları - Görüntü Menüsü" [s.172](#)
- "Desteklenen Monitör Ekran Çözünürlükleri" [s.238](#)
- "Yansıtma Penceresini Temizleme" [s.201](#)

## Görüntü Parlaklığı veya Renkleri Hatalı Olduğunda Yapılabilecekler

Yansıtılan görüntü çok karanlık veya çok aydınlık ya da renkler doğru değilse aşağıdaki çözümleri deneyin:

- Görüntü ve ortam için farklı renk modları denemek için, uzaktan kumandadaki [Color Mode] düğmesine basın.
- Video kaynağı ayarlarınızı kontrol edin.
- Güncel giriş kaynağı için projektörün **Görüntü** menüsünde bulunan **Parlaklık, Kontrast, Renk Tonu, Renk Sıcaklığı** ve/veya **Renk Doygunluğu** gibi ayarları yapın.
- Görüntü kaynağınız için kullanılabiliyorsa, projektörün **Sinyal** menüsünde doğru **Giriş Sinyali** veya **Video Sinyali** ayarını seçtiğinizi teyit edin.
  - ☛ **Sinyal > Gelişmiş > Giriş Sinyali**
  - ☛ **Sinyal > Gelişmiş > Video Sinyali**
- Projektörün **Görüntü** menüsünde doğru **Gama** veya **RGBCMY** ayarını seçtiğinizden emin olun.
  - ☛ **Görüntü > Gelişmiş**
- Tüm kabloların projektöre ve video kaynağınıza doğru bağlandığından emin olun. Uzun kablolar bağladıysanız, daha kısa kablolar kullanmayı deneyin.
- **Enerji Tüketimi** olarak **ECO** ayarını kullanıyorsanız **Normal** ayarını seçmeyi deneyin.
  - ☛ **ECO > Enerji Tüketimi**



Yüksek rakımda bulunan veya yüksek sıcaklıklara maruz kalan ortamlarda, görüntü koyulaşabilir ve **Enerji Tüketimi** ayarını ayarlayamayabilirsiniz.

- Projektörü ekrana yeterince yakın yerleştirin.
- Görüntü kademeli olarak sürekli koyulaşıyorsa, projektör lambasını yenisiyle değiştirmeniz gerekebilir.

## ► İlgili Bağlantılar

- "Renk Modu" [s.68](#)
- "Giriş Sinyali Ayarları - Sinyal Menüsü" [s.174](#)
- "Görüntü Kalitesi Ayarları - Görüntü Menüsü" [s.172](#)
- "Projektör Kurulum Ayarları - ECO Menüsü" [s.192](#)

## Ses Sorunlarıyla İlgili Çözümler

Ses yoksa veya çok yüksek/çok düşükse, aşağıdaki çözümleri deneyin:

- Projektörün ses düzeyi ayarlarını yapın.
- Geçici olarak durdurulmuşlarsa, video veya sesi devam ettirmek için uzaktan kumandadaki [A/V Mute] düğmesine basın.
- Sesin açık olduğunu ve ses çıkışının doğru kaynağa göre ayarlandığını teyit etmek için, bilgisayarınızı veya video kaynağını kontrol edin.
- Ses kablosunu çıkarıp yeniden takın.
- Projektör ile video kaynağınız arasındaki ses kablosu bağlantılarını kontrol edin.
- Bir HDMI kaynağından ses duyamıyorsanız, bağlanan aygıtı PCM çıkışına ayarlayın.
- Bağlanan tüm ses kablolarının "Dirençsiz" olarak etiketlenmiş olduğundan emin olun.
- USB Display işlevini kullanıyorsanız, bilgisayarınızdaki **Epson USB Display Ayarları** programındaki **Projektör ses çıkışı** ayarını açın.
- Projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **A/V Ayarları** ayarında doğru ses girişini seçin.

- Projektörü bir HDMI kablosu ile bir Mac'e bağlarken, Mac'inizin HDMI bağlantı noktası üzerinden sesi desteklediğinden emin olun.
- Bağlanmış bir ses kaynağını projektör kapalıyken de kullanmak istiyorsanız, projektörün **ECO** menüsündeki **Bekleme Modu** seçeneğini **İletişim Açık** olarak ayarlayın ve projektörün **Uzatılmış** menüsündeki **A/V Ayarları** seçeneklerinin doğru belirlendiğinden emin olun.
- Projektör maksimuma ayarlı iken bilgisayarın sesi minimuma ayarlı ise, gürültü karışabilir. Bilgisayarın sesini açıp projektörün sesini kısın. (EasyMP Multi PC Projection veya USB Display kullanırken.)
- Projektörün **Ayarlar** menüsündeki **Mik. Giriş Sesi** ayarını kontrol edin. Ayar çok yüksekse, bağlı olan diğer aygıtların sesi çok düşük olacaktır.

## » İlgili Bağlantılar

- "Mikrofon Sorunlarıyla İlgili Çözümler" [s.227](#)
- "Projektör Bağlantıları" [s.26](#)
- "Projektör Kurulum Ayarları - Uzatılmış Menüsü" [s.179](#)
- "Projektör Kurulum Ayarları - ECO Menüsü" [s.192](#)
- "Ses Düğmelerini Kullanarak Ses Düzeyini Ayarlama" [s.73](#)

## Mikrofon Sorunlarıyla İlgili Çözümler

Projektöre bağlı bir mikrofon kullanırken hiç ses yoksa aşağıdaki çözümleri deneyin:

- Mikrofonun projektöre güvenli biçimde bağlandığından emin olun.
- Kondansatörlü değil, dinamik bir mikrofon kullandığınızdan emin olun.
- Projektörün menülerinde **Mik. Giriş Sesi** ayarını gerektiği gibi yapın.

## PC Free'de Görüntü Dosyası Adları Doğru Gösterilmediğinde Yapılabilecekler

Herhangi bir dosyanın adı ekran alanından uzunsa veya desteklenmeyen semboller içeriyorsa, dosya adları PC Free kısmında kısaltılabilir veya değiştirilebilir. Dosya adını kısaltın veya değiştirin.

Projektörü veya uzaktan kumandayı çalıştırmakla ilgili sorunlar yaşıyorsanız bu bölümlerdeki çözümleri inceleyin.

## ► İlgili Bağlantılar

- "Projektörün Açılması veya Kapanması ile İlgili Sorunların Çözümleri" [s.228](#)
- "Uzaktan Kumanda ile İlgili Sorunların Çözümleri" [s.228](#)
- "Parola Sorunlarıyla İlgili Çözümler" [s.229](#)
- ""Süre tutmaya yarayan batarya zayıf." Mesajı Görüntülendiğinde Uygulanacak Çözüm" [s.229](#)

## Projektörün Açılması veya Kapanması ile İlgili Sorunların Çözümleri

Güç düğmesine bastığınız zaman projektör açılmıyorsa veya beklenmedik bir biçimde kapanıyorsa aşağıdaki çözümleri deneyin:

- Güç kablosunun projektöre ve aktif bir elektrik prizine doğru ve sıkı bağlandığını kontrol edin.
- Projektörün düğmeleri güvenlik için kilitlenmiş olabilir. Projektörün **Ayarlar** menüsündeki **İşletim Kilidi** ayarından düğmelerin kilidini kaldırın veya projektörü açmak için uzaktan kumandayı kullanın.  
☛ **Ayarlar > Kilit Ayarı > İşletim Kilidi**
- Güç kablosu arızalı olabilir. Kabloyu çıkarın ve yardım için Epson ile iletişim kurun.
- Projektörün lambası beklenmedik bir biçimde sönyorsa, belli bir süre işlem yapmadığınız için uyku moduna girmiş olabilir. Projektörü uyku modundan çıkarmak için herhangi bir işlem yapın. Uyku modunu kapatmak için, projektörün **ECO** menüsünde **Uyku Modu** için **Kapalı** öğesini seçin.
- Projektörün lambası beklenmedik biçimde sönyorsa, A/V ses kapanması zamanlayıcı etkinleştirilmiş olabilir. A/V ses kapanması zamanlayıcıyı kapatmak için, projektörün **ECO** menüsünde **A/V Ses Kap.Zamnlıyc** için **Kapalı** öğesini seçin.
- Projektörün lambası sönmüş, Durum göstergesi yanıp sönyor ve Sıcaklık göstergesi yanıyorsa, projektör aşırı ısınıp kapanmıştır.

