

# **Kullanım Kılavuzu**

## **Multimedia Projector**

**EB-465i**

**EB-460**

**EB-455Wi**

**EB-450W**



**EB-440W**

# Bu Kılavuzda Kullanılan İşaretler





## • Güvenlik işaretleri

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

Kişilere ve mala verilebilecek zararlardan kaçınmak için bu dikkat sembollerini anlayın ve bunlara harfiyen uyun.

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

## • Genel bilgi işaretleri

<b>Dikkat</b>	Yeterince dikkat edilmediğinde hasar veya yaralanmalara yol açabilecek prosedürleri belirtir.
	Bir konu başlığı ile ilgili bilinmesi yararlı olabilecek ek bilgileri ve noktaları belirtir.
	Bir konu başlığı ile ilgili ayrıntılı bilginin bulunduğu sayfayı belirtir.
	Bu sembolün önünde yer alan altı çizili sözcük veya sözcüklerin açıklamasının terminoloji sözlüğünde yer aldığını işaret eder. "Ek" başlığındaki "Sözlük" bölümüne bakın.  s.131
<b>Prosedür</b>	Kullanım yöntemleri ve işlem sırasını belirtir. Belirtilen prosedürün numaralanmış adımlar sırasıyla izlenerek yapılması gerekmektedir.
[ (Ad) ]	Uzaktan Kumanda veya Kontrol Panelindeki düğmelerin adını belirtir. Örnek: [Esc] düğmesi
"(Menü Adı)" <b>Parlaklık</b>	Yapılandırma Menüsü öğelerini belirtir. Örnek: <b>Görüntü menüsünden "Parlaklık" öğesini seçin.</b> <b>Görüntü menüsü - Parlaklık</b>

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

### Giriş

#### Projektör Özellikleri ..... 7

Kolay Kullanım için Tasarlanmış Pratik Cihaz	7
Kullanımı kolay	7
Geliştirilmiş güvenlik işlevleri	7
Bilgisayarı Yansıtma Yüzeyinden Kontrol Etme (sadece EB-465i/455Wi)	8
Easy Interactive Function	8
Çizim işlevi	8
Çoklu Bağlantı ile Çeşitli Giriş Kaynaklarının Seçilmesi	8
Bir ağ bağlantısının bütün avantajlarından yararlanma	8
Bir USB kablosu ile bağlanma ve yansıtma (USB Display)	9
İsteğe Bağlı Quick Wireless Connection USB Key ile bir bilgisayar ekranının yansıtılması	9
JPEG görüntülerini bilgisayara bağlanmadan yansıtma	10
Dosyalarınızı Belge Kamerası ile büyütün ve yansıtın	10

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

Ön/Üst	11
Yanlar	12
Arabirimler	13
Taban (Kayan Plakalı)	14
Taban (Kayan Plakasız)	15
Kontrol paneli	15
Uzaktan Kumanda	16
Easy Interactive Pen(sadece EB-465i/455Wi)	18

### Projektörü Kullanmanın Çeşitli Yolları

#### Kurulum Modunun Değiştirilmesi ..... 20

#### Yansıtılan Görüntünün Değiştirilmesi ..... 21

Giriş Sinyalini Otomatik Algılama ve Yansıtılan Görüntüyü Değiştirme (Kaynak Arama)	21
---	----

Uzaktan Kumanda ile hedef görüntüye geçiş	22
---	----

#### Bir USB Kablosu ile Bağlanma ve Yansıtma (USB Display) ..... 23

Sistem Gereksinimleri	23
Bağlantı Kurma	24
İlk kez bağlanma	24
İkinci seferden itibaren	27

#### Slayt Gösterisi Kullanarak Sunum ..... 28

Slayt Gösterisi Kullanılarak Yansıtılabilecek Dosyalar	28
Slayt Gösterisi kullanılarak yansıtılabilecek dosyaların özellikleri	28
Slayt Gösterisi kullanım örnekleri	28
Slayt Gösterisi Temel İşlemleri	29
Slayt Gösterisi'ni başlatma ve bitirme	29
Slayt Gösterisi temel işlemleri	29
Görüntüleri döndürme	30
Görüntü Dosyalarının Yansıtılması	31
Görüntülerin yansıtılması	31
Bir klasörde yeralan tüm görüntü dosyalarının sırayla yansıtılması (Slayt Gösterisi)	32
Görüntü Dosyası Görünüm Ayarları ve Slayt Gösterisi İşletim Ayarları	33

#### Harici Ekipman Bağlama ..... 34

USB Aygıtlarının Bağlanması ve Çıkartılması	34
USB aygıtlarını bağlama	34
USB aygıtlarının kaldırılması	34
Harici Monitör Bağlama	35
Harici Hoparlör Bağlama	36
Bir Mikrofona Bağlanma	36

#### Bir LAN Kablosu Bağlama ..... 37

#### Kablosuz LAN Ünitesinin takılması ..... 38

#### Yansıtmayı İyileştirme İşlevleri ..... 39

Yansıtma Kalitesini Seçme (Renk Modu seçme)	39
Otomatik İris Özelliğini Ayarlama	40
Görüntü ve Sesi Geçici Olarak Saklama (A/V Sessiz)	40
Görüntüyü Dondurma (Dondur)	41
En/Boy Oranını Değiştirme	41

