

Kullanım Kılavuzu

Multimedia Projector

EB-826W

EB-825

EB-824



EB-85

EB-84





Bu Kılavuzda Kullanılan İşaretler

• Güvenlik işaretleri

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

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

• Genel bilgi işaretleri

Dikkat	Yeterince dikkat edilmediğinde hasar veya yaralanmalara yol açabilecek prosedürleri belirtir.
	Bir konu başlığı ile ilgili bilinmesi yararlı olabilecek ek bilgileri ve noktaları belirtir.
	Bir konu başlığı ile ilgili ayrıntılı bilginin bulunduğu sayfayı belirtir.
	Bu sembolün önünde yer alan altı çizili sözcük veya sözcüklerin açıklamasının terminoloji sözlüğünde yer aldığını işaret eder. "Ek" başlığındaki "Sözlük" bölümüne bakın.  s.102
Prosedür	Kullanım yöntemleri ve işlem sırasını belirtir. Belirtilen prosedürün numaralanmış adımlar sırasıyla izlenerek yapılması gerekmektedir.
[(Ad)]	Uzaktan Kumanda veya Kontrol Paneli üzerindeki düğmelerin adını belirtir. Örnek: [Return] düğmesi
"(Menü Adı)" Parlaklık	Yapılandırma Menüsü öğelerini belirtir. Örnek: Görüntü menüsünden "Parlaklık" öğesini seçin. Görüntü menüsü - Parlaklık

Bu Kılavuzda Kullanılan İşaretler..... 2

Giriş

Projektör Özellikleri..... 7

Her Modelde Bulunan Ortak Özellikler.	7
Kullanımı kolay.	7
Geliştirilmiş güvenlik işlevleri.	7
EB-826W/825/85 Özellikleri.	8
Bir ağ bağlantısının bütün avantajlarından yararlanma.	8
JPEG görüntülerini Bilgisayar bağlanmadan yansıtmaya.	8

Parça Adları ve İşlevleri..... 9

Ön/Üst.	9
Arka.	10
Taban.	11
Kontrol paneli.	12
Uzaktan Kumanda.	13

Kullanışlı İşlevler

Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi..... 16

Giriş Sinyalini Otomatik Algılayıcı ve Yansıtılan Görüntüyü Değiştir (Kaynak Arama).	16
Uzaktan Kumanda ile hedef resme geçiş.	17

Yansıtmayı İyileştirme İşlevleri..... 18

Yansıtmaya Kalitesini Seçme (Renk Modu öğesini seçme).	18
Otomatik İris Özelliğini Ayarlama.	19
Görüntü ve Sesi Geçici Olarak Saklama (A/V Sessiz).	19
Görüntüyü Dondurma (Dondur).	20
En Boy Oranı Değiştirme.	20
Değiştirme metodları.	20
Video ekipmanı görüntüleri için En Boy Oranı değiştirme.	21
Bilgisayar görüntüleri için En Boy Oranı değiştirme (EB-825/824/85/84).	22
Bilgisayar görüntüleri için En Boy Oranı değiştirme (EB-826W).	23

İşaretçi İşlevi (İşaretçi).	25
Görüntünün Bir Parçasını Büyütme (E-Zoom).	26
Fare İşaretçisini, Uzaktan Kumanda ile Çalıştırma (Kablosuz Fare).	27

Güvenlik İşlevleri..... 29

Kullanıcıları Yönetme (Şifre Koruması).	29
Şifre Koruması Türü.	29
Şifre Koruması Ayarı.	29
Şifre Girme.	30
Çalışmayı Kısıtlama (İşletim Kilidi).	31
Hırsızlık Önleyici Kilit.	32
Kablo kilidini takma.	32

Yapılandırma Menüsü

Yapılandırma Menüsü Kullanma..... 34

İşlevler Listesi..... 35

Görüntü Menüsü.	35
Sinyal Menüsü.	36
Ayarlar Menüsü.	37
Uzatılmış Menü.	39
Ağ Menüsü (Sadece EB-826W/825/85/84).	41
Ağ menüsünün kullanımı hakkında notlar.	42
Yazılım klavyesi işlemleri.	42
Temel Menüsü.	43
Kablosuz LAN Menüsü (Sadece EB-826W/825/85).	44
Güvenlik menüsü (Sadece EB-826W/825/85).	45
WEP seçildiğinde.	46
WPA-PSK (TKIP) veya WPA2-PSK (AES) seçildiğinde.	46
Kablolu LAN Menüsü.	47
Posta Menüsü.	48
Diğerleri Menüsü.	49
Sıfırlama Menüsü.	50
Bilgiler Menüsü (Yalnızca Ekran).	51
Sıfırlama Menüsü.	52

Sorun Giderme

Yardım ögesini Kullanma.	54
Sorun Çözme.	55
Göstergeler Okuma.	55
☹ Gösterge ışığı kırmızı yanar veya yanıp söner.	56
☹ ! Gösterge ışığı turuncu yanıp söner veya yanar.	57
Göstergeler Yardımcı Olmazsa.	58
Görüntülerle ilgili sorunlar.	59
Yansıtma başladığında meydana gelen sorunlar.	63
Diğer sorunlar.	63

Ek

Kurulum Yöntemleri.	67
Temizleme.	68
Projektör Yüzeyinin Temizlenmesi.	68
Merceğin Temizlenmesi.	68
Hava Filtresi Temizleme.	68
Sarf Malzemelerinin Değiştirilmesi.	69
Uzaktan Kumanda Pillerini Değiştirme.	69
Lamba Değiştirilmesi.	70
Lamba değiştirme süresi.	70
Lamba değiştirilmesi.	70
Lamba Saati Sıfırlama.	72
Hava Filtresi Değiştirme.	73
Hava filtresi değiştirme süresi.	73
Hava filtresi değiştirilmesi.	73
İsteğe Bağlı Aksesuarlar ve Sarf Malzemeleri.	75
İsteğe bağlı Aksesuarlar.	75
Sarf Malzemeleri.	75

Bir Kullanıcı Logosu Kaydetme.	76
---------------------------------------	-----------

Ekran Boyutu ve Yansıtma Mesafesi.	78
Yansıtma Mesafesi (EB-825/824/85/84).	78
Yansıtma Mesafesi (EB-826W).	78

USB Aygıtlarının Bağlanması ve Kaldırılması (Sadece EB-826W/825/824/85).	80
USB Aygıtlarını Bağlama.	80
USB Aygıtlarını Kaldırma.	81

Bir USB Kablosu ile Bağlanma ve Yansıtma (USB Display).	82
Bağlantı Kurma.	82
İlk kez bağlanma.	83
İkinci seferden itibaren.	84

Bir LAN Kablosunu Bağlama (Sadece EB-826W/825/85/84).	85
--	-----------

Kablosuz LAN ünitesinin yüklenmesi (yalnızca EB-826W/825/85).	86
--	-----------

Harici Ekipmana Bağlanma.	87
Harici bir Monitöre Bağlanma (Sadece EB-826W/825/85/84).	87
Harici bir Hoparlöre Bağlanma (Sadece EB-826W/825/85/84).	88
Bir Mikrofona Bağlanma.	88

Posta Bildirim İşlevi Okuma Sorunu (Sadece EB-826W/825/85/84).	89
---	-----------

ESC/VP21 Komutları.	90
Komut Listesi.	90
Kablo Yerleşimleri.	90
Seri Bağlantı.	90
Haberleşme protokolü.	91

PJLink Hakkında.	92
-------------------------	-----------

Desteklenen Monitör Ekranları.	93
Desteklenen Monitör Ekranları (EB-825/824/85/84).	93
Bilgisayar sinyalleri (analog RGB).	93

Bileşen Video.	94
Bileşik Video/S-Video.	94
Desteklenen Monitör Ekranları (EB-826W).	95
Bilgisayar sinyalleri (analog RGB).	95
Bileşen Video.	96
Bileşik Video/S-Video.	96
Özellikler.	97
Projektörün Genel Özellikleri.	97
Yazılım Gereksinimleri.	99
Görünüm.	101
Sözlük.	102
Genel Notlar.	104
Genel Uyarı.	104
Dizin.	120



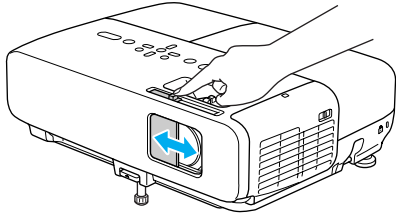
Giriş

Bu bölüm, projektör özelliklerini ve parça adlarını açıklar.

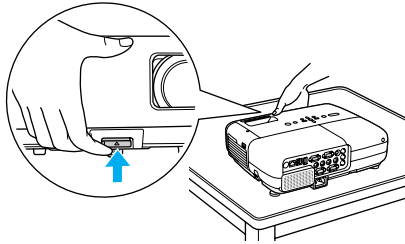
Her Modelde Bulunan Ortak Özellikler

Kullanımı kolay

- **A/V sessiz slayt düğmesi, projeksiyonu ve saklamayı kolaylaştırır**
Açık sunumları daha da kolaylaştıran A/V sessiz slayt düğmesi ögesini açarak ve kapayarak projeksiyonu kolaylıkla durdurabilir ve devam edebilirsiniz.



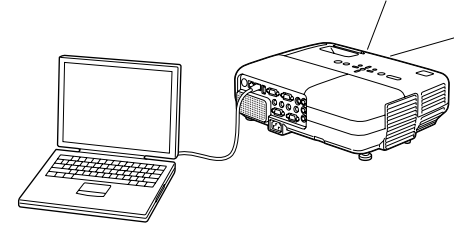
- **Tek ayaklı tasarımı ile zor dengeleme ayarı yapmanıza gerek yok**
Yükseklik ayarını tek elinizle kolaylıkla yapabilirsiniz. ➡ [Hızlı Başlangıç Kılavuzu](#)



- **Soğuması için beklemek gerekmez**
Projektörü kapattıktan sonra, projektörün soğumasını beklemeden projektörün güç kablosunu çıkarabilirsiniz.
- **WXGA için projeksiyon ekranı (EB-826W)**
16:10 WXGA geniş LCD gösterimine sahip bir bilgisayar ile görüntü aynı en/boy oranı ile yansıtılabilir. Beyaz tahta ve diğer yatay biçimli ekranları kullanabilirsiniz.

- **Dosyalarınızı Belge Kamerası ile büyütün ve yansıtın**
USB uyumlu bir Belge Kamerası, isteğe bağlı ekstra bir seçenek olarak kullanılabilir. Bu Belge Kamerası ile bir güç kablosu kullanılmasına gerek yoktur. Bir USB kablosu ile kolaylıkla bağlanabilirsiniz; kablunun kusursuz tasarımı yansıtmayı ve belgelerinizi büyütmeyi gerçek anlamda basitleştirir.

- **USB kablosu ile Bağlanma ve Yansıtma (USB Display)**
Projektörü, verilen USB kablosu ile bir Windows Bilgisayar bağlamak suretiyle, bilgisayar ekranından görüntüleri yansıtabilirsiniz. ➡ [s.82](#)




Geliştirilmiş güvenlik işlevleri

- **Kullanıcıları kısıtlamak ve yönetmek için Şifre Koruması**
Bir Şifre koyarak projektörü kullananları kısıtlayabilirsiniz. ➡ [s.29](#)
- **İşletim Kilidi, Kontrol paneli üzerindeki tuşların kullanımını kısıtlar**
Bu özelliği kullanarak toplantı, okul vb. sunumlarında, başka kişilerin projektör ayarlarını izinsiz şekilde değiştirmesini önleyebilirsiniz. ➡ [s.31](#)
- **Çeşitli hırsızlık önleyici aygıtlarla donatılmıştır**
Projektör, aşağıda belirtilen tiplerde hırsızlık önleyici güvenlik aygıtları ile donatılmıştır. ➡ [s.32](#)
 - Güvenlik yuvası
 - Güvenlik kablosu kurulum noktası

EB-826W/825/85 Özellikler

Bir ağ bağlantısının bütün avantajlarından yararlanma

Verilen "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" (Toplantı ve İzleme için EPSON Projektör Yazılımı) ögesini kullanarak, verimli ve çeşitli sunumlar ve toplantılar gerçekleştirmek için ağını etkin bir biçimde kullanabilirsiniz.  [Projektör İşletim Kılavuzu](#)


- **Projektöre ağ aracılığı ile bir Bilgisayarbağlayın**

Önceden kurulmuş bir ağ sistemine bağlanarak yansıtma yapabilirsiniz. Herhangi bir kablo değişikliğine gitmeden, ağ sistemine bağlı birden fazla bilgisayardan yansıtma yaparak verimli toplantılar düzenleyebilirsiniz.

- **Bilgisayar kablosuz bağlanma**

İsteğe bağlı kablosuz LAN ünitesini projektöre monte ettiğinizde, bir Bilgisayar kablosuz bağlanabilirsiniz.

- **Çeşitli ağlar için bağlanma yöntemi**

Projektörü bir ağa bağlamak için aşağıdaki yöntemler kullanılabilir. Ortamınıza hangi yöntemin uygun olduğunu seçin.  [Projektör İşletim Kılavuzu](#)

- **Gelişmiş Bağlantı Modu**

Gelişmiş Bağlantı Modu, size önceden kurulmuş bir ağa bağlanma yöntemi sunan bir altyapı bağlantısıdır.

- **Hızlı Bağlantı Modu**


Hızlı Bağlantı Modu, sadece isteğe bağlı kablosuz bir LAN ünitesi kurulduğunda gerçekleştirilebilen bir bağlanma yöntemidir.

Hızlı Bağlantı Modu, projektörün SSID ögesini geçici olarak ad-hoc modunda bilgisayara ayırır ve bağlantı kesildikten sonra bilgisayarın ağ ayarlarını geri yükler.

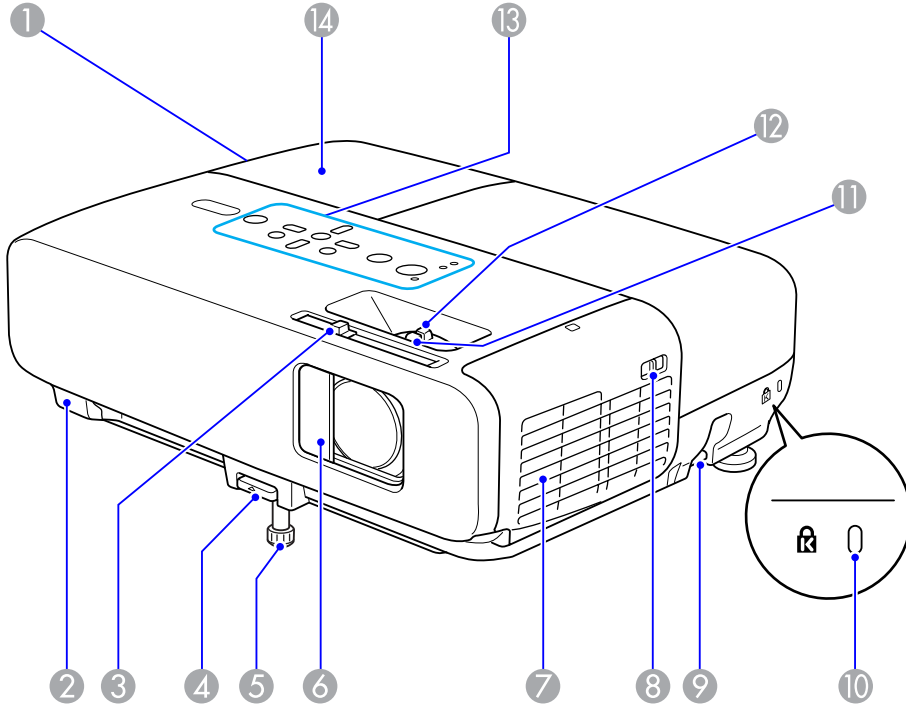
- **Quick Wireless Connection USB Key ögesini Kullanarak Ağ Bağlantıları**

İsteğe bağlı Quick Wireless Connection USB Key ögesini kullanarak, bir bilgisayarı hızlı bir şekilde projektöre bağlayabilir ve projeksiyon yapabilirsiniz.













JPEG görüntülerini Bilgisayar bağlanmadan yansıtma

USB uyumlu bir dijital kamera, sabit disk veya USB belleği gibi bir USB aygıtında kayıtlı olan JPEG görüntülerini bir slayt gösterisi şeklinde yansıtabilmek için, aygıtı projektöre bağlamak yeterlidir.  [Projektör İşletim Kılavuzu](#)

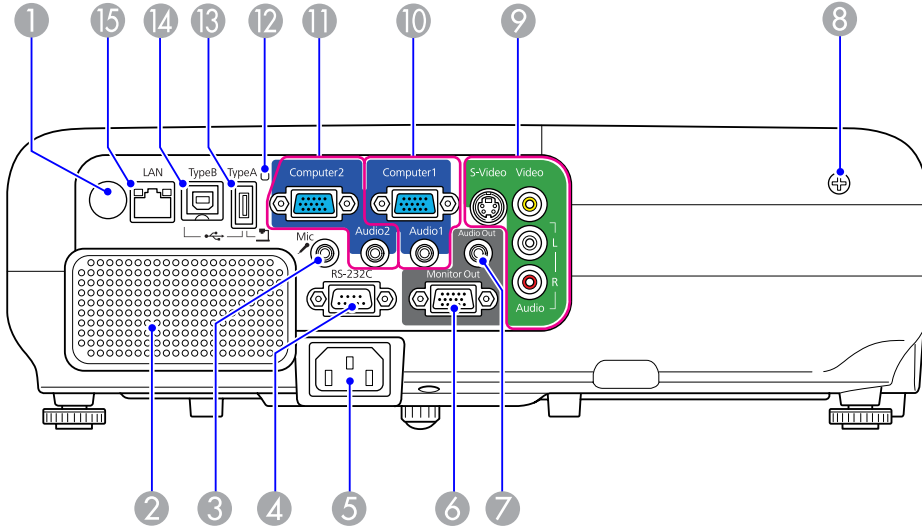
Ön/Üst



Ad	İşlev
1 Hava çıkış fanı	Projektörü dahili olarak soğutmak için kullanılan havanın çıkış fanı.
<div style="background-color: #e0f0ff; padding: 10px; border: 1px solid #0070c0;"> <p>⚠ Dikkat</p> <p>Hava çıkış fanı yanına ısı nedeniyle deforme olabilecek veya ısıdan başka bir şekilde etkilenebilecek nesneler koymayın ve projektör çalışırken yüzünüzü veya ellerinizi fana yaklaştırmayın.</p> </div>	

Ad	İşlev
2 Uzak Alıcı	Uzaktan kumanda sinyallerini alır.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu
3 A/V sessiz slayt düğmesi	A/V sessiz slayt düğmesi ögesini açmak ve kapamak için düğmeyi kaydırın.
4 Ayak ayarlama kolu	Ayarlanabilir ön ayak özelliğini açmak ve toplamak için Ayak ayarlama kolu dışarı doğru çekin.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu
5 Ayarlanabilir ön ayak	Projektör masa gibi bir yüzeye yerleştirildiğinde, yansıtılan görüntünün konumunu genişletin ve ayarlayın.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu
6 A/V sessiz slayt düğmesi	Merceği korumak için projektör kullanılmadığında bu kapağı kaydırarak kapatın. Projeksiyon sırasında bu kapağı kapatarak görüntüyü gizleyebilir ve sesi kapatabilirsiniz (A/V Sessiz).  Hızlı Başlangıç Kılavuzu , s.19
7 Hava giriş fanı (Hava filtresi)	Projektörü dahili olarak soğutmak için hava girişini gerçekleştirir. Burada toz birikmesi, projektörün iç sıcaklığının yükselmesine neden olabilir ve bu durum çalışmayla ilgili sorunlara ve optik motorun hizmet ömrünün ksalmasına yol açabilir. Hava filtresi düzenli olarak temizlendiğinden emin olun.  s.68 , s.73
8 Hava filtresi kapağını açma/kapama düğmesi	Hava filtresi kapağını açar ve kapatır.  s.73 Eğer isteğe bağlı Kablosuz LAN ünitesi kuruluysa, bu kapağı açın.
9 Güvenlik kablosu kurulum noktası	Piyasada satılan bir kablo kilidini buradan geçirin ve yerine sabitleyin.  s.32
10 Güvenlik yuvası	Güvenlik yuvası, Kensington tarafından üretilen Microsaver Security System ile uyumludur.  s.32
11 Odaklama halkası	Görüntü odağını ayarlar.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu
12 Zoom halkası	Görüntü boyutunu ayarlar.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu
13 Kontrol paneli	 s.12
14 Lamba kapağı	Projektör Lamba değiştireceğiniz zaman bu kapağı açın.  s.70

Arka

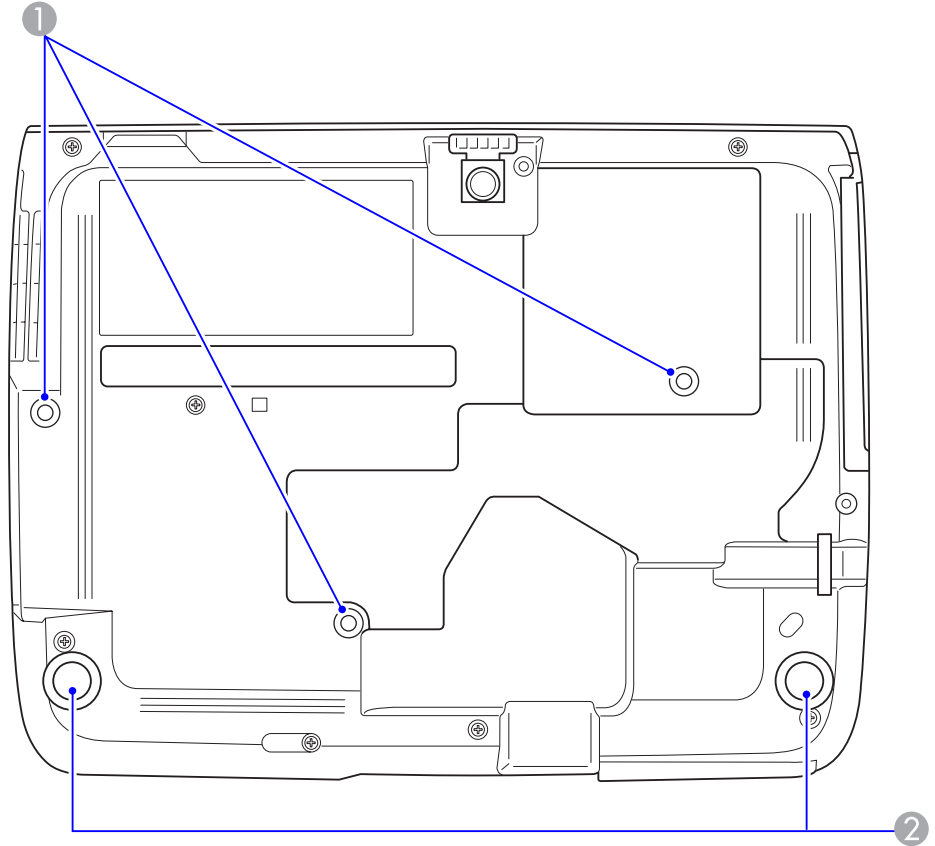


Ad	İşlev
1 Uzak Alıcı	Uzaktan kumanda sinyallerini alır. Hızlı Başlangıç Kılavuzu
2 Hoparlör	Mik. Giriş Bağlantı Noktasından sesin ve yansıtılmakta olan görüntünün çıkışını yapar.
3 Mik. Giriş Bağlantı Noktası (Mic)	Bir mikrofona bağlanır. s.88
4 RS-232C Bağlantı Noktası	Projektörü bir Bilgisayar kontrol ederken, bunu bir RS-232C kablosu ile Bilgisayar bağlayın. Bu bağlantı noktası, kontrol kullanımı içindir ve normalde kullanılmaz. s.90
5 Güç girişi	Güç kablosuna bağlanır. Hızlı Başlangıç Kılavuzu

Ad	İşlev
6 Monitor Out Bağlantı Noktası (Monitor Out) (sadece EB-826W/825/85/84)	Görüntü sinyallerini Computer1/2 giriş bağlantı noktasına bağlı bilgisayardan harici bir monitöre gönderir. Bu, Bileşen Video sinyalleri için veya Computer1/2 giriş bağlantı noktasından farklı herhangi bir bağlantı noktasına gönderilen diğer sinyaller için kullanılamaz. s.87
7 Ses Çıkışı (Audio Out) Bağlantı Noktası (sadece EB-826W/825/85/84)	Yansıtılmakta olan görüntüyü ve sesi, Mik. Giriş Bağlantı Noktasından harici bir hoparlöre gönderir. s.88
8 Lamba Kapağı Sabitleme Vidası	Lamba kapağı yerine sabitleyen vida. s.70
9 S-video (S-Video) giriş bağlantı noktası Video (Video) giriş bağlantı noktası Ses-Sol/Sağ (Audio-L/R) giriş bağlantı noktası	Video kaynaklarından gönderilen S-video sinyalleri için. Video kaynaklarından gelen bileşik video sinyalleri için. S-video Giriş Bağlantı Noktasına veya Video Giriş Bağlantı Noktasına bağlı ekipmandan ses çıkışı yapmak istediğinizde, audio out bağlantı noktasına bağlanır. Hızlı Başlangıç Kılavuzu
10 Bilgisayar1 (Computer1) Giriş Bağlantı Noktası Audio1 (Audio1) Bağlantı Noktası	Bir bilgisayardan gelen video sinyalleri ve diğer video kaynaklarından gelen bileşen video sinyalleri için. Computer1 Giriş Bağlantı Noktasına bağlı ekipmandan ses çıkışı yapmak istediğinizde audio out bağlantı noktasına bağlanır. Hızlı Başlangıç Kılavuzu

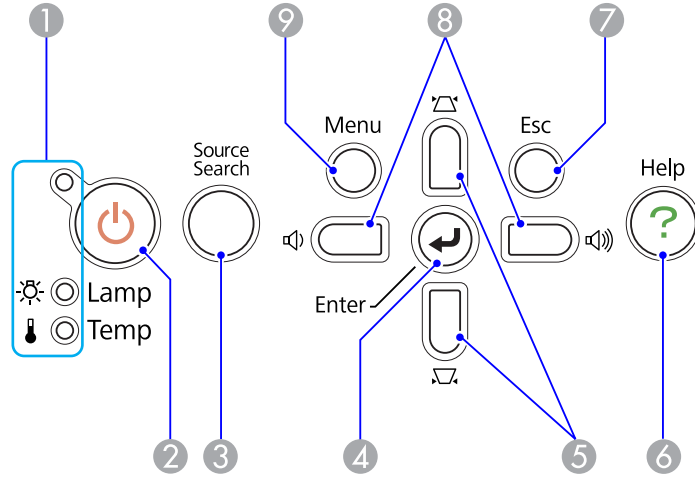
Ad	İşlev
11 Bilgisayar2 (Computer2) Giriş Bağlantı Noktası Audio2 (Audio2) Bağlantı Noktası	<p>Bir bilgisayardan gelen video sinyalleri ve diğer video kaynaklarından gelen bileşen video sinyalleri için.</p> <p>Computer2 Giriş Bağlantı Noktasına bağlı ekipmandan ses çıkışı yapmak istediğinizde audio out bağlantı noktasına bağlanır. Ayrıca, Projektörden aşağıda belirtilen Kaynaklar için ses çıkışı yapmak istediğinizde, ses kaynağını Audio2 bağlantı noktasına bağlayın.</p> <ul style="list-style-type: none"> - USB: USB bağlantı noktasına (TypeA) bağlı bir USB depolama aygıtından Slayt Gösterisi izlerken veya isteğe bağlı Belge Kamerasından yansıtma yaparken. - USB Display - LAN <p>🔊 <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i></p>
12 USB göstergesi (sadece EB-826W/825/824/85)	<p>Aşağıdakiler, USB bağlantı noktasına (TypeA) bağlı USB aygıtlarının durumunu açıklar.</p> <p>KAPALI: USB aygıtı bağlı değil</p> <p>Turuncu Işık AÇIK: USB aygıtı bağlı</p> <p>Yeşil Işık AÇIK: USB aygıtı çalışıyor</p> <p>Kırmızı Işık AÇIK: Hata</p>
13 USB Bağlantı Noktası (TypeA) (sadece EB-826W/825/824/85)	<p>Bellekler veya dijital kameralar USB uyumlu bağlantı noktasına takıldığında, bir JPEG görüntü Slayt Gstr. yansıtır. 🔊 <i>Projektör İşletim Kılavuzu</i></p> <p>Aynı durum isteğe bağlı Belge Kamerası bağlandığında da gerçekleşir.</p>
14 USB Bağlantı Noktası (TypeB)	<p>Projektörü, verilen USB kablosu aracılığı ile bir bilgisayara bağlar ve bilgisayardaki görüntü yansıtılır. 🔊 <i>s.82</i></p> <p>Bu bağlantı noktasını, kablosuz fare işlevini kullanmak amacıyla, verilen USB kablosu ile bir bilgisayara bağlanmak için de kullanın. 🔊 <i>s.27</i></p>
15 LAN Bağlantı Noktası (sadece EB-826W/825/85/84)	<p>LAN kablosuna ve ardından bir ağa bağlanır. 🔊 <i>s.85</i></p>

Taban



Ad	İşlev
1 Tavan askısı tespit noktaları (3 nokta)	<p>Projektör tavana asılı olarak kullanılacağı zaman isteğe bağlı Tavan askısı buraya monte edin. 🔊 <i>s.67, s.75</i></p>
2 Arka ayak	<p>Bir masa üzerine kurulduğunda, yatay eğimi ayarlamak üzere açmak veya toplamak için çevirin. 🔊 <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i></p>