- Uzaktan kumandadaki güç düğmesi projektörü açmıyorsa, kumandanın pillerini kontrol edin ve projektörün **Ayarlar** menüsündeki **Uzak Alıcı** ayarında, uzak alıcılardan en az bir tanesinin kullanılabilir olduğundan emin olun.

## ► İlgili Bağlantılar

- "Projektör Kurulum Ayarları - ECO Menüsü" [s.192](#)
- "Projektör Gösterge Durumu" [s.219](#)
- "Projektör Özellik Ayarları - Ayarlar Menüsü" [s.176](#)
- "Projektör Düğmelerinin Kilidini Kaldırma" [s.143](#)

## Uzaktan Kumanda ile İlgili Sorunların Çözümleri

Projektör uzaktan kumandadan gelen komutlara yanıt vermiyorsa aşağıdaki çözümleri deneyin:

- Uzaktan kumanda pillerinin doğru takıldığını ve dolu olduklarını kontrol edin. Gerekirse pilleri yenileriyle değiştirin.
- Uzaktan kumandayı, projektörün alım menzili/açısı içinde kullandığınızdan emin olun.
- Projektörün ısınmakta veya kapanmakta olmadığını teyit edin.
- Uzaktan kumandadaki bir düğmenin sıkışarak kumandanın uyku moduna girmesine neden olmadığını kontrol edin. Düğmeyi sıkıştığı konumdan kurtararak uzaktan kumandayı uyku modundan çıkarın.
- Güçlü flüoresan aydınlatma, doğrudan güneş ışığı veya kızılötesi aygıt sinyalleri, uzak alıcılar üzerinde parazite neden oluyor olabilir. Işıkları kısın veya projektörü güneş ışıklarından ya da parazite neden olan ekipmandan uzaklaştırın.
- Projektörün **Ayarlar** menüsündeki **Uzak Alıcı** ayarlarında en az bir uzak alıcının kullanılabilir olduğunu teyit edin.
- **Uzak Alıcı** ayarı kapatılmışsa, uzaktan kumandadaki [Menu] düğmesini en az 15 saniye boyunca basılı tutarak bu ayarı sıfırlayın.
- Tek bir uzaktan kumandadan birden çok projektörü çalıştırmak için projektöre bir ID numarası atadıysanız, bu ID ayarını kontrol etmeniz veya değiştirmeniz gerekebilir.

- Uzaktan kumandayı kaybederseniz, Epson'dan yenisini sipariş edebilirsiniz.

## ► İlgili Bağlantılar

- "Uzaktan Kumandanın Çalıştırılması" [s.40](#)
- "Projektör Özellik Ayarları - Ayarlar Menüsü" [s.176](#)
- "İşletmek İstedığınız Projektörü Seçme" [s.131](#)
- "Uzaktan Kumanda Pillerinin Değiştirilmesi" [s.213](#)

---

## Parola Sorunlarıyla İlgili Çözümler

Parolanızı giremiyor veya hatırlayamıyorsanız aşağıdaki çözümleri deneyin:

- Parola korumasını bir parola belirlemeden etkinleştirmiş olabilirsiniz. Uzaktan kumanda aracılığıyla **0000** girmeyi deneyin.
- Birkaç kez hatalı şifre girdiyseniz ve bir istek kodu içeren bir mesaj görüntülenmişse, bu kodu not ederek yardım için Epson'a başvurun. Projektör kilidinin açılmasıyla ilgili destek almak için bu istek kodunu ve ürünün size ait olduğunu gösteren bir kanıtı Epson'a sunun.
- Uzaktan kumandayı kaybederseniz parola giremezsiniz. Epson'dan yeni bir uzaktan kumanda sipariş edin.

---

## "Süre tutmaya yarayan batarya zayıf." Mesajı Görüntülendiğinde Uygulanacak Çözüm

"Süre tutmaya yarayan batarya zayıf." mesajı görüntülenirse, yardım için Epson ile iletişime geçin.

Etkileşim özelliklerini kullanmada sorunlar yaşarsanız bu kısımlardaki çözümleri inceleyin.

## » İlgili Bağlantılar

- ""Error Occurred in the Easy Interactive Function" Mesajı Görüntülendiğinde Uygulanacak Çözümler" [s.230](#)
- "Etkileşimli Kalemler Çalışmadığında Uygulanacak Çözümler" [s.230](#)
- "Manüel Kalibrasyon Çalışmadığında Uygulanacak Çözümler" [s.231](#)
- "Bir Bilgisayarı Yansıtılan Ekrandan Çalıştıramadığınızda Uygulanacak Çözümler" [s.231](#)
- "Etkileşimli Kalem Konumu Doğru Olmadığında Uygulanacak Çözümler" [s.231](#)
- "Etkileşimli Kalemler Yavaş veya Kullanımları Zorlaştığında Uygulanacak Çözümler" [s.232](#)
- "Etkileşimli Dokunma İşlemi Çalışmadığında Uygulanacak Çözümler" [s.232](#)

## "Error Occurred in the Easy Interactive Function" Mesajı Görüntülendiğinde Uygulanacak Çözümler

"Error occurred in the Easy Interactive Function" mesajı görüntülenirse yardım için Epson ile iletişime geçin.

## Etkileşimli Kalemler Çalışmadığında Uygulanacak Çözümler

Etkileşimli kalemler çalışmazsa aşağıdaki çözümleri deneyin:

- Kalem ucunun yakınındaki siyah kısmı kapatmadığınızdan emin olun.
- Kalemi, elinizin sinyali engellemeyeceği farklı bir açıda tutmayı deneyin.
- Kalan pil gücünü kontrol etmek için kalemin yanındaki düğmeye basın. Pil göstergesi yanmadığında pili değiştirin.
- Kalem ucu aşınmışsa veya hasarlıysa değiştirmeniz gerekebilir.
- Kalem ve projektördeki etkileşimli kalem alıcısı arasındaki sinyali hiçbir şeyin engellemediğinden emin olun.

- Kabloların sinyali engellememesini sağlamak için kablo kapağının yerinde olduğundan emin olun.
  - Odanın ışıklarını kısın ve floresan ışıklarını kapatın. Yansıtma yüzeyi ve kalem alıcısının doğrudan güneş ışığına veya diğer parlak ışık kaynaklarına maruz kalmadığından emin olun.
  - Projektördeki etkileşimli kalem alıcısının temiz ve tozsuz olduğundan emin olun.
  - Kızılötesi uzaktan kumandalardan, farelerden veya kızılötesi mikrofonlardan kaynaklı hiçbir parazit olmadığından emin olun.
  - Projektörün kalemin konumunu doğru bir şekilde algılaması için, etkileşimli kalemi ilk kez kullanırken kalem kalibrasyonunu gerçekleştirin.
  - **Uzatılmış** menüsündeki **Easy Interactive Function** seçeneklerinde **Kalem Modu** ve **Kalem Çalışma Modu** ayarlarının doğru biçimde yapıldığından emin olun.
  - Aynı odada birden fazla projektör ve etkileşimli kalemler kullanılırken, parazit kalem işlemlerinin tutarsız duruma gelmesine neden olabilir. İsteğe bağlı uzaktan kumanda kablo setini bağlayın. Uzaktan kumanda kablo setiniz yoksa, projektörün **Uzatılmış** menüsünde **Çoklu proj. Mesafesi** ayarını değiştirin.
- ☛ **Uzatılmış > Easy Interactive Function > Genel > Gelişmiş > Çoklu proj. Mesafesi**
- Yumuşak kalem ucunu sert kalem ucuyla değiştirmeyi deneyin. Bazı projektör modelleri yumuşak kalem ucunu desteklemediğinden, bunu yapmak kalem işlemlerini iyileştirebilir.

## » İlgili Bağlantılar

- "Etkileşimli Kalem Ucunu Değiştirme" [s.215](#)
- "Kalem Kalibrasyonu" [s.78](#)
- "Projektör Kurulum Ayarları - Uzatılmış Menü" [s.179](#)
- "Etkileşimli Kalem Pilini Değiştirme" [s.214](#)



## Manüel Kalibrasyon Çalışmadığında Uygulanacak Çözümler


Manüel olarak kalibrasyon yapmakta sorun yaşıyorsanız aşağıdaki çözümleri deneyin:

- Projektörün yansıtma yüzeyine çok yakın olmadığından emin olun.
- Projektörü taşıyın veya kızılötesi ışınlar yayan ışık kaynağı gibi parazit yapan aygıtı kapatın.