Değiştirme metodları	41
Video ekipmanı görüntüleri için en/boy oranını değiştirme	41
Bilgisayar görüntüleri için en boy oranını değiştirme (EB-465i/460)	43
Bilgisayar görüntüleri için en boy oranını değiştirme (EB-455Wi/450W/440W)	44
Bölümleri Vurgulamak için İşaretçi Kullanılması (İşaretçi)	46
Görüntünün Bir Parçasını Büyütme (E-Zoom)	47
Fare İşaretçisini, Uzaktan Kumanda ile Çalıştırma (Kablosuz Fare)	48
<b>Güvenlik İşlevleri</b>	<b>50</b>
Kullanıcıları Yönetme (Şifre Koruması)	50
Şifre Koruması Türü	50
Şifre Koruması Ayarı	50
Şifreyi Girme	51
Çalışmayı Kısıtlama (İşletim Kilidi)	52
Hırsızlık Önleyici Kilit	53
Kablo kilidini takma	53
<b>Easy Interactive Function (sadece EB-465i/455Wi)</b>	<b>54</b>
Easy Interactive Function Özeti	54
İşlem Adımları	55
Easy Interactive Function işlevinin ilk kez kullanılması	55
İkinci seferden itibaren	55
Sistem Gereksinimleri	55
Easy Interactive Function işlevinin ilk kez kullanılması	56
İkinci Defadan İtibaren Easy Interactive Function Kullanımı	60
Kalibrasyon	62
Kalibrasyon gerektiren durumlar	62
Tablet İşlevi	62
Sistem Gereksinimleri	63
İşlevin kullanılabilirliğini kontrol etme	63
Easy Interactive Pen Pillerinin Değiştirilmesi	63
<b>Web Tarayıcı Kullanarak Ayarların Değiştirilmesi (Web Kontrol)</b>	<b>65</b>
Web Kontrolü'nü Görüntüleme	65
Projektörün IP adresini girme	65
Web Uzak'ın Görüntülenmesi	65

<b>Sorunları Rapor Etmek için Posta Bildirimi İşlevini Kullanma</b>	<b>67</b>
<b>SNMP Kullanarak Yönetim</b>	<b>68</b>
<b>Bir Kullanıcı Logosunu Kaydetme</b>	<b>69</b>
<b>Kullanıcı Deseninin Kaydedilmesi</b>	<b>71</b>

## Yapılandırma Menüsü

<b>Yapılandırma Menüsünü Kullanma</b>	<b>73</b>
<b>İşlevler Listesi</b>	<b>74</b>
Görüntü Menüsü	74
Sinyal Menüsü	75
Ayarlar Menüsü	76
Uzatılmış Menüsü	79
Ağ Menüsü	81
Ağ menüsünün kullanımına ilişkin notlar	82
Yazılım klavyesi işlemleri	82
Temel Menüsü	83
Kablosuz LAN Menüsü	84
Güvenlik menüsü	85
WEP seçildiğinde	86
WPA-PSK (TKIP) veya WPA2-PSK (AES) seçildiğinde	86
Kablolu LAN menüsü	87
Posta menüsü	88
Diğerleri Menüsü	89
Sıfırla Menüsü	90
Bilgiler Menüsü (Yalnızca Ekran)	91
Sıfırla Menüsü	92

## Sorun Giderme

### Yardım Ögesini Kullanma ..... 94

### Sorun Çözme ..... 95

Göstergeleri Okuma .....	95
☺ göstergesi kırmızı yanar veya yanıp söner .....	96
☺ ! göstergesi turuncu yanıp söner veya yanar .....	97
Göstergeler Yardımcı Olmazsa .....	98
Görüntülerle ilgili sorunlar .....	99
Yansıtma başladığında meydana gelen sorunlar .....	103
İzleme ve kontrol sorunları .....	104
Easy Interactive Function ile ilgili sorunlar .....	104
Diğer sorunlar .....	106

### Hata Bildirim Mesajının Okunması ..... 108

## Ek

### Parçaların Temizlenmesi ..... 110

Projektör Yüzeyinin Temizlenmesi .....	110
Yansıtma Penceresinin Temizlenmesi .....	110
Hava Filtresinin Temizlenmesi .....	110

### Sarf Malzemelerinin Değiştirilmesi ..... 112

Uzaktan Kumanda Pillerini Değiştirme .....	112
Lambanın Değiştirilmesi .....	113
Lamba değiştirme süresi .....	113
Lambanın değiştirilmesi .....	113
Lamba Saati'ni Sıfırlama .....	116
Hava Filtresinin Değiştirilmesi .....	116
Hava filtresi değiştirme süresi .....	116
Hava filtresinin değiştirilmesi .....	116

### İsteğe Bağlı Aksesuarlar ve Sarf Malzemeleri ..... 118

İsteğe bağlı Aksesuarlar .....	118
Sarf Malzemeleri .....	118

### Ekran Boyutu ve Yansıtma Mesafesi ..... 119

EB-465i/460 Modelinin Yansıtma Mesafesi .....	119
EB-455Wi/450W/440W Modelinin Yansıtma Mesafesi .....	120

### Desteklenen Çözünürlükler Listesi ..... 121

EB-465i/460 Modelinin Desteklediği Çözünürlükler .....	121
Bilgisayar sinyalleri (analog RGB) .....	121
Bileşen Video .....	121
Bileşik Video/S-Video .....	121
EB-455Wi/450W/440W Modelinin Desteklediği Çözünürlükler .....	121
Bilgisayar sinyalleri (analog RGB) .....	121
Bileşen Video .....	122
Bileşik Video/S-Video .....	122

### ESC/VP21 Komutları ..... 123

Komut Listesi .....	123
Kablo Yerleşimleri .....	124
Seri Bağlantı .....	124
Haberleşme protokolü .....	124

### PJLink Hakkında ..... 125

### Özellikler ..... 126

Projektörün Genel Özellikleri .....	126
-------------------------------------	-----

### Görünüm ..... 129

### Sözlük ..... 131

### Genel Notlar ..... 133

Telsiz Telgraf Kanunu Düzenlemeleri .....	133
İşaretler Hakkında .....	133
Genel Uyarı: .....	133

### Dizin ..... 151



# Giriş

Bu bölüm, projektör özelliklerini ve parça adlarını açıklar.