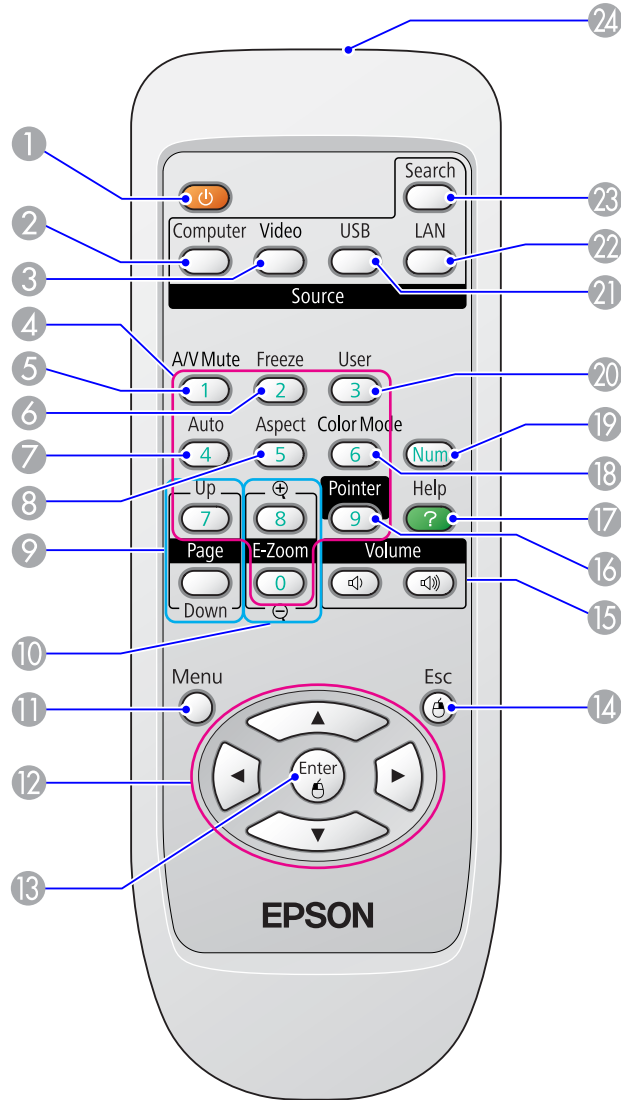
Kontrol paneli















Ad	İşlev
1 Durum göstergeleri	Göstergelerin rengi ve yanıp sönmeleri veya sürekli yanmaları projektör durumunu belirtir. s.55
2 [P] düğmesi	Projektörü açar veya kapatır. Hızlı Başlangıç Kılavuzu
3 [Source Search] düğmesi	Projektöre bağlı olan ve bir görüntü gönderen bir sonraki giriş kaynağını seçer. s.16
4 [Enter] düğmesi	Bilgisayar sinyali görüntüleri yansıtılırken basıldığında, bu düğme en iyi görüntüyü yansıtmak üzere İzleme, Senkronizasyon ve Konum öğelerini otomatik olarak ayarlar. Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken geçerli seçimi kabul eder, bu seçime girer ve bir sonraki seviyeye geçer. s.34


Ad	İşlev
5 [Up][Down] düğmesi	Ekran Yerleşimi distorsiyonunu düzeltir. Ancak aşağıdaki durumlarda, bu düğmeler sadece [▲] ve [▼] işlevlerine sahiptir. - Yansıtılan görüntü bir Ağ bağlantısı üzerinden gönderilirken - Yansıtma için Slayt Gösterisi işlevi kullanılırken Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken basıldığında, bu düğmeler menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer. Hızlı Başlangıç Kılavuzu , s.34
6 [Help] düğmesi	Sorun oluştuğunda yapmanız gerekeni gösteren Yardım ekranını görüntüler ve kapatır. s.54
7 [Return] düğmesi	Geçerli işlevi durdurur. Bir yapılandırma menüsü görüntülenirken bu düğmeye basıldığında bir önceki menü seviyesine döner. s.34
8 [Left][Right] düğmesi	Sesi ayarlar. Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken basıldığında, bu düğmeler sadece menü öğelerini ve ayar değerlerini seçen [◀] ve [▶] işlevlerine sahip olur. Hızlı Başlangıç Kılavuzu , s.34
9 [Menu] düğmesi	Yapılandırma Menüsü görüntüler ve kapatır. s.34

Uzaktan Kumanda



Ad	İşlev
1 [Power] düğmesi	Projektörü Açar veya Kapatır. Hızlı Başlangıç Kılavuzu
2 [Computer] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında, görüntü Computer1 giriş bağlantı noktasından Computer2 giriş bağlantı noktasına geçer. s.17
3 [Video] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında, görüntü Video giriş bağlantı noktasından S-video giriş bağlantı noktasına geçer. s.17
4 Sayı tuşları	Şifre girerken kullanın. s.29
5 [A/V Mute] düğmesi	Video ve sesi açar ve kapatır. s.19
6 [Freeze] düğmesi	Görüntüler duraklatılır veya oynatılır. s.20
7 [Auto] düğmesi	Bilgisayar sinyali görüntüleri yansıtılırken basıldığında, bu düğme en iyi görüntüyü yansıtmak üzere İzleme, Senkronizasyon ve Konum öğelerini otomatik olarak ayarlar.
8 [Aspect] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında En Boy Oranı değişir. s.20
9 [Page] düğmeleri (Up) (Down)	Kablosuz Fare işlevi kullanılırken veya Kaynak olarak LAN öğesinden bir PowerPoint dosyası veya bir senaryo yansıtılırken, sayfayı Yuk/Aşağı Kaydır işlemini yapar. LAN Kaynağı, sadece EB-826W/825 öğesinde kullanılabilir. s.27 , Projektör İşletim Kılavuzu
10 [E-Zoom] düğmeleri (⊕)(⊖)	(⊕) Yansıtma boyutunu değiştirmeden görüntüyü büyütür. (⊖) (⊕) düğmesi kullanılarak büyütülen görüntü bölümlerini küçültür. s.26
11 [Menu] düğmesi	Yapılandırma Menüsü görüntüler ve kapatır. s.34
12 [Navigation] düğmesi	Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken, menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer. s.34 , s.54 Kablosuz Fare işlevi sırasında, fare işaretçisi düğmenin basıldığı yönde hareket eder. s.27

Ad	İşlev
13 [Enter] düğmesi	Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken, geçerli seçimi kabul eder, bu seçime girer ve bir sonraki seviyeye geçer.  s.34, s.54 Kablosuz Fare işlevi kullanılırken faredeki sol tuş görevini yapar.  s.27
14 [Return] düğmesi	Geçerli işlevi durdurur. Bir Yapılandırma Menüsü görüntülenirken basıldığında bir önceki seviyeye döner.  s.34, s.54 Kablosuz Fare işlevi kullanılırken faredeki sağ tuş görevini yapar.  s.27
15 [Volume] düğmeleri (◀) (▶)	(◀) Ses Düzeyi azaltır. (▶) Ses Düzeyi arttırır.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu
16 [Pointer] düğmesi	Ekran İşaretçi etkinleştirmek için basın.  s.25
17 [Help] düğmesi	Sorun oluştuğunda yapmanız gerekeni gösteren Yardım ekranını görüntüler ve kapatır.  s.54
18 [Color Mode] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında Renk Modu değişir.  s.18
19 [Num] düğmesi	Bir Şifre girerken kullanın.  s.29
20 [User] düğmesi	Mevcut olan beş Yapılandırma Menüsü ögesinden sıkça kullanılan bir öğeyi atamak için basın. Düğmeye basıldığında atanan menü ögesinin seçim/ayarlama ekranı görüntülenir, böylece tek tuşlu ayarlar/ ayarlamalar yapmanız sağlanır.  s.37 Parlaklık Kontrolü varsayılan ayar olarak atanmıştır.
21 [USB] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında, USB Display/USB bağlantı noktasına (TypeA) bağlı ekipmandan gelen görüntüye geçer. EB-84 kullanıldığında sadece USB Display ögesine geçer.  s.17
22 [LAN] düğmesi	EMP NS Connection görüntüsüne geçer. (sadece EB-826W/825/85)  s.17 EB-824/84 kullanıldığında, düğmeye basılsa bile bu özellik çalışmaz.

Ad	İşlev
23 [Search] düğmesi	Projektöre bağlı olan ve bir görüntü gönderen bir sonraki giriş kaynağını seçer.  s.16
24 Uzaktan kumanda ışın yayma alanı	Uzaktan kumanda sinyallerini gönderir.



Kullanışlı İşlevler

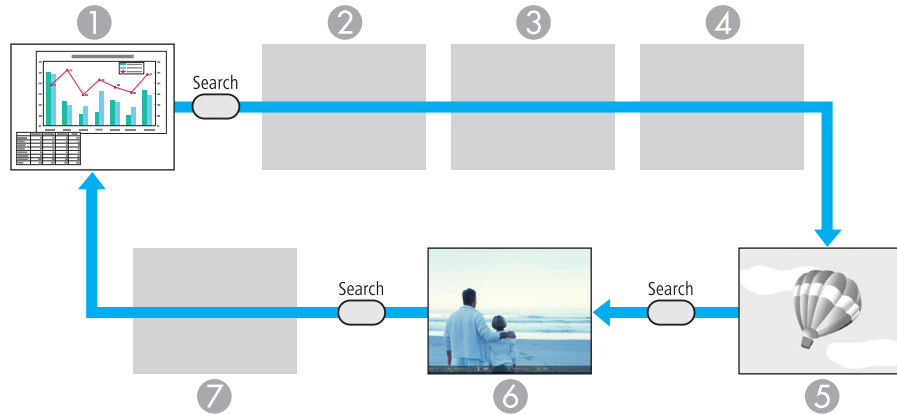
Bu bölümde, sunum yaparken yararlanabileceğiniz faydalı ipuçlarından ve Güvenlik işlevlerinden bahsedilmektedir.

Yansıtılan görüntüyü iki şekilde değiştirebilirsiniz.

- Kaynak Arama ile değiştirme
Projektör bağlı ekipmandan gönderilen sinyalleri otomatik olarak algılar ve ekipmandan gönderilen görüntü yansıtılır.
- Hedef görüntüye geçer.
Hedef giriş bağlantı noktasına geçmek için Uzaktan Kumanda düğmelerini kullanabilirsiniz.

Giriş Sinyalini Otomatik Algıla ve Yansıtılan Görüntüyü Değiştir (Kaynak Arama)

[Source Search] düğmesine basarak değiştirdiğinizde, görüntü sinyali göndermeyen giriş bağlantı noktaları yok sayıldığından hedef görüntüyü hızlı bir şekilde yansıtabilirsiniz.



- ① Computer1
- ② Computer2
- ③ S-video
- ④ Video
- ⑤ USB Display

- ⑥ USB: Görüntü USB Bağlantı Noktasına (TypeA) takılı bir aygıttan alındığında.
- ⑦ LAN: Projektör bir bilgisayara ağ aracılığı ile bağlandığında ve görüntüler EMP NS Connection ögesinden yansıtıldığında.

Görüntü sinyali girişi bulunmadığında atlanır.

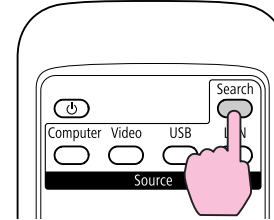
Sadece EB-826W/825/824/85 ögesi USB'ye geçebilir.

Sadece EB-826W/825/85 ögesi LAN ayarına geçebilir.

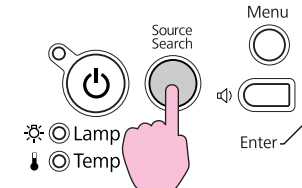
Prosedür

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

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol paneli kullanarak



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



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

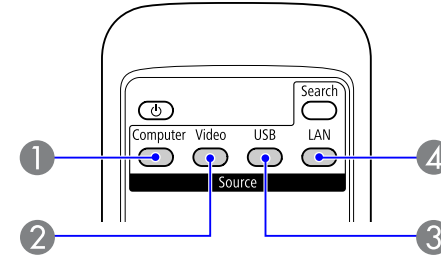


USB ögesi sadece EB-826W/825/824/85 için görüntülenir.
LAN ögesi sadece EB-826W/825/85 için görüntülenir.

Uzaktan Kumanda ile hedef resme geçer.

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

Uzaktan Kumanda



- 1 Bu düğmeye her basıldığında, görüntü Computer1 giriş bağlantı noktasından Computer2 giriş bağlantı noktasına geçer.
- 2 Bu düğmeye her basıldığında, görüntü Video giriş bağlantı noktasından S-video giriş bağlantı noktasına geçer.
- 3 Bu düğmeye her basıldığında, USB Display/USB bağlantı noktasına (TypeA) bağlı ekipmandan gelen görüntüye geçer. EB-84 kullanıldığında sadece USB Display ögesine geçer.
- 4 Projektör bir bilgisayar aracılığı ile ağına bağlandığında, EMP NS Connection (sadece EB-826W/825/85) ögesinden yansıtılan resimlere geçebilirsiniz. EB-824/84 kullanıldığında, düğmeye basılsa bile bu özellik çalışmaz.

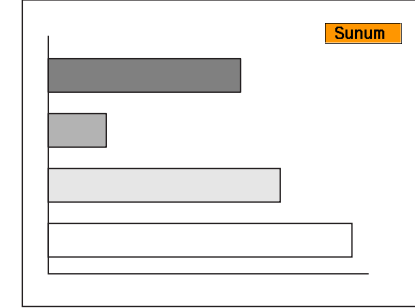
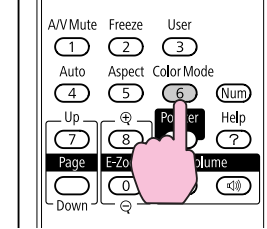
Yansıtma Kalitesini Seçme (Renk Modu ögesini seçme)

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

Mod	Uygulama
Dinamik	Bu mod, aydınlık odalarda kullanım için idealdir. Bu, en parlak moddur ve gölge tonlarını başarılı bir şekilde yeniden üretir. Hız gerektiren oyunlarda yansıtma sırasında görüntü gecikmeleri konusunda endişeniz varsa, Yapılandırma Menüesindeki İleri giden ayarını kapatmayı deneyin. s.36
Sunum	Bu mod, aydınlık odalarda renkli malzemeler kullanılarak sunum yapılması için idealdir.
Tiyatro	Karanlık bir odada film izlemek için idealdir. Görüntülere doğal bir ton verir.
Fotoğraf	(Bilgisayarın görüntü bağlantı noktası ve Kaynağı USB veya LAN olduğunda.) Fotoğraf gibi sabit görüntüleri aydınlık bir odada yansıtmak için idealdir. Görüntüler canlıdır ve kontrastı yükseltilmiştir.
Spor	(Bileşen Video, S-Video veya bileşik video görüntüleri yansıtıldığında) Aydınlık bir odada TV programları izlemek için idealdir. Görüntüler canlıdır ve gerçeğe yakındır.
sRGB	sRGB renk standardına uyan görüntüler için idealdir.
Kara tahta	Bu ayar, Kara tahta (yeşil tahta) üzerine yansıtma yaptığınızda bile görüntünüze bir ekrana yansıtıyormuş gibi doğal bir renk kazandırır.
Beyaz Tahta	Bu mod, aydınlık odalarda siyah ve beyaz malzemeler kullanılarak sunum yapılması için idealdir.

Prosedür

Uzaktan Kumanda



Düğmeye her bastığınızda ekranda Renk Modu adı görüntülenir ve Renk Modu değişir.

Düğmeye Renk Modu adı ekranda görüntülenirken bastığınızda, bir sonraki Renk Modu geçer.



Renk modu ayrıca Yapılandırma Menüsü **Görüntü** menüsünde bulunan **Renk Modu** kullanılarak ayarlanabilir. [s.35](#)

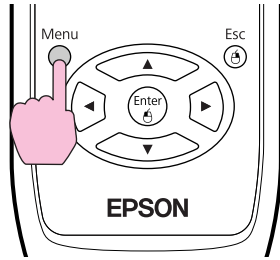
Otomatik İris Özelliğini Ayarlama

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

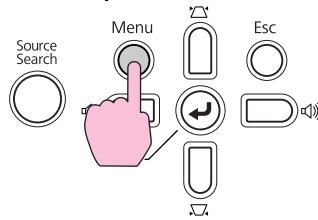
Prosedür

- 1 [Menu] düğmesine basın ve Yapılandırma Menüsü Görüntü - Otomatik İris öğesini seçin. ➡ **"Yapılandırma Menüsü Kullanma"**

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol paneli kullanarak



- 2 Açık öğesini seçin.

Ayar, her bir Renk Modu için kaydedilir.

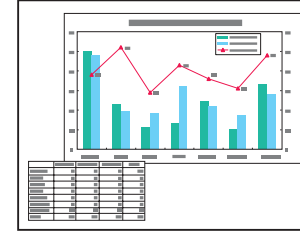
- 3 Yapılandırma Menüsü kapatmak için [Menu] düğmesine basın.



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

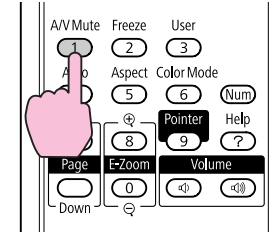
Görüntü ve Sesi Geçici Olarak Saklama (A/V Sessiz)

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

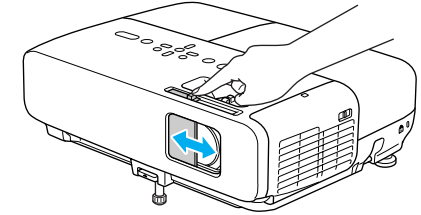


Prosedür

Uzaktan Kumanda



Gövde



Düğmeye her bastığınızda veya mercek kapağını açıp kapattığınızda, A/V Sessiz açılır veya kapanır.



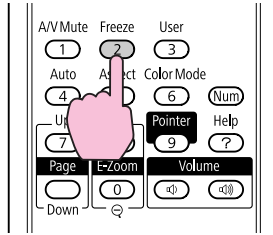
- Bu işlevi hareketli görüntüleri yansıtırken kullandığınızda, görüntü ve ses kaynak tarafından gönderilmeye devam eder ve A/V Sessiz özelliğinin başlatıldığı noktaya geri dönemezsiniz.
- Yapılandırma menüsünden, **Uzatılmış - Ekran - A/V Sessiz** ayarlarını kullanarak, A/V Sessiz ekranı için **Siyah, Mavi** veya **Logo** seçeneklerinden birini belirleyebilirsiniz. ➡ s.39
- A/V sessiz slayt düğmesi kapatıldığında veya yaklaşık 30 dakika boyunca hiç işlem yapılmadığında, Uyku Modu etkinleşir ve güç otomatik olarak kapanır. Uyku Modu etkinleştirmek istemiyorsanız, **Uzatılmış** menüsünde yer alan **İşletim** öğesinden **Mer. kap. zam.** ayarını **Kapalı** konuma getirin. ➡ s.39

Görüntüyü Dondurma (Dondur)

Ekrandaki hareketli görüntü donduğunda görüntü yansıtılmaya devam eder; bu nedenle hareketli görüntünün bir karesini hareketsiz fotoğraf gibi yansıtabilirsiniz. Ayrıca dondurma işlevi daha önceden etkinleştirilmişse hiçbir görüntü yansıtmadan bilgisayardan yaptığınız sunumlarda dosyalar arasında değişim gibi işlemleri gerçekleştirebilirsiniz.

Prosedür

Uzaktan Kumanda



Bu düğmeye her bastığınızda Dondur işlevi açılır veya kapanır.



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

En Boy Oranı Değiştirme

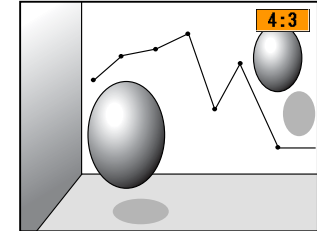
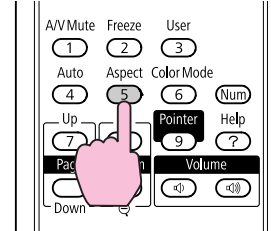
Video ekipmanı bağlandığında, dijital video şeklinde veya DVD'lere kaydedilmiş görüntülerin 16:9 geniş ekran formatında görüntülenebilmesi için En Boy Oranı ▶ değiştirin. Bilgisayarın görüntülerini tam boyutta yansıtırken En Boy Oranı değiştirin.

Değiştirme metodları ve En Boy Oranı türleri aşağıdaki gibidir.

Değiştirme metodları

Prosedür

Uzaktan Kumanda



Düğmeye her bastığınızda, En Boy Oranı adı ekranda görüntülenir ve En Boy Oranı değişir.

Düğmeye En Boy Oranı adı ekranda görüntülenirken bastığınızda, bir sonraki En/Boy Oranı Moduna geçilir.

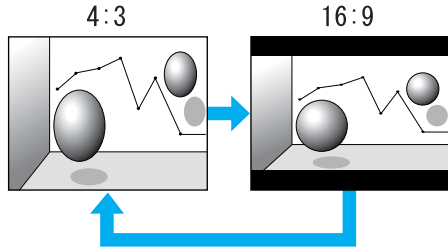


Renk modu ayrıca Yapılandırma Menüsü **Sinyal** menüsünde bulunan **En Boy Oranı** kullanılarak ayarlanabilir. ➡ s.36

Video ekipmanı görüntüleri için En Boy Oranı değiştirme

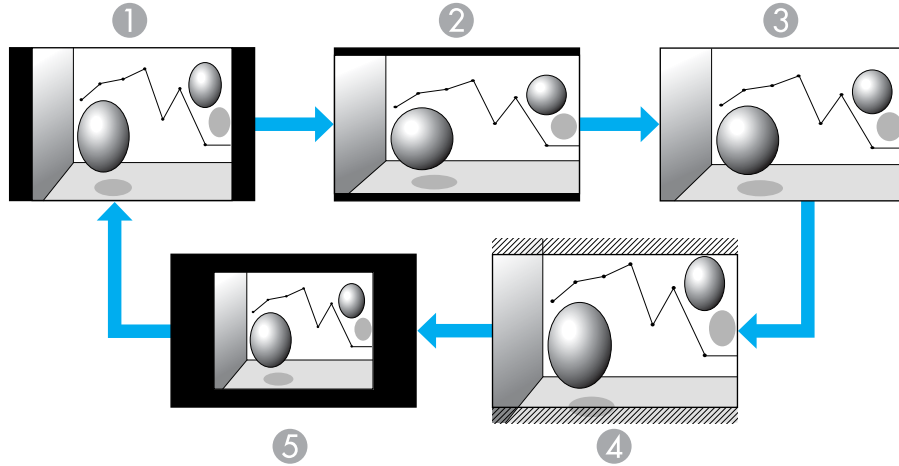
EB-825/824/85/84

Bu düğmeye her bastığınızda, 4:3 ile 16:9 arasında geçiş yapar.



EB-826W

Bu düğmeye her basıldığında, Normal, 16:9, Tam, Yakınlaştırma ve Boylamasına sırasını izleyerek değişiklik yapar.

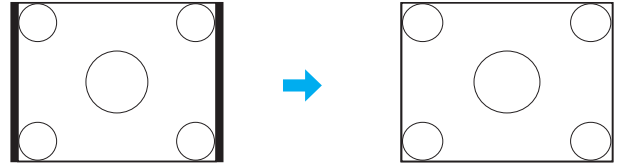
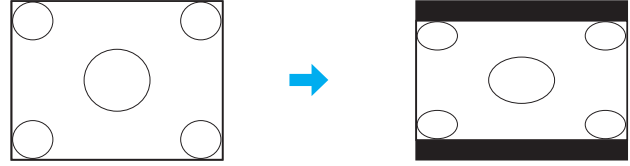


- ① Normal
- ② 16:9
- ③ Tam

- ④ Boylamasına
- ⑤ Yakınlaştırma

Bilgisayar görüntüleri için En Boy Oranı değiştirme (EB-825/824/85/84)

En Boy Oranı aşağıdaki gibi değiştirebilirsiniz.

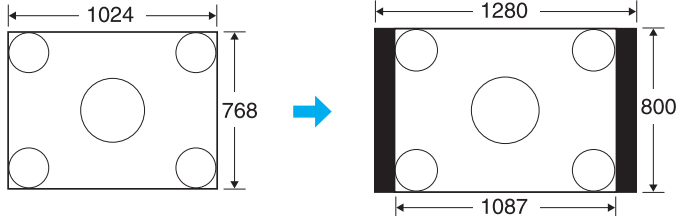
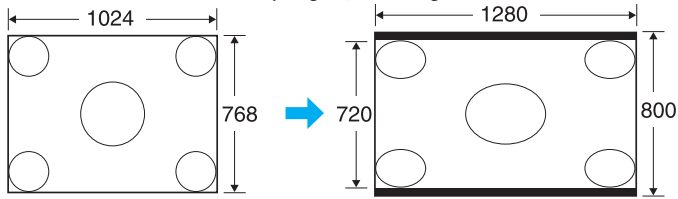
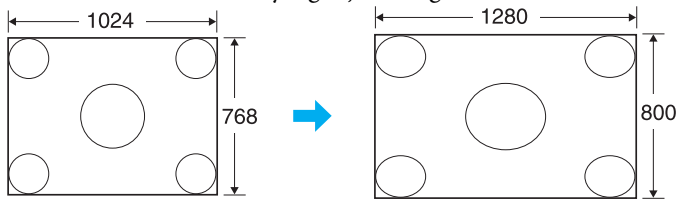
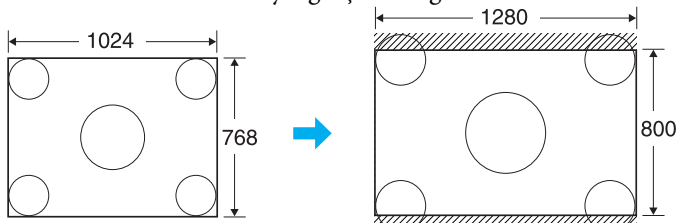
Ayarlanan Değerler	İşletim	Yansıtma örneği
Normal	Giriş görüntüsünün En Boy Oranı koruyarak tam yansıtma boyutuna yansıtır.	
4:3	4:3 En Boy Oranı tam yansıtma boyutuna yansıtır. Bu, 5:4 (1280 x 1024) En Boy Oranı sahip görüntüleri tam yansıtma boyutuna yansıtmak istediğinizde idealdir.	1280x1024 oranında bir sinyal girişi alındığında 
16:9	16:9 En Boy Oranı yansıtır. Bu, 16:9 oranlı bir ekran kullanıldığında tam ekran boyutuna yansıtmak için idealdir.	1280x1024 oranında bir sinyal girişi alındığında 

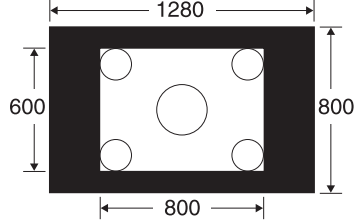
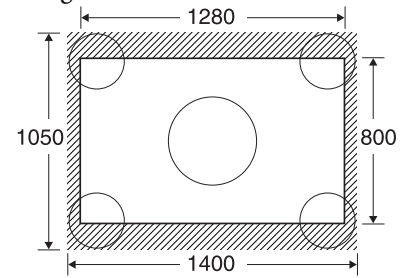


Görüntünün belli parçaları gösterilmiyorsa, Bilgisayar panelinin boyutuna göre, Yapılandırma Menüsü **Çözünürlük** ayarını **Geniş** veya **Normal** konumuna ayarlayın. [s.36](#)

Bilgisayar görüntüleri için En Boy Oranı değiştirme (EB-826W)

En Boy Oranı aşağıdaki gibi değiştirebilirsiniz. EB-826W, WXGA 1280x800 çözünürlük (En Boy Oranı 16:10) sunar. 16:9 ekranlara yansıtırken, En Boy Oranı 16:9 olarak ayarlayın.

Ayarlanan Değerler	İşletim	Yansıtma örneği
Normal	Giriş görüntüsünün En Boy Oranı koruyarak tam yansıtma boyutuna yansır.	1024x768 oranında bir sinyal girişi alındığında 
16:9	16:9 En Boy Oranı ile tam yansıtma boyutuna yansır.	1024x768 oranında bir sinyal girişi alındığında 
Tam	Tam boyuta yansır.	1024x768 oranında bir sinyal girişi alındığında 
Yakınlaştırma	Giriş görüntüsünü yan yönde en/boy oranı boyutuna olduğu gibi yansır. Yansıtma boyutunun ötesine geçen kısımlar yansıtılmaz.	1024x768 oranında bir sinyal girişi alındığında 

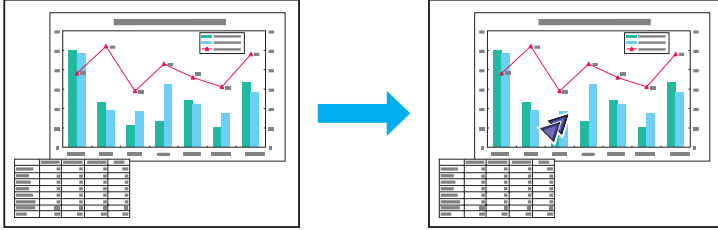
Ayarlanan Değerler	İşletim	Yansıtma örneği	
Boylamasına	Giriş görüntüsü boyutunun çözünürlüğünde ekranın ortasına yansır. Bu, net görüntüleri yansıtmak için idealdir. Görüntü çözünürlüğü 1280x800 oranını aşarsa, görüntünün kenarları yansıtılmaz.	800x600 oranında bir sinyal girişi alındığında 	1400x1050 oranında bir sinyal girişi alındığında 



Görüntünün belli parçaları gösterilmiyorsa, Bilgisayar panelinin boyutuna göre, Yapılandırma Menüsü **Çözünürlük** ayarını **Geniş** veya **Normal** konumuna ayarlayın. [s.36](#)

İşaretçi İşlevi (İşaretçi)

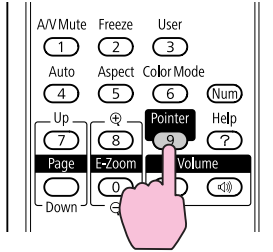
Bu, yansıtılan görüntü üzerinde İşaretçi simgesini hareket ettirmenize ve dikkati, hakkında konuştuğunuz bölgeye çekmenize olanak sağlar.