## Bir Bilgisayarı Yansıtılan Ekrandan Çalıştıramadığınızda Uygulanacak Çözümler

Bir bilgisayarı yansıtılan ekrandan çalıştıramazsanız aşağıdaki çözümleri deneyin:

- **Uzatılmış** menüsündeki **USB Type B** seçeneğinin **Easy Interactive Function** veya **USB Display/Easy Interactive Function** olarak ayarlandığından emin olun.
- Projektörün kalemin konumunu doğru bir şekilde algılaması için, etkileşimli kalemi ilk kez kullanırken kalem kalibrasyonunu gerçekleştirin.
- **Kalem Modu** ayarı olarak **PC ile Etkileşimli** seçimini yapmak için uzaktan kumandada the [Pen Mode] düğmesine basın. Projektörün **Uzatılmış** menüsünden **Kalem Modu** ayarını da seçebilirsiniz.  
☛ **Uzatılmış > Easy Interactive Function > Kalem Modu**
- USB kablosunun güvenli biçimde bağlandığından emin olun. USB kablosunu çıkarıp yeniden takın.
- Yan yana kurulmuş iki projektör kullanarak bir görüntü yansıtırken, etkileşim özelliklerini kullanmak için **Çoklu Yansıtma** ayarını seçmeniz gerekir. Yansıtılan ekrandan çalıştırmak istediğiniz bilgisayara, Epson Projector Software for Easy Interactive Function CD-ROM'undan Easy Interactive Driver Ver. 4.0 yazılımını da kurmanız gerekir.  
☛ **Uzatılmış > Easy Interactive Function > Gelişmiş > Çoklu Yansıtma**
- Yan yana kurulmuş iki projektörden yalnızca biriyle bir görüntü yansıtırken, yansıtılan ekrandan bir bilgisayarı çalıştıramayabilirsiniz. Ana

ekranda  simgesini seçip, **Bu tekli projektörü kullan** özelliğini Açık olarak ayarlayın.

### ► İlgili Bağlantılar

- "Kalem Kalibrasyonu" [s.78](#)
- "Projektör Kurulum Ayarları - Uzatılmış Menüsü" [s.179](#)

## Etkileşimli Kalem Konumu Doğru Olmadığında Uygulanacak Çözümler

Kalem konumu fare işaretçisiyle aynı değilse aşağıdaki çözümleri deneyin:

- Projektörün kalemin konumunu doğru bir şekilde algılaması için, etkileşimli kalemi ilk kez kullanırken kalem kalibrasyonunu gerçekleştirin. Otomatik kalibrasyondan sonra imleç konumu ve kalem konumu eşleşmiyorsa manüel olarak kalibre edebilirsiniz.
  - Kabloların sinyali engellememesini sağlamak için kablo kapağının yerinde olduğundan emin olun.
  - Kalem çalışma alanını ayarlamayı deneyin.
  - Görüntüyü büyütme için uzaktan kumandada [E-Zoom] + düğmesini kullanırsanız, kalem konumu doğru olmaz. Görüntüyü orijinal boyutuna döndürdüğünüzde konum düzelmelidir.
  - Projektörün **Uzatılmış** menüsünde **Kalem Modu** özelliğini **PC ile Etkileşimli** olarak ayarlarsanız, **Kalem Al. Oto.Ayarla** özelliğini **Kapalı** olarak ayarlayıp **Kalem Al. Man.Ayarla** öğesini seçin.  
☛ **Uzatılmış > Easy Interactive Function > Genel > Gelişmiş > Kalem Al. Oto.Ayarla**  
☛ **Uzatılmış > Easy Interactive Function > Genel > Gelişmiş > Kalem Al. Man.Ayarla**
- ### ► İlgili Bağlantılar
- "Kalem Kalibrasyonu" [s.78](#)
  - "Projektör Kurulum Ayarları - Uzatılmış Menüsü" [s.179](#)
  - "Kalem Çalışma Alanını Ayarlama" [s.94](#)

## Etkileşimli Kalemler Yavaş veya Kullanımları Zorlaştığında Uygulanacak Çözümler

Etkileşimli kalemlerin kullanımı zorlaşırsa veya çok yavaş tepki veriyorlarsa aşağıdaki çözümleri deneyin.

- Daha kolay çalıştırma için, kalemi yansıtma yüzeyine dik tutun.
- En iyi performans için, bilgisayarınızı projektöre, ekran için bir VGA veya HDMI kablosu ve etkileşim özellikleri için USB kablosu kullanarak bağlayın.
- Windows sisteminde USB Ekran kullanıyorsanız, bilgisayarınızdaki **Epson USB Display Ayarları** programında Windows Aero özelliğini devre dışı bırakmanız gerekebilir.

### » İlgili Bağlantılar


- "Projektör Bağlantıları" [s.26](#)

## Etkileşimli Dokunma İşlemi Çalışmadığında Uygulanacak Çözümler

Parmağınızı kullanarak gerçekleştirdiğiniz etkileşimli dokunma işlemi çalışmazsa aşağıdaki çözümleri deneyin:

- Dokunmatik Ünitenin doğru biçimde kurulu olduğundan ve güç kablusunun düzgün şekilde takıldığından emin olun. Ayrıntılar için projektörünüzün *Kurulum Kılavuzu* belgesine bakın.
- Dokunmatik Ünite üzerindeki gösterge yanmıyorsa, projektörün **Uzatılmış** menüsünde **Dokun. Ünite Ayarı - Güç** özelliğinin **Açık** olarak ayarlanıp ayarlanmadığını kontrol edin.
- Dokunmatik Ünite üzerinde açığı ayarlayın. Ayrıntılar için projektörünüzün *Kurulum Kılavuzu* belgesine bakın.
- Dokunmatik Ünitenin lazer yayma çıkışı ve yansıtma yüzeyi arasında hiçbir engel (kablolar veya kalem tepsileri gibi) olmadığından emin olun. Kaldırılması zor engeller varsa, yansıtma yüzeyine kızılötesi saptırıcılar takın. Ayrıntılar için projektörünüzün *Kurulum Kılavuzu* belgesine bakın.

- Kızılötesi uzaktan kumandalardan, farelerden veya kızılötesi mikrofonlardan kaynaklı hiçbir parazit olmadığından emin olun.
- Ekranda parmağınızın konumuyla imleç konumu uyuşmuyorsa, projektörün **Uzatılmış** menüsünde **Dokunma Kalibrasyonu** işlemini gerçekleştirin.
- Yansıtma ekranının 10 cm önünde ya da etrafında insanlar veya parazite neden olan engeller varsa dokunma işlemleri düzgün biçimde çalışmayabilir.
- Giysileriniz ya da vücudunuzun başka bir bölümü ekrana yaklaşırsa dokunma işlemleri düzgün biçimde çalışmayabilir. Ekrandan en az 1 cm uzaklaşın.
- Dokunma işlemleri kalibrasyon gerçekleştirildikten sonra bile doğru şekilde

çalışmazsa, Ana ekranda  simgesine basarak **Kalibrasyon Aralığı** ayarını kontrol edin.

- Dokunma işlemleri hatalı biçimde sürükleme işlemleri olarak algılanırsa **Geniş** ayarını seçin.
- Fare işlemleri sorunsuz biçimde gerçekleştirilmezse **Dar** ayarını seçin.

### » İlgili Bağlantılar

- "Projektör Kurulum Ayarları - Uzatılmış Menüsü" [s.179](#)
- "Etkileşimli Dokunma İşlemlerini Parmağınızla Kullanma" [s.81](#)



Projektörü bir ağ üzerinde kullanmayla ilgili sorunlar yaşıyorsanız bu bölümlerdeki çözümlere bakın.

## » İlgili Bağlantılar

- "Projektöre Web Üzerinden Erişemediğinizde Yapılabilecekler" [s.233](#)
- "Ağ Uyarı E-Postaları Alınmadığında Yapılabilecekler" [s.233](#)
- "Ağ Yansıtması Esnasında Görüntü Statik İçerdiğinde Çözümler" [s.233](#)

## Projektöre Web Üzerinden Erişemediğinizde Yapılabilecekler

Projektörünüze bir web tarayıcı üzerinden erişemiyorsanız, doğru kullanıcı kimliğini ve şifreyi kullandığınızdan emin olun.