## Kolay Kullanım için Tasarlanmış Pratik Cihaz

### Kullanımı kolay

- **Kolay duvar montajı**  
Projektör, zorlu duvara monte işlemlerini kolaylaştıran özel bir kayan plaka ile birlikte gönderilmektedir.  
Kayan plaka projektörün ana ünitesine entegre edilerek montaj kolaylaşır ve montaj süresi eski modellere oranla azalır. ➡ [Kurulum Kılavuzu](#)  
Projektör duvara monteli durumda hava filtresi ve lambanın değiştirilmesi gibi bakım işlerini gerçekleştirebilirsiniz.
- **Özel ekran gerektirmez**  
Projektör ekranı mevcut değilken duvar gibi yansıtma yüzeylerine görüntüler yansıtılabileceğinden dolayı çok çeşitli yerlere monte etmek mümkündür.
- **Kısa mesafeli yansıtma**  
47 cm'de önerilen en kısa yansıtma mesafesi projektörü ekrana yakın yerleştirmenize olanak sağlar. ➡ [s.119](#)  
Projektörü duvara monte eder ve görüntüleri çapraz olarak yukarıdan yansıtırsanız yansıtma mesafesine yakın ayakta duran kişilerin gölgeleri görüntülerin üzerine düşmeden sunum yapabilirsiniz. Bunun yanı sıra sırtınız ekrana dönükken görüş alanınızla çakışmadığından projektör ışığı gözünüzü almaz.
- **Aşağı dönük projeksiyon, grup eğitimlerinde yararlı olur (sadece EB-465i/455Wi)**  
Projektörü düşey olarak kurup, altındaki bir masa yüzeyine projeksiyon yapabilirsiniz. ➡ [s.20](#)
- **Doğrudan güç açma/kapama**  
Konferans odası gibi gücün merkezi olarak yönetildiği yerlerde, projektörün bağlı bulunduğu güç kaynağı açılıp kapatıldığında projektör gücü açılıp kapatılacak şekilde ayar yapılabilir.

- **Yansıtma çizgilerinin yansıtma yüzeyinde gösterilmesi**  
Düz çizgiler veya ızgara çizgileri yansıtan desen işlevi dersler veya sunumlarda yansıtma yüzeyinin etkin kullanılmasını sağlar.
- **Hoparlör**  
Yüksek çıkışlı hoparlör, büyük sınıflarda bile sesinizin odanın uzak noktalarına ulaşmasını sağlar.
- **WXGA için yansıtma ekranı (sadece EB-455Wi/450W/440W)**  
16:10 WXGA geniş LCD gösterimine sahip bir bilgisayar ile görüntü aynı en/boy oranı ile yansıtılabilir. Bu sayede beyaz tahtalar ve diğer yatay yönelimli yansıtma yüzeylerinin uzun kenarlarını etkin kullanabilirsiniz.
- **Projektörün bilgisayardan kontrol edilmesi**  
Projektörün kontrol paneli veya uzaktan kumandası ile olduğu gibi bilgisayar üzerinden aynı işlemleri gerçekleştirmek için Web Kontrol ve Web Uzak işlevlerini kullanabilirsiniz. ➡ [s.65](#)

### Geliştirilmiş güvenlik işlevleri

- **Kullanıcıları kısıtlamak ve yönetmek için Parola Koruma**  
Bir parola koyarak projektörü kullananları kısıtlayabilirsiniz. ➡ [s.50](#)
- **Çalışma Kilidi kontrol paneli üzerindeki tuşların kullanımını kısıtlar**  
Bu özelliği kullanarak toplantı, okul vb. sunumlarında, başka kişilerin projektör ayarlarını izinsiz şekilde değiştirmesini önleyebilirsiniz. ➡ [s.52](#)
- **Hırsızlık önleyici güvenlik aygıtlarıyla donatılmıştır**  
Projektör, aşağıda belirtilen tiplerde hırsızlık önleyici güvenlik işlevleri ile donatılmıştır. ➡ [s.53](#)
  - Güvenlik yuvası
  - Güvenlik kablosu kurulum noktası

### Bilgisayarı Yansıtma Yüzeyinden Kontrol Etme (sadece EB-465i/455Wi)

#### Easy Interactive Function

Bir bilgisayarı projektöre bağlayarak yansıtma yüzeyinden bilgisayarı kontrol edebilir; etkin ve etkileşimli sunumlar ya da dersler verebilirsiniz.

☛ [s.54](#)

#### Çizim işlevi

Bir grafik uygulaması kullanarak elektronik kalemle yansıtma yüzeyine çizilen metin ve şekilleri bilgisayara aktarabilirsiniz (Easy Interactive Pen). Bu işlev beyaz tahta ile ekran işlevlerini her ikisi de olmadan birleştirir.