Prosedür

1 İşaretçi görüntüleyin.

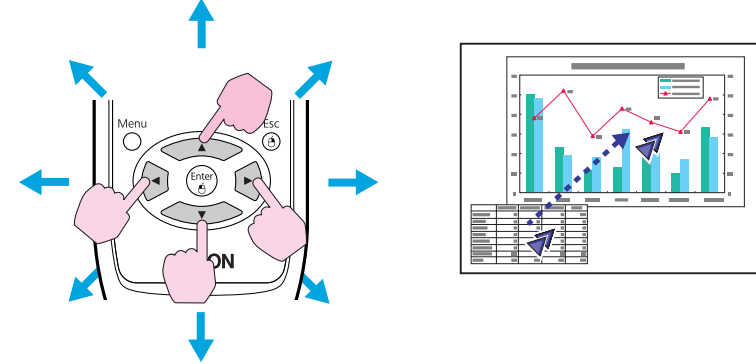
Uzaktan Kumanda



Bu düğmeye her bastığınızda işaretçi görüntülenir veya yok olur.

2 İşaretçi simgesini hareket ettirin (↗).

Uzaktan Kumanda



Bitişik [↖], [↘], [↙] ve [↗] düğmelerine birlikte basıldığında işaretçi, yukarı/aşağıya ve sol/sağa hareket etmenin yanı sıra çapraz olarak da hareket ettirilebilir.

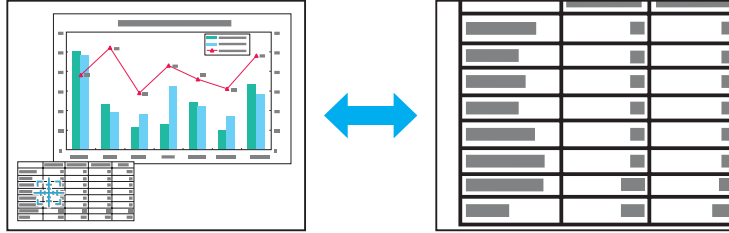


Yapılandırma Menüsü **Ayarlar - İşaretçi Şekli** özelliğinden, üç farklı İşaretçi simgesinden (↗, ✖ veya ↘) birini seçebilirsiniz.

☞ s.37

Görüntünün Bir Parçasını Büyütme (E-Zoom)

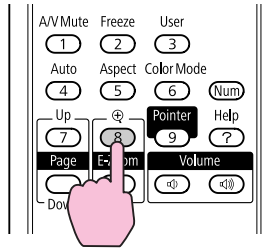
Bu özellik, grafik ve tablolar gibi daha detaylı görmek istediğiniz görüntüleri büyütmek için kullanılır.



Prosedür

1 E-Zoom öğesini başlatın.

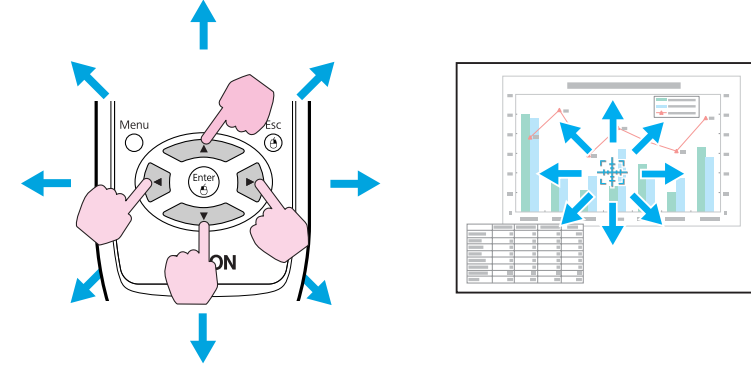
Uzaktan Kumanda




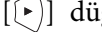


2

() büyötmek istediğiniz görüntü alanına hareket ettirin.

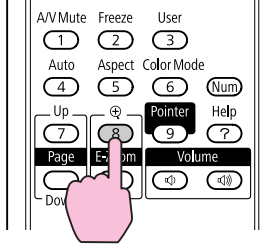
Uzaktan Kumanda



Bitişik [, [, [ ve [ düğmelerine birlikte basıldığında işaretçi, yukarı/aşağıya ve sol/sağa hareket etmenin yanı sıra çapraz olarak da hareket ettirilebilir.

3 Büyütün.

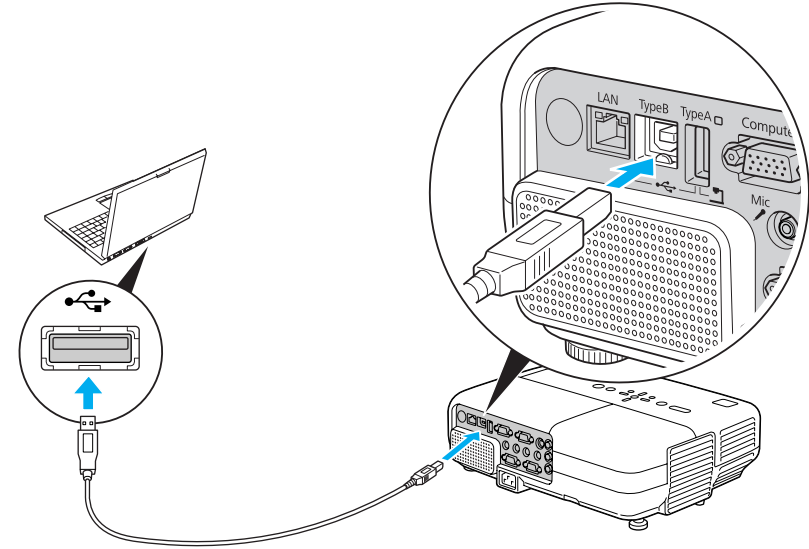
Uzaktan Kumanda



Bu düğmeye her basıldığında seçilen alan büyütülür. Düğmeyi basılı tutarak alanı hızlıca büyütebilirsiniz. Büyütülen görüntüyü [⊖] düğmesine basarak küçültebilirsiniz. İptal etmek için [Return] düğmesine basın.




- Büyütme oranı ekranda görüntülenir. Seçilen alan, 25 adımda 1 ila 4 kat büyütülebilir.
- Görüntüyü kaydırmak için [↶], [↷], [↵] veya [↶] düğmesine basın.
- E-Zoom seçildiğinde, İleri giden ve Parazit Azaltma iptal edilir.



Uyumlu işletim sistemleri

Windows: 98/98SE/2000/Me/XP Home Edition/
XP Professional/Vista Home Basic/Vista Home Premium/
Vista Business/Vista Enterprise/Vista Ultimate
Macintosh: Mac OS X 10.3 ile 10.5 arası

Fare İşaretçisini, Uzaktan Kumanda ile Çalıştırma (Kablosuz Fare)

Kablosuz Fare İşlevini etkinleştirmek için, USB Type B ayarını Yapılandırma Menüesindeki Uzatılmış öğesinden Kablosuz Fare konumuna getirin. USB Type B ayarı, varsayılan olarak USB Display konumuna ayarlanmıştır. Ayarı önceden değiştirin.  s.39

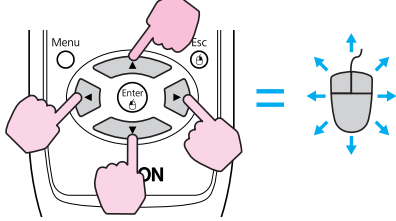
Bir Bilgisayar USB bağlantı noktası ve projektörün arkasındaki TypeB USB bağlantı noktası, verilen USB kablosu ile bağlanmışsa, Bilgisayar fare işaretçisini kontrol etmek için projektörün Uzaktan Kumanda bir Kablosuz Fare gibi kullanabilirsiniz.



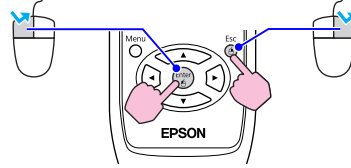
- Hem Windows hem de Macintosh işletim sistemlerinin bazı sürümlerinde Kablosuz Fare kullanılamayabilir.
- Fare işlevinin kullanılabilmesi için bazı bilgisayar ayarlarının değiştirilmesi gerekebilir. Daha fazla ayrıntı için Bilgisayar birlikte verilen belgelere bakınız.

Bağlantı sağlandığında, fare işaretçisi aşağıdaki şekilde kullanılabilir.

Fare işaretçisini hareket ettirmek

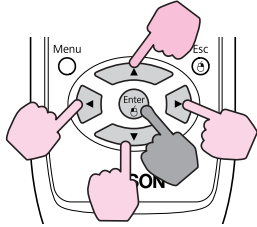


Fare tıklamaları



Sol tıklama: Enter düğmesine basın.
Sağ tıklama: Return düğmesine basın.
Çift tıklama: Hızlı bir şekilde iki kez basın.

Sürükle ve bırak

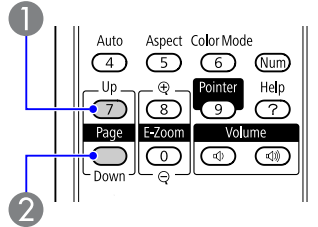


 : Basılı tutun

1. [Enter] düğmesini basılı tutarken, [Up], [Down], [Left] veya [Right] düğmesine basın.
2. İstenen konumda bırakmak için [Enter] düğmesine basmayı bırakın.

PowerPoint ekranlarına geç

Bu tuşlar PowerPoint Slayt Gösterisinde, önceki ve sonraki slaytı görüntülemeye kullanılır.





- 1 Önceki slayt
- 2 Sonraki slayt



- Bitişik [Up], [Down], [Left] ve [Right] düğmelerine birlikte basıldığında işaretçi, yukarı/aşağıya ve sol/sağa hareket etmenin yanı sıra çapraz olarak da hareket ettirilebilir.
- Fare düğme ayarları Bilgisayar ters şekilde ayarlanmışsa, Uzaktan Kumanda düğmeleri de ters şekilde çalışacaktır.
- Kablosuz Fare işlevi aşağıdaki özellikler kullanıldığında kullanılamaz.
 - Yapılandırma Menüsü görüntülenirken
 - Bir Yardım menüsü görüntülenirken
 - E-Zoom işlevi kullanılırken
 - Kullanıcı Logosu yakalanırken
 - İşaretçi işlevi kullanılırken
 - Ses Düzeyi ayarlanırken
 - USB Display çalıştırılırken
 - Bir Test Deseni görüntülenirken
 - Renk Modu ayarlanırken
 - Kaynak adı görüntülenirken

Projektör aşağıdaki geliştirilmiş güvenlik işlevlerine sahiptir.

- **Şifre Koruması**
Projektörü kullanacak kişileri sınırlayabilirsiniz.
- **İşletim Kilidi**
Kişilerin, projektör ayarlarını izinsiz değiştirmesini önleyebilirsiniz.  s.31
- **Hırsızlık Önleyici Kilit**
Projektör, muhtelif tiplerde hırsızlık önleyici güvenlik aygıtları ile donatılmıştır.  s.32

Kullanıcıları Yönetme (Şifre Koruması)

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

Şifre Koruması Türü

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

1. Açma Koruması

Açma Koruması Açık konumdayken, projektör fişe takıldıktan ve açıldıktan sonra ön ayarlı Şifre girmeniz gerekir (Bu durum Direkt güç açma için de geçerlidir). Doğru Şifre girilmezse, yansıtma başlamaz.

2. Kull. Logosu Koruması

Projektör sahibi tarafından ayarlanan Kullanıcı Logosu, başka bir kişi tarafından değiştirilemez. **Kull. Logosu Koruması Açık** konuma ayarlandığında, Kullanıcı Logosu için aşağıdaki ayarların değiştirilmesi yasaklanır.

- Bir Kullanıcı Logosu yakalama
- Yapılandırma Menüsü **Ekran** özelliğinden **Ekran Arkaplanı**, **Başlangıç Ekranı** ve **A/V Sessiz** özellikleri için ayar yapma.

3. Ağ Koruması (Sadece EB-826W/825/85/84)

Ağ Koruması Açık konumuna ayarlandığında, Yapılandırma Menüsü **Ağ** ayarının değiştirilmesi engellenir.

Şifre Koruması Ayarı

Şifre Koruması özelliğini ayarlamak için aşağıdaki prosedürü izleyin.

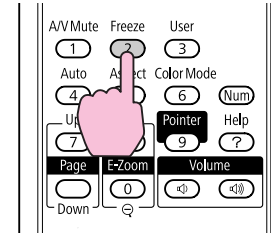
Prosedür




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

Şifre Koruması ayar menüsü görüntülenir.

Uzaktan Kumanda



- Şifre Koruması önceden etkinleştirilmişse, Şifre girmeniz gerekir. Doğru Şifre girilirse, Şifre Koruması ayar menüsü görüntülenir.  "Şifre Girme" s.30
- Şifre ayarlandığında, ilave bir hırsızlık caydırıcı önlem olarak Şifre koruma etiketi projektörün üzerine görünür bir yere yapıştırın.

2

Açma Koruması özelliğini açın.

- (1) **Açma Koruması** özelliğini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.
- (2) **Açık** ögesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.
- (3) [Return] düğmesine basın.

3

Kull. Logosu Koruma özelliğini açın.

- (1) **Kull. Logosu Koruma** özelliğini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.
- (2) **Açık** ögesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.
- (3) [Return] düğmesine basın.

4

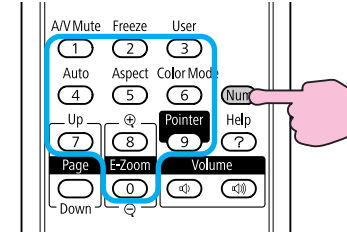
Ağ Koruma özelliğini açın.(Sadece EB-826W/825/85/84)

- (1) **Ağ Koruma** ögesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.
- (2) **Açık** ögesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.
- (3) [Return] düğmesine basın.

5

Şifre ayarlayın.

- (1) **Şifre** ögesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.
- (2) **Şifre değiştirilsin mi?** mesajı görüntülenir, **Evet** seçeneğini belirleyin ve ardından [Enter] düğmesine basın. Şifre için varsayılan ayar "0000"dır. Bunu istediğiniz Şifre ile değiştirin. **Hayır** seçeneği belirlendiğinde, 1. adımda görüntülenen ekran tekrar görüntülenir.
- (3) [Num] düğmesini basılı tutarken, sayı tuşlarını kullanarak dört haneli bir sayı girin. Girilen sayı "* * * *" şeklinde görüntülenir. Dördüncü hane girildiğinizde onay ekranı belirir.

Uzaktan Kumanda

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

Şifre Girme

Şifre giriş ekranı görüntülendiğinde, Uzaktan Kumanda üzerindeki sayı tuşlarını kullanarak Şifre girin.

Prosedür

[Num] düğmesini basılı tutarken, sayı tuşlarını kullanarak Şifre girin.
Doğru Şifre girdiğinizde yansıtma başlar.

Dikkat

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

Çalışmayı Kısıtlama (İşletim Kilidi)

Kontrol paneli üzerindeki işlem düğmelerini kitlemek için aşağıdaki yöntemlerden birini kullanın.

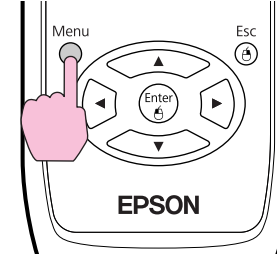
- **Tam Kilit**
Kontrol paneli üzerindeki tüm düğmeler kilitlenir. Kontrol paneli, gücü açıp kapamak dahil hiçbir işlem gerçekleştiremezsiniz.
- **Kısmi Kilit**
Kontrol paneli üzerindeki [⏻] düğmesi hariç tüm düğmeler kilitlenir.

Bu, etkinlik veya gösterilerde tüm düğmeleri devre dışı bırakıp yalnızca görüntüyü yansıtmak istediğinizde veya okullarda düğme kullanımını kısıtlamak istediğinizde kullanışlı bir özelliktir. Projektör halen Uzaktan Kumanda ile kontrol edilebilir.

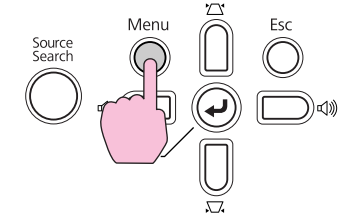
Prosedür**1**

Projeksiyon sırasında, [Menu] düğmesine basın ve **Yapılandırma Menüsü Ayarlar - İşletim Kilidi** seçeneğini belirleyin. ["Yapılandırma Menüsü Kullanma" s.34](#)

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol paneli kullanarak

**2**

Tam Kilit veya Kısmi Kilit seçeneğini belirleyin.



3

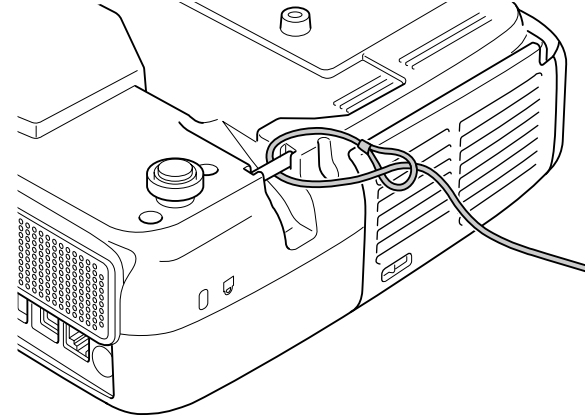
Onay mesajı görüntülendiğinde Evet ögesini seçin.

Kontrol paneli düğmeleri, seçtiğiniz ayara uygun olarak kilitlenir.



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

- Uzaktan Kumanda ile, Yapılandırma Menüsü **Ayarlar - İşletim Kilidi** seçeneğini **Kapalı** konuma getirin.
- Kontrol paneli üzerindeki [Enter] düğmesini yaklaşık yedi saniye basılı tutun, bir mesaj görüntülenir ve kilit devre dışı bırakılır.



Hırsızlık Önleyici Kilit

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

- Güvenlik yuvası
Güvenlik yuvası, Kensington tarafından üretilen Microsaver Security System ile uyumludur. Microsaver Security System hakkında ayrıntılı bilgi edinmek için Kensington'un web sitesini <http://www.kensington.com/> ziyaret edin.
- Güvenlik kablosu kurulum noktası
Projektörü bir masaya veya ayağa sabitlemek amacıyla, piyasada bulunabilen hırsızlık önleyici, kablo kilidi kurulum noktası içinden geçirilerek bağlanabilir.

Kablo kilidini takma

Hırsızlık önleyici kablo kilidini kurulum noktası içinden geçirin.
Kilitleme talimatları için kablo kilidi ile birlikte verilen belgeyi okuyun.



Yapılandırma Menüsü

Bu bölümde Yapılandırma Menüsü ve işlevlerinin nasıl kullanılacağı açıklanmaktadır.

1

Üst menüden seçim yapma

2

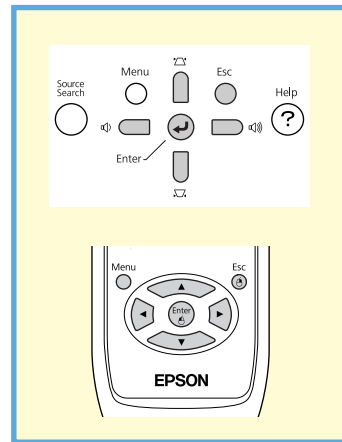
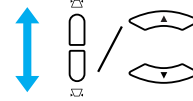
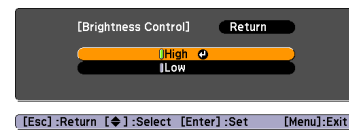
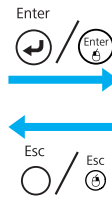
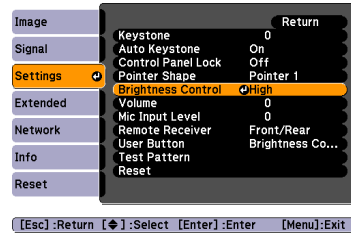
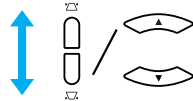
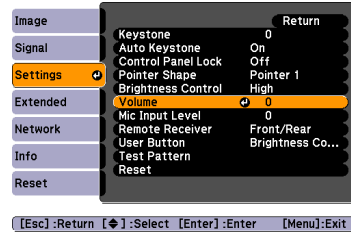
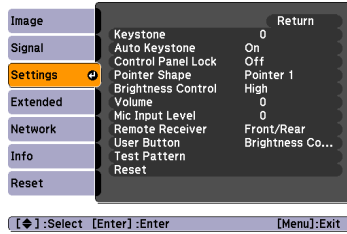
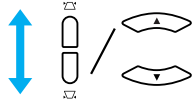
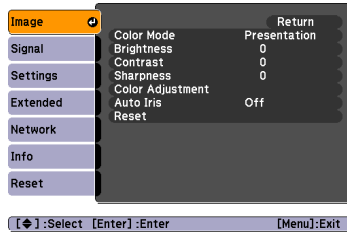
Alt menüden seçim yapma

3

Seçilen öğeyi değiştirme


4

Çıkış

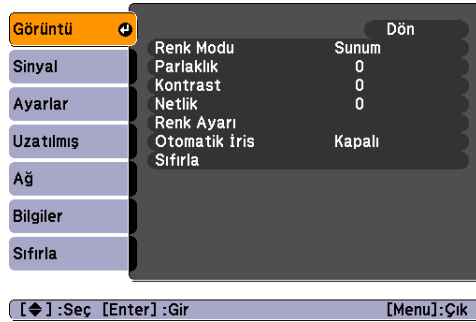


Görüntü Menüsü

Ayarlanabilen öğeler, aşağıdaki ekran görüntülerinde gösterildiği gibi, yansıtılan görüntü sinyaline ve Kaynağa göre farklılık gösterir. Her görüntü sinyali ve Kaynak için ayar ayrıntıları kaydedilir.




Kullanılan modele bağlı olarak, bazı giriş kaynakları desteklenmez.  s.16

Bilgisayar Sinyali/USB /USB Display/LAN



Bileşen Video /Bileşik video /S-video






Alt Menü	İşlev
Renk Modu	Yansıtılan ortama uygun olarak görüntü kalitesini seçebilirsiniz.  s.18
Parlaklık	Görüntü Parlaklık ayarlayabilirsiniz.
Kontrast	Görüntülerdeki ışık ve gölge farkını ayarlayabilirsiniz.
Renk Doygunluğu	Görüntüler için Renk Doygunluğu ayarlayabilirsiniz.
Renk Tonu	(Ayar işlemi yalnızca bileşik video/S-Video kullanırken NTSC sinyal girişi olduğunda mümkündür.) Görüntü Renk Tonu ayarlayabilirsiniz.
Netlik	Görüntü keskinliğini ayarlayabilirsiniz.
Renk Ayarı	Aşağıdakilerden birini seçerek ayarlamalar yapabilirsiniz (sRGB , Görüntü menüsünde Renk Modu ayarı olarak seçildiğinde bu öğe seçilemez.) Mutlak Renk Sıc.: Genel görüntü renk tonunu ayarlayabilirsiniz. Renk tonlarını 10 aşamada 5000 K'dan 10000 K'ya kadar ayarlayabilirsiniz. Yüksek bir değer seçildiğinde görüntü mavi tona ulaşır, düşük bir değer seçildiğinde ise görüntü kırmızı tonlu olur. Kırmızı, Yeşil, Mavi: Her rengin doygunluğunu ayrı ayrı ayarlayabilirsiniz.
Otomatik İris	(Bu öğe Görüntü menüsünde Renk Modu ayarı olarak yalnızca Dinamik veya Tiyatro seçildiğinde görüntülenir.) Yansıtılan görüntülere en iyi ışık durumu ayarını yapın veya yapmayın (Açık/Kapalı).  s.19
Sıfırla	Görüntü menü işlevlerindeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlara getirebilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan ayarlara getirmek için bkz.  s.52



Sinyal Menüsü

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

Kaynak LAN olduğunda, **Sinyal** menüsünde ayar yapamazsınız.(EB-826W/825/85)









Alt Menü	İşlev
Otomatik Ayarlar	Giriş Sinyali değiştiğinde, Otomatik Ayarlar görüntüyü otomatik olarak en iyi duruma ayarlayıp ayarlamayacağını (Açık/Kapalı) seçebilirsiniz.  s.61
Çözünürlük	Otomatik seçeneğine ayarlandığında, giriş sinyalinin çözünürlüğü otomatik olarak tanınır. Otomatik olarak ayarlandığında, yansıtılan görüntüler düzgün biçimde yansıtılamaz ise, örneğin görüntünün bir kısmı eksik ise, bağlı Bilgisayar göre Geniş veya 4:3 veya 5:4 ekranlar için Normal seçeneğini ayarlayın.
İzleme	Görüntüde dikey çizgiler belirdiğinde bilgisayar görüntülerini ayarlayabilirsiniz.  s.61
Senkronizasyon	Görüntüde titreme, bulanıklık veya parazitler belirdiğinde bilgisayar görüntülerini ayarlayabilirsiniz.  s.61
Konum	Görüntünün bir parçası gösterilmediğinde, görüntünün tamamının yansıtılması için ekran Konum yukarı, aşağı, sola veya sağa ayarlayabilirsiniz.
İleri giden	(Bileşen Video yalnızca 480i/576i/1080i sinyalleri girişi alındığında ayarlanabilir) Kapalı: Ekrandaki her alan için IP dönüşüm işlemi gerçekleştirilir. Bu, fazla hareketli görüntüleri görüntülemek için idealdir. Açık: Geçişli (i) sinyali, İleri giden (p) sinyaline çevrilir. Hareketsiz görüntüler için geçerlidir.
Parazit Azaltma	Pürüzlü görüntüleri düzeltir. İki mod vardır. Size uygun ayarı seçin. DVD'ler gibi, parazitlenmenin çok düşük olduğu görüntü kaynaklarını izlerken, bu ayarın Kapalı konuma getirilmesi tavsiye edilir.