- Web Kontrol ekranını görüntülemek için kullanıcı kimliği olarak **EPSONWEB** girin. (Kullanıcı kimliğini değiştiremezsiniz.)
- Web Uzak ekranını görüntülemek için kullanıcı kimliği olarak **EPSONREMOTE** girin. (Kullanıcı kimliğini değiştiremezsiniz.)
- Şifre için, projektörün **Ağ** menüsünde ayarlanmış şifreyi girin. Varsayılan parola **admin** şeklindedir.
  - ☛ Ağ > Ağ Yapılandırmasına > Temel > Web Kontrol Parolası
  - ☛ Ağ > Ağ Yapılandırmasına > Temel > Remote Şifresi
- Projektörün bulunduğu ağa erişim izniniz olduğundan emin olun.
- Web tarayıcınız bir proxy sunucusu aracılığıyla bağlanacak şekilde kurulmuşsa Web Kontrol ekranı görüntülenemez. Bir bağlantıya yönelik ayarları bir vekil sunucu kullanmadan yapın.



Kullanıcı kimliği ve parolası küçük/büyük harf duyarlıdır.

## » İlgili Bağlantılar

- "Ağ Menüsü - Temel Menü" [s.186](#)

## Ağ Uyarı E-Postaları Alınmadığında Yapılabilecekler

Ağ üzerindeki bir projektörde yaşanan sorunlar hakkında sizi bilgilendiren e-posta uyarılarını almıyorsanız aşağıdaki çözümleri deneyin:

- Projektörün açık olduğunu ve ağa doğru bağlandığını kontrol edin. (Bir hata, projektörü kapatırsa, e-posta teslim edilemeyebilir.)
- Projektörün ağ **Bildirim** menüsünde veya ağ yazılımında doğru projektör e-posta uyarısı ayarlarını yaptığınızdan emin olun.
- Ağ yazılımının projektörü bekleme modunda da izleyebilmesi için, projektörün **ECO** menüsünde **Bekleme Modu** ayarını **İletişim Açık** olarak belirleyin.
- Elektrik prizinizin ve güç kaynağının doğru çalıştığından emin olun.

## » İlgili Bağlantılar

- "Ağ Menüsü - Bildirim Menüsü" [s.189](#)

## Ağ Yansıtması Esnasında Görüntü Statik İçerdiğinde Çözümler

Yansıtılan görüntü ağ yansıtması esnasında statik içeriyorsa aşağıdaki çözümleri deneyin:

- Erişim noktası, bilgisayar, mobil aygıt ve projektör arasındaki engelleri kontrol edin ve iletişimi iyileştirmek için konumlarını değiştirin.
- Erişim noktası, bilgisayar, mobil aygıt ve projektörün birbirinden çok uzak olmadığından emin olun. Bunları yaklaştırın ve yeniden bağlanmayı deneyin.
- Kablosuz bağlantısı yavaşsa veya yansıtılan görüntünüz parazit içeriyorsa, Bluetooth aygıtı veya mikrodalga gibi başka ekipmandan gelen paraziti kontrol edin. Parazit yapan aygıtı uzaklaştırın veya kablosuz bant genişliğinizi artırın.
- Bağlantı hızı düşerse, bağlı aygıtların sayısını azaltın.

# Ek

Projektörünüzün teknik özellikleri ve önemli ikazlar hakkında bilgi almak için bu bölümleri inceleyin.

## ► İlgili Bağlantılar

- "İsteğe Bağlı Aksesuarlar ve Yedek Parçalar" [s.235](#)
- "Ekran Boyutu ve Yansıtma Mesafesi" [s.237](#)
- "Desteklenen Monitör Ekran Çözünürlükleri" [s.238](#)
- "Projektör Teknik Özellikleri" [s.240](#)
- "Dış Boyutlar" [s.242](#)
- "USB Display Sistem Gereksinimleri" [s.244](#)
- "Easy Interactive Sürücüsü Sistem Gereksinimleri" [s.245](#)
- "Güvenlik Sembolleri Listesi (IEC60950-1 A2 ile ilgili olarak)" [s.246](#)
- "Sözlük" [s.248](#)
- "İkazlar" [s.250](#)

Aşağıdaki isteğe bağlı aksesuarlar ve yedek parçalar mevcuttur. Lütfen bu ürünleri gerekli olduğu durum ve zamanlarda satın alınız.

İsteğe bağlı aksesuarlar ve yedek parçalar listesi şu tarihten itibaren geçerlidir: Eylül 2016.

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

## ► İlgili Bağlantılar

- "Kablolar" [s.235](#)
- "Montaj parçaları" [s.235](#)
- "Etkileşim Özelliği İçin" [s.235](#)
- "Kablosuz Bağlantı İçin" [s.235](#)
- "Harici Aygıtlar" [s.236](#)
- "Yedek Parçalar" [s.236](#)

## Kablolar

**Bilgisayar kablosu ELPKC02 (1,8 m - mini D-sub 15 pimli/mini D-sub 15 pim için)**

**Bilgisayar kablosu ELPKC09 (3 m - mini D-sub 15 pimli/mini D-sub 15 pim için)**

**Bilgisayar kablosu ELPKC10 (20 m - mini D-sub 15 pimli/mini D-sub 15 pim için)**

Computer bağlantı noktasına bağlanacağınız zaman kullanın.

**Bileşen video kablosu ELPKC19 (3 m - 3 adet mini D-Sub 15 pimli/RCA erkek için)**

Bir bileşen video kaynağına bağlarken kullanın.

**USB Uzatma kablosu ELPKC31**

Kablo kısaysa bir USB kablосуna bağlarken kullanın.

**Uzaktan Kumanda Kablo Seti ELPKC28**

Etkileşim özelliklerini destekleyen birden çok projektörü bağlarken kullanın.

## Montaj parçaları

**Ayar plakası ELPMB46**

Projektörü bir duvara kurarken kullanın.

**Tavan askısı ELPMB23**

Projektörü bir tavana kurarken kullanın.

**Tavan çubuğu (450 mm) ELPFP13**

**Tavan çubuğu (700 mm) ELPFP14**

Projektörü yüksek bir tavana kurarken kullanın.

**İnteraktif Masaya Montaj ELPMB29**

Projektörü bir masaya kurarken kullanın.



Projektörün tavadan asılması için özel uzmanlık gerekir. Yardım için Epson ile iletişime geçin.

## Etkileşim Özelliği İçin

**Etkileşimli Kalem ELPPN05A**

**Etkileşimli Kalem ELPPN05B**

Yansıtma yüzeyindeki bilgisayar ekranına kumanda ederken kullanın.

**Yedek Sert Kalem Uçları ELPPS03**

**Yedek Yumuşak Kalem Uçları ELPPS04**

Etkileşimli kalem için yedek kalem uçları.

## Kablosuz Bağlantı İçin

**Kablosuz LAN modülü ELPAP10**

Kablosuz iletişim aracılığıyla bir bilgisayardan görüntü yansıtmak için kullanın. (Frekans bandı: 2,4 GHz)

---

## Harici Aygıtlar

### **Belge Kamerası ELPDC21**

Kitap, OHP belgeleri veya slayt gibi görüntüleri yansıtırken kullanın.

### **Harici Hoparlör ELPSP02**

Kendinden güç beslemeli harici hoparlör.

### **Arabirim kutusu ELPCB02**

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

---

## Yedek Parçalar

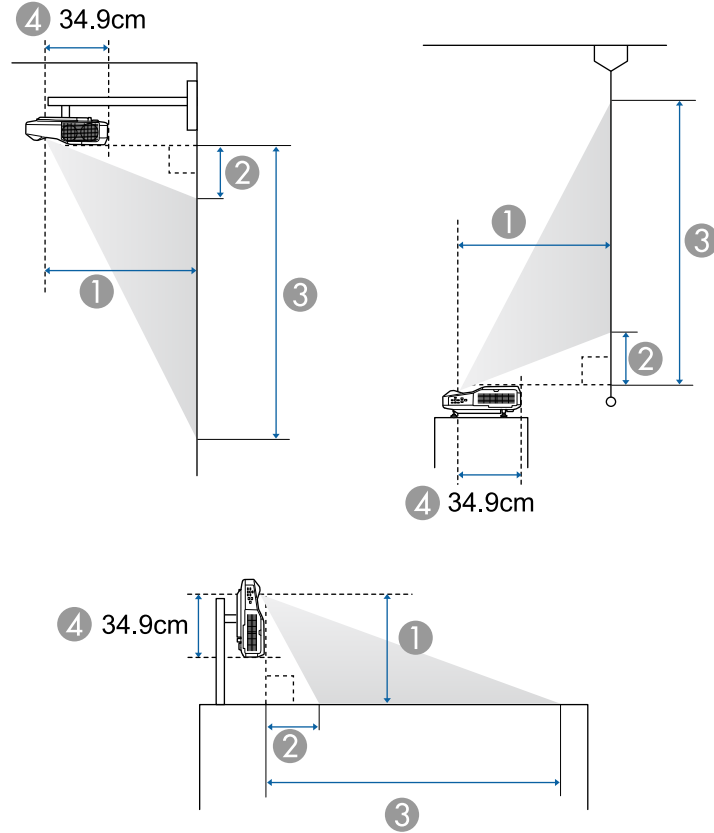
### **Lamba ünitesi ELPLP92**

Kullanılan lambanın yedeği olarak kullanın.