☛ [s.54](#)

### Çoklu Bağlantı ile Çeşitli Giriş Kaynaklarının Seçilmesi

Bir bilgisayar kablosunun yanı sıra USB kablosu, USB belleği veya LAN bağlantısı gibi çeşitli arabirimleri seçebilirsiniz. Bu sayede kullanım ortamınıza uygun giriş kaynakları arasından seçin yapabilirsiniz.

#### Bir ağ bağlantısının bütün avantajlarından yararlanma

Ürünle birlikte verilen EasyMP Network Projection yazılımı yardımıyla, etkili ve çeşitli sunumlar ve toplantılar gerçekleştirmek için ağınızı etkin bir biçimde kullanabilirsiniz. ☛ [EasyMP Network Projection Kullanım Kılavuzu](#)

- **Projektöre ağ aracılığı ile bir bilgisayar bağlama**


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

- **Bilgisayara kablolu bağlanma**

İsteğe bağlı kablolu LAN ünitesini projektöre monte ettiğinizde, bir bilgisayara kablolu bağlanabilirsiniz. ☛ [s.38](#)



- **Çeşitli ağlar için bağlanma yöntemi**

Projektörü bir ağa bağlamak için aşağıdaki yöntemler kullanılabilir. Ortamınıza hangi yöntemin uygun olduğunu seçin.  [EasyMP Network Projection Kullanım Kılavuzu](#)

- **Gelişmiş Bağlantı Modu**

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


- **Hızlı Bağlantı Modu**

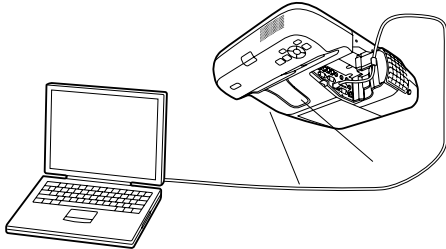
Hızlı Bağlantı Modu, sadece isteğe bağlı kablosuz bir LAN ünitesi kurulduğunda gerçekleştirilebilen bir bağlanma yöntemidir.

Hızlı Bağlantı Modu, projektörün SSID ögesini geçici olarak bilgisayara ayırarak bir ad-hoc bağlantısı kurar ve bağlantı kesildikten sonra bilgisayarın ağ ayarlarını geri yükler.

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

Verilen USB kablosunu bilgisayara bağlayarak, bilgisayar ekranından görüntüler yansıtabilirsiniz.

 [Hızlı Başlangıç Kılavuzu](#) , s.23



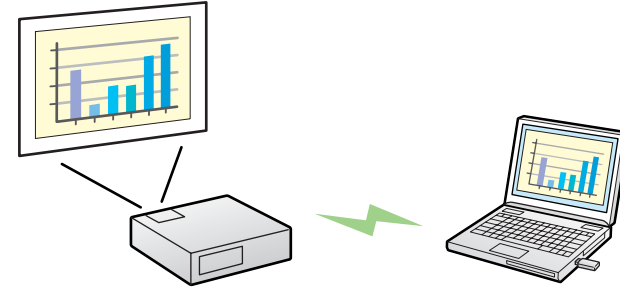
## İsteğe Bağlı Quick Wireless Connection USB Key ile bir bilgisayar ekranının yansıtılması

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

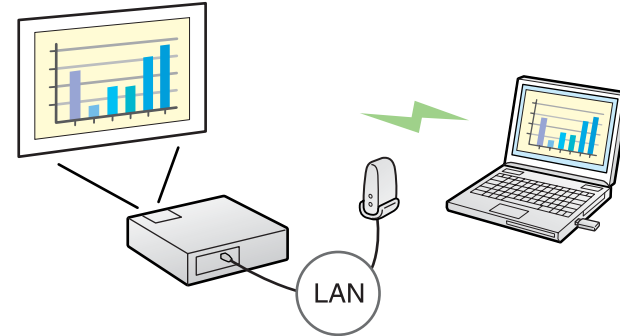
Quick Wireless Connection USB Key ögesi ile, EasyMP Network Projection kurulu değilse bile, bir ağ üzerindeki bir projektöre bağlanabilirsiniz.

Örneğin, aşağıdaki ortamlar altında bağlantı yapabilirsiniz.

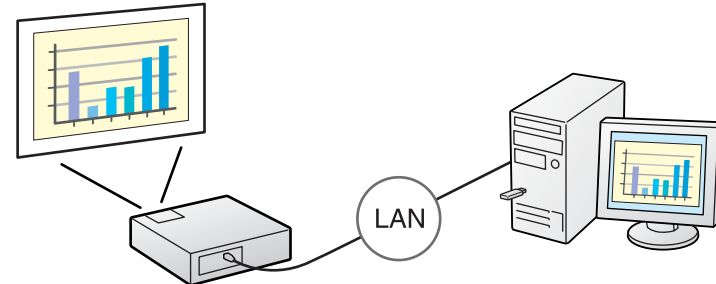
- İsteğe bağlı Kablosuz LAN ünitesi ile Hızlı Bağlantı Modunda bağlanın.



- Bir erişim noktası üzerinden ağa bağlanın.



- Kablosuz LAN bağlantısı yoluyla ağa bağlanın.