Alt Menü	İşlev
Giriş Sinyali	Computer1/2 giriş bağlantı noktasından bir giriş sinyali seçebilirsiniz. Otomatik seçeneğine ayarlandığında, giriş sinyali bağlı ekipmana uygun şekilde otomatik olarak ayarlanır. Otomatik seçeneğine ayarlandığında renkler doğru şekilde görüntülenmezse, bağlanan ekipmana uygun sinyali seçin.
Video Sinyali	Video giriş bağlantı noktasından giriş sinyalini seçebilirsiniz. Otomatik seçeneği ayarlandığında, video sinyalleri otomatik olarak tanınır. Otomatik seçeneği ayarlandığında, görüntüde parazitlenme oluşması veya hiç görüntü yansıtılmaması gibi bir sorun oluşması durumunda bağlı ekipmana uygun sinyali seçin.
En Boy Oranı	Yansıtılan görüntüler için En Boy Oranı ayarlayabilirsiniz.  s.20
Sıfırla	Giriş Sinyali hariç, Sinyal menüsündeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan ayarlara getirmek için bkz.  s.52

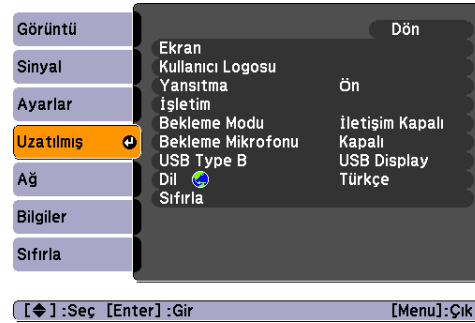
Ayarlar Menüsü








Alt Menü	İşlev
Ekran Yerleşimi	Dikey yönlerdeki ekran yerleşimi bozulmasını düzeltebilirsiniz.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu
Oto. Ekran Yerleşimi	Otomatik Ekran Yerleşimi gerçekleştirmek için Açık olarak ayarlayın. (Otomatik Ekran Yerleşimi, sadece Uzatılmış - Yansıtma menüsünden Ön seçeneği belirlendiğinde gerçekleştirilir.)
İşletim Kilidi	Projektörün Kontrol paneli kullanımını kısıtlamak için bu işlevi kullanabilirsiniz.  s.31
İşaretçi Şekli	İşaretçi şeklini seçebilirsiniz.  s.25 İşaretçi 1:  İşaretçi 2:  İşaretçi 3: 

Alt Menü	İşlev
Parlaklık Kontrolü	Lamba parlaklığını aşağıdaki iki ayardan birine getirebilirsiniz. Örneğin, karanlık bir odada veya küçük bir ekrana yansıtılan görüntüler çok parlaksa Düşük seçeneğini belirleyin. Düşük ayarı seçildiğinde, harcanan elektrik miktarı ve lambanın çalışma ömrü aşağıda belirtildiği şekilde azalır ve yansımada fan sönüş sesi azalır. Elektrik tüketimi: 25% azalır, lamba ömrü: 1,2 kat daha uzun
Ses Düzeyi	Ses Düzeyi ayarlayabilirsiniz. Her görüntü sinyali için ayar ayrıntıları kaydedilir.
Mik. Giriş Sesi	Mik. Girişinin ses seviyesi projektör hoparlöründen duyulamayacak kadar düşükse veya düzey, ses çatlamasına neden olacak kadar yüksekse ayar yapın. Mik. Giriş Sesi 0'a indirildiğinde, ses çıkışı olmaz.
Uzak Alıcı	Uzaktan Kumanda alınan işletim sinyalinin alımını sınırlandırabilirsiniz. Uzaktan Kumanda ile çalıştırılmayı engellemek istediğinizde ya da Uzak Alıcı çok yakın bir floresan lamba varsa, kullanmak istemediğiniz ya da parazite maruz kalan kumanda alıcısını devre dışı bırakmak için ayar yapabilirsiniz.
Kullanıcı Düğmesi	Uzaktan Kumanda [User] düğmesi ile Yapılandırma Menüsü atanmış öğeyi seçebilirsiniz. [User] düğmesine basıldığında, atanmış öğenin seçim/ayarlar ekranı görüntülenir, böylece tek tuşlu ayarlar/ayarlamalar yapmanız sağlanır. [User] düğmesine aşağıda belirtilen beş öğeden birini atayabilirsiniz. Parlaklık Kontrolü, Bilgiler, İleri giden, Test Deseni, Çözünürlük
Test Deseni	Projektör kurulduğunda, bir Test Deseni görüntülenir; böylece, projektörü diğer ekipmana bağlamadan ayarlayabilirsiniz. Test Deseni görüntülenirken, yakınlaştırma, odak ayarları ve Ekran Yerleşimi düzeltisi gerçekleştirilebilir. Test Deseni iptal etmek için, Uzaktan Kumanda veya Kontrol paneli üzerindeki [Return] düğmesine basın.
Sıfırla	Kullanıcı Düğmesi hariç, Ayarlar menüsündeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan ayarlara getirmek için bkz. s.52

Uzatılmış Menü



Alt Menü	İşlev
Ekran	<p>Projektör ekranına ilişkin ayarları gerçekleştirebilirsiniz.</p> <p>Mesaj: Kaynak değiştirdiğinizde Kaynak adının, Renk Modu değiştirdiğinizde Renk Modu adının, görüntü sinyali girişi olmadığı ve benzeri durumlarda bir mesaj görüntülenip görüntülenmeyeceğini (Açık/Kapalı) seçebilirsiniz.</p> <p>Ekran Arkaplanı^{*1}: Görüntü sinyali olmadığıda ekran durumunu Siyah, Mavi veya Logo seçeneklerinden birine ayarlayabilirsiniz.</p> <p>Başlangıç Ekranı^{*1}: Başlangıç Ekranı (projektör başlatıldığında yansıtılan görüntü) özelliğinin görüntülenip görüntülenmeyeceğini (Açık/Kapalı) seçebilirsiniz.</p> <p>A/V Sessiz^{*1}: A/V Sessiz sırasında görüntülenen ekranı, Siyah, Mavi veya Logo olarak ayarlayabilirsiniz.</p>
Kullanıcı Logosu ^{*1}	Ekran Arkaplanı, A/V Sessiz ve diğerleri sırasında arkaplan olarak görüntülenen Kullanıcı Logosu değiştirebilirsiniz.  s.76
Yansıtma	<p>Projektörün kurulumuna ilişkin aşağıdaki ayarları yapabilirsiniz.  s.67</p> <p>Ön, Ön/Tavan, Arka, Arka/Tavan</p> <p>Uzaktan Kumanda üzerinde beş saniye süreyle [A/V Mute] düğmesine basarak ayarı aşağıdaki şekilde değiştirebilirsiniz.</p> <p>Ön ↔ Ön/Tavan</p> <p>Arka ↔ Arka/Tavan</p>

Alt Menü	İşlev
İşletim	<p>Direkt güç açma: Direkt güç açma özelliğini etkinleştirebilir veya devre dışı bırakabilirsiniz (Açık/Kapalı).</p> <p>Açık konumuna getirildiğinde ve güç kablosu prize bağlı olduğunda, örneğin ani bir elektrik dalgalanmasının düzenlenmesi sırasında, projektörün otomatik olarak açılacağını unutmayın.</p> <p>Uyku Modu: Açık olarak ayarlandığında, bu özellik, girişten hiçbir görüntü sinyali gelmediğinde ve işlem yapılmadığında yansıtmayı otomatik olarak durdurur.</p> <p>Uyku Modu Zam.: Uyku Modu Açık konumuna ayarlandığında, projektörün otomatik olarak kapanmasından önce geçecek olan süreyi 1 ila 30 dakika aralığında belirleyebilirsiniz.</p> <p>Mer. kap. zam.: Açık konumuna ayarlandığında, bu işlem A/V sessiz slayt düğmesi kapatıldıktan 30 saniye sonra gücü otomatik olarak kapatır. Mer. kap. zam., ürün satın alındığında Açık konumuna ayarlanmıştır.</p> <p>Yüksek İrtifa Modu: Projektörü 1500 m'nin üzerinde bir yükseklikte kullandığınızda bu modu Açık konumuna getirin.</p>
Bekleme Modu	<p>İletişim Açık seçeneğine ayarlanmışsa, projektör bekleme modunda olsa dahi aşağıdaki işlevleri kullanabilirsiniz.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ağ üzerinden projektörün durumunu izlemek ve kontrol etmek. • Mik. Giriş işlevi, Mik. Girişi Bağlantı Noktasına bir mikrofon bağlandığında projektörün hoparlöründen ses çıkışı gerçekleştirir. Bu ayar İletişim Açık konumuna ve Bekleme Mikrofonu Açık konuma ayarlandığında da etkin hale getirilir. <p>Ağ üzerinden projektörün durumunu izlemek ve kontrol etmek için SNMP öğesini veya ürünle verilen "EMP Monitor" yazılımını^{*2} kullanabilirsiniz.</p>
Bekleme Mikrofonu	<p>(Yalnızca yukarıda belirtilen Bekleme Modu İletişim Açık konuma ayarlandığında mümkündür.)</p> <p>Bekleme Modu İletişim Açık konumuna ayarlandığında, mikrofon girişini etkin hale getirin (Açık) veya devre dışı bırakın (Kapalı).^{*3}</p>
USB Type B	<p>Projektör ve Bilgisayar birbirine bir USB kablosu ile bağlıyken ve bilgisayar görüntüleri yansıtıyorken USB Display özelliğine geçin. </p> <p><i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i></p> <p>Fare işaretçisinin Uzaktan Kumanda ile çalıştırılması gerektiğinde Kablosuz Fare seçeneğini ayarlayın.  s.27</p>
Dil	Mesaj ekranları için Dil ayarı yapabilirsiniz.
Sıfırla	<p>Uzatılmış menüsünden Ekran^{*1} ve İşletim^{*4} öğelerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz.</p> <p>Tüm menü öğelerini varsayılan ayarlara getirmek için bkz.  s.52</p>


*1 Şifre Koruması seçeneğindeki Kullanıcı Logosu Koruma öğesi Açık konuma getirildiğinde, Kullanıcı Logosu ile ilgili ayarlar değiştirilemez. Değişiklikleri, "Kullanıcı Logosu Koruma" özelliğini "Kapalı" konumuna getirerek yapabilirsiniz.  s.29

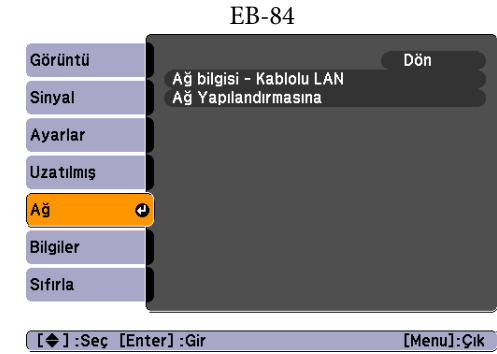
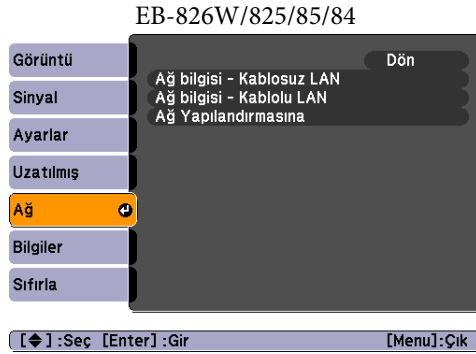
*2 Piyasada bulunabilen ↔ serisi IP dönüşüm adaptörü ve bağlantı kablosu, EB-824 sahiplerinin EMP Monitörü kullanmaları için gereklidir. Desteklenen ürünler hakkında bilgi almak için, bkz. <http://www.epson.com>


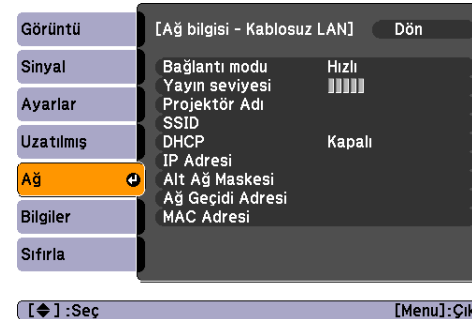
*3 **Şifre Koruması** içindeki **Açma Koruması** seçeneği **Açık** konumuna ayarlanmış ise, Bekleme Mikrofonu **Açık** konumuna ayarlanmış olsa bile, mikrofon girişi mümkün olmaz.

*4 "Yüksek İrtifa Modu" hariç.


Ağ Menüsü (Sadece EB-826W/825/85/84)

Şifre Koruması içindeki Ağ Koruma seçeneği Açık konuma ayarlandığında, bir mesaj görüntülenir ve ayarlar değiştirilemez. Değişiklikler Ağ Koruma özelliği Kapalı konuma ayarlandığında yapılabilir.  s.29



Alt Menü	İşlev
Ağ Bilgisi	<p>Her ağın ayar durumunu aşağıdaki gibi onaylayabilirsiniz.</p>  
Ağ Yapılandırmasına	<p>Ağ öğelerini ayarlamak için aşağıdaki menüler kullanılabilir.</p> <p>Temel Menü, Kablosuz LAN Menü, Güvenlik Menü, Kablolu LAN Menü, Posta Menü, Diğerleri Menü, Sıfırla Menü, Kurulum tamamlandı Menü</p>



Bir ağ üzerinden projektöre bağlı bir Bilgisayar Web tarayıcısını kullanarak, işlevleri ayarlayabilir ve projektörü kontrol edebilirsiniz. Bu işleve Web Kontrol denir. Web Kontrol için Güvenlik ayarları gibi ayarlar yapmak üzere klavye ile kolayca metin girişi yapabilirsiniz.  **Projektör İşletim Kılavuzu "Bir Web Tarayıcı Kullanarak Ayarları Değiştirme (Web Kontrolü)"**

Ağ menüsünün kullanımı hakkında notlar

Üst menüden ve alt menülerden seçim ve seçilen öğelerin değiştirilmesi, Yapılandırma Menüsü yapılan işlemler ile aynıdır.

İşlem tamamlandığında, **Kurulum tamamlandı** menüsüne gittiğinizden emin olun ve **Evet**, **Hayır** veya **İptal** seçeneklerinden birini belirleyin.

Evet veya **Hayır** seçildiğinde, Yapılandırma Menüsü dönersiniz.

[Kurulum tamamlandı]

Ağ ayarları kaydedilsin mi?

Evet →
Hayır
İptal

[Esc] :Dön [↵] :Seç [Enter] :Uygula

Evet: Ayarları kaydeder ve Ağ menüsünden çıkar.

Hayır: Ayarları kaydetmez ve Ağ menüsünden çıkar.

İptal: Ağ menüsünü görüntülemeye devam eder.

Yazılım klavyesi işlemleri

Ağ menüsü, kurulum sırasında alfasayısal değerlerin girilmesini gerektiren öğeleri içerir. Bu durumda, aşağıdaki yazılım klavyesi görüntülenir.

Uzaktan Kumanda üzerindeki [↶] [↷] [↵] [↶] düğmelerini veya Kontrol paneli üzerindeki [↶], [↷], [↵] ve [↶] düğmelerini kullanarak imleci istenen tuşa götürün ve ardından alfasayısal değeri girmek için [Enter] düğmesine basın. Uzaktan Kumanda üzerindeki [Num] düğmesini basılı tutarak ve sayı tuşlarına basarak sayıları girin. Giriş yaptıktan sonra, girişinizi onaylamak için klavye üzerindeki [Finish] tuşuna basın. Girişinizi iptal etmek için klavye üzerindeki [Cancel] tuşuna basın.

[SSID]

A	B	C	D	E	F	G	1	2	3	+	-	.	Backsp	Del
H	I	J	K	L	M	N	4	5	6	%	&	'	←	→
O	P	Q	R	S	T	U	7	8	9	!	#	\$		AllDel
V	W	X	Y	Z	CAPS	0	SYM1	?	@	_			Finish	Cancel

[CAPS] tuşu her seçildiğinde, büyük harf ve küçük harf ayarı ve aralarındaki geçiş ayarı yapılır.

[SYM1/2] tuşu her seçildiğinde, çerçeve içerisindeki bölüm için simge tuşları ayarlanır ve değiştirilir.

Temel Menü

EB-826W/825/85

Temel
Kablosuz LAN
Güvenlik
Kablolu LAN
Posta
Diğerleri
Sıfırla
Tamamlandı

Dön
Projektör Adı
PJBağlantı Parolası
Web Kontrol Parolası
Projektör anah.söz. Kapalı

[↩]:Seç [Enter]:Gir

EB-84

Temel
Kablolu LAN
Posta
Diğerleri
Sıfırla
Tamamlandı

Dön
Projektör Adı
PJBağlantı Parolası
Web Kontrol Parolası

[↩]:Seç [Enter]:Gir

Alt Menü	İşlev
Prjctr. Adı	Bir Ağ bağlanıldığında, projektörü tanımlamak için kullanılan projektör adını görüntüler. Bu değeri düzenlerken, 16 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz.
PJBağlantı Parolası	Uyumlu PJLink yazılımı kullanarak projektöre erişim sağladığınızda kullanmak amacıyla bir Şifre girin. s.92 32 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz.
Web Kontrol Parolası	Web Kontrol işlevini kullanarak ayar yaptığınızda ve projektörü kontrol ettiğinizde kullanmak üzere bir şifre ayarlayın. 8 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz. Web Kontrol, bir Ağ bağlı Bilgisayar Web tarayıcısı kullanarak projektörü ayarlamayı ve kontrol etmenizi sağlayan bir Bilgisayar işlevidir. Projektör İşletim Kılavuzu "Bir Web Tarayıcı Kullanarak Ayarları Değiştirme (Web Kontrolü)"
Projektör anah.söz. (sadece EB-826W/825/85)	Açık olarak ayarlandığında, projektörü bir Ağ üzerindeki bir Bilgisayar bağlamaya çalıştığınızda, Anahtar sözcük girmeniz gerekir. Bunun bir sonucu olarak, EMP NS Connection ögesi yansıtma sırasında sunumların bir Bilgisayar yapılan planlanmamış bağlantılar tarafından yarıda kesilmesini engelleyebilir. Normalde bunun Açık olarak ayarlanması gerekir. Projektör İşletim Kılavuzu "Bir Ağ Üzerinden Bir Projektöre Bağlanma ve Yansıtma"

Kablosuz LAN Menüsü (Sadece EB-826W/825/85)

Ayarlar, isteğe bağlı Kablosuz LAN ünitesi kurulduğunda etkin hale gelir.



Alt Menü	İşlev
Bağlantı modu	Bilgisayar projektöre bağlanma modunu, EMP NS Connection ögesini kullanarak ayarlayın. Hızlı kablosuz bağlantı kurmak istediğinizde Hızlı Bağlantı Modu kullanın. Bir erişim noktası üzerinden bir ağ sistemine bağlanmak istediğinizde Gelişmiş Bağlantı Modu kullanın.
Kablosuz LAN sis.	Kablosuz LAN sistemi ayarlar.
SSID	Bir SSID girin. Projektörün dahil olduğu Kablosuz LAN sistemi için bir SSID sağlandığında, SSID girin. 32 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz.
IP Ayarları	Aşağıdaki adreslere ilişkin ayarları gerçekleştirebilirsiniz. DHCP : DHCP kullanıp kullanmayacağınızı belirleyin (Açık/Kapalı). Bu ayar Açık konumuna ayarlanırsa, adresleri artık ayarlayamazsınız. IP Adresi : Projektöre atanmış IP Adresi girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Ancak, aşağıdaki IP Adresleri kullanılamaz. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 (x, 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder) Alt Ağ Maskesi : Projektör için Alt Ağ Maskesi girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Ancak, aşağıdaki Alt Ağ Maskeleri kullanılamaz. 0.0.0.0, 255.255.255.255 Ağ Geçidi Adresi : Projektör ağ geçidi için IP Adresi girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Ancak, aşağıdaki Ağ Geçidi Adresleri kullanılamaz. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 (x, 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder)

Alt Menü	İşlev
SSID göstergesi	SSID ögesinin Ağ Menüsündeki Ağ Bilgisi üzerinde ve Bekleme ekranındaki LAN üzerinde görüntülenmesini engellemek için, bu ögeyi Kapalı konuma ayarlayın.
IP Adresi Görüntlm.	IP Adresi Ağ Menüsündeki Ağ Bilgisi üzerinde ve Bekleme ekranındaki LAN üzerinde görüntülenmesini engellemek için, bu ögeyi Kapalı konuma ayarlayın.

Güvenlik menüsü (Sadece EB-826W/825/85)

Ayarlar, isteğe bağlı Kablosuz LAN ünitesi kurulduğunda etkin hale gelir.



Alt Menü	İşlev
Güvenlik	<p>Aşağıdaki öğelerden bir güvenlik tipi seçin.</p> <p>Güvenlik ayarlarken, erişim yapmak üzere olduğunuz ağ sistemi yöneticisinin talimatlarını uygulayın. Gelişmiş Bağlantı Modu kullanırken, güvenlik ayarlarını yapmanız gerekir.</p> <p>WEP: Veriler, bir kod anahtarı (WEP anahtarı) ile şifrelenir.</p> <p>Erişim noktası ve projektör için şifrelenen anahtarlar eşleşmedikçe, bu düzenek haberleşmeyi engeller.</p> <p>WPA/WPA2: Bu, WEP ögesinin zayıf noktası olan güvenliği geliştiren bir şifreleme standardıdır. Birçok WPA şifreleme yöntemi bulunmasına karşın, bu projektör "TKIP" ve "AES" yöntemini kullanır.</p> <p>WPA, aynı zamanda kullanıcı kimlik doğrulama işlevlerini de içerir. WPA kimlik doğrulama, iki yöntem sunar: bir kimlik doğrulama sunucusu kullanarak veya bir sunucu olmaksızın bir bilgisayar ve bir erişim noktası arasında kimlik doğrulayarak. Bu projektör, sunucusuz olan ikinci yöntemi desteklemektedir.</p>


WEP seçildiğinde

Aşağıdaki öğeleri ayarlayabilirsiniz.

Alt Menü	İşlev
WEP şifreleme	WEP şifreleme için şifrelemeyi ayarlayabilirsiniz. 128bit: 128 (104) bit kodlaması kullanır 64bit: 64 (40) bit kodlaması kullanır
Format	WEP şifreleme anahtarı için giriş yöntemini ayarlayabilirsiniz. ASCII: Metin girişi. HEX: HEX (onaltılık) olarak giriş.
Giriş kimliği	WEP şifreleme kimlik anahtarını seçer.
Şifreleme anahtarı 1 Şifreleme anahtarı 2 Şifreleme anahtarı 3 Şifreleme anahtarı 4	WEP şifreleme için kullanılan anahtarı girebilirsiniz. Projektörün yer aldığı ağ ile ilgili ağ yöneticisinin talimatlarını uygulayarak anahtarı tek baytlık karakterler olarak girin. Girilebilecek karakter türü ve sayısı, WEP şifreleme ve Format ayarlarına göre farklılık gösterir. Girdiğiniz karakterlerin sayısı, gerekli karakter uzunluğundan daha kısa ise veya girdiğiniz karakter sayısı, gerekli karakter sayısından daha uzun ise bağlanmaz. 128bit - ASCII: Tek baytlık alfasayısal değerler, 13 karakter. 64bit - ASCII: Tek baytlık alfasayısal değerler, 5 karakter. 128bit - HEX: 0 ila 9 ve A ila F arasında, 26 karakter 64bit - HEX: 0 ila 9 ve A ila F arasında, 10 karakter

WPA-PSK (TKIP) veya WPA2-PSK (AES) seçildiğinde

Aşağıdaki öğeleri ayarlayabilirsiniz.

Alt Menü	İşlev
PSK	Tek baytlık alfasayısal karakterler ile bir PreSharedKey (şifreleme anahtarı) girebilirsiniz. En az 8 olmak üzere en çok 63 karakter girin. PreSharedKey girildiğinde ve [Enter] düğmesine basıldığında, değer ayarlanır ve bir yıldız işareti (*) olarak görüntülenir. Yapılandırma Menüsü 32 karakterden fazlasını giremezsiniz. Ayar Web Kontrol seçeneğinde yapıldığında, 32'den fazla karakter girebilirsiniz.  Projektör İşletim Kılavuzu "Bir Web Tarayıcı Kullanarak Ayarları Değiştirme (Web Kontrolü)"

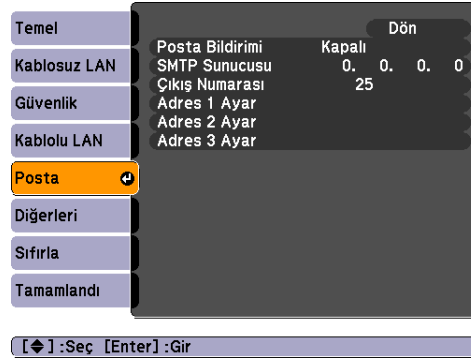
Kablolu LAN Menüsü



Alt Menü	İşlev
IP Ayarları	<p>Aşağıdaki adreslere ilişkin ayarları gerçekleştirebilirsiniz.</p> <p><u>DHCP</u>▶▶: DHCP kullanıp kullanmayacağınızı belirleyin (Açık/Kapalı). Bu ayar Açık konumuna ayarlanırsa, adresleri artık ayarlayamazsınız.</p> <p><u>IP Adresi</u>▶▶: Projektöre atanmış IP Adresi girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ila 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Ancak, aşağıdaki IP Adresleri kullanılamaz.</p> <p>0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ila 255.255.255.255 (x, 0 ila 255 arasında bir sayıyı ifade eder)</p> <p><u>Alt Ağ Maskesi</u>▶▶: Projektör için Alt Ağ Maskesi girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ila 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Ancak, aşağıdaki Alt Ağ Maskeleri kullanılamaz.</p> <p>0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p><u>Ağ Geçidi Adresi</u>▶▶: Projektör ağ geçidi için IP Adresi girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ila 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Ancak, aşağıdaki Ağ Geçidi Adresleri kullanılamaz.</p> <p>0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ila 255.255.255.255 (x, 0 ila 255 arasında bir sayıyı ifade eder)</p>
IP Adresi Görüntlm.	IP Adresi Ağ Menüsündeki Ağ Bilgisi üzerinde ve Bekleme ekranındaki LAN üzerinde görüntülenmesini engellemek için, bu öğeyi Kapalı konuma ayarlayın.

Posta Menüsü

Bu özellik ayarlandığında, projektörde bir sorun veya bir uyarı oluştuğunda bir e-posta bildirimi alırsınız. Gönderilen Posta içeriği hakkında bilgi için, bkz "Posta Bildirim İşlevi Okuma Sorunu (Sadece EB-826W/825/85/84)" s.89



Alt Menü	İşlev
Posta Bildirimi	E-posta ile bildirim alıp almayacağınızı (Açık/Kapalı) ayarlayabilirsiniz.
SMTP Sunucusu	Projektör için SMTP Sunucusu <u>IP Adresi</u> girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Ancak, aşağıdaki IP Adresleri kullanılamaz. 127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 arası (x, 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder)
Çıkış Numarası	SMTP Sunucusu için Çıkış Numarası girebilirsiniz. Varsayılan değer 25 değeridir. 1 ile 65535 arasındaki sayıları girebilirsiniz.
Adres 1 Ayar Adres 2 Ayar Adres 3 Ayar	Projektörde bir anormallik veya uyarı gerçekleştiğinde bildirim almak için E-posta Adresi ve Posta içeriğini girin. E-posta Adresi için en fazla 32 tek baytlık alfasayısal karakter girebilirsiniz. Posta ile bildirim yapılma üzere çok sayıda sorun veya uyarı seçebilirsiniz. Her bir E-posta Adresini değiştirebilirsiniz.

Diğerleri Menüsü

EB-826W/825/85

Temel	Tuzak IP Adresi 1	0.	0.	0.	0
Kablosuz LAN	Tuzak IP Adresi 2	0.	0.	0.	0
Güvenlik	Öncelikli giriş	Kablolu LAN			
Kablolu LAN	AMX Device Discovery	Kapalı			
Posta					
Diğerleri					
Sıfırla					
Tamamlandı					

[↩]:Seç [Enter]:Gir

EB-84

Temel	Tuzak IP Adresi 1	0.	0.	0.	0
Kablolu LAN	Tuzak IP Adresi 2	0.	0.	0.	0
Posta	AMX Device Discovery	Kapalı			
Diğerleri					
Sıfırla					
Tamamlandı					

[↩]:Seç [Enter]:Gir

Alt Menü	İşlev
Tuzak IP Adresi 1 Tuzak IP Adresi 2	<p><u>SNMP</u> tuzağı bildirim hedefi için, en fazla iki kayıt yapabilirsiniz.</p> <p>Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz.</p> <p>Ancak, aşağıdaki IP Adresleri kullanılamaz.</p> <p>127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 arası (x, 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder)</p> <p>Projektörü izlemek amacıyla SNMP kullanmak için, SNMP yönetici programını bilgisayarınıza kurmanız gerekir. SNMP, bir ağ yöneticisi tarafından yönetilmelidir.</p>
Öncelik ağ geçidi (sadece EB-826W/825/85)	Öncelik ağ geçidi için, kablosuz veya kablolu seçin.
AMX Device Discovery	Projektör bir ağa bağlı olduğunda, projektörün AMX Device Discovery tarafından tespit edilmesini sağlamak için bu öğeyi Açık konumuna ayarlayın. AMX veya AMX Device Discovery ögesinden bir kontrol cihazı ile kumanda edilen bir ortama bağlı değilseniz, bunu Kapalı olarak ayarlayın.

Sıfırla Menüsü

Tüm Ağ ayarlarını sıfırlar.



Alt Menü	İşlev
Ağ ayarlarını sıfırla.	Tüm Ağ ayarları sıfırlamak için Evet seçeneğini belirleyin. Tüm ayarları Sıfırla sonra, Temel menüsü görüntülenir.

Bilgiler Menüsü (Yalnızca Ekran)

Yansıtılan görüntü sinyallerinin ve projektörün durumunu kontrol etmenizi sağlar. Görüntülenebilen öğeler, aşağıdaki ekran görüntülerinde gösterildiği gibi, yansıtılan görüntü sinyaline ve Kaynağa göre farklılık gösterir. Kullanılan modele göre, bazı giriş kaynakları desteklenmez. [s.16](#)

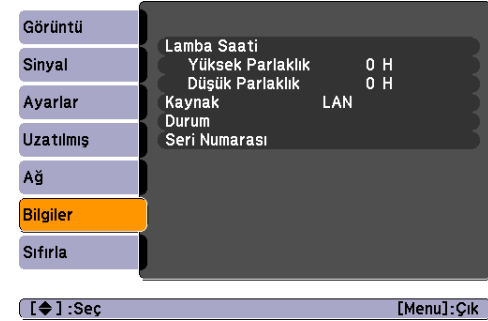
Bilgisayar Sinyali/Bileşen Video/USB /USB Display



Bileşik video/S-video



LAN



Alt Menü	İşlev
Lamba Saati	Kümülatif Lamba çalışma süresini* görüntüleyebilirsiniz. Lamba uyarı zamanına gelindiğinde, karakterler sarı renkte görüntülenir.
Kaynak	Bağlanan ekipman için yansıtılan Kaynak adını görüntüleyebilirsiniz.
Giriş Sinyali	Sinyal menüsünde ayarlanan Giriş Sinyali içeriğini Kaynak özelliğine göre görüntüleyebilirsiniz.
Çözünürlük	Çözünürlük görüntüleyebilirsiniz.
Video Sinyali	Sinyal menüsünden ayarlanan Video Sinyali içeriğini görüntüleyebilirsiniz.
Yenileme Hızı	Yenileme Hızı görüntüleyebilirsiniz.
Senk. Bilgileri	Görüntü sinyali Bilgiler görüntüleyebilirsiniz. Servis gerektiğinde bu bilgiye ihtiyaç duyulabilir.
Durum	Bu, projektörde meydana gelen hatalarla ilgili Bilgiler. Servis gerektiğinde bu bilgiye ihtiyaç duyulabilir.
Seri Numarası	Projektörün seri numarasını görüntüler.

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

Sıfırla Menüsü



Alt Menü	İşlev
Tümünü Sıfırla	Yapılandırma Menüsü tüm öğeleri varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Aşağıdaki öğeler varsayılan ayarlarına sıfırlanmaz: Giriş Sinyali , Kullanıcı Logosu , Ağ menüleri ile ilgili tüm öğeler, Lamba Saati ve Dil .
Lamba Saatini Sıfırla	Kümülatif Lamba Saati kullanım süresini sıfırlayabilir ve "0H" değerine getirebilirsiniz. Lamba değiştirdiğinizde sıfırlayın.