### **Hava filtresi ELPAF45**

Kullanılan hava filtrelerinin yedeği olarak kullanın.

Yansıtılan görüntünün boyutuna bağlı olarak projektörü ekrandan ne kadar uzağa yerleştirmeniz gerektiğini belirlemek için buradaki tabloya bakın.



- ① Yansıtma mesafesi (cm)
- ② Projektörden ekranın üst kısmına olan mesafe (duvar veya tavana monte ederken ya da dik olarak kurarken) (cm)  
Projektörden ekranın alt kısmına olan mesafe (masa gibi bir yüzeye yerleştirirken) (cm)

- ③ Projektörden ekranın alt kısmına olan mesafe (duvar veya tavana monte ederken ya da dik olarak kurarken) (cm)  
Projektörden ekranın üst kısmına olan mesafe (masa gibi bir yüzeye yerleştirirken) (cm)
- ④ Merceğin merkezinden projektörün arkasına olan mesafe (cm)

16:10 ekran boyutu		①	②	③
		En kısa (Geniş) ila En uzun (Tele)	En kısa (Geniş)	En kısa (Geniş)
70"	151 × 94	40.5 - 55.8	12.9	107.2
80"	172 × 108	46.7 - 64.3	15.7	123.4
90"	194 × 121	53.0 - 72.8	18.6	139.7
100"	215 × 135	59.3*	21.4	156.0

\* Geniş ayarını kullanarak yansıtın (en fazla yakınlaştırma).

Buradaki tablo, her bir uyumlu video ekran biçimi için uyumlu yenileme hızını ve çözünürlüğü sıralamaktadır.

## Bileşen Sinyalleri (Analog RGB)

Sinyal	Yenileme hızı (Hz)	Çözünürlük (nokta)
VGA	60/72/75/85	640 × 480
SVGA	60/72/75/85	800 × 600
XGA	60/70/75/85	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 768
	60	1366 × 768
	60/75/85	1280 × 800
WXGA+	60/75/85	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
SXGA	70/75/85	1152 × 864
	60/75/85	1280 × 960
	60/75/85	1280 × 1024
SXGA+	60/75	1400 × 1050
WSXGA+ *	60	1680 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
WUXGA (Reduced Blanking)	60	1920 x 1200

\* Yalnızca, projektörün **Sinyal** menüsündeki **Çözünürlük** ayarı **Geniş** olarak seçildiğinde uyumludur.

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

## Bileşen Video

Sinyal	Yenileme hızı (Hz)	Çözünürlük (nokta)
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480

Sinyal	Yenileme hızı (Hz)	Çözünürlük (nokta)
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080

## Bileşik Video

Sinyal	Yenileme hızı (Hz)	Çözünürlük (nokta)
TV (NTSC)	60	720 × 480
TV (SECAM)	50	720 × 576
TV (PAL)	50/60	720 × 576

## HDMI Giriş Sinyali

Sinyal	Yenileme hızı (Hz)	Çözünürlük (nokta)
VGA	60	640 × 480
SVGA	60	800 × 600
XGA	60	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 800
	60	1366 × 768
WXGA+	60	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
SXGA	60	1280 × 960
	60	1280 × 1024
SXGA+	60	1400 × 1050
WSXGA+	60	1680 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
WUXGA (Reduced Blanking)	60	1920 × 1080
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480

Sinyal	Yenileme hızı (Hz)	Çözünürlük (nokta)
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920 × 1080

## MHL Giriş Sinyali

Sinyal	Yenileme hızı (Hz)	Çözünürlük (nokta)
VGA	60	640 × 480
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30	1920 × 1080

Ürün adı	EB-696Ui	
Boyutlar	474 (G) x 130 (Y) x 447 (D) mm (yükseltilen kısım hariç)	
LCD panel boyutu	0,67"	
Görüntüleme yöntemi	Polisilikon TFT aktif matris	
Çözünürlük	2.304.000 piksel WUXGA (1920 (G) x 1200 (Y) nokta) x 3	
Odak ayarı	Manüel	
Yakınlaştırma ayarı	1,0 - 1,35 (Digital)	
Lamba	UHE lamba, 267 W Model No.: ELPLP92	
Lamba ömrü	<ul style="list-style-type: none"> <li>Normal Enerji Tüketimi modu: 5000 saate kadar</li> <li>ECO Enerji Tüketimi modu: 10.000 saate kadar</li> </ul>	
Maks. ses çıkışı	16W	
Hoparlör	1	
Güç kaynağı	100-240V AC±%10 50/60Hz 4,3 - 1,9 A	
Enerji Tüketimi	100 ila 120 V alan	İşletim: 425 W Bekleme modunda enerji tüketimi (İletişim Açık): 2,81 W Bekleme modunda enerji tüketimi (İletişim Kapalı): 0,23 W
	220 ila 240 V alan	İşletim: 401 W Bekleme modunda enerji tüketimi (İletişim Açık): 2,87 W Bekleme modunda enerji tüketimi (İletişim Kapalı): 0,32 W
Çalıştırma yüksekliği	0 - 3000 m irtifa	
Çalıştırma sıcaklığı	+5 ila +40°C* (Yoğuşmasız) (Yükseklik 0 ila 2286 m) +5 ila +35°C* (Yoğuşmasız) (Yükseklik 2287 ila 3000 m)	
	Aynı anda birden fazla projektör kullanılırken: +5 ila +35°C* (Yoğuşmasız) (Yükseklik 0 ila 2286 m) +5 ila +30°C* (Yoğuşmasız) (Yükseklik 2287 ila 3000 m)	

Depolama sıcaklığı	-10 ila +60°C (Yoğuşmasız)
Ağırlık	Yaklaşık 8,3 kg

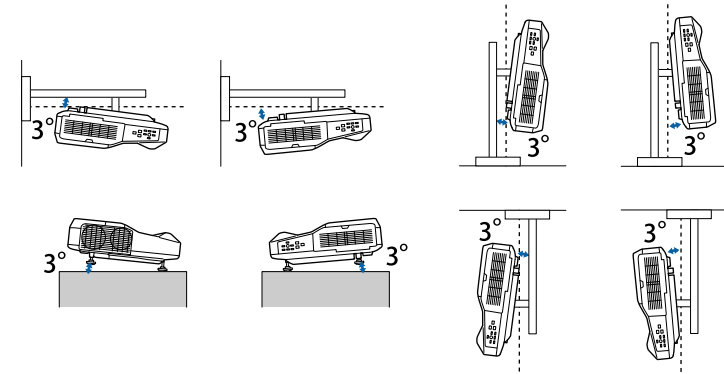
\* Çevredeki sıcaklık çok yükselirse, parlaklık otomatik olarak kısıılır.

AEEE Yönetmeliğine Uygundur.

Ürünün Sanayi ve Ticaret Bakanlığınca tespit ve ilan edilen kullanma ömrü 5 yıldır.

Tüketicilerin şikayet ve itirazları konusundaki başvuruları tüketici mahkemelerine ve tüketici hakem heyetlerine yapılabilir.