👉 s.118



- Bu projektör Windows Vista ve Windows 7'de standart bir özellik olan Ağ Projektörü işlevi ile uyumlu değildir.
- Windows Media Center'dan yansıtırken sınırlamalar  
Windows Media Center tam ekran modundayken görüntüler yansıtılamaz. Görüntüler yansıtmak için pencere görünümü moduna geçiş yapın.

## JPEG görüntülerini bilgisayara bağlanmadan yansıtma

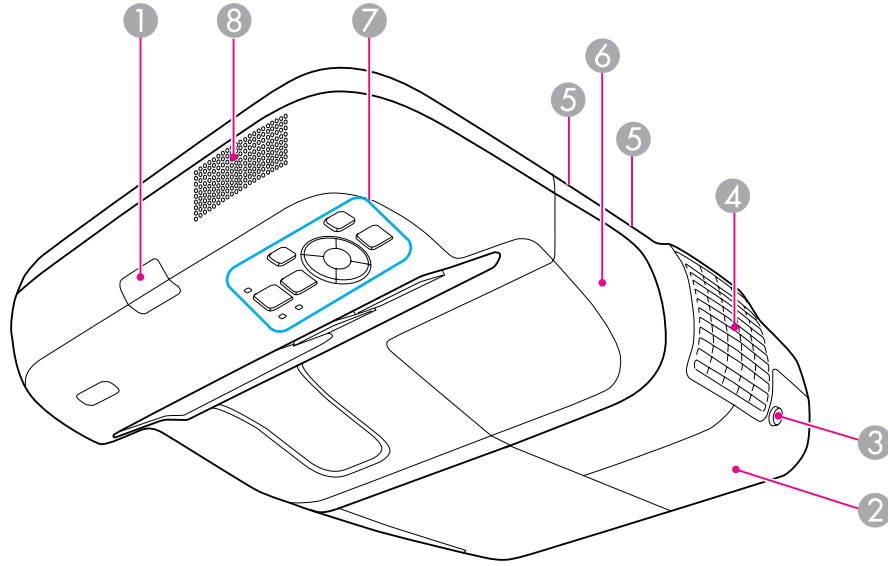
USB uyumlu bir dijital fotoğraf makinesi, sabit disk veya USB belleği gibi bir USB aygıtında kayıtlı olan JPEG görüntülerini bir slayt gösterisi şeklinde yansıtılabilmek için, aygıtı projektöre bağlamak yeterlidir. 👉 s.28

## 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; kablounun kusursuz tasarımı yansıtmayı ve belgelerinizi büyütmeyi gerçek anlamda basitleştirir.

👉 s.34

## Ön/Üst



Ad	İşlev
1 Uzaktan Kumanda Alıcısı	Uzaktan kumanda sinyallerini alır. 🔊 <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
2 Lamba kapağı	Projektör lambasını değiştireceğiniz zaman bu kapağı açın. 🔊 <a href="#">s.113</a>
3 Lamba Kapağı Sabitleme Vidası	Lamba kapağını yerine sabitleyen vida. 🔊 <a href="#">s.113</a>
4 Hava çıkış fanı	Projektörü dahili olarak soğutmak için kullanılan havanın çıkış fanı.

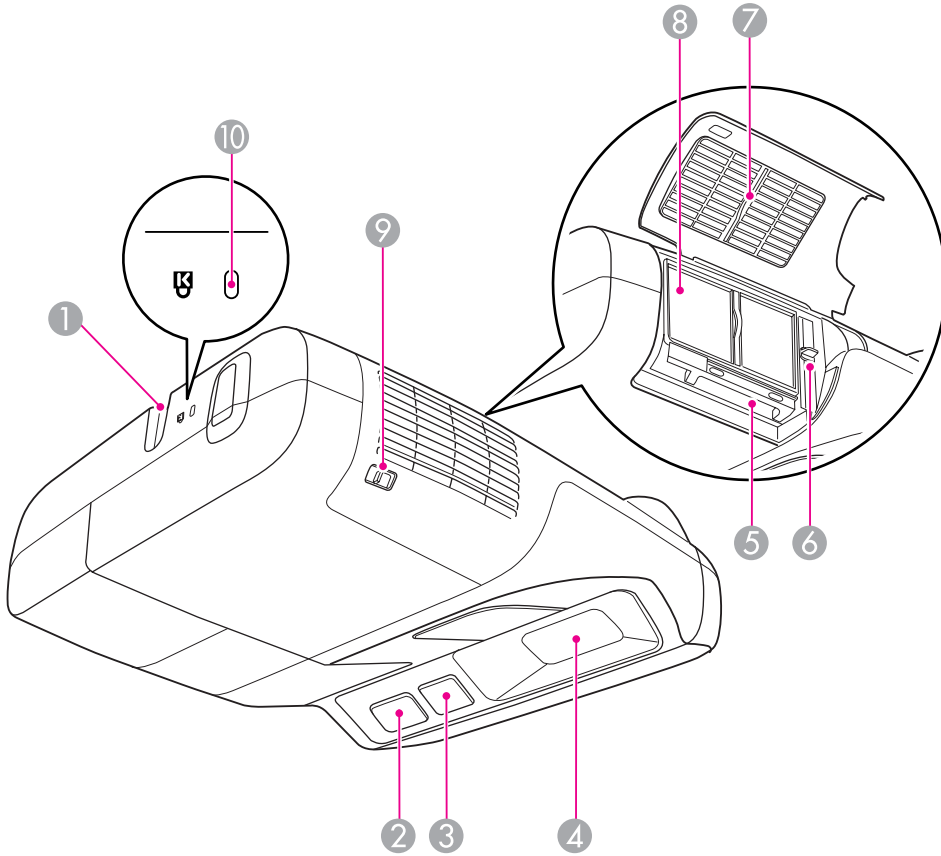


### Dikkat

Projeksiyon sırasında yüzünüzü veya ellerinizi hava çıkış fanının yakınına getirmeyin ve sıcaktan deforme olabilecek veya zarar görebilecek nesneleri fanın yakınına koymayın.