Sorun Giderme

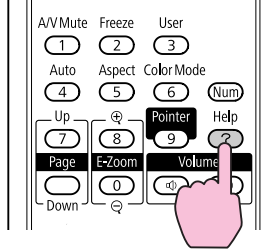
Bu bölüm, sorunların nasıl tanımlanacağını ve bir sorun bulunduğunda neler yapılacağını açıklar.

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

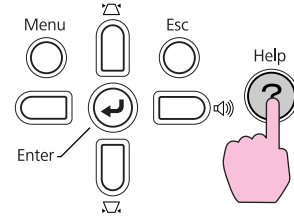
Prosedür

- [Help] düğmesine basın.**
Help ekranı görüntülenir.

Uzaktan Kumanda kullanarak




Kontrol paneli kullanarak



- Bir menü ögesi seçin.**

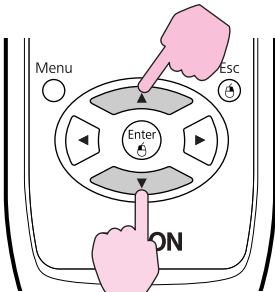
[Yardım]

Görüntü küçük. 
Görüntü yamuk şekilde yansıtılıyor.
Renk tonu normal değil.
Ses yok ya da çok düşük.

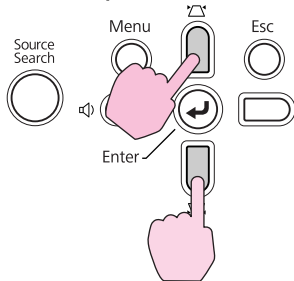
[↔]:Seç [Enter]:Gir

[Help]:Çık

Uzaktan Kumanda kullanarak



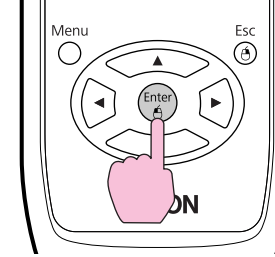
Kontrol paneli kullanarak



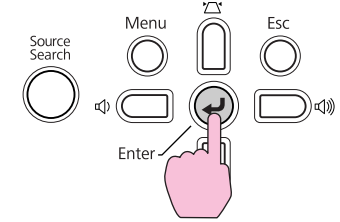
3

Seçimi onaylayın.

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol paneli kullanarak



Sorular ve çözümler, aşağıdaki ekranda gösterildiği şekilde görüntülenir.

Yardım özelliğinden çıkmak için [Yardım] düğmesine basın.

Görüntü küçük.

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

[Esc]:Dön

[Help]:Çık

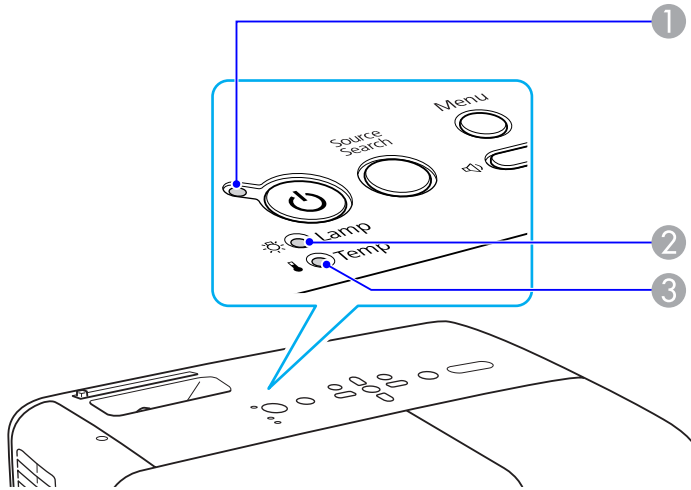


Yardım ekranı soruna çözüm getiremezse, bkz."Sorun Çözme" s.55.

Projektörde bir sorun ortaya çıkarsa, öncelikle projektörün göstergelerini kontrol edin ve aşağıdaki "Göstergeler Okunması" konusuna başvurun. Göstergeler, sorunun ne olabileceğini açıkça göstermiyorsa, "Göstergeler Yardımcı Olmazsa" konusuna başvurun. [s.58](#)

Göstergeler Okuma

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



① Çalışma durumunu gösterir.



Bekleme durumu

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



Ağ üzerinden izlemeye hazırlanıyor veya soğuma işlemi yürütülüyor

Gösterge yanıp sönerken düğmeler devre dışı bırakılır.



Isınma


Isınma süresi yaklaşık 30 saniyedir. Isınma tamamlandıktan sonra, gösterge yanıp sönmeyi durduracaktır.






Yansıtma

































② YansıtmaLamba durumunu gösterir.











③ İç sıcaklık durumunu gösterir.

Aşağıdaki tablolar göstergelerin ne anlama geldiğini ve işaret ettikleri sorunların nasıl çözüleceğini gösterir. Tüm göstergeler kapalıysa, güç kablosunun doğru bağlanıp bağlanmadığını ve elektrik gelip gelmediğini kontrol edin. Bazen, güç kablosu prizden çekildiğinde,  gösterge ışığı kısa bir süre daha yanmaya devam edebilir, bu bir hata değildir.

Gösterge ışığı kırmızı yanar veya yanıp söner












 : Sürekli yanıyor  : Yanıp sönüyor  : Kapalı

Durum	Neden	Çözüm veya Durum
     	İç Hata	Projektörü kullanmayı durdurun, güç kablosunu fişten çıkartın ve yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  Epson Projektör İletişim Listesi
     	Fan Hatası Snesör Hatası	Projektörü kullanmayı durdurun, güç kablosunu fişten çıkartın ve yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  Epson Projektör İletişim Listesi
     	Yüksek Sıc.Hatası (aşırı ısınma)	<p>Lamba otomatik olarak sönecek ve yansıtma duracaktır. Yaklaşık beş dakika bekleyin. Yaklaşık beş dakika sonra projektör bekleme moduna geçecektir; o zaman aşağıdaki iki noktayı kontrol edin.</p> <ul style="list-style-type: none"> Hava filtresi ve Hava çıkış fanı temiz olup olmadığını ve projektörün bir duvara dayanıp dayanmadığını kontrol edin. Hava filtresi tıkalıysa, temizleyin veya değiştirin.  s.68, s.73 <p>Yukarıdaki noktaları kontrol ettikten sonra hata devam ediyorsa, projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunu fişten çıkartın ve yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  Epson Projektör İletişim Listesi</p> <p>1500 m veya üzerinde bir yükseklikte kullanırken, Yüksek İrtifa Modu seçeneğini Açık olarak ayarlayın.  s.39</p>
     	Lamba Hatası Lamba Arızası Lamba Kapağı Açık	<p>Aşağıdaki iki noktayı kontrol edin.</p> <ul style="list-style-type: none"> Lamba çıkartın ve kırılıp kırılmadığını kontrol edin.  s.70 Hava filtresi temizleyin.  s.68 <p>Lamba kırık değilse: Lamba yerine takın ve gücü açın.</p> <p>Hata devam ediyorsa: Lamba yeni bir lambayla değiştirin ve gücü açın.</p> <p>Hata devam ediyorsa: Projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunu fişten çıkartın ve yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  Epson Projektör İletişim Listesi</p>


Durum	Neden	Çözüm veya Durum
		<p>Lamba kırılmışsa: Yeni bir lamba ile değiştirin veya daha ayrıntılı tavsiye almak için yetkili satıcınızla irtibat kurun. Lambayı kendiniz değiştiriyorsanız, kırık cam parçalarının zarar vermemesi için dikkat edin (yansıtmaya Lamba değiştirdikten sonra devam edebilirsiniz).  Epson Projektör İletişim Listesi</p> <p>Lamba kapağının ve lambanın yerine güvenli bir şekilde oturduğundan emin olun.  s.70</p> <p>Lamba veya lamba kapağı doğru olarak takılmazsa, lamba çalışmaz.</p> <p>1500 m veya üzerinde bir yükseklikte kullanırken, Yüksek İrtifa Modu seçeneğini Açık olarak ayarlayın.  s.39</p>
     	Oto İris Hatası Güç Hatası (Ballast)	Projektörü kullanmayı durdurun, güç kablosunu fişten çıkartın ve yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  Epson Projektör İletişim Listesi

Gösterge ışığı turuncu yanıp söner veya yanar

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

Durum	Neden	Çözüm veya Durum
   ○  	Yüksek Sıc.Uyarısı	<p>(Bu bir anormallik değildir. Ancak, sıcaklık yeniden fazla yüksek bir düzeye çıkarsa, yansıtma otomatik olarak durdurulur.)</p> <ul style="list-style-type: none"> Hava filtresi ve Hava çıkış fanı temiz olup olmadığını ve projektörün bir duvara dayanıp dayanmadığını kontrol edin. Hava filtresi tıkalıysa, temizleyin veya değiştirin.  s.68, s.73
 ●    ○	Lambayı Değiştir	<p>Yeni bir Lamba ile değiştirin.  s.70</p> <p>Lamba değiştirme süresi geçtikten sonra kullanmaya devam etmeniz halinde, lambanın patlama olasılığı artar. Lamba mümkün olduğu kadar kısa süre içinde yenisiyle değiştirin.</p>













- Göstergelerin tümü normal değerleri gösterirken projektör doğru çalışmıyorsa, "Göstergeler Yardımcı Olmazsa" [s.58](#) bölümüne başvurun.
- Hata bu tabloda gösterilmiyorsa, projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunu fişten çıkartın ve yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  [Epson Projektör İletişim Listesi](#)

Göstergeler Yardımcı Olmazsa

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






Görüntülerle ilgili sorunlar

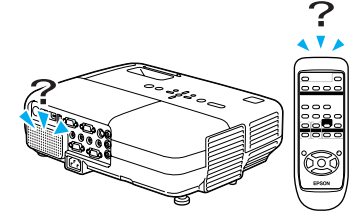
- "Hiç bir görüntü belirmiyor"  s.59
Yansıtma başlamıyor, yansıtma alanı tamamen siyah, yansıtma alanı tamamen mavi, vs.
- "Hareketli görüntüler görüntülenmiyor"  s.59
Bilgisayar yansıtılan hareketli görüntüler siyah görünüyor ve hiçbir şey yansıtılmıyor.
- "Yansıtma otomatik olarak duruyor"  s.59
- ""Desteklenmiyor." mesajı görüntüleniyor."  s.60
- ""Sinyal Yok" görüntüleniyor."  s.60
- "Görüntüler bulanık veya odak dışında"  s.60
- "Görüntülerde parazit veya bozulma görünüyor"  s.61
Parazit, bozulma ya da siyah beyaz damalı desenler gibi sorunlar beliriyor.
- "Görüntü kesik (geniş) veya küçük ya da görünüş uygun değil"  s.61
Görüntünün sadece bir kısmı görüntüleniyor veya görüntünün yükseklik ve genişlik oranları doğru değil vb.
- "Görüntü renkleri doğru değil"  s.62
Görüntünün tamamı morumsu veya yeşilimsi görünüyor, görüntüler siyah beyaz, renkler mat görünüyor vb. (Bilgisayar monitörleri ve LCD ekranlar, farklı renk üretim performansına sahiptir; bu nedenle, projektör tarafından yansıtılan renkler ve monitörde görünen renkler birbirlerini tutmayabilirler, ancak bu bir sorun belirtisi değildir.)
- "Görüntüler koyu görünüyor"  s.62

Yansıtma başladığında meydana gelen sorunlar

- "Güç yok"  s.63






Diğer sorunlar

- "Ses duyulmuyor ya da ses kısık"  s.63
- "Mikrofondan ses gelmiyor"  s.64
- "Uzaktan Kumanda çalışmıyor"  s.64
- "Mesajlar ve menüler için dili değiştirmek istiyorum"  s.64
- "Projektörde bir sorun gerçekleşmesine rağmen Posta alınmıyor (EB-826W/825/85)"  s.64




Görüntülerle ilgili sorunlar


Hiç bir görüntü belirmiyor

Kontrol Edin	Çözüm
[⏻] düğmesine bastınız mı?	Projektörü açmak için [⏻] düğmesine basın.
Göstergeler kapalı mı?	Güç kablosu doğru bağlanmamıştır veya elektrik normal bir şekilde gelmiyordur. Projektörün güç kablosunu doğru şekilde bağlayın.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu Elektrik prizinizin ve güç kaynağının doğru çalıştığından emin olun.
A/V Sessiz modu açık mı?	A/V Sessiz ayarını iptal etmek için Uzaktan Kumanda üzerindeki [A/V Mute] düğmesine basın.  s.19
A/V sessiz slayt düğmesi kapalı mı?	A/V sessiz slayt düğmesi açın.  s.9
Yapılandırma Menüsü ayarları doğru yapılmış mı?	Ayarların Tümünü Sıfırla.  Sıfırla Menüsü - Tümünü Sıfırla s.52
Yansıtılan görüntü tamamen siyah mı? Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken	Ekran koruyucular gibi bazı giriş görüntüleri tamamen siyah olabilir.
Görüntünün sinyal biçimi ayarları doğru mu? Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken	Bağlı ekipman sinyaline göre ayarı değiştirin.  Sinyal Menüsü - Video Sinyali s.36



Hareketli görüntüler görüntülenmiyor

Kontrol Edin	Çözüm
Bilgisayarın görüntü sinyali LCD'ye ve monitöre gönderiliyor mu? Sadece bir dizüstü bilgisayardan veya dahili bir LCD ekrana sahip bir bilgisayardan görüntüler yansıtırken	Görüntü sinyalini yalnızca harici çıkışa değiştirin.  Bilgisayar belgelerini kontrol edin.




Yansıtma otomatik olarak duruyor

Kontrol Edin	Çözüm
Uyku Modu , Açık olarak mı ayarlanmış?	Gücü açmak için [⏻] düğmesine basın. Uyku Modu kullanmak istemiyorsanız, ayarı Kapalı konumuna getirin.  Uzatılmış Menüsü - İşletim - Uyku Modu s.39




"Desteklenmiyor." mesajı görüntüleniyor.

Kontrol Edin	Çözüm
Görüntünün sinyal biçimi ayarları doğru mu? Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken?	Bağlı ekipman sinyaline göre ayarı değiştirin.  Sinyal Menüsü - Video Sinyali s.36
Mod, görüntü sinyallerinin Çözünürlük ve Yenileme Hızı eşleşiyor mu? Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken?	Bilgisayar çıkan görüntü sinyallerinin Çözünürlük ve Yenileme Hızı değiştirilmesi ile ilgili ayrıntılar için bilgisayarınızla birlikte verilmiş olan belgelere başvurun.  "Desteklenen Monitör Ekranları" s.93

"Sinyal Yok" görüntüleniyor.








Kontrol Edin	Çözüm
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu
Doğru giriş bağlantı noktası seçilmiş mi?	Görüntüyü değiştirmek için, Uzaktan Kumanda veya Kontrol paneli üzerindeki [Source Search] düğmesine basın.  s.16
Bilgisayar veya video kaynağı açık mı?	Ekipmanı açın.
Görüntü sinyalleri projektöre gönderiliyor mu? Sadece bir dizüstü bilgisayardan veya dahili bir LCD ekrana sahip bir bilgisayardan görüntüler yansıtırken?	Görüntü sinyalleri sadece bilgisayarın LCD monitörüne veya aksesuar monitöre gönderiliyorsa, çıkışı bilgisayarın kendi monitörüne ek olarak harici bir hedefe değiştirmeniz gerekir. Bazı bilgisayar modellerinde, görüntü sinyalleri harici olarak gönderiliyorsa, LCD monitörde veya aksesuar monitörde belirmezler.  Bilgisayarın belgelerindeki, "Harici çıkış" veya "Harici bir monitörün bağlanması" başlığına bakın. Bağlantı, projektör gücü veya Bilgisayar açıkken yapılırsa, bilgisayarın görüntü sinyalini harici çıkışa çeviren [Fn] tuşu çalışmayabilir. Projektöre bağlı olan Bilgisayar kapatın ve ardından yeniden açın.

Görüntüler bulanık veya odak dışında



Kontrol Edin	Çözüm
Odak doğru ayarlanmış mı?	Odak ayarı yapmak için Odaklama halkası çevirin.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu
Projektör doğru uzaklıkta mı?	Önerilen yansıtma mesafe aralığının dışına mı yansıtılmaktadır? Önerilen aralık dahilinde kurun.  s.78
Ekran Yerleşimi ayarının değeri çok mu büyük?	Ekran yerleşimi düzeltmesinin miktarını azaltmak için yansıtma açısını küçültün.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu

Kontrol Edin	Çözüm
Mercek üzerinde buğulanma oluşmuş mu?	Projektör aniden soğuk bir ortamdan sıcak bir ortama geçirilirse ya da ortam ısısında ani değişiklikler meydana gelirse, mercek yüzeyinde buğulanma oluşabilir ve bu, görüntülerin bulanık görünmesine yol açabilir. Projektörü kullanmadan yaklaşık bir saat önce kullanılacağı odaya kurun. Mercek üzerinde buğulanma olursa, projektörü kapatın ve buğulanmanın kaybolmasını bekleyin.

Görüntülerde parazit veya bozulma görünüyor

Kontrol Edin	Çözüm
Görüntünün sinyal biçimi ayarları doğru mu? Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken	Bağlı ekipman sinyaline göre ayarı değiştirin.  Sinyal Menüsü - Video Sinyali s.36
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu
Bir uzatma kablosu kullanılıyor mu?	Bir uzatma kablosu kullanılıyorsa, elektrik paraziti sinyalleri etkileyebilir. Projektör ile birlikte verilen kabloları kullanarak, sorunu yaratanın uzatma kablosu olup olmadığını kontrol edin.
Doğru çözünürlük seçilmiş mi? Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken	Bilgisayar gönderilen sinyallerin bu projektörle uyumlu olmasını sağlayacak şekilde ayarlayın.  "Desteklenen Monitör Ekranları" s.93  Bilgisayar belgeleri
"Senkronizasyon"  ve "İzleme"  ayarları doğru yapılmış mı? Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken	Otomatik ayarlamayı gerçekleştirmek için, Uzaktan Kumanda üzerindeki [Auto] düğmesine veya Kontrol paneli üzerindeki [Enter] düğmesine basın. Görüntüler otomatik ayarlama işlevi kullanıldıktan sonra da doğru olarak ayarlanmazsa, Yapılandırma Menüsü, Senkronizasyon ve İzleme öğelerini kullanarak ayarlamaları yapabilirsiniz.  Sinyal Menüsü - İzleme, Senkronizasyon s.36

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

Kontrol Edin	Çözüm
Bir geniş panel bilgisayar görüntüsü mü yansıtılıyor? Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken	Bağlı cihaz sinyaline göre ayarı değiştirin.  Sinyal Menüsü - Çözünürlük s.36
Görüntü hala E-Zoom işlevi kullanılarak büyütülüyor mu?	E-Zoom işlevini iptal etmek için Uzaktan Kumanda üzerindeki [Return] düğmesine basın.  s.26

Kontrol Edin	Çözüm
Konum ayarı doğru yapılmış mı?	Yansıtılan bilgisayar görüntüsünün otomatik ayarlamasını gerçekleştirmek için, Uzaktan Kumanda üzerindeki [Auto] düğmesine veya Kontrol paneli üzerindeki [Enter] düğmesine basın. Görüntüler otomatik ayarlama kullanıldıktan sonra da doğru olarak ayarlanmazsa, Yapılandırma Menüsü Konum ögesini kullanarak ayarlamaları yapabilirsiniz. Bilgisayar görüntüsü sinyalleri dışında, Yapılandırma Menüsü, Konum ögesini kullanarak yansıtma sırasında diğer sinyallerin ayarlamalarını da yapabilirsiniz. Sinyal Menüsü - Konum s.36
Bilgisayar çift ekran için ayarlanmış mı? Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken	Bilgisayar Kontrol panelindeki "Ekran Özellikleri" ögesinden çift ekran etkinleştirilmiş ise, bilgisayar ekranında görüntünün yalnızca yarısı yansıtılır. Bilgisayar ekranındaki görüntünün tamamını görüntülemek için, çift ekran ayarını kapatın. Bilgisayar video sürücüsü belgeleri
Doğru çözünürlük seçilmiş mi? Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken	Bilgisayar gönderilen sinyallerin bu projektörle uyumlu olmasını sağlayacak şekilde ayarlayın. "Desteklenen Monitör Ekranları" s.93 Bilgisayar belgeleri

Görüntü renkleri doğru değil

Kontrol Edin	Çözüm
Giriş sinyali ayarları bağlı aygıttan gelen sinyallerle eşleşiyor mu?	Aşağıdaki ayarları bağlı aygıtta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın. Görüntü, Bilgisayar giriş bağlantı noktasına bağlı bir aygıttan alınırken Sinyal menüsü - Giriş Sinyali s.36 Görüntü Video veya S-video giriş bağlantı noktasına bağlı bir aygıttan geliyorsa Sinyal menüsü - Video Sinyali s.36
Görüntü Parlaklık doğru ayarlanmış mı?	Yapılandırma Menüsü Parlaklık ayarı yapın. Görüntü menüsü - Parlaklık s.35
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin. <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i>
Kontrast ayarı doğru yapılmış mı?	Yapılandırma Menüsü Kontrast ayarı yapın. Görüntü Lenüsü - Kontrast s.35
Renk Ayarı doğru mu?	Yapılandırma Menüsü Renk Ayarı yapın. Görüntü Menüsü - Renk Ayarı s.35
Renk Doygunluğu ve Renk Tonu doğru ayarlanmış mı? Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken	Yapılandırma Menüsü, Renk Doygunluğu ve Renk Tonu ayarını yapın. Görüntü Menüsü - Renk Doygunluğu, Renk Tonu s.35

Görüntüler koyu görünüyor

Kontrol Edin	Çözüm
Görüntü Parlaklık doğru ayarlanmış mı?	Yapılandırma Menüsü Parlaklık ve Parlaklık Kontrolü ayarlarını yapın. Görüntü Menüsü - Parlaklık s.35 Ayarlar Menüsü - Parlaklık Kontrolü s.37

Kontrol Edin	Çözüm
<u>Kontrast</u> ayarı doğru yapılmış mı?	Yapılandırma Menüsü Kontrast ayarını yapın. ☛ Görüntü Menüsü - Kontrast s.35
Lamba değiştirilme zamanı gelmiş mi?	Lamba değiştirilme zamanı yaklaştığında, görüntüler daha karanlık hale gelir ve renk kalitesi zayıflar. Bu durumda, Lamba yeni bir lamba ile değiştirin. ☛ s.70

Yansıtma başladığında meydana gelen sorunlar

Güç yok

Kontrol Edin	Çözüm
[⏻] düğmesine bastınız mı?	Projektörü açmak için [⏻] düğmesine basın.
Göstergeler kapalı mı?	Güç kablosu doğru bağlanmamıştır veya elektrik normal bir şekilde gelmiyordur. Güç kablosunu çıkarın ve ardından tekrar takın. ☛ <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i> Elektrik prizinizin ve güç kaynağının doğru çalıştığından emin olun.
Güç kablosuna dokunulduğunda göstergeler açılıp kapanıyor mu?	Elektrik kablosunda muhtemelen temassızlık vardır veya elektrik kablosu arızalı olabilir. Elektrik kablosunu tekrar takın. Bu yöntem sorunu çözmezse, projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunu fişten çıkartın ve yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. ☛ <i>Epson Projektör İletişim Listesi</i>
İşletim Kilidi , Tam Kilit konumuna ayarlanmış mı?	Uzaktan Kumanda üzerindeki [⏻] düğmesine basın. İşletim Kilidi kullanmak istemiyorsanız, ayarı Kapalı konumuna getirin. ☛ Ayarlar Menüsü - İşletim Kilidi s.31
Kumanda alıcısı için doğru ayar seçildi mi?	Yapılandırma Menüsü Uzak Alıcı kontrol edin. ☛ Ayarlar Menüsü - Uzak Alıcı s.37


Diğer sorunlar

Ses duyulmuyor ya da ses kısık






Kontrol Edin	Çözüm
Ses kaynağı doğru bağlanmış mı?	Ses-Sol/Sağ giriş bağlantı noktasından kabloyu sökün ve ardından kabloyu tekrar bağlayın.
Ses, en düşüğe mi ayarlanmış?	Ses ayarını ses duyulacak şekilde ayarlayın. ☛ s.37 ☛ <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i>
A/V Sessiz modu açık mı?	A/V Sessiz ayarını iptal etmek için Uzaktan Kumanda üzerindeki [A/V Mute] düğmesine basın. ☛ s.19

Kontrol Edin	Çözüm
Ses kablosunun özelliği "Dirençsiz" mi?	Piyasadan aldığımız ses kablosunu kullanırken, kablounun "Dirençsiz" olduğundan emin olun.


Mikrofondan ses gelmiyor

Kontrol Edin	Çözüm
Mikrofon doğru bağlanmış mı?	Mik. Giriş Bağlantı Noktasından kabloyu sökün ve ardından kabloyu tekrar bağlayın.
Mik. Giriş Sesi çok mu kısılmış?	Sesin duyulabilmesi için Mik. Giriş Sesini ayarlayın.  Ayarlar Menüsü - Mik. Giriş Sesi s.37


Uzaktan Kumanda çalışmıyor



Kontrol Edin	Çözüm
Uzaktan Kumanda çalıştırılırken, ışın yayma alanı projektördeki Uzaktan Kumanda alıcısı bakıyor mu?	Uzak Alıcı uzaktan kumandaya doğru çevirin. Çalışma aralığı  Hızlı Başlangıç Kılavuzu
Uzaktan kumanda projektörden çok mu uzakta?	Uzaktan kumanda için çalışma aralığı 6 m'dir.  Hızlı Başlangıç Kılavuzu
Uzak Alıcı bölgesine direkt güneş ışığı ya da floresan lambalardan güçlü ışık geliyor mu?	Projektörü, Uzak Alıcı üzerine kuvvetli ışık gelmeyecek bir yere kurun. Veya, uzaktan kumanda alıcısını Yapılandırma Menüsü Uzak Alıcı ayarından Kapalı konumuna ayarlayın.  Ayarlar Menüsü - Uzak Alıcı s.37
Uzak Alıcı için doğru ayar seçildi mi?	Yapılandırma Menüsü Uzak Alıcı kontrol edin.  Ayarlar Menüsü - Uzak Alıcı s.37
Piller tükenmiş mi ya da piller doğru takılmış mı?	Pillerin doğru şekilde takıldığından emin olun ve gerekirse yeni pillerle değiştirin.  s.69

Mesajlar ve menüler için dili değiştirmek istiyorum

Kontrol Edin	Çözüm
Dil ayarını değiştirin.	Yapılandırma Menüsü Dil ayarını yapın.  s.39

Projektörde bir sorun gerçekleşmesine rağmen Posta alınmıyor (EB-826W/825/85)

Kontrol Edin	Çözüm
Bekleme Modu , İletişim Açık olarak mı ayarlanmış?	Projektör bekleme modundayken Posta Bildirimi işlevini kullanmak için, Yapılandırma Menüsü Bekleme Modu içindeki İletişim Açık seçeneğini ayarlayın.  Uzatılmış - Bekleme Modu s.39

Kontrol Edin	Çözüm
Ciddi bir anormal durum oluştu ve projektör aniden durdu mu?	Projektör aniden durursa, e-posta gönderilemez. Anormal durum devam ederse, yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  Epson Projektör İletişim Listesi
Projektöre güç geliyor mu?	Elektrik prizinizin ve güç kaynağının doğru çalıştığından emin olun.
Posta Bildirimi işlevi Yapılandırma Menüsü doğru ayarlanmış mı?	Sorunlarla ilgili Posta bildirimi, Yapılandırma Menüsü Posta ayarlarına göre gönderildi. Doğru ayarlanmış olup olmadığını kontrol edin.  Ağ menüsü - Posta menüsü s.48



Ek

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

Projektör aşağıdaki dört farklı yansıtma yöntemini desteklemektedir. Kurulum yerine ilişkin koşullara göre kurun.



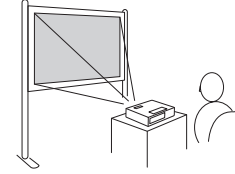
Uyarı

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

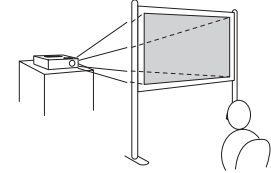
Dikkat

Projektörü yan konumda kullanmayın. Bu durum arızaya yol açabilir.

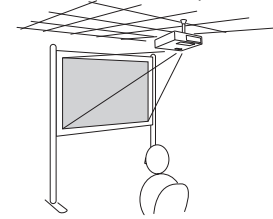
- Görüntüleri ekranın önünden yansıtın. (Ön yansıtma)



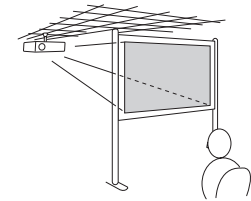
- Görüntüleri bir yarısaydam bir ekranın arkasından yansıtın. (Arka yansıtma)





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



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



- Projektör tavana kullanılacağı zaman isteğe bağlı Tavan askısı gerekir.  s.75
- Uzaktan Kumanda üzerinde beş saniye süreyle [A/V Mute] düğmesine basarak ayarı aşağıdaki şekilde değiştirebilirsiniz.
Ön ↔ Ön/Tavan
Yapılandırma Menüsü **Arka** veya **Arka/Tavan** seçeneğini belirleyin.  s.39

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

Projektör Yüzeyinin Temizlenmesi

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

Dikkat

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

Merceğin Temizlenmesi

Merceği temizlemek için piyasada satılan özel bir temizlik bezi kullanın.