## Eğme açısı



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

## ► İlgili Bağlantılar

- "Bağlayıcı Teknik Özellikleri" s.240

## Bağlayıcı Teknik Özellikleri

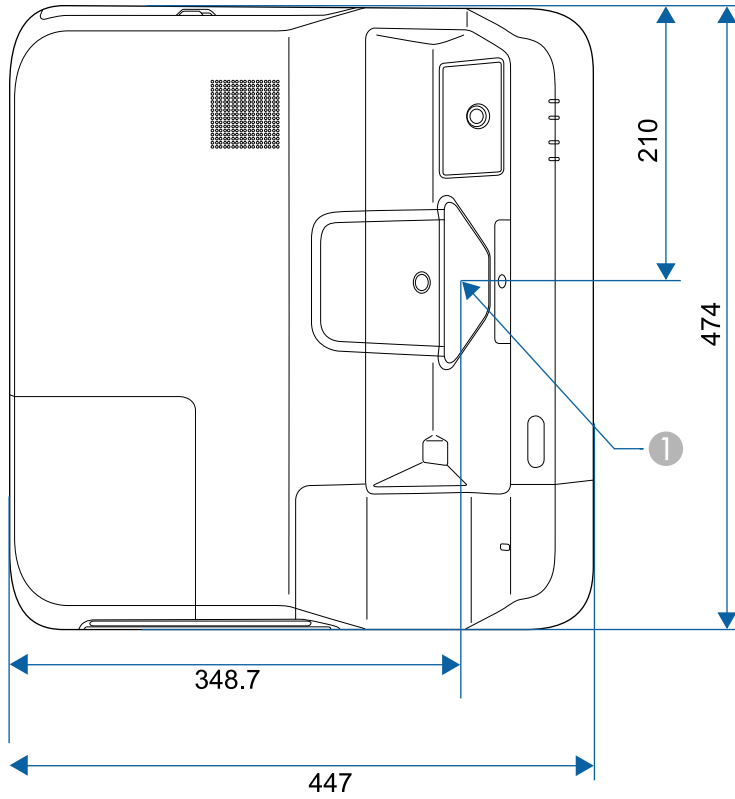
Computer bağlantı noktası	1	Mini D-Sub15 pimli (dişi)
---------------------------	---	---------------------------



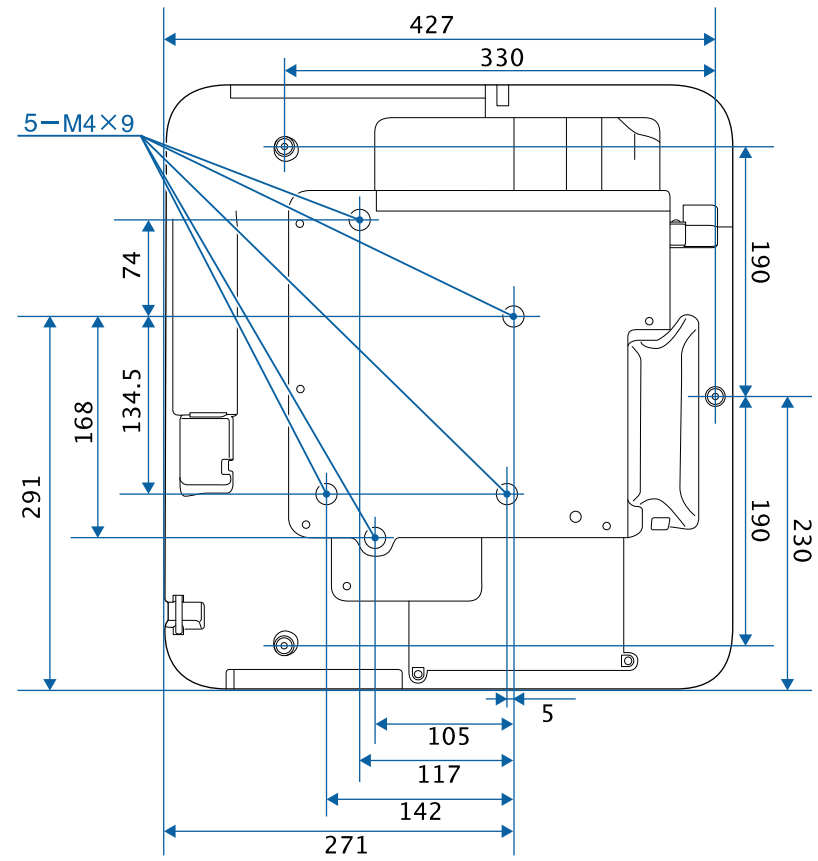
Monitor Out bağlantı noktası	1	Mini D-Sub15 pimli (dişi)
Video bağlantı noktası	1	RCA pimli jak
Audio bağlantı noktası	2	Stereo küçük pinli jak
Mic bağlantı noktası	1	Stereo küçük pinli jak
Audio Out bağlantı noktası	1	Stereo küçük pinli jak
HDMI1/MHL bağlantı noktası	1	HDMI (Ses yalnızca PCM tarafından desteklenir)
HDMI2 bağlantı noktası	1	HDMI (Ses yalnızca PCM tarafından desteklenir)
HDMI3 bağlantı noktası	1	HDMI (Ses yalnızca PCM tarafından desteklenir)
USB-A bağlantı noktası	2	USB bağlayıcı (Tip A)
USB-B bağlantı noktası	1	USB bağlayıcı (Tip B)
USB bağlantı noktası (Kablosuz LAN modülü için)	1	USB bağlayıcı (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
TCH bağlantı noktası	1	Mini DIN 8 pimli



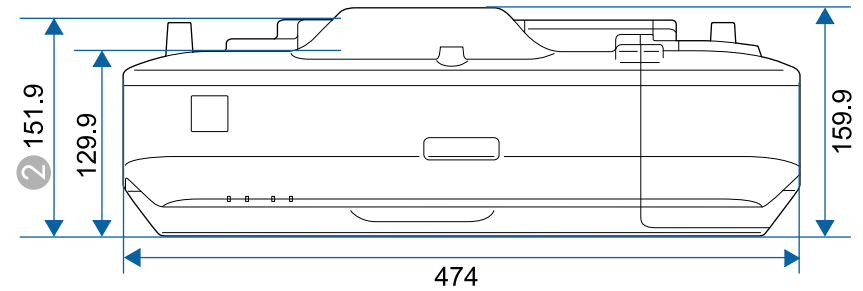
- USB-A ve USB-B bağlantı noktası USB 2.0 destekler. Ancak USB bağlantı noktalarının USB'yi destekleyen tüm aygıtları çalıştıracığı konusunda garanti verilmemektedir.
- USB-B bağlantı noktası USB 1.1 desteklemez.



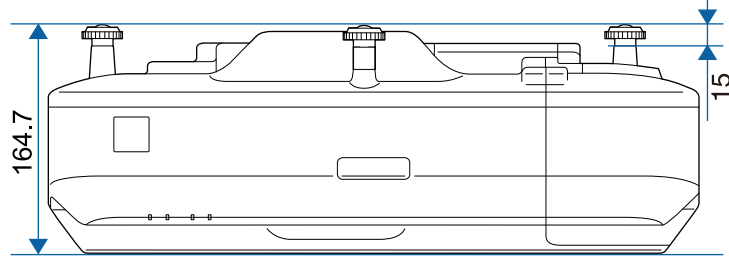
- ① Mercek merkezi
- ② Üst kısımdan tavan askısı tespit noktalarına olan mesafe



Ayaksız



## Ayaklı



Bu gösterimlerde "mm" birimi kullanılmaktadır.

Projektörün Epson USB Display yazılımını kullanabilmeniz için, bilgisayarınızın aşağıdaki sistem gereksinimlerini karşılıyor olması gerekir.

Gereksinim	Windows	Mac
İşletim sistemi	Windows Vista <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>	OS X <ul style="list-style-type: none"><li>• 10.7.x (32 ve 64 bit)</li><li>• 10.8.x (64-bit)</li><li>• 10.9.x (64-bit)</li><li>• 10.10.x (64-bit)</li><li>• 10.11.x (64-bit)</li></ul>
	Windows 7 <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><li>• Home Basic (32 bit)</li><li>• Starter (32 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>	
	Windows 10 <ul style="list-style-type: none"><li>• Windows 10 Home (32 ve 64 bit)</li><li>• Windows 10 Pro (32 ve 64 bit)</li><li>• Windows 10 Enterprise (32 ve 64 bit)</li></ul>	

Gereksinim	Windows	Mac
İşlemci	Intel Core2Duo veya daha hızlısı (Intel Core i3 veya daha hızlısı önerilir)	Intel Core2Duo veya daha hızlısı (Intel Core i5 veya daha hızlısı önerilir)
Bellek	2GB veya üstü (4GB veya üstü önerilir)	
Sabit disk alanı	20 MB veya üstü	
Ekran	640 × 480 ila 1920 × 1200 çözünürlük 16 bit renk veya üzeri	











Herhangi bir hizmet paketi kurulu olmayan Windows Vista veya Windows Vista Service Pack 1 için çalışması garanti edilmez.



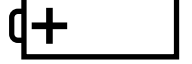
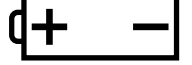

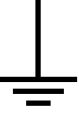

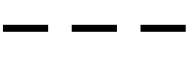
Bilgisayar etkileşimli modunu kullanmak için, bilgisayarınıza Easy Interactive Driver'ı yüklemeniz gerekir. Yazılımı çalıştırmak için gerekli sistem gereksinimlerini kontrol edin.