Ad	İşlev
5 Kablo kapağı tespit vidaları	Kablo kapağını yerine sabitleyen vidalar. 🔊 <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
6 Kablo kapağı	Bir giriş bağlantı noktasına bağlantı yaparken iki vidayı sökün ve bu kapağı açın. 🔊 <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
7 Kontrol paneli	Projektörü çalıştırmanıza ve projektör durumunu kontrol etmenize imkan verir. 🔊 <a href="#">s.15</a>
8 Hoparlör	Mikrofon (Mic) girişinden gelen sesi ve yansıtılmakta olan görüntüyü verir.

## Yanlar



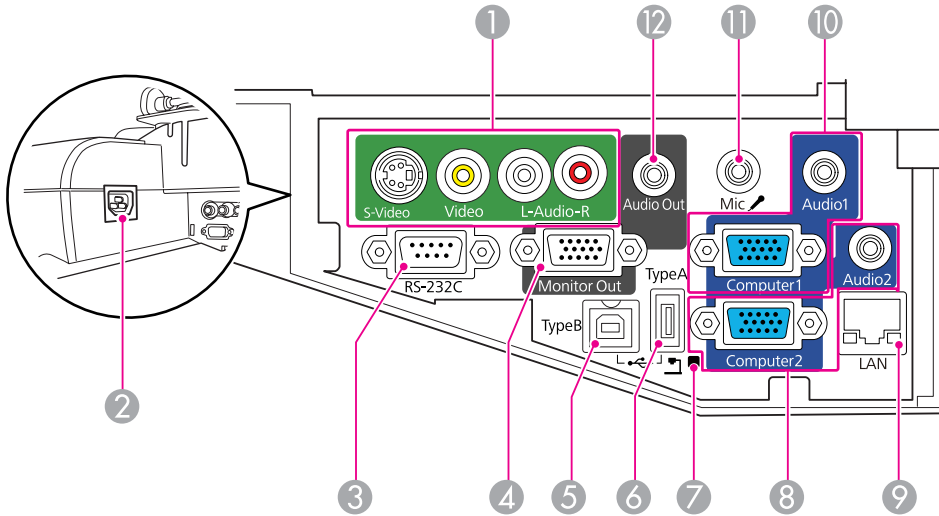
Ad	İşlev
1 <b>Güvenlik kablosu kurulum noktası</b>	Piyasada satılan bir kablo kilidini buradan geçirin ve yerine sabitleyin. <a href="#">s.53</a>
2 <b>Uzaktan Kumanda Alıcısı</b>	Uzaktan kumanda sinyallerini alır. <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>

Ad	İşlev
3 <b>Easy Interactive Function alıcısı</b> (sadece EB-465i/455Wi)	Easy Interactive Pen'den gelen sinyalleri alır. <a href="#">s.54</a>
4 <b>Yansıtma penceresi</b>	Görüntüler yansıtır. <div><b>⚠ Uyarı</b><ul style="list-style-type: none"><li>Yansıtma sırasında bu pencereye bakmayın.</li><li>Üzerine nesneler yerleştirmeyin veya elinizi yaklaştırmayın. Yansıtma ışığının odağı yüksek sıcaklıklara neden olduğundan tehlikelidir.</li></ul></div>
5 <b>Kablosuz LAN ünitesi takma yuvası</b>	İsteğe bağlı kablosuz LAN ünitesini takın. <a href="#">s.38</a>
6 <b>Odaklama kolu</b>	Görüntü odağını ayarlar. Hava filtresi kapağını açar ve odaklanma kolunu çalıştırır. <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
7 <b>Hava filtresi kapağı</b>	Hava filtresini değiştirirken veya isteğe bağlı Kablosuz LAN ünitesini takarken bu kapağı açın.
8 <b>Hava giriş fanı (Hava filtresi)</b>	Projektörün iç kısmını soğutmak için hava girişi sağlar. Burada toz birikmesi iç sıcaklığın yükselmesine neden olabilir ve bu durum çalışmayla ilgili sorunlara ve optik motorun hizmet ömrünün kısılmasına yol açabilir. Hava filtresinin düzenli olarak temizlendiğinden emin olun. <a href="#">s.110</a> , <a href="#">s.116</a>
9 <b>Hava filtresi kapağını açma/kapama düğmesi</b>	Hava filtresi kapağını açar ve kapatır. <a href="#">s.116</a> İsteğe bağlı Kablosuz LAN ünitesini takarken bu kapağı açın. <a href="#">s.38</a>
10 <b>Güvenlik yuvası</b>	Güvenlik yuvası, Kensington tarafından üretilen Microsaver Security System ile uyumludur. <a href="#">s.53</a>

## Arabirimler

Aşağıdaki bağlantı noktalarını görmek için kablo kapağını sökün.  
Cihaz bağlamak için kablo kapağını sökün.