Dikkat

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

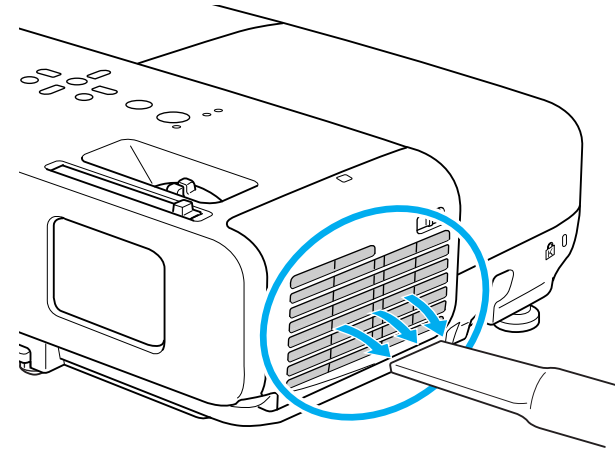
Hava Filtresi Temizleme

Aşağıdaki mesaj görüntülediğinde Hava filtresi ve Hava giriş fanı temizleyin.

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

Dikkat

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



- Bu mesaj temizleme işleminden sonra da sık sık görüntüleniyorsa hava filtresinin değiştirilme zamanı gelmiştir. Yeni bir Hava filtresi ile değiştirin. [s.73](#)
- Bu parçaları, en az üç ayda bir temizlemeniz tavsiye edilmektedir. Projektörü özellikle tozlu ortamlarda kullanıyorsanız bu parçaları daha sık temizleyin.

Bu bölümde Uzaktan Kumanda pilleri, Lamba ve Hava filtresi nasıl deęiřtirileceęi açıklanır.

Uzaktan Kumanda Pillerini Deęiřtirme

Uzaktan Kumanda yanıt vermesinde gecikme gerekleřirse ya da bir süre kullanıldıktan sonra alıřmıyorsa bu, pillerin bittięi anlamına gelebilir. Bu durumda pilleri deęiřtirin. Hazırda iki adet AA ebadı manganez veya alkalin Piller bulundurun. AA ebadı manganez veya alkalin pil hari başka pil kullanamazsınız.

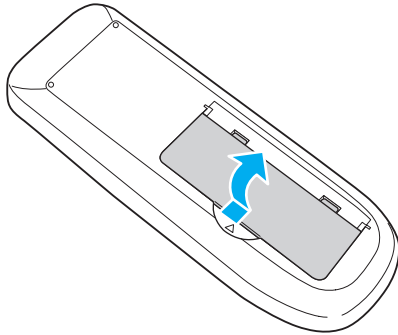
Dikkat

Pilleri kullanmadan önce, Güvenlik Talimatları okuduęunuzdan emin olun.
Güvenlik Talimatları

Prosedür

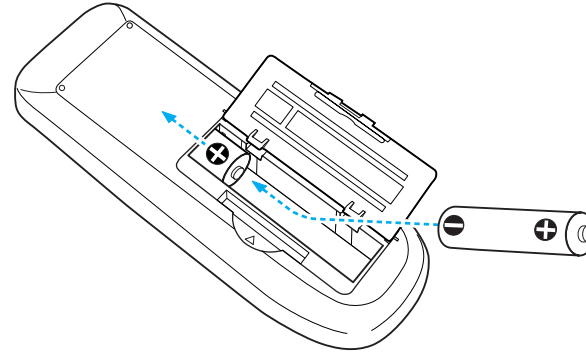
1 Pil kapaęını ıkarın.

Pil haznesi kapaęının mandalını iterek kapaęı kaldırın.



2

Eski pilleri yenileriyle deęiřtirin.



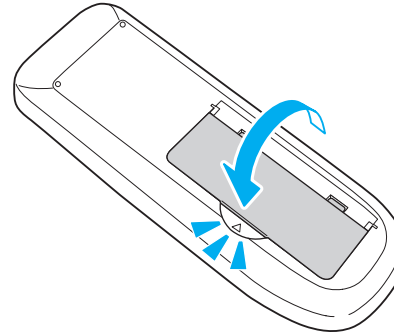
Dikkat

Pillerin doęru řekilde yerleřtirildięinden emin olmak için, pil yuvasındaki (+) ve (-) iřaretlerinin konumunu kontrol edin.

3

Pil kapaęını yerine takın.

Pil haznesinin kapaęını, tık sesi ıkartıp yerine oturana kadar bastırın.

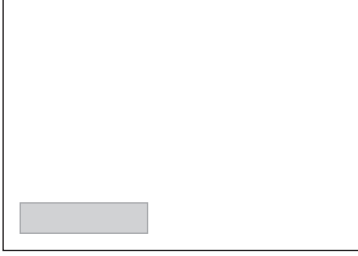


Lamba Değiştirilmesi

Lamba değiştirme süresi

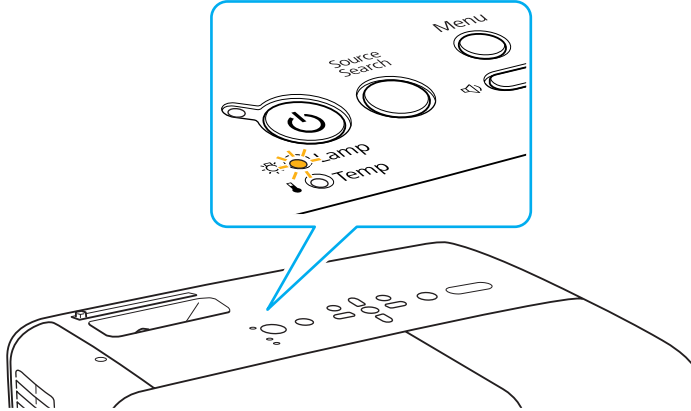
Aşağıdaki durumlar söz konusu olduğunda Lamba değiştirilmesi gerekir:

- Projeksiyona başladığınızda "Lambayı değiştirin." mesajı görüntülendiğinde.



Bir mesaj görüntülenir.

- Lamba göstergesi turuncu renkte yanıp söndüğünde.



- Yansıtılan görüntü koyulaştığında veya kalitesi bozulmaya başladığında.

Dikkat

- Lamba değiştirme mesajı, başlangıç parlaklığının ve yansıtılan görüntünün kalitesinin korunması için aşağıda belirtilen sürelerden sonra görüntülenecek şekilde ayarlanmıştır. [s.37](#)
Sürekli olarak **Yüksek Parlaklık** kullanıldığında: Yaklaşık 5000 saat
Sürekli olarak **Düşük Parlaklık** kullanıldığında: Yaklaşık 6000 saat
- Lamba değiştirme süresi geçtikten sonra kullanmaya devam etmeniz halinde, lambanın patlama olasılığı artar. Lamba değiştirme mesajı görüldüğünde, hala çalışıyor olsa bile Lamba en kısa sürede yenisiyle değiştirin.
- Lamba özelliklerine ve kullanma şekline bağlı olarak lamba, lamba uyarı mesajından önce kararabilir ve çalışmayı kesebilir. İhtiyaç duyulması ihtimaline karşı her zaman yedek bir lamba ünitesi bulundurmalısınız.

Lamba değiştirilmesi

Lamba, projektör tavana asılarak kullanıldığında bile değiştirilebilir.



Uyarı

- Lamba aydınlatmadığı için değiştiriyorsanız, Lamba kırılmış olma olasılığı yüksektir. Eğer tavana kurulmuş bir projektörün Lamba değiştiriyorsanız, daima Lamba kırık olduğunu varsaymanız ve Lamba kapağı açarken altında değil, yanında bulunmanız gerekir. Lamba kapağı yavaşça çıkarın.
- Lamba parçalarını asla birbirinden ayırmayın veya değişikik yapmayın. Projektöre parçalanmış veya değiştirilmiş bir Lamba takılıp kullanıldığında, bu durum yangına, elektrik çarpmasına veya bir kazaya neden olabilir.



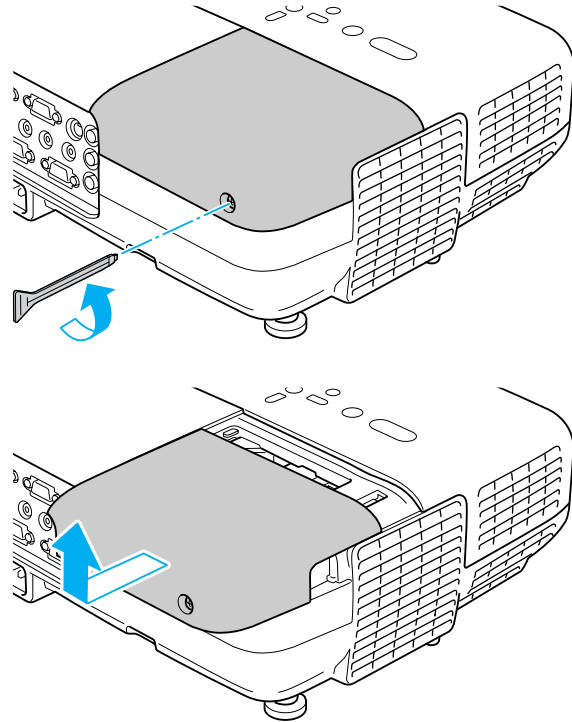
Dikkat

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

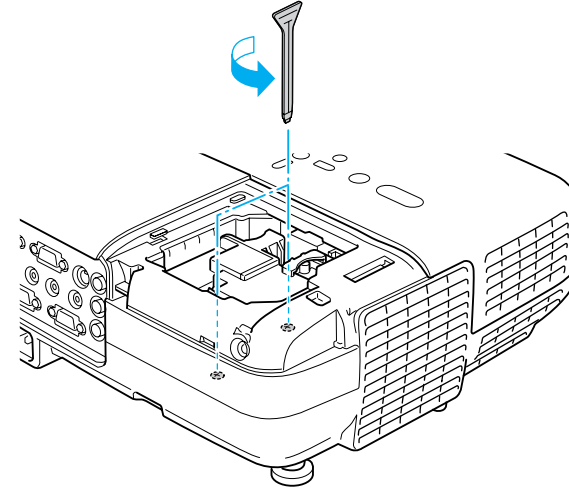
Prosedür

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


2 Lamba kapaęı açmadan önce, Lamba soęumasını bekleyin.
Yeni lamba ünitesiyle birlikte verilmiř tornavidayla veya yıldız tornavidayla Lamba kapaęı sabitleyen vidayı gevřetin. Ardından, Lamba kapaęı öne doęru kaydırın ve kaldırarak çıkartın.

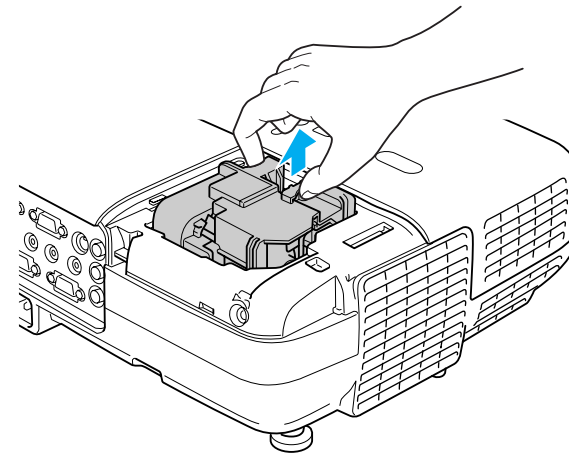


3 İki Lamba sabitleme vidasını gevřetin.



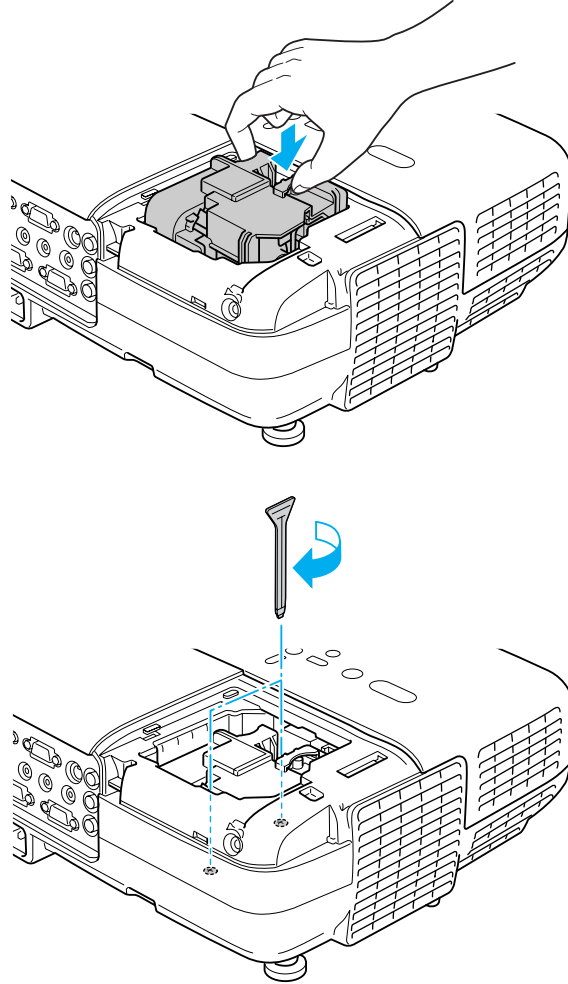
4 Kolu çekerek eski Lamba çıkartın.

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

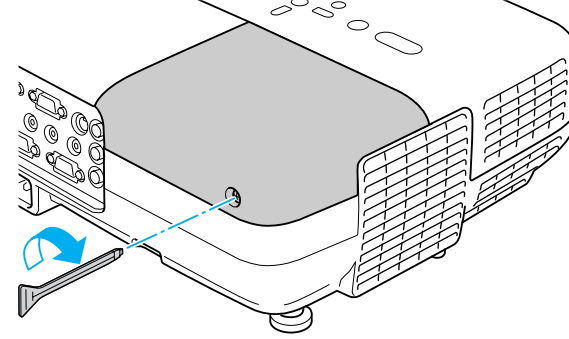


5 Yeni Lamba takın.

Yeni Lamba yerine doęru biiminde oturacak řekilde kılavuz ray boyunca takın; "PUSH" yazılı yerde saęlamca ařaęıya doęru bastırın ve tamamen yerleřtirdikten sonra iki vidayı sıkın.




6 Lamba kapaęı deęiřtirin.



Dikkat

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

Lamba Saati Sıfırlama

Projektr lambanın ne kadar sre aık olduęunu kaydeder ve bir mesaj ve gsterge ile size lamba deęiřim zamanının geldięini bildirir. Lamba deęiřtirdikten sonra, Yapılandırma Mens Lamba Saati sıfırladıęınızdan emin olun.  s.52



Lamba Saati yalnızca Lamba deęiřtirildikten sonra sıfırlayın. Aksi takdirde, Lamba deęiřtirme sresi doęru řekilde gsterilmez.

Hava Filtresi Deęiřtirme

Hava filtresi deęiřtirme sũresi

Ařaęıdaki durumlar sũz konusu olduęunda Hava filtresi deęiřtirilmesi gerekir:

- Hava filtresi rengi kahverengiye dũnũřtũęũnde.
- Hava filtresi temizlenmiř olmasına raęmen ileti gũrũntũlendięinde.

Hava filtresi deęiřtirilmesi

Projektũr tavana asılarak kullanılsa da Hava filtresi deęiřtirilebilir.

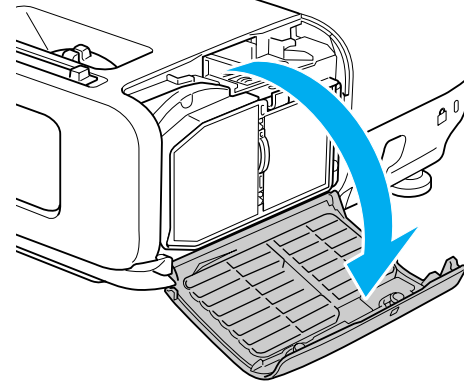
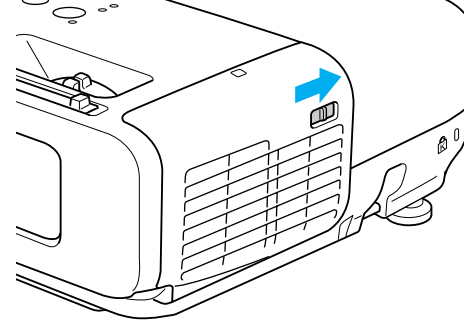
Prosedũr

- 1** Projektũrũ kapadıktan ve onay sinyali iki kere bipledikten sonra gũç kablosunu ıkartın.

2

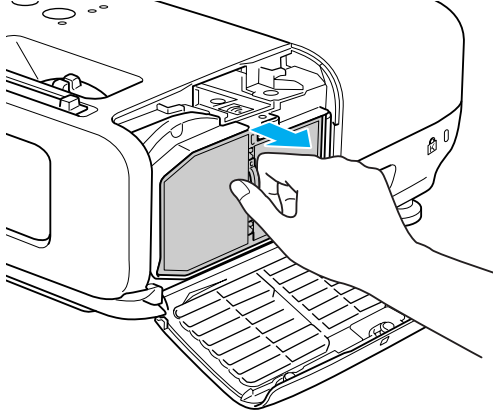
Hava filtresi kapaęını aın.

Hava filtresi kapaęını ama/kapama dũęmesini kaydırın ve hava filtresi kapaęını aın.



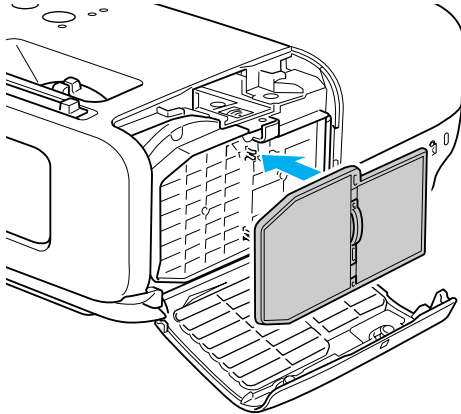
3 Hava filtresi ıkarın.

Hava filtresi ortasındaki tırnaęı kavrayın ve dz řekilde dıřarı doęru ekin.



4 Yeni Hava filtresi takın.

Tık sesiyle yerine oturana kadar bastırın.



5 Hava filtresi kapaęını kapatın.



Hava filtrelerini yerel dzenlemeleri dikkate alarak uygun bir řekilde atın.

ereve blm malzemesi: ABS

Filtre blm malzemesi: Poliretan kpk

Aşağıdaki isteğe bağlı aksesuarlar ve sarf malzemeleri mevcuttur. Lütfen bu ürünleri gerekli olduğu durum ve zamanlarda satın alınız. İsteğe bağlı aksesuarlar ve sarf malzemeleri listesi aşağıdaki tarihten itibaren geçerlidir: 2009.04. Aksesuar ayrıntıları haber verilmeksizin değiştirilebilir ve aksesuarların hepsi tüm ülkelerde bulunamayabilir.

İsteğe bağlı Aksesuarlar

Yumuşak taşıma çantası ELPKS16B

Projektörü, bir yolculuk sırasında yanınıza almanız gerektiğinde bu çantayı kullanın.

60" taşınabilir ekran ELPSC07

80" taşınabilir ekran ELPSC08

100" ekran ELPSC10

Taşınabilir rulo tipi ekran ([En Boy Oranı](#) 4:3)

70" taşınabilir ekran ELPSC23

80" taşınabilir ekran ELPSC24

90" taşınabilir ekran ELPSC25

Taşınabilir rulo tipi ekran ([En Boy Oranı](#) 16:10)

50" taşınabilir ekran ELPSC06

Kolayca taşınabilen kompakt bir ekran. (En/Boy Oranı 4:3)

Bilgisayar kablosu ELPKC02

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

Bu, projektörle birlikte verilen bilgisayar kablosunun aynısıdır.

Bilgisayar kablosu ELPKC09

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

Bilgisayar kablosu ELPKC10

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

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

Bileşen video kablosu ELPKC19

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

Bir [Bileşen Video](#) kaynağı bağlamak için kullanın.

Belge Kamerası ELPDC06

Kitap, OHP belgeleri veya slayt yansıtırken kullanın.

Kablosuz LAN Ünitesi ELPAP03 (Sadece EB-826W/825/85)

Projektörü bir Bilgisayar kablosuz olarak bağlarken ve yansıtırken kullanın.

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP05 (Sadece EB-826W/825/85)

Bir Windows Bilgisayar bağlamak ve Bilgisayar görüntü yansıtmak için bu anahtarı kullanın.

Ancak, projektörün kullanılmadan önce bir ağa bağlanması gerekir.


Tavan çubuğu (450 mm/gümüş)* ELPFP13

Tavan çubuğu (700 mm/gümüş)* ELPFP14

Projektörü yüksek bir tavana kurarken kullanın.

Tavan askısı* ELPMB23

Projektörü bir tavana kurarken kullanın.

* Projektörü tavana asmak için özel bir kurulum yöntemi gerekir. Bu yöntemi kullanmak istiyorsanız, yetkili satıcınızla veya Destek ve Sistem Kılavuzunda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  [Epson Projektör İletişim Listesi](#)

Sarf Malzemeleri

Lamba ünitesi ELPLP50

Kullanılan Lambalar yedeği olarak kullanın.

Hava filtresi ELPAF22

Kullanılan Hava filtreleri yedeği olarak kullanın.

Yansıtılmakta olan görüntüyü Kullanıcı Logosu olarak kaydedebilirsiniz.

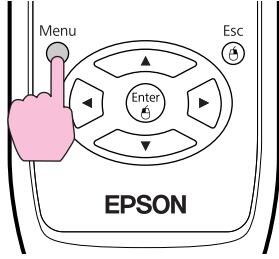


Yeni bir Kullanıcı Logosu kaydedildiğinde önceki Kullanıcı Logosu silinir.

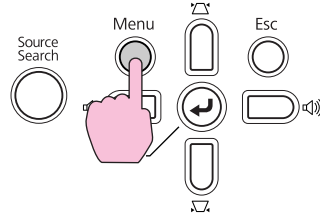
Prosedür

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

Uzaktan Kumanda kullanarak



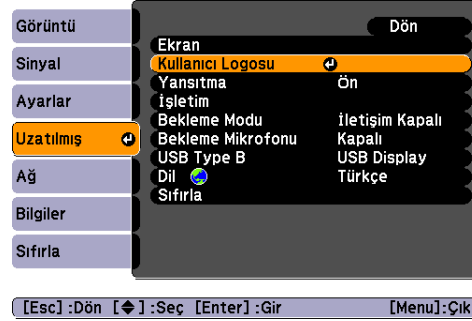
Kontrol paneli kullanarak




2

Yapılandırma Menüsü Uzatılmış - Kullanıcı Logosu seçeneğini belirleyin.  "Yapılandırma Menüsü Kullanma" s.34

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



- **Şifre Koruması** içindeki **Kull. Logosu Koruma** özelliği **Açık** konuma ayarlandığında, bir mesaj görüntülenir ve kullanıcı logosu değiştirilemez. Değişiklikler **Kull. Logosu Koruma** özelliği **Kapalı** konuma ayarlandığında yapılabilir.  s.29
- **Kullanıcı Logosu**, Ekran Yerleşimi, E-Zoom, En Boy Oranı veya İleri giden işlemleri gerçekleştirilirken seçilirse, kullanılmakta olan geçerli işlev iptal edilir.

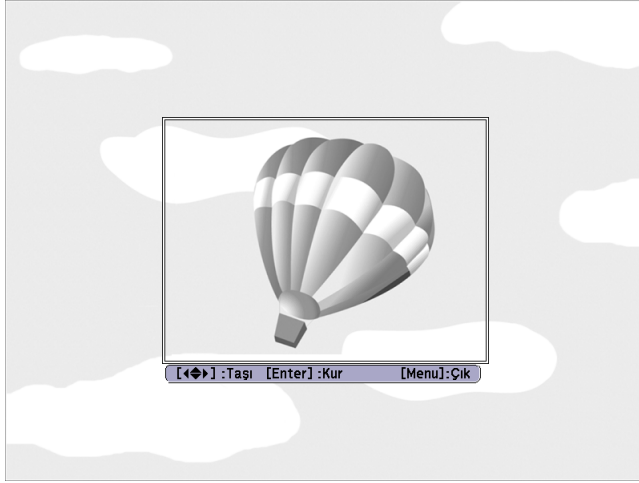
3

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

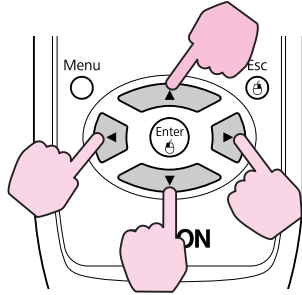


Uzaktan Kumanda veya Kontrol paneli üzerindeki [Enter] düğmesine bastığınızda, ekran boyutu sinyale göre değişebilir çünkü ekran, görüntü sinyalinin çözünürlüğüne göre değişir.

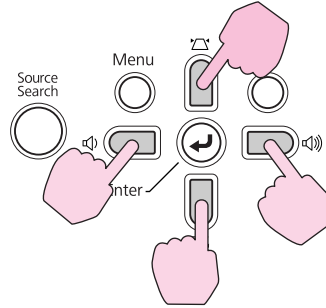
- 4 Kullanıcı Logosu olarak kullanacağınız görüntü parçasını seçmek için çerçeve kutusunu kaydırın.



Uzaktan Kumanda kullanarak



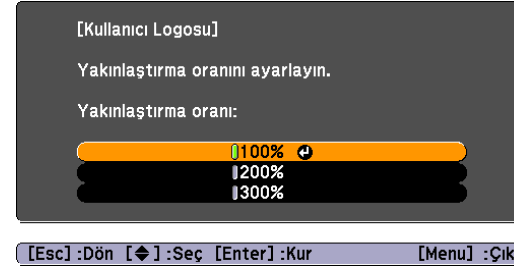
Kontrol paneli kullanarak



Kullanıcı logoları boyut olarak 400 × 300 noktaya kadar kaydedilebilir.

- 5 Bu görüntü seçilsin mi? sorusu görüntülendiğinde Evet seçeneğini belirleyin.

- 6 Yakınlaştırma ayar ekranından yakınlaştırma faktörünü seçin.



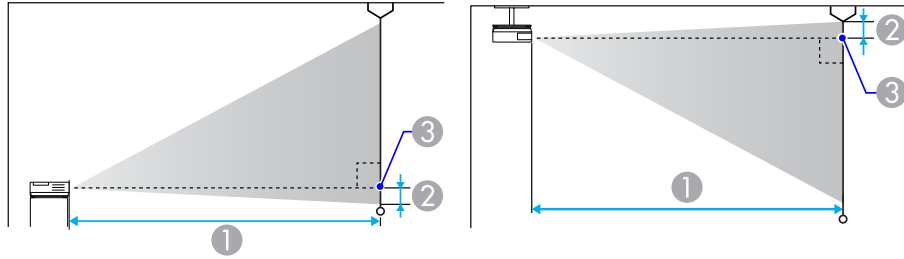
- 7 Bu görüntü Kullanıcı Logosu olarak kaydedilsin mi? mesajı görüntülendiğinde Evet seçeneğini belirleyin.

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



- Kullanıcı Logosu bir kez kaydedildiğinde, logo ayarı varsayılan fabrika ayarına geri döndürülemez.
- Kullanıcı logosunun kaydedilmesi yaklaşık 15 saniye sürebilir. Kullanıcı logosu kaydedilirken, projektörü veya ona bağlı olan bir başka kaynağı kullanmayın, aksi takdirde arıza meydana gelebilir.

Projektörü kurmak için uygun ekran boyutunu bulmak üzere aşağıdaki tabloya bakın. Değerler sadece referans amaçlıdır.