Gereksinim	Windows	Mac
İşletim sistemi	<p>Windows 7</p> <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> <li>• Home Basic (32 bit)</li> </ul> <p>Windows 8</p> <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> <p>Windows 8.1</p> <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> <p>Windows 10</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Windows 10 Home (32 ve 64 bit)</li> <li>• Windows 10 Pro (32 ve 64 bit)</li> <li>• Windows 10 Enterprise (32 ve 64 bit)</li> </ul>	<p>OS X</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• OS X 10.7.x (32 ve 64 bit)</li> <li>• OS X 10.8.x (64 bit)</li> <li>• OS X 10.9.x (64 bit)</li> <li>• OS X 10.10.x (64 bit)</li> <li>• OS X 10.11.x (64 bit)</li> </ul>
İşlemci	Core2 Duo 1,2 GHz veya daha hızlı (Core i3 veya daha hızlı önerilir)	Core2 Duo 1,2 GHz veya daha hızlı (Core i5 veya daha hızlı önerilir)
Bellek	1 GB veya üstü Önerilen: 2 GB veya üstü	1 GB veya üstü Önerilen: 2 GB veya üstü
Sabit disk alanı	100 MB veya üstü	100 MB veya üstü

Gereksinim	Windows	Mac
Ekran	XGA (1024 × 768) değerinden düşük ve WUXGA (1920 × 1200) değerinden yüksek olmayan çözünürlükler 16 bit renk veya üzeri	XGA (1024 × 768) değerinden düşük ve WUXGA (1920 × 1200) değerinden yüksek olmayan çözünürlükler 16 bit renk veya üzeri

Aşağıdaki tablo, ekipman üzerinde etiketlenmiş olan güvenlik sembollerini listeler.

Sıra	Sembol işareti	Onaylı standartlar	Açıklama
1		IEC60417 No.5007	"ON" (güç) Şebekeye bağlı olduğunu belirtir.
2		IEC60417 No.5008	"OFF" (güç) Şebekeye bağlı olmadığını belirtir.
3		IEC60417 No.5009	Bekleme Ekipmanın hangi parçasının açık olduğunu algılayıp bekleme durumuna getirmek için anahtarı veya anahtar konumunu tanımlar.
4		ISO7000 No.0434B, IEC3864-B3.1	Dikkat Ürünü kullanırken genel uyarıları tanımlar.
5		IEC60417 No.5041	Dikkat, sıcak yüzey İşaretleli öğenin sıcak olabileceğini ve dikkat edilmeden dokunulmaması gerektiğini belirtir.
6		IEC60417 No.6042 ISO3864-B3.6	Dikkat, elektrik çarpması riski Elektrik çarpması riski olan ekipmanı tanımlar.
7		IEC60417 No.5957	Sadece iç mekân kullanımı için Öncelikli olarak iç mekân kullanımı için tasarlanmış elektrikli ekipmanı tanımlar.
8		IEC60417 No.5926	d.c. güç bağlayıcı kutupları Ekipmanın, d.c. güç kaynağının bağlanabileceği bir ekipman parçasının pozitif ve negatif bağlantılarını (kutuplarını) tanımlar.

Sıra	Sembol işareti	Onaylı standartlar	Açıklama
9		—	No.8 ile aynı.
10		IEC60417 No.5001B	Pil, genel Pil ile çalışan ekipmanlarda. Pil haznesi kapağı veya bağlayıcı uçları gibi aygıtları tanımlar.
11		IEC60417 No.5002	Pil yerleşimi Pil yuvasının kendisini ve pil yuvası içinde pillerin yerleşimini tanımlar.
12		—	No.11 ile aynı.
13		IEC60417 No.5019	Toprak koruması Bir arıza olması durumunda elektrik çarpmasına karşı koruma sağlaması için harici bir kondüktöre bağlanacak bir ucu veya toprak koruması elektrodunu tanımlar.
14		IEC60417 No.5017	Toprak No.13 sembolünün ayrıca gerekmediği durumlarda bir toprak (yer) ucunu tanımlar.
15		IEC60417 No.5032	Alternatif akım İlgili uçları tanımlamak için ekipmanın sadece alternatif akım için uygun olduğunu anma değerleri plakasında belirtir.
16		IEC60417 No.5031	Doğru akım İlgili uçları tanımlamak için ekipmanın sadece doğru akım için uygun olduğunu anma değerleri plakasında belirtir.

Sıra	Sembol işareti	Onaylı standartlar	Açıklama
17		IEC60417 No.5172	Sınıf II ekipman IEC 61140'a göre Sınıf II ekipmanlar için belirlenen güvenlik gereksinimlerini karşılayan ekipmanları tanımlar.
18		ISO 3864	Genel yasak Yasak olan eylemleri ve işlemleri tanımlar.
19		ISO 3864	Temas etmeyin Ekipmanın belli bir bölgesine dokunma sebebiyle yaralanmaların oluşabileceğini belirtir.
20		—	Projektör açıkken asla optik merceğe bakmayın.
21		—	İşaretili öge, projektörün üstüne hiçbir şey konulmaması gerektiğini belirtir.
22		ISO3864 IEC60825-1	Dikkat, lazer radyasyonu Ekipmanın lazer radyasyonu yayan bir parçasının olduğunu belirtir.
23		ISO 3864	Parçalara ayırma yasağı Ekipman parçalara ayrılırsa, elektrik çarpması gibi yaralanma riskinin olduğunu belirtir.
24		IEC60417 No. 5266	Bekleme, kısmi bekleme Donanımın parçasının hazır durumda olduğunu belirtir.
25		ISO3864 IEC60417 No. 5057	Dikkat, hareketli parçalar Koruma standartlarına uygun olarak hareketli parçalardan uzak durmanız gerektiğini belirtir.

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

AMX Device Discovery	AMX Device Discovery, AMX kontrol sistemlerinin hedef ekipmanı kolayca çalıştırması için AMX tarafından geliştirilen bir teknolojidir. Epson bu iletişim kuralı teknolojisini uygulamıştır ve iletişim kuralı işlevinin etkinleştirilmesi için bir ayar sağlamıştır (Açık). Daha fazla ayrıntı için AMX web sitesine bakın. URL <a href="http://www.amx.com/">http://www.amx.com/</a>
En Boy Oranı	Bir görüntünün uzunluğu ve yüksekliği arasındaki oran. HDTV ekranlar gibi, 16:9 yatay:dikey orana sahip ekranlara geniş ekran denir. SDTV ve genel bilgisayar ekranları 4:3 en boy oranına sahiptir.
Bileşen Video	Video sinyalini parlaklık bileşenine (Y) ve bir mavi eksi parlaklık (Cb veya Pb) ve kırmızı eksi parlaklık bileşenine (Cr veya Pr) ayıran bir yöntem.
Bileşik Video	Video sinyalini, tek bir kablo üzerinden aktarılacak üzere parlaklık bileşeni ve renk bileşeniyle birleştiren bir yöntem.
Kontrast	Metni ve şekilleri daha net bir şekilde öne çıkarmak veya daha yumuşak görünmelerini sağlamak için bir görüntünün aydınlık ve karanlık alanlarının bağıl parlaklığı artırılabilir veya azaltılabilir. Bir görüntünün bu özelliğini ayarlamak "kontrast ayarı" olarak adlandırılır.
DHCP	Dynamic Host Configuration Protocol ifadesinin kısaltmasıdır. Bu iletişim kuralı, ağa bağlı olan donanıma otomatik olarak bir IP adresi atar.
Ağ Geçidi Adresi	Alt ağ maskesine uygun olarak bölümlenen bir ağ (alt ağ) üzerinden iletişim sağlamaya yönelik bir sunucudur (yönlendiricidir).