🔧 Hızlı Başlangıç Kılavuzu



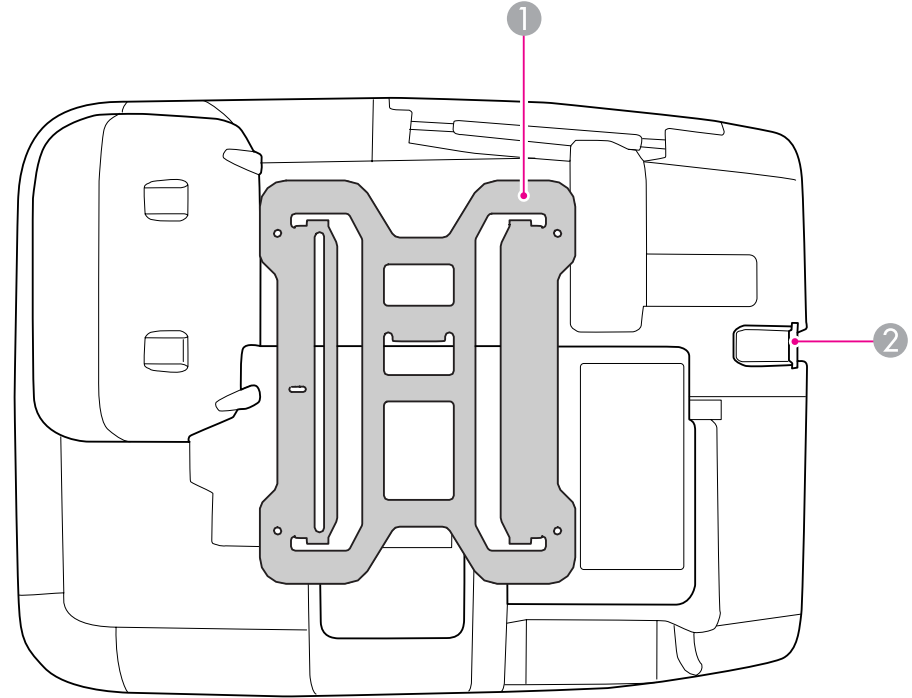
Ad	İşlev
1 S-Video giriş bağlantı noktası Video giriş bağlantı noktası Audio Girişi bağlantı noktası	Video kaynaklarından gönderilen S-video sinyalleri için. Video kaynaklarından gelen bileşik video sinyalleri için. S-Video giriş bağlantı noktasına veya Video giriş bağlantı noktasına bağlı ekipmandan ses çıkışı yapmak istediğinizde, ses çıkış bağlantı noktasına bağlanır. 🔧 Hızlı Başlangıç Kılavuzu
2 Güç girişi	Güç kablosuna bağlanır. 🔧 Hızlı Başlangıç Kılavuzu

Ad	İşlev
3 RS-232C Bağlantı Noktası	Projektör bilgisayardan kontrol edildiği zaman, projektörü bilgisayara bir RS-232C kablosu ile bağlayın. Bu bağlantı noktası kontrol amaçlı olarak kullanılır ve normalde kullanılmaması gerekir. 🔧 s.124
4 Monitör Çıkışı (Monitor Out) Bağlantı Noktası	Computer1 giriş bağlantı noktasına bağlı olan bilgisayardan gelen görüntü sinyallerinin harici bir monitöre verilmesini sağlar. Bu özellik Computer1 giriş bağlantı noktası haricinde başka bir bağlantı noktasından girişi sağlanan komponent video sinyalleri veya başka sinyaller için kullanılamaz. 🔧 s.35
5 USB(TypeB) Bağlantı Noktası	Bilgisayardan alınan görüntüleri yansıtmak için projektörü verilen USB kablosu ile bilgisayara bağlar. 🔧 s.23 Bu bağlantı noktasını, kablosuz fare işlevini kullanmak amacıyla verilen USB kablosu ile bir bilgisayara bağlanmak için de kullanın. 🔧 s.48 Bu bağlantı noktasını, Easy Interactive Function işlevini kullanmak amacıyla verilen USB kablosu ile bir bilgisayara bağlanmak için de kullanın. (sadece EB-465i/455Wi) 🔧 s.54
6 USB(TypeA) bağlantı noktası	Bellekler veya dijital fotoğraf makineleri USB uyumlu bağlantı noktasına takıldığında, bir JPEG görüntü slayt gösterisi yansıtır. 🔧 s.28 Ayrıca isteğe bağlı Belge Kamerasına da bağlanır.
7 USB göstergesi	Yukarıda anlatıldığı şekilde USB(TypeA) bağlantı noktasına bağlanan USB aygıtının durumunu gösterir. Kapalı: Bir USB aygıtı bağlı değil Turuncu Işık Açık: Bir USB aygıtı bağlı Yeşil Işık AÇIK: USB aygıtı çalışıyor Kırmızı Işık AÇIK: Hata