- ① Yansıtma mesafesi
- ② merceğin merkezi ile ekranın tabanı arasındaki mesafedir
- ③ Mercek merkezi

Yansıtma Mesafesi (EB-825/824/85/84)

Birimler:cm

4:3 Ekran Boyutu		①	②
		En kısa (Wide) (Geniş) - En uzun (Tele)	
30"	61x46	83 - 136	-5
40"	81x61	111 - 182	-6
50"	100x76	140 - 229	-8
60"	120x90	169 - 275	-9
80"	160x120	226 - 368	-13
100"	200x150	283 - 460	-16
150"	300x230	426 - 692	-23
200"	410x300	568 - 923	-31
250"	500x370	711 - 1155	-39

4:3 Ekran Boyutu		①	②
		En kısa (Wide) (Geniş) - En uzun (Tele)	
300"	610x460	854 - 1386	-47

Birimler:cm

16:9 Ekran boyutu		①	②
		En kısa (Wide) (Geniş) - En uzun (Tele)	
30"	66x37	91 - 149	1
40"	89x50	122 - 199	1
50"	110x62	153 - 249	2
60"	130x75	184 - 300	2
80"	180x100	246 - 401	3
100"	220x120	308 - 502	4
150"	330x190	464 - 754	6
200"	440x250	619 - 1006	7
250"	550x310	775 - 1258	9
275"	610x340	853 - 1384	10

Yansıtma Mesafesi (EB-826W)

Birimler:cm

4:3 Ekran Boyutu		①	②
		En kısa (Wide) (Geniş) - En uzun (Tele)	
30"	61x46	100 - 164	-1

4:3 Ekran Boyutu		1	2
		En kısa (Wide) (Geniş) - En uzun (Tele)	
40"	81x61	134 - 219	-1
50"	100x76	169 - 275	-2
60"	120x90	203 - 331	-2
80"	160x120	271 - 442	-3
100"	200x150	340 - 553	-4
120"	240x180	408 - 664	-4
150"	300x230	511 - 831	-5
200"	410x300	682 - 1108	-7
250"	500x370	854 - 1386	-9

Birimler:cm

16:9 Ekran boyutu		1	2
		En kısa (Wide) (Geniş) - En uzun (Tele)	
30"	66x37	91 - 149	1
40"	89x50	122 - 199	1
50"	110x62	153 - 249	2
60"	130x75	184 - 300	2
80"	180x100	246 - 401	3
100"	220x120	308 - 502	4
150"	330x190	464 - 754	6
200"	440x250	619 - 1006	7
250"	550x310	775 - 1258	9
275"	610x340	853 - 1384	10

Birimler:cm

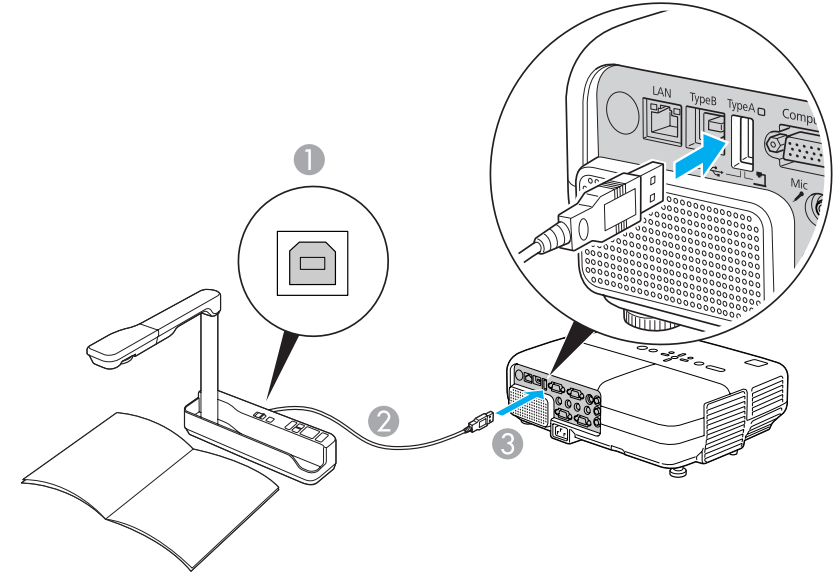
16:10 Ekran boyutu		1	2
		En kısa (Wide) (Geniş) - En uzun (Tele)	
30"	60x30	88 - 144	-1
40"	80x50	118 - 193	-1
50"	110x70	149 - 243	-2
60"	130x80	179 - 292	-2
80"	170x110	239 - 390	-2
100"	210x130	300 - 488	-3
150"	320x200	451 - 733	-5
200"	420x260	603 - 979	-6
250"	530x330	754 - 1224	-8
280"	590x370	845 - 1371	-9

Projektöre USB bellekler ve USB uyumlu dijital kameralar, sabit disk sürücüler ve isteğe bağlı Belge Kamerası bağlanabilir. Bağlanan dijital kameradaki görüntüler veya USB depolama aygıtındaki JPEG dosyaları, Slayt Gstr. olarak izlenebilir. [☛ *Projektör İşletim Kılavuzu "Temel Slayt Gösterisi İşletimleri"*](#)

İsteğe bağlı Belge Kamerası bağlandığında, Belge Kamerasındaki görüntüler yansıtılacaktır.

USB Aygıtlarını Bağlama

Aşağıdaki prosedürde, USB aygıtlarının, örneğin Belge Kamerası kullanarak nasıl bağlandığı açıklanır. Belge kamerasını, Belge Kamerası ile verilen USB kablosu ile projektöre bağlayın. Belge Kamerası yansıtma esnasında projektöre bağlandığında, Belge Kamerasındaki görüntülere geçmek için, uzaktan kumanda üzerindeki [USB] düğmesine veya kontrol paneli üzerindeki [Source Search] düğmesine basın. [☛ s.16](#)



- ① Belge Kamerasına USB bağlantı noktası
- ② USB kablosu
- ③ USB Bağlantı Noktası (TypeA)

Dikkat

- USB hub kullanırsanız, bağlantı doğru çalışmayabilir. Dijital kameralar ve USB depolama aygıtları gibi aygıtlar, projektöre doğrudan bağlanmalıdır.
- USB-uyumlu bir sabit disk bağlanılıp kullanıldığında, sabit disk ile birlikte verilen AC adaptörünü bağladığınızdan emin olun.
- Ürünle birlikte temin edilen ya da aygıtlarla kullanılabileceği belirtilen bir USB kablosu kullanarak dijital kamerayı veya sabit diski projektöre bağlayın.
- 3 metreden kısa bir USB kablosu kullanın. Kablo 3 metreden uzun olursa, Slayt Gstr. işlevi düzgün çalışmayabilir.

USB Aygıtlarını Kaldırma

Projeksiyon tamamlandıktan sonra, USB aygıtlarını projektörden sökmek için aşağıdaki prosedürü uygulayın.

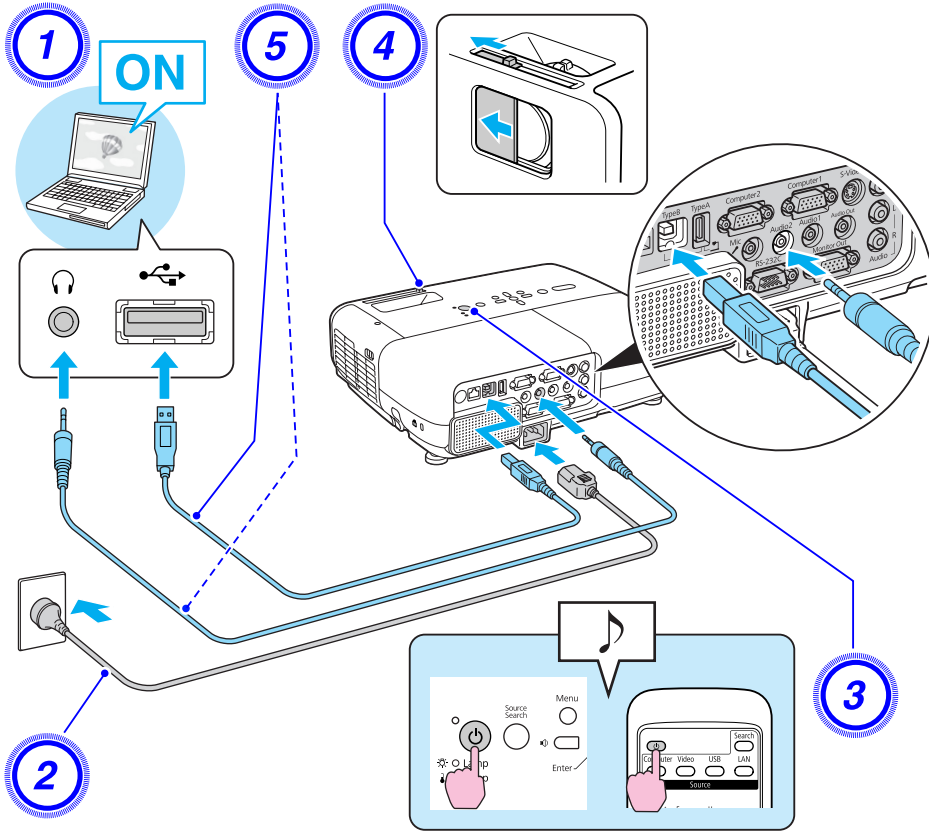
Prosedür

İsteğe bağlı Belge Kamerasını, projektörün USB Bağlantı Noktasından (TypeA) çıkarın.

Dijital kameralar, sabit diskler ve benzeri için, aygıtı kapattıktan sonra çıkarın.

Ürünle verilen USB kablosu ile projektörü bir Windows Bilgisayar bağlayarak, Bilgisayar görüntüleri yansıtabilirsiniz. Bu işleve USB Display denir. Sadece bir USB kablosu ile bağlanarak, Bilgisayar görüntüler yansıtılabilir.

Bağlantı Kurma



Prosedür

- 1 Bilgisayar açın.

- 2 Güç kablosuna bağlanın (ürünle verilen).
- 3 Bilgisayarı açın.
- 4 A/V sessiz slayt düğmesi açın.
- 5 USB kablosu bağlanın.
Projektörün hoparlöründen ses çıkışı gerçekleştiğinde, (piyasada satılan) bir ses kablosunu Audio2 Bağlantı Noktasına bağlayın.
 - "İlk kez bağlanma" s.83
 - "İkinci seferden itibaren" s.84

Dikkat

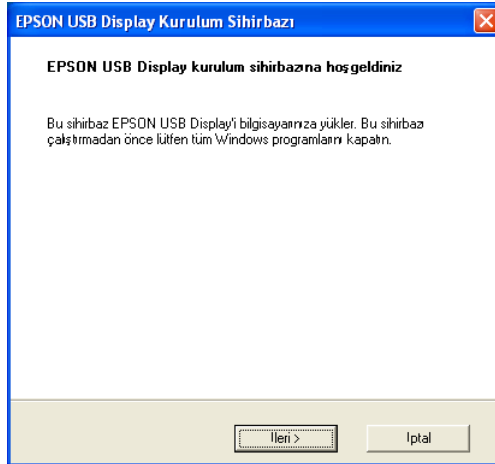
Projektörü bir USB hub aracılığı ile değil, doğrudan bilgisayara bağlayın.


İlk kez bağlanma

Prosedür

1 Sürücü kurulumu otomatik olarak başlar.

Windows 2000 Bilgisayar kullanırken, Bilgisayar - Tüm Programlar - EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.x öğelerini tıklayın.

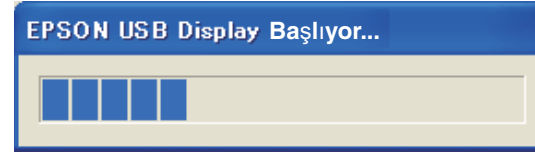


Kullanıcı yetkisi ile Windows 2000 altında çalıştırılan bir Bilgisayar kullanıldığında, kurulum sırasında bir Windows hata mesajı görüntülenir ve yazılımı kuramayabilirsiniz. Bu durumda, Windows en son sürümüne güncellenmeli ve bağlantı tekrar kurulmalıdır. Daha fazla ayrıntı için, Destek ve Servis Kılavuzunda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun.  [Epson Projektör İletişim Listesi](#)

2

"Kabul et" öğesini tıklayın.

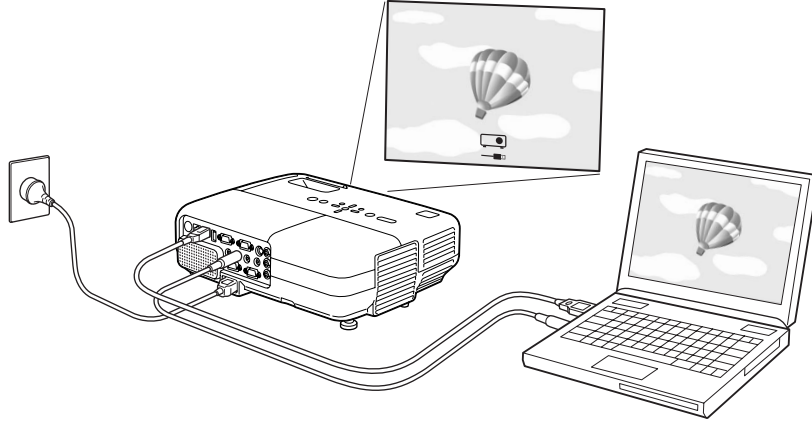
Sürücü kurulmadıysa, USB Display özelliğini başlatamazsınız. Sürücüyü yüklemek için **Kabul et** öğesini tıklayın. Kurulumu iptal etmek istiyorsanız, **Reddet** öğesini tıklayın.



3

Bilgisayar görüntüleri yansıtılır.

Bilgisayar görüntülerinin yansıtılması belli bir süre alabilir. Bilgisayar görüntüleri yansıtılana kadar, ekipmanı olduğu gibi bırakın ve USB kablosu sökmeyin veya projektörü kapatmayın.



- Herhangi bir sebeple hiçbir şey yansıtılmıyorsa, Bilgisayar üzerindeki, **Tüm Programlar - EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.x** öğelerini tıklayın.
- Otomatik olarak kurulmaz ise, Bilgisayar üzerindeki **Bilgisayarım - EPSON_PJ_UD - EMP_UDSE.EXE** öğesini çift tıklayın.
- Fare imleci bilgisayar ekranında titreşirse, **Tüm Programlar - EPSON Projektör - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.x** Ayarlar öğesine gidin ve **Katmanlı pencereyi gönder** onay kutusunu işaretli olmaktan çıkarın.
- Sürücüyü kaldırmak için **Kontrol Paneli - Program Ekle/Kaldır** öğelerini tıklayın ve **EPSON USB Display Vx.x** öğesini kaldırın.
- Bağlantıyı kesme
Projektör bağlantısını kesmek için USB kablosu sökmek yeterlidir. Windows içindeki **Donanımı Güvenle Kaldır** özelliğini kullanmanız gerekmez.

İkinci seferden itibaren

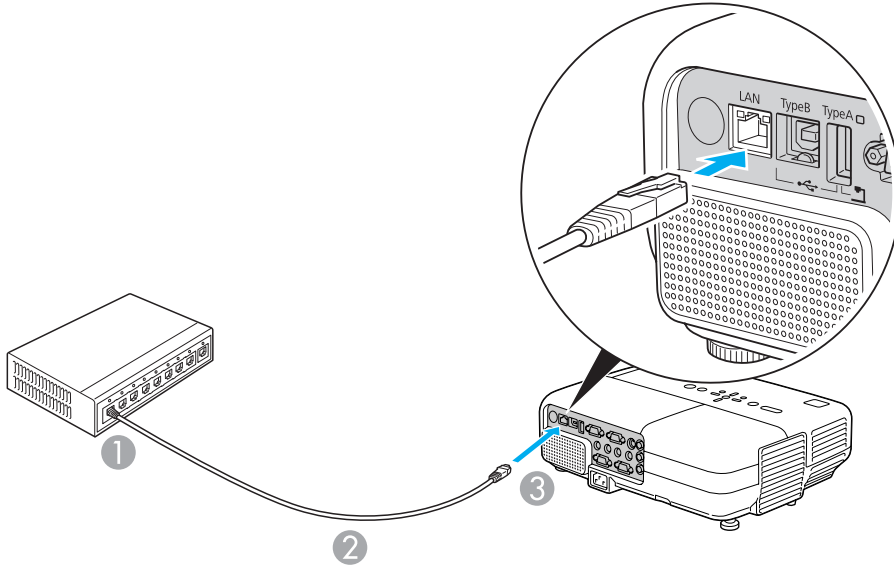
Bilgisayar görüntüleri yansıtılır.

Bilgisayar görüntülerinin yansıtılması belli bir süre alabilir. Lütfen bekleyin.



DirectX işlevlerinin parçalarını kullanan uygulamalar düzgün şekilde görüntülenemeyebilir. (Sadece Windows)

Piyasada satılan bir 100BASE-TX veya 10BASE-T LAN kablosu ile baęlanın. Modele baęlı olarak ařaęıdaki řemalar ve arayüzler farklılık gösterebilir.



- ① LAN baęlantı noktasına
- ② LAN kablosu (piyasada bulunabilir)
- ③ LAN baęlantı noktasına

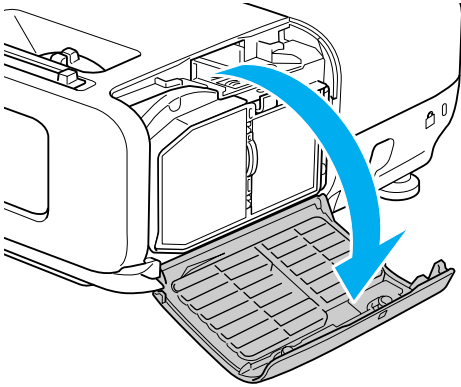
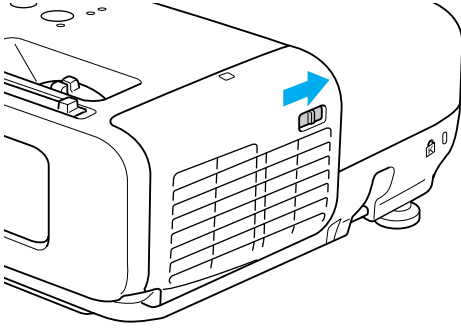
Dikkat

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

Prosedür

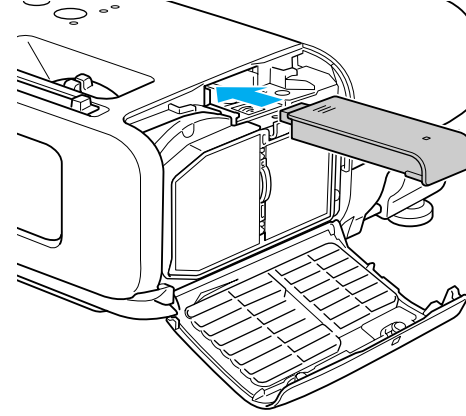
1 Hava filtresi kapağını açın.

Hava filtresi kapağını açma/kapama düğmesini kaydırın ve hava filtresi kapağını açın.



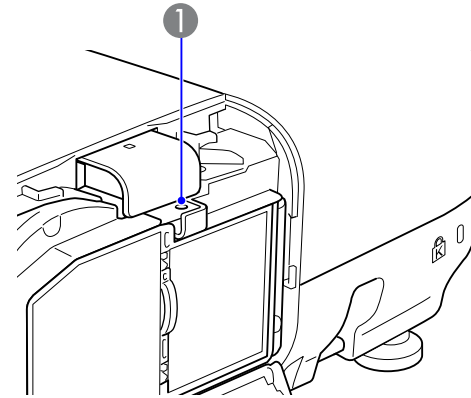
2

Kablosuz LAN ünitesi kurulu.



3

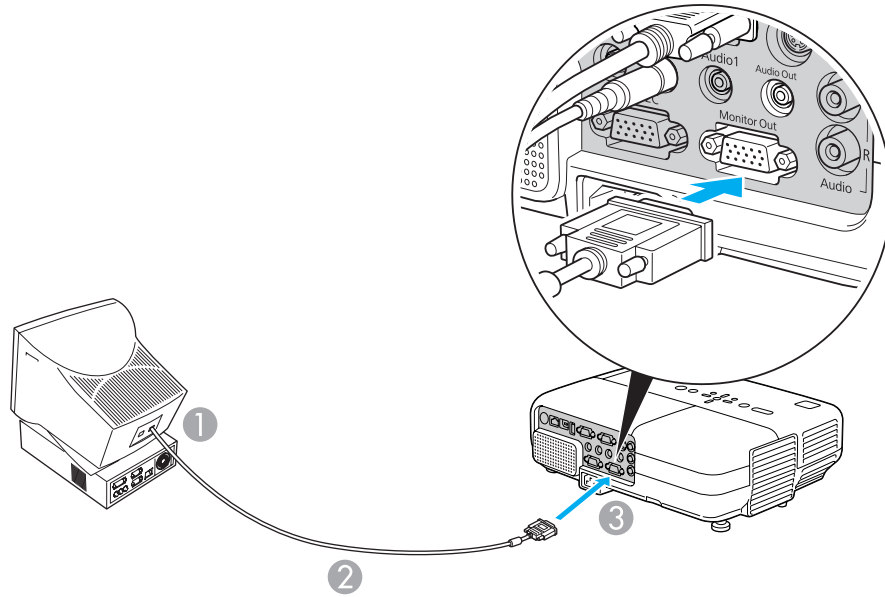
Ünitenin gevşek kalmasını önlemek için ilave edilmiş vidayı kullanarak Kablosuz LAN ünitesi ögesini sabitleyin.



1 Kablosuz LAN ünitesi sabitleme vida boşluğu

Harici bir Monitöre Bağlanma (Sadece EB-826W/825/85/84)

Harici bir monitörün Computer1/2 Giriş Bağlantı Noktasından ve projektöre bağlı ekrandan alınan bilgisayar görüntülerini aynı anda görüntüleyebilirsiniz. Bu, sunum verirken ekranı göremiyor olsanız bile harici bir monitöre yansıtılan görüntüleri kontrol edebileceğiniz anlamına gelir. Harici monitör ile birlikte verilen kabloyu kullanarak bağlanın.



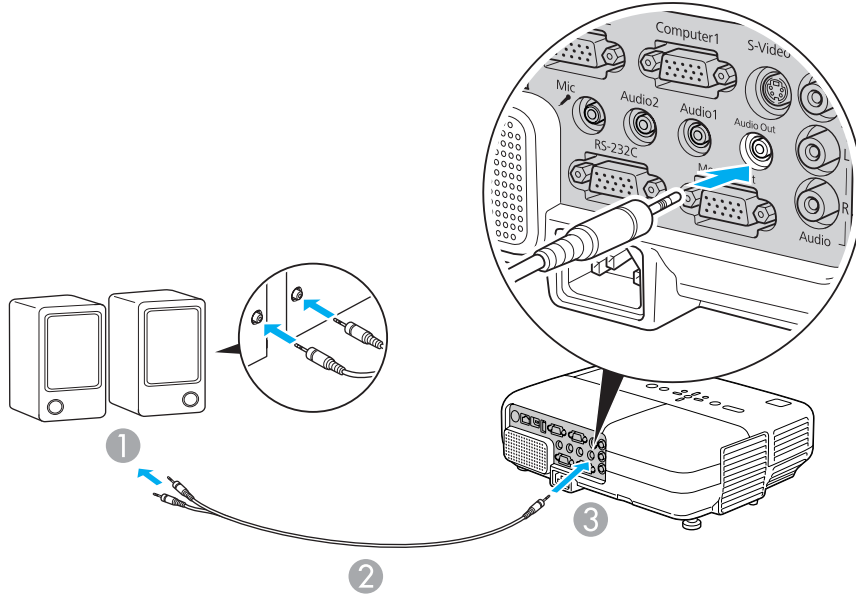
- ① Monitör bağlantı noktasına
- ② Monitör ile verilen kablo
- ③ Monitor Out Bağlantı Noktasına



- Bileşen Video sinyaline, harici monitörün Video giriş bağlantı noktasına veya S-video giriş bağlantı noktasına bağlı ekipmandan gelen görüntüleri izleyemezsiniz.
- Ekran Yerleşimi benzeri işlevler için ayar şablonları, Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranları, harici monitöre gönderilmez.

Harici bir Hoparlöre Bağlanma (Sadece EB-826W/825/85/84)

Dahili amplifikatöre sahip hoparlörleri projektörün Audio Out bağlantı noktasına bağlayabilir, kapsamlı ses kalitesinin tadını çıkarabilirsiniz. Piyasada bulunabilen bir ses kablosu ile (priz ↔ 3,5 mm stereo mini priz gibi) bağlanın. Harici hoparlör üzerindeki konnektör ile uyumlu bir ses kablosu kullanın.



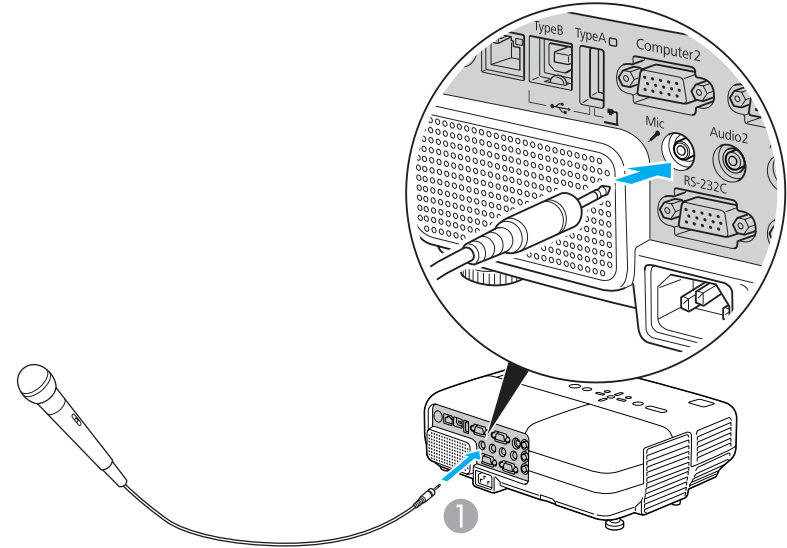
- ① Harici ses ekipmanına
- ② Ses kablosu (piyasada bulunabilir)
- ③ Audio Out Bağlantı Noktasına



- Ses kablosu jakı Audio Out Bağlantı Noktasına takıldığında, projektörün dahili mikrofondan ses çıkışı durur ve harici çıkışa geçer.
- Piyasadan aldığınız bir 2RCA(L/R)/stereo mini-pin ses kablosunu kullanırken, kablunun "Direncsiz" olduğundan emin olun.

Bir Mikrofona Bağlanma

Projektörün Mik. Giriş Bağlantı Noktasına bir dinamik mikrofon bağlayarak, projektör hoparlöründen mikrofon ses çıkışı yapabilirsiniz. Projektör, fişli güç kaynağını desteklemez.



- ① Mik. Giriş Bağlantı Noktasına


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

Konu*. EPSON Projector

Satır 1: Sorunun olduğu Projektör Adı

Satır 2: Sorunun olduğu projektör için ayarlanan IP Adresi.

Satır 3 ve sonrası: Sorunun ayrıntıları

Soruna ilişkin ayrıntılar satır satır listelenir. Aşağıdaki tablo, mesaj içerisinde her bir öge için verilen ayrıntıları göstermektedir. Sorunları/uyarıları ele almak için, bakınız "[Göstergeler Okuma](#)".  s.55

Mesaj	Neden
Internal error	İç Hata
Fan related error	Fan Hatası
Sensor error	Snesör Hatası
Lamp cover is open.	Lamba Kapağı Açık
Lamp timer failure	Lamba Arızası
Lamp out	Lamba Hatası
Internal temperature error	Yüksek Sıc.Hatası (Aşırı Isınma)
High-speed cooling in progress	Yüksek Sıc.Uyarısı
Lamp replacement notification	Lambayı Değiştir
No-signal	Sinyal yok Projektöre hiçbir giriş sinyali gelmiyor. Bağlantı durumunu kontrol edin veya sinyal kaynağının gücünün açık olduğunu kontrol edin.
Auto Iris Error	Oto İris Hatası
Power Err. (Ballast)	Güç Hatası (Ballast)

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

(+): Bir projektör sorunu meydana geldi

(-): Bir projektör sorunu ile başa çıkıldı

Komut Listesi

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

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

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

Öge			Komut
Güç AÇMA/ KAPAMA	Açık		PWR ON
	Kapalı		PWR OFF
Sinyal seçimi	Computer1	Otomatik	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Bileşen	SOURCE 14
	Computer2	Otomatik	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21
		Bileşen	SOURCE 24
	Video		SOURCE 41
	S-video		SOURCE 42
	USB Display		SOURCE 51
	USB (EB-826W/825/824/85)		SOURCE 52
	LAN(EB-826W/825/85)		SOURCE 53
A/V Sessiz Açık/ Kapalı	Açık		MUTE ON
	Kapalı		MUTE OFF
A/V Sessiz seçimi	Siyah		MSEL 00
	Mavi		MSEL 01

Öge		Komut
	Logo	MSEL 02

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

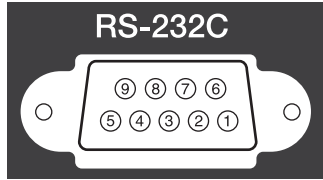
Kablo Yerleşimleri

Seri Bağlantı

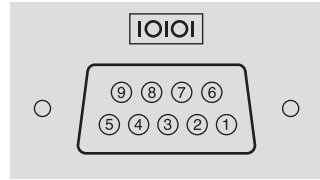
- Konnektör şekli: D-Sub 9-pin (erkek)

- Projektör giriş bağlantı noktası adı: RS-232C

<Projektörde>



<Bilgisayarda>



- Veri uzunluğu: 8 bit
- Parite: Hiçbiri
- Durma biti: 1 bit
- Akış kontrolü: Yok

<Projektörde>

(PC seri kablosu)

<Bilgisayarda>

GND	5	→	5	GND
RD	2	←	3	TD
TD	3	→	2	RD
DTR	4	→	6	DSR
DSR	6	←	4	DTR

Sinyal Adı	İşlev
GND	Sinyal teli topraklaması
TD	Veri ilet
RD	Veri al
DSR	Veri seti hazır
DTR	Veri terminali hazır

Haberleşme protokolü

- Varsayılan baud hızı ayarı: 9600 bps

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

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

PJLink Class1 tarafından tanımlanan aşağıda komutlar hariç tüm komutlarla uyumludur ve anlaşma PJLink standart adapte olabilmek yeteneği doğrulanması ile onaylanmıştır.

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

• Uyumlu olmayan komutlar

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

• PJLink tarafından tanımlanan giriş adları ve buna bağlı projektör kaynakları

Kaynak	PJLink Komutu
Computer1	INPT 11
Computer2	INPT 12
Video	INPT 21
S-video	INPT 22
USB *1	INPT 41
LAN *2	INPT 52
USB Display	INPT 53

*1 Sadece EB-826W/825/824/85 tarafından desteklenir

*2 Sadece EB-826W/825/85 tarafından desteklenir

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

• "Ürün adı bilgisi sorgusu" için görüntülenen model adı.
EB-826W
EB-825
EB-824
EB-85
EB-84

Desteklenen Monitör Ekranları (EB-825/824/85/84)

Bilgisayar sinyalleri (analog RGB)

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En Boy Oranı Modu		
			Normal	4:3	16:9
VGAEGA	70	640x350	1024x560	1024x768	1024x576
VGA	60/72/75/85/iMac ^{*1}	640x480/640x360 ^{*2}	1024x768	1024x768	1024x576
SVGA	56/60/72/75/85/iMac ^{*1}	800x600/800x450 ^{*2}	1024x768	1024x768	1024x576
XGA	60/70/75/85/iMac ^{*1}	1024x768/1024x576 ^{*2}	1024x768	1024x768	1024x576
WXGA	60	1280x768	1024x614	1024x768	1024x576
	60	1360x768	1024x578	1024x768	1024x576
	60/75/85	1280x800	1024x640	1024x768	1024x576
WXGA+	60/75/85	1440x900	1024x640	1024x768	1024x576
SXGA	70/75/85	1152x864	1024x768	1024x768	1024x576
	60/75/85	1280x1024	960x768	1024x768	1024x576
	60/75/85	1280x960	1024x768	1024x768	1024x576
SXGA+	60/75/85	1400x1050	1024x768	1024x768	1024x576
UXGA	60	1600x1200	1024x768	1024x768	1024x576
MAC13"	67	640x480	1024x768	1024x768	1024x576
MAC16"	75	832x624	1024x768	1024x768	1024x576
MAC19"	75	1024x768	1024x768	1024x768	1024x576
	60	1024x768	1024x768	1024x768	1024x576
MAC21"	75	1152x870	1016x768	1024x768	1024x576

*1 Cihazın VGA çıkış bağlantı noktası yoksa bağlantı devreden çıkarılır.