HDCP	HDCP, High-bandwidth Digital Content Protection ifadesinin kısaltmasıdır. DVI ve HDMI bağlantı noktaları üzerinden gönderilen dijital sinyalleri şifreleyerek yasa dışı kopyalamayı önlemek ve telif haklarını korumak için kullanılır. Bu projektördeki HDMI bağlantı noktası HDCP desteklediğinden, HDCP teknolojisiyle korunan dijital görüntüleri koruyabilir. Bununla birlikte, projektör HDCP şifrelemesinin güncellenmiş veya değiştirilmiş sürümleriyle korunan görüntüleri yansıtamayabilir.
HDMI	High Definition Multimedia Interface'in kısaltması. HDMI, dijital tüketici elektronik ürünleri ve bilgisayarlara yönelik bir standarttır. Bu, HD görüntülerin ve çok kanallı ses sinyallerinin dijital iletim standartıdır. Dijital sinyali sıkıştırarak, görüntü mümkün olan en yüksek kalitede aktarılabilir. Ayrıca dijital sinyal için bir şifreleme işlevine de sahiptir.
HDTV	High-Definition Television ifadesinin kısaltmasıdır. Aşağıdaki koşulları sağlayan yüksek çözünürlüklü sistemleri belirtir: • 720p ya da 1080i veya üzeri dikey çözünürlük (p = İleri giden, i = Geçişli) • 16:9 ekran en boy oranı
Altyapı modu	Aygıtların erişim noktaları üzerinden iletişim kurduğu kablosuz LAN bağlantısına yönelik bir yöntemdir.
Geçişli	Bir ekranı oluşturmak için gereken bilgileri, görüntünün en üstünden başlayıp en altına kadar her satırı birer birer gönderir. Her iki satırda bir kare görüntülendiğinden, görüntülerin titreme olasılığı daha fazladır.
IP Adresi	Ağa bağlı bilgisayarı tanımlamak için kullanılan bir sayıdır.
MHL	Akıllı telefonlar ve tabletler gibi mobil aygıtlara yönelik bağlantı arabirimleri için kullanılan bir standart olan, Mobile High-definition Link (Mobil Yüksek Çözünürlüklü Bağlantı) ifadesinin kısaltmasıdır. Dijital sinyali sıkıştırmadan yüksek kalitede ve yüksek hızda görüntü aktarımı sağlar, bağlı aygıtları da şarj eder.



İleri giden	Bilgileri, her defasında birer ekran oluşturulacak şekilde yansıtılarak bir karede bir görüntü görüntüler. Tarama satırlarının sayısı aynı olmakla birlikte, geçişli sisteme kıyasla bilgi hacmi iki katı olduğundan görüntü titremesi miktarı azalır.
Yenileme Hızı	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. Saniye başına yenileme işlemlerinin sayısı Yenileme hızı olarak adlandırılır ve hertz (Hz) cinsinden ifade edilir.
SDTV	Standard Definition Television için kullanılan bir kısaltmadır. HDTV Yüksek Çözünürlüklü Televizyon için gerekli koşulları karşılamayan standart televizyon sistemlerini ifade eder.
SNMP	TCP/IP ağına bağlı yönlendirici ve bilgisayar gibi aygıtları izlemek ve denetlemek için kullanılan Simple Network Management Protocol (Basit Ağ Yönetim İletişim Kuralı) ifadesinin kısaltmasıdır.
sRGB	Video donanımı tarafından yeniden üretilmiş olan renklerin bilgisayar işletim sistemleri ve İnternet tarafından kolayca işlenebilmesi amacıyla formüle edilmiş, renk aralıklarına yönelik uluslararası bir standart. Bağlanan kaynak sRGB moduna sahipse, projektörü ve bağlanan sinyal kaynağını sRGB olarak ayarlayın.
SSID	SSID, kablosuz LAN üzerindeki başka bir aygıtla bağlanmak için gereken tanımlama bilgisidir. Aynı SSID'ye sahip olan aygıtlar arasında kablosuz iletişim kurulabilir.
Alt Ağ Maskesi	IP adresinden bölümlenen bir ağdaki (alt ağ) ağ adresi için kullanılan bit sayısını tanımlayan bir sayısal değerdir.
SVGA	800 (yatay) x 600 (dikey) noktalı çözünürlükte bir ekran boyutu standardı.
SXGA	1280 (yatay) x 1024 (dikey) noktalı çözünürlükte bir ekran boyutu standardı.

Senkronizasyon	Bilgisayarlardan çıkan sinyaller belirli bir frekansa sahiptir. Projektörün frekansı bu frekansla uyumsuzsa, ortaya çıkan görüntülerin kalitesi iyi olmayacaktır. Bu sinyallerin fazlarını eşleştirme işlemi (sinyaldeki tepe ve çukurların bağıl konumu) Senkronizasyon olarak adlandırılır. Sinyaller senkronize olmazsa, titreme, bulanıklık ve yatay parazit gerçekleşebilir.
İzleme	Bilgisayarlardan çıkan sinyaller belirli bir frekansa sahiptir. Projektörün frekansı bu frekansla uyumsuzsa, ortaya çıkan görüntülerin kalitesi iyi olmayacaktır. Bu sinyallerin fazlarını eşleştirme işlemi (sinyaldeki tepelerin sayısı) İzleme olarak adlandırılır. İzleme doğru şekilde yürütülmezse, sinyalde geniş dikey çizgiler belirir.
Tuzak IP Adresi	SNMP'de hata bildirimi için kullanılan hedef bilgisayara yönelik IP adresidir.
VGA	640 (yatay) x 480 (dikey) noktalı çözünürlükte bir ekran boyutu standardı.
XGA	1024 (yatay) x 768 (dikey) noktalı çözünürlükte bir ekran boyutu standardı.
WXGA	1280 (yatay) x 800 (dikey) noktalı çözünürlükte bir ekran boyutu standardı.
WUXGA	1920 (yatay) x 1200 (dikey) noktalı çözünürlükte bir ekran boyutu standardı.

Projektörünüzle ilgili önemli ikazlar için bu bölümleri inceleyin.

#### ► İlgili Bağlantılar

- "Indication of the manufacturer and the importer in accordance with requirements of EU directive" [s.250](#)
- "Kullanım Kısıtlaması" [s.250](#)
- "İşletim Sistemi Referansları" [s.250](#)
- "Ticari markalar" [s.250](#)
- "Telif Hakkı Bildirimi" [s.251](#)
- "Telif Hakkı Bildirimleri" [s.251](#)

### Indication of the manufacturer and the importer in accordance with requirements of EU directive

Manufacturer: SEIKO EPSON CORPORATION  
Address: 3-5, Owa 3-chome, Suwa-shi, Nagano-ken 392-8502 Japan  
Telephone: 81-266-52-3131  
<http://www.epson.com/>

Importer: EPSON EUROPE B.V.  
Address: Atlas Arena, Asia Building, Hoogoorddreef 5,1101 BA Amsterdam  
Zuidoost  
The Netherlands  
Telephone: 31-20-314-5000  
<http://www.epson.com/europe.html>

### Kullanım Kısıtlaması

Bu ürün hava yolu, demir yolu, deniz yolu, 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 tasarımınıza 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.

### İşletim Sistemi Referansları

- Microsoft® Windows Vista® işletim sistemi
- Microsoft® Windows® 7 işletim sistemi
- Microsoft® Windows® 8 işletim sistemi
- Microsoft® Windows® 8.1 operating system
- Microsoft® Windows® 10 işletim sistemi

Bu kılavuzda, yukarıdaki işletim sistemleri "Windows Vista", "Windows 7", "Windows 8", "Windows 8.1" ve "Windows 10" olarak anılmıştır. Ayrıca bu işletim sistemlerinin tümünü ifade etmek üzere "Windows" kullanılmıştır.

- OS X 10.7.x
- OS X 10.8.x
- OS X 10.9.x
- OS X 10.10.x
- OS X 10.11.x

Bu kılavuzda, yukarıdaki işletim sistemleri "OS X 10.7.x", "OS X 10.8.x", "OS X 10.9.x", "OS X 10.10.x" ve "OS X 10.11.x" olarak anılmıştır. Ayrıca, bazen bunların tümünden söz etmek için kısaca "OS X" denmiştir.

### Ticari markalar

EPSON tescilli ticari bir markadır, EXCEED YOUR VISION, ELPLP ve logoları, Seiko Epson Corporation'ın tescilli ticari markaları veya 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.

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

App Store, Apple Inc. şirketinin hizmet markasıdır.

Google Play, Google Inc. şirketinin 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 ya da diğer ülkelerdeki ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır.

"QR Code", DENSO WAVE INCORPORATED'ın tescilli ticari markasıdır.

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. şirketinin tescilli ticari markalarıdır.

Ubuntu ve Canonical, Canonical Ltd. şirketinin tescilli ticari markalarıdır.

Eneloop®, Panasonic Group şirketinin tescilli ticari markasıdır.

Burada kullanılan diğer ürün isimleri de yalnızca tanımlama amaçlıdır ve ilgili sahiplerinin ticari markaları olabilir. Epson bu markalarla ilgili olarak hiçbir hak talep etmemektedir.

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.

## Telif Hakkı Bildirimleri

Bu bilgiler önceden haber verilmeksizin değiştirilebilir.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2016. All rights reserved.

2016.9 413321600TR

## Telif Hakkı Bildirimi

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