*2 Letterbox sinyali

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

Bileşen Video

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu	
			4:3	16:9
SDTV(480i)	60	720x480/720x360*	1024x768	1024x576
SDTV(576i)	50	720x576/720x432*	1024x768	1024x576
SDTV(480p)	60	720x480/720x360*	1024x768	1024x576
SDTV(576p)	50	720x576/720x432*	1024x768	1024x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720	1024x768	1024x576
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	1024x768	1024x576
HDTV(1080p)	50/60	1920x1080	1024x768	1024x576

* Letterbox sinyali

Bileşik Video/S-Video

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu	
			4:3	16:9
TV(NTSC)	60	720x480/720x360*	1024x768	1024x576
TV(PAL,SECAM)	50	720x576/720x432*	1024x768	1024x576

* Letterbox sinyali

Desteklenen Monitör Ekranları (EB-826W)

Bilgisayar sinyalleri (analog RGB)

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu				
			Normal	16:9	Tam	Yakınlaştırma	Boylamasına
VGAEGA	70	640x350	1280x700	1280x720	1280x800	1280x700	640x350
VGA	60/72/75/85/iMac ^{*1}	640x480/640x360 ^{*2}	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SVGA	56/60/72/75/85/iMac ^{*1}	800x600/800x450 ^{*2}	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	800x600
XGA	60/70/75/85/iMac ^{*1}	1024x768/1024x576 ^{*2}	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1024x768
WXGA	60	1280x768	1280x768	1280x720	1280x800	1280x768	1280x768
	60	1360x768	1280x722	1280x720	1280x800	1280x722	1280x768
	60/75/85	1280x800	1280x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900	1280x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
WSXGA+ ^{*3}	60	1680x1050	1280x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
SXGA	70/75/85	1152x864	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
	60/75/85	1280x1024	1000x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
	60/75/85	1280x960	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
SXGA+	60/75/85	1400x1050	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
UXGA	60	1600x1200	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
MAC13"	67	640x480	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
MAC16"	75	832x624	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	832x624
MAC19"	75	1024x768	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1024x768
	60	1024x768	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1024x768

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu				
			Normal	16:9	Tam	Yakınlaştırma	Boylamasına
MAC21"	75	1152x870	1059x800	1280x720	1280x800	1280x800	1152x800

*1 Cihazın VGA çıkış bağlantı noktası yoksa bağlantı devreden çıkarılır.

*2 Letterbox sinyali

*3 Sadece Yapılandırma Menüsü, **Çözünürlük** olarak **Geniş** seçildiğinde uyumludur. [s.36](#)

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

Bileşen Video

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu				
			Normal	16:9	Tam	Yakınlaştırma	Boylamasına
SDTV(480i)	60	720x480/720x360*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(576i)	50	720x576/720x432*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	768x576
SDTV(480p)	60	720x480/720x360*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(576p)	50	720x576/720x432*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	768x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720	1280x720	1280x720	1280x800	1280x720	1280x720
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	1280x720	1280x720	1280x800	1280x720	1280x800
HDTV(1080p)	50/60	1920x1080	1280x720	1280x720	1280x800	1280x720	1280x800

* Letterbox sinyali

Bileşik Video/S-Video

Birimler: nokta

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük	En/Boy Oranı Modu				
			Normal	16:9	Tam	Yakınlaştırma	Boylamasına
TV(NTSC)	60	720x480/720x360*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
TV(PAL,SECAM)	50	720x576/720x432*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	768x576

* Letterbox sinyali

Projektörün Genel Özellikleri

Ürün adı		EB-826W	EB-825	EB-85	EB-84	EB-824
Boyutlar		327 (G) × 95 (Y) × 250 (D) mm (çıkıntı yapan parçalar hariç)				
Panel boyutu		0,59" Geniş	0,63"			
Ekran yöntemi		Polisilikon TFT aktif matris				
Çözünürlük		1.024.000 piksel WXGA (1280 (G) × 800 (Y) nokta) × 3	786.432 piksel (1024 (Y) × 768 (G) nokta) × 3			
Odak ayarı		Manüel				
Zoom ayarı		Manuel (1 ila 1,62)				
Lamba		UHE lamba, 200 W Model No.: ELPLP50				
Maks. ses çıkışı		10 W mono				
Hoparlör		1				
Güç kaynağı		100 ila 240 V AC ±%10, 50/60 Hz 3,3 ila 1,5 A				
Elektrik tüketimi	100 ila 240 V alan	Çalıştırma: 289 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Açık): 7,9 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Kapalı): 1,9 W				Çalıştırma: 289 W Bekleme güç tüketimi: 1,9 W
	200 ila 240 V alan	Çalıştırma: 275 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Açık): 8,9 W Bekleme güç tüketimi (İletişim Kapalı): 3,0 W				Çalıştırma: 275 W Bekleme güç tüketimi: 3,0 W
Çalıştırma yüksekliği		0 ila 2.286 m arası irtifa				
Çalıştırma sıcaklığı		5 ila +35°C (Yoğunlaşma yok)				
Depolama sıcaklığı		-10 ila +60°C (Yoğunlaşma yok)				
Ağırlık		Yaklaşık 3,1 kg				

Ürün adı			EB-826W	EB-825	EB-85	EB-84	EB-824
Konnektörler	Bilgisayar1 (Computer1) Giriş Bağlantı Noktası	1	Mini D-Sub15-pinli (dişi) mavi				
	Bilgisayar2 (Computer2) Giriş Bağlantı Noktası	1	Mini D-Sub15-pinli (dişi) mavi				
	Audio1 (Audio1) Bağlantı Noktası	1	Stereo mini jak				
	Audio2 (Audio2) Bağlantı Noktası	1	Stereo mini jak				
	Video (Video) giriş bağlantı noktası	1	RCA jakı				
	S-video (S-Video) giriş bağlantı noktası	1	Mini DIN 4-pin				
	Ses-Sol/Sağ (Audio-L/R) giriş bağlantı noktası	1	RCA pin jak x 2 (L, R)				
	Mik. Giriş Bağlantı Noktası (Mic)	1	Stereo mini jak				
	Ses Çıkışı (Audio Out) Bağlantı Noktası	1	Stereo mini jak				–
	Monitor Out Bağlantı Noktası (Monitor Out)	1	Mini D-Sub15-pinli (dişi) siyah				–
	USB Bağlantı Noktası(TypeB)*	1	USB konnektörü (Type B)				
	USB Bağlantı Noktası(TypeA)*	1	USB konnektörü (Type A)			–	USB konnektörü (Type A)
	USB Bağlantı Noktası	1	İsteğe Bağlı LAN Ünitesi için USB Konnektörü (Type A)			–	
	LAN Bağlantı Noktası	1	RJ-45				–
	RS-232C Bağlantı Noktası	1	Mini D-Sub 9-pin (erkek)				

* USB 2.0 ögesini destekler. Ancak, USB bağlantı noktalarının USB'yi destekleyen tüm aygıtları çalıştıracığı konusunda garanti verilmemektedir.

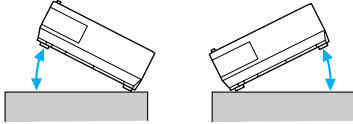
Türkiye'deki kullanıcılar için

EEE Yönetmeliğine Uygundur.



Bu projektörde Pixelworks DNX™ IC'ler kullanılmıştır.

Yatırma açısı



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

Yazılım Gereksinimleri

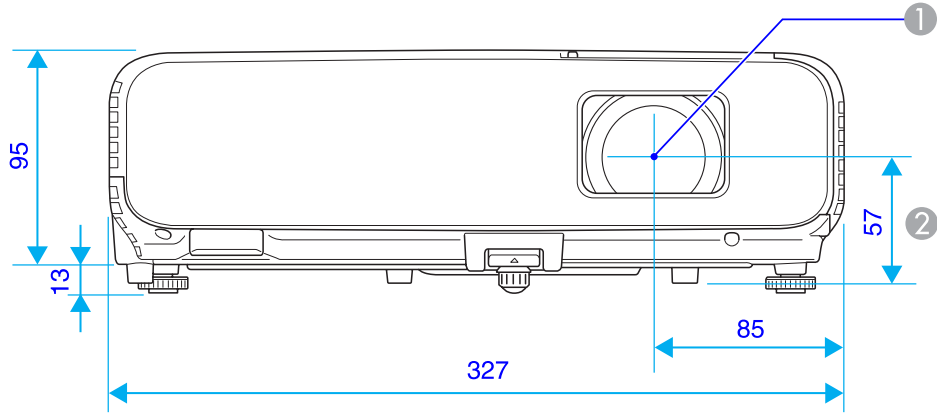
Projektörle birlikte verilen yazılım veya opsiyonel aksesuarlar aşağıdaki gereksinimleri karşılayan bilgisayarlarda çalışır.

EMP NS Bağlantısı sadece EB-826W/825/85 ile verilir.

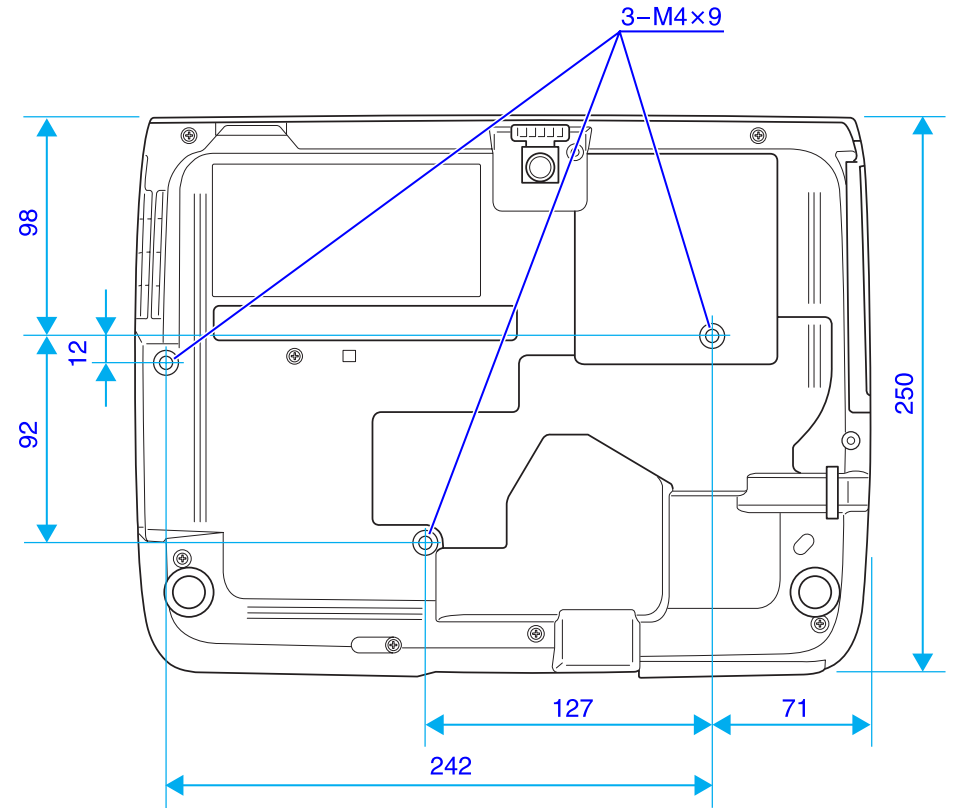
	EMP NS Connection	EMP Monitor	USB Display
İşletim sistemi	Windows 2000 SP4/XP/XP SP1/XP SP2/XP SP3/ Vista/Vista SP1 Mac OS X 10.3 veya üstü Önerilen: Mac OS X 10.5.1 veya üzeri, 10.4.11/10.3.9	Windows 98 SE SP1/Me/NT4.0 SP6/2000SP4/ XP 32Bit (HomeEdition/Professional) SP1 veya üzeri Vista/VistaSP1*	Windows 2000 SP4/XP/XP SP1/XP SP2/XP SP3/ Vista/Vista SP1
İşlemci	Mobile Pentium III 1.2GHz veya daha hızlı Power PC G3 900MHz veya daha hızlı Önerilen: Pentium M 1.6GHz veya daha hızlı CoreDuo 1.5GHz veya daha hızlı	Önerilen: Pentium MMX 166MHz veya daha hızlı Önerilen: Pentium II 233MHz veya daha hızlı	Mobile Pentium III 1.2GHz veya daha hızlı Önerilen: Pentium M 1.6GHz veya daha hızlı
Hafıza Miktarı	256MB veya üstü Önerilen: 512MB veya üstü	64MB veya üstü	256MB veya üstü Önerilen: 512MB veya üstü
Sabit Disk Boş alan	20MB veya üstü	50MB veya üstü	20MB veya üstü

	EMP NS Connection	EMP Monitor	USB Display
Ekran	XGA (1024x768) değeri üzerinde çözünürlük Yaklaşık 32000 renge sahip renkli ekran, 16 bit rengin üzerinde	SVGA (800x600) değeri üzerinde çözünürlük 32 bit tam renk veya üzeri renkli ekran Renkli Ekran	XGA (1024x768) değeri üzerinde çözünürlük Yaklaşık 32000 renge sahip renkli ekran, 16 bit rengin üzerinde

* Internet Explorer Sür.5 veya üzeri yüklü ve Yönetici yetkisine sahip kullanıcı



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



Birimler: mm

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

Ağ geçidi adresi (Ağ Geçidi Adresi)	Bu, <u>Alt Ağ Maskesi</u> uygun olarak bölümlenen bir Ağ (alt ağ) üzerinden iletişim sağlamak amacıyla kullanılan bir sunucudur (yönlendirici).
Alt ağ maskesi (Alt Ağ Maskesi)	Bu, IP Adresi bölümlenen bir ağdaki (alt ağ) Ağ adresi için kullanılan bit sayısını tanımlayan bir sayısal değerdir.
AMX Device Discovery	AMX Device Discovery, AMX kontrol sistemlerinin hedef ekipmanı kolayca çalıştırması için AMX tarafından geliştirilen bir teknolojidir. Epson bu protokol teknolojisini uygulamıştır ve protokol işlevinin devreye alınabilmesi için bir ayar sağlamıştır (Açık). Daha fazla ayrıntı için, bakınız AMX Web sitesi. URL http://www.amx.com/
Bileşen Video	Daha iyi görüntü kalitesi sağlamak için ayrı parlaklık bileşeni ve renk bileşenine sahip olan bir Video sinyali. Üç bağımsız sinyalden oluşan görüntüleri ifade eder: Y (parlaklık sinyali) ile Pb ve Pr (renk farklılığı sinyalleri).
Bileşik video	Video parlaklık sinyalleri ile renk sinyallerini birbiriyle karıştıran Video sinyalleridir. Ev tipi video donanımı tarafından kullanılan sinyal türleri (NTSC, PAL ve SECAM formatları). Renk çubuğunda yer alan taşıyıcı sinyal Y (parlaklık sinyali) ve berraklık (renk) sinyali, tek bir sinyal oluşturmak için örtüşür.
DHCP	Dynamic Host Configuration Protocol sözcüklerinin baş harflerinin bir araya gelmesi ile oluşan bu kısaltma bir protokol olarak <u>IP Adresi</u> , Ağ bağlı olan donanıma otomatik olarak atar.
Dolby Digital	Dolby Laboratories tarafından geliştirilmiş bir ses biçimidir. Normal stereo, iki hoparlör kullanan 2 kanallı bir ses biçimidir. Dolby Digital ise, bu iki kanala bir merkez hoparlör, iki arka hoparlör ve bir sub-woofer ekleyen 6 kanallı (5.1 kanal) bir sistemdir.
En/Boy Oranı (En Boy Oranı)	Bir görüntünün uzunluğu ve yüksekliği arasındaki oran. HDTV görüntüler 16:9'luk bir en boy oranına sahiptir ve uzunlamasına görünür. Standart görüntülerin en-boy oranı 4:3'tür.
Geçişli	Görüntü verisinin, ekranın solundan başlayarak sağa doğru ve sonra da yukarıdan aşağıya doğru sırayla görüntülenene ince yatay çizgilere bölündüğü bir görüntü tarama yöntemidir. Tek rakamlı ve çift rakamlı çizgiler dönüşümlü olarak görüntülenmektedir.
HDTV	High-Definition Television kavramının kısaltmasıdır. Aşağıdaki koşulları sağlayan yüksek tanımlı sistemleri ifade eder. <ul style="list-style-type: none"> • 720p ya da 1080i veya üzeri dikey çözünürlük (p = <u>İleri giden</u>, i = <u>Geçişli</u>) • Ekran <u>En Boy Oranı</u> 16:9 • <u>Dolby Digital</u> ses yayını alımı ve oynatma (veya çıkış)
İleri giden	Tek görüntüden alınan görüntü verilerinin tek bir görüntü oluşturmak için üstten alta doğru sıralı şekilde tarandığı görüntü tarama yöntemi.
IP Adresi	Ağ bağlı Bilgisayar tanımlamak için kullanılan bir sayıdır.

İzleme	Bilgisayarlardan çıkan sinyaller belirli bir frekansa sahiptir. Projektörün frekansı bu frekans ile uyuşmazsa, ortaya çıkan görüntülerin kalitesi iyi olmayacaktır. Bu sinyallerin fazlarını eşleştirme işlemi (sinyaldeki tepelerin sayısı), İzleme olarak adlandırılır. İzleme doğru şekilde yürütülmezse, yansıtılan görüntüde geniş dikey çizgiler belirir.
Kontrast	Metni ve şekilleri daha net bir şekilde öne çıkarmak veya daha yumuşak görünmelerini sağlamak için bir görüntünün aydınlık ve karanlık alanlarının bağıl parlaklığı artırılabilir veya azaltılabilir. Bir görüntünün bu özelliğini ayarlamak Kontrast olarak adlandırılır.
SDTV	Standard Definition Television için kullanılan bir kısaltmadır. HDTV Yüksek Tanımlı Televizyon için gerekli koşulları karşılamayan standart televizyon sistemlerini ifade eder.
Senkronizasyon	Bilgisayarlardan çıkan sinyaller belirli bir frekansa sahiptir. Projektörün frekansı bu frekans ile uyuşmazsa, ortaya çıkan görüntülerin kalitesi iyi olmayacaktır. Bu sinyallerin fazlarını eşleştirme işlemi (sinyaldeki tepe ve çukurların bağıl konumu) "senkronizasyon" olarak adlandırılır. Sinyaller senkronize olmazsa, titreme, bulanıklık ve yatay parazit gerçekleşebilir.
SNMP	Bir TCP/IP Ağ bağlı yönlendirici ve bilgisayarlar gibi izleme ve denetleme cihazları için kullanılan bir protokol olan Simple Network Management Protocol (Basit Ağ Yönetim Protokolü) için kullanılan bir kısaltmadır.
sRGB	Video donanımı tarafından yeniden üretilmiş olan renklerin Bilgisayar işletim sistemleri (OS) ve İnternet tarafından rahatlıkla kullanılabilmesi amacıyla, renk aralıkları için formüle edilmiş uluslararası bir standart. Bağlanan kaynağın bir sRGB modu varsa, projektörü ve bağlanan sinyal kaynağını sRGB'ye ayarlayın.
SSID	SSID, Kablosuz LAN üzerindeki bir karşı donanım ile yapılacak bağlantı için bir tanımlama sayısıdır. Kablosuz iletişim, SSID ögesine karşılık gelen aygıtlar arasında olanaklıdır.
SVGA	IBM PC/AT-uyumlu bilgisayarlar tarafından kullanılan ve çözünürlüğü 800 (yatay) × 600 (dikey) nokta olan bir video sinyali türüdür.
S-Video	Daha iyi görüntü kalitesi sağlamak için ayrı parlaklık bileşeni ve renk bileşenine sahip olan bir Video sinyali. İki bağımsız sinyalden oluşan görüntüleri ifade eder: Y (parlaklık sinyali) ve C (renk sinyali).
SXGA	IBM PC/AT-uyumlu bilgisayarlar tarafından kullanılan ve çözünürlüğü 1.280 (yatay) × 1.024 (dikey) nokta olan bir video sinyali türüdür.
Tuzak IP Adresi	Bu, SNMP ögesindeki hata bildirimi için kullanılan hedef Bilgisayar için IP Adresi .
VGA	IBM PC/AT-uyumlu bilgisayarlar tarafından kullanılan ve çözünürlüğü 640 (yatay) × 480 (dikey) nokta olan bir video sinyali türüdür.
WPS	WPS, Wi-Fi Protected Setup ifadesinin kısaltmasıdır. Wi-Fi Protected Setup, bir Kablosuz LAN ögesini kolaylıkla kurmak ve güvenliğini sağlamak amacıyla Wi-Fi Alliance tarafından geliştirilmiştir.
XGA	IBM PC/AT-uyumlu bilgisayarlar tarafından kullanılan ve çözünürlüğü 1.024 (yatay) × 768 (dikey) nokta olan bir video sinyali türüdür.
Yenileme Hızı	Bir ekranın ışık yayan elemanı son derece kısa bir süre için aynı parlaklık ve rengi korur. Bu nedenle, ışık yayma elemanını yenilemek için görüntü, saniyede birçok kez taranmalıdır. Saniyedeki yenileme işlemlerinin sayısı Yenileme Hızı olarak adlandırılır ve hertz (Hz) cinsinden ifade edilir.

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

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

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

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

Bu kılavuzdaki çizimler ile gerçek projektör arasında farklılıklar olabilir.

Genel Uyarı:

Windows Vista and the Windows logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

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

Macintosh, Mac ve iMac, Apple Inc.'in tescilli ticari markalarıdır.

Windows, WindowsNT, Windows Vista ve PowerPoint, Microsoft Corporation'ın Amerika Birleşik Devletlerindeki ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır.

Dolby, Dolby Laboratories'in bir ticari markasıdır.

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

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

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

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

©SEIKO EPSON CORPORATION 2009. All rights reserved.

GNU GPL

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

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

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

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

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

The list of GPL Programs

busybox-1.7.2

libgcc1(gcc-4.2.3)

linux-2.6.20

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

Pixelworks PWC950 SDK drivers

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

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".
Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NO WARRANTY

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program
'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

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

GNU LGPL

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

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

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

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

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

LGPL Programs

uClibc-0.9.29

SDL-1.2.13

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

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

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

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

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

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

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".
A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.
The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)
"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.
Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.
1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.
You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.
2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

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

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

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
 - a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
 - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.
11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

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

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

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

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.
Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

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

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

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

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

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

List of BSD License programs

busybox_1.7.2

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

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

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

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

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

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

libjpeg

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

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

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

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

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

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

LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.

3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

We are required to state that

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

libpng

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

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

List of libpng programs

libpng-1.2.7

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

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

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

Cosmin Truta

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

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

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

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

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

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

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

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

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

Andreas Dilger
 Dave Martindale
 Guy Eric Schalnat
 Paul Schmidt
 Tim Wegner

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

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

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

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

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

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

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

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

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

zlib

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

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

List of zlib programs

zlib-1.1.4

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

Copyright notice:

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

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

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

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

Jean-loup Gailly
 jloup@gzip.org

Mark Adler
 madler@alumni.caltech.edu

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

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

libmd5-rfc

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

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

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

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

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

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

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

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

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

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

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

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

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

2002-04-13 lpd Removed support for non-ANSI compilers; removed

references to Ghostscript; clarified derivation from RFC 1321; now handles byte order either statically or dynamically.

1999-11-04 lpd Edited comments slightly for automatic TOC extraction.

1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5);

added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@bnl.gov>.

1999-05-03 lpd Original version.

ncurses

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

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

List of ncurses programs

ncurses-5.6

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

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

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

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

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

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

A

A/V Sessiz.....	19
Açma Koruması.....	29
Adres 1 Ayarı.....	48
Adres 2 Ayarı.....	48
Adres 3 Ayarı.....	48
Ağ Geçidi Adresi.....	44, 47
Ağ Koruma.....	30
Ağ Menüsü.....	41
Alt Ağ Maskesi.....	44, 47
Arka.....	39
Arka ayak.....	11
Arka ekranın.....	67
Artı işaretini.....	26
Aşırı Isınma.....	56
Audio-L/R Giriş Bağlantı Noktası.....	10
Ayarlanabilir ön ayak.....	9
Ayarlar Menüsü.....	37

B

Başlangıç Ekranı.....	39
Bekleme Modu.....	40
Bilgiler Menüsü.....	51

C

Computer1 Giriş Bağlantı Noktası.....	10
Computer2 Giriş Bağlantı Noktası.....	10

Ç

Çalıştırma sıcaklığı.....	97
Çıkış Numarası.....	48
Çözünürlük.....	51

D

Depolama sıcaklığı.....	97
Desteklenen Monitör Ekranları.....	93
DHCP.....	44
Diğerleri Menüsü.....	49
Dil.....	40
Direkt Güç Açma.....	40
Dondur.....	20
Düşük.....	38

E

Ekran.....	39
Ekran Arkaplanı.....	39
Ekran boyutu.....	78
Ekran Yerleşimi.....	37
ESC/VP21.....	90
E-Zoom.....	26

F

Fare İşaretçisini.....	27
Fotoğraf.....	18

G

Geniş ekran yansıtma.....	20
Giriş Sinyali.....	51
Görüntü Menüsü.....	35
Göstergeler.....	55
Güç girişi.....	10
Güç Göstergesi.....	55
Güvenlik menüsü.....	45
Güvenlik yuvası.....	9

H

Hava çıkış fanı.....	9
Hava filtresi değiştirme süresi.....	73
Hava filtresi ve Hava giriş fanının temizlenmesi.....	68
Hava filtresinin değiştirilmesi.....	73

I

IP Adresi.....	44
IP adresini.....	48

İ

İleri Giden.....	36
İsteğe bağlı aksesuarlar.....	75
İşaretçi.....	25
İşaretçi Şekli.....	37
İşletim.....	40
İşletim Kilidi.....	31, 37
İzleme.....	36

K

Kablolu LAN Menüsü.....	47
Kablosuz Fare.....	27
Kablosuz LAN Menüsü.....	44
Kara tahta.....	18
Kaynak.....	51
Kaynak Arama.....	16
Kontrast.....	35
Kontrol paneli.....	12
Konum.....	36
Kull. Logosu Koruma.....	29
Kullanıcı Logosu.....	76

L

Lamba çalışma süresini sıfırlama.....	52, 72
Lamba değiştirme süresi.....	70
Lamba göstergesi.....	55
Lamba kapağı.....	9
Lamba Saati.....	51
Lambanın değiştirilmesi.....	70

M

Mesafe.....	78
Mesajlar.....	39
Mik. Giriş Bağlantı Noktası.....	10
Mik. Giriş Sesi.....	38
Monitör Ekranları.....	93

N

Netlik.....	35
-------------	----

O

Otomatik Ayarlar.....	36
-----------------------	----

Ö

Ön.....	39
Özellikler.....	97

P

Parça Adları ve İşlevleri.....	9
Parlaklık.....	35
Parlaklık Kontrolü.....	38
Pilleri değiştirme.....	69
PJLink.....	92

Posta Bildirimi.....	48
Posta Menüsü.....	48
Projektör Adı.....	43
Projektör Yüzeyinin Temizlenmesi.....	68

R

Renk Ayarı.....	35
Renk Doygunluğu.....	35
Renk Modu.....	18, 35
Renk Tonu.....	35

S

Sarf Malzemeleri.....	75
Senkronizasyon.....	36
Senkronizasyon Bilgileri.....	51
Ses Düzeyi.....	38
Sıcaklık göstergesi.....	55
Sıfırlama Menüsü.....	52
Sinyal Menüsü.....	36
SMTP Sunucusu.....	48
Sorun Çözme.....	55
Source Search.....	12
Spor.....	18
sRGB.....	18
SSID.....	44
Sunum.....	18
S-Video Giriş Bağlantı Noktası.....	10

Ş

Şifre koruma etiketini.....	29
Şifre Koruması.....	29

T

Tam Kilit.....	31
Tavan.....	39
Tavan askısı tespit noktaları.....	11
Temel Menüsü.....	43
Tiyatro.....	18
Tuzak IP Adresi.....	49
Tümünü Sıfırla.....	52

U

USB Aygıtlarını Bağlama.....	80
Uyku Modu.....	40
Uzak Alıcı.....	9, 10
Uzaktan Kumanda.....	13
Uzatılmış Menü.....	39

V

Video Giriş Bağlantı Noktası.....	10
Video Sinyali.....	37, 51

Y

Yansıtma.....	39
Yapılandırma Menüsünü.....	34
Yardım İşlevi.....	54
Yazılım klavyesi.....	42
Yenileme Hızı.....	51
Yüksek İrtifa Modu.....	40

Z

Zoom halkası.....	9
-------------------	---