Ad	İşlev
<p>8 <b>Computer2 Giriş Bağlantı Noktası</b></p> <p><b>Audio2 Bağlantı Noktası</b></p>	<p>Bir bilgisayardan gelen görüntü sinyalleri ve diğer video kaynaklarından gelen bileşen video sinyallerinin girişini sağlar.</p> <p>Ses girişi için Computer2 giriş bağlantı noktasına bağlı cihazın ses çıkış bağlantı noktasına bağlanır. Ayrıca giriş kaynağı aşağıdakilerden biri ise ve projektörden ses çıkışı almak istiyorsanız ses kaynağını Audio2 bağlantı noktasına bağlayın.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- USB: USB(TypeA) bağlantı noktasına bağlı bir USB depolama aygıtından slayt gösterisi yaparken veya isteğe bağlı Belge Kamerasından yansıtma yaparken</li> <li>- USB Display</li> <li>- LAN</li> </ul> <p>🔗 <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a></p>
9 <b>LAN Bağlantı Noktası</b>	<p>LAN kablосуna ve ardından bir ağı bağlanır. 🔗 <a href="#">s.37</a></p>
<p>10 <b>Computer1 giriş bağlantı noktası</b></p> <p><b>Audio1 Bağlantı Noktası</b></p>	<p>Bir bilgisayardan gelen görüntü sinyalleri ve diğer video kaynaklarından gelen bileşen video sinyallerinin girişini sağlar.</p> <p>Ses girişi için Computer1 giriş bağlantı noktasına bağlı cihazın ses çıkış bağlantı noktasına bağlanır.</p> <p>🔗 <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a></p>
11 <b>Mikrofon (Mic) giriş bağlantı noktası</b>	<p>Bir mikrofona bağlanır. 🔗 <a href="#">s.36</a></p>
12 <b>Ses Çıkışı (Audio Out) bağlantı noktası</b>	<p>Yansıtılmakta olan görüntülerin seslerinin ya da Mikrofon (Mic) giriş bağlantı noktasından alınan seslerin harici bir hoparlörden verilmesini sağlar. 🔗 <a href="#">s.36</a></p>

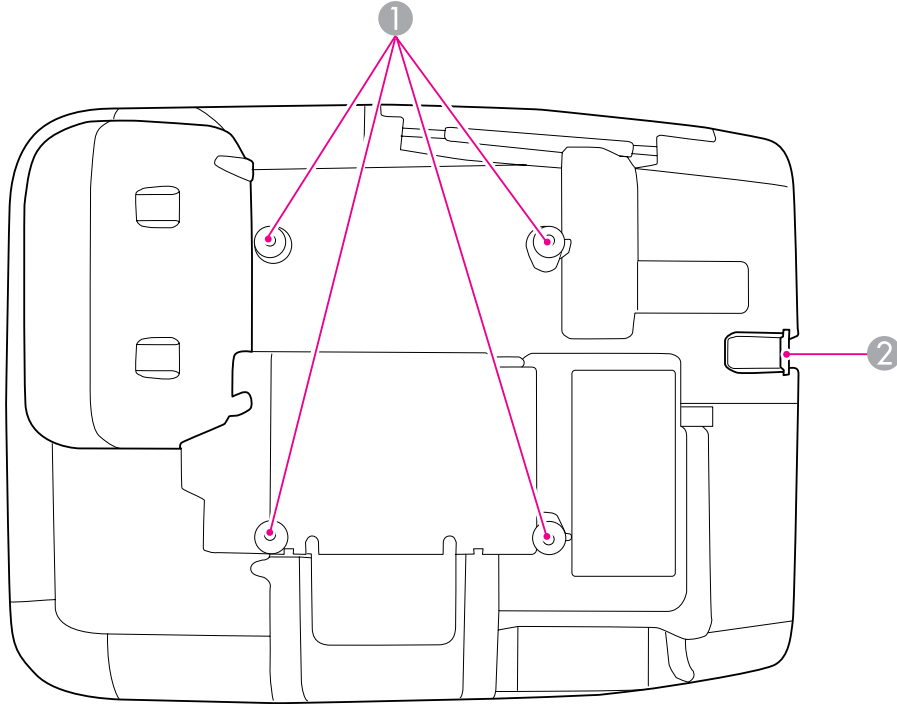
## Taban (Kayan Plakalı)

Gönderim sırasında projektörün ana ünitesine bir kayan plaka takılır.



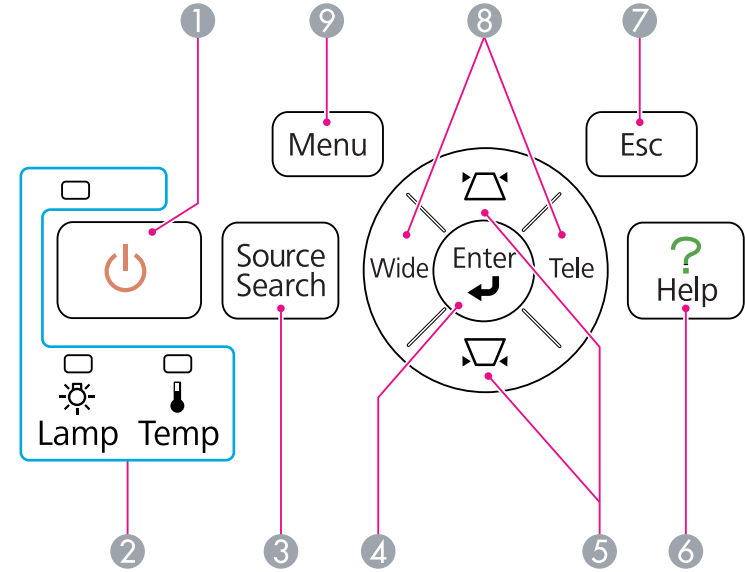
Ad	İşlev
1 <b>Kayan plaka</b>	<p>Projektörü duvara monte ederken bu plakayı ayar plakasına bağlayın. 🔗 <a href="#">Kurulum Kılavuzu</a></p>
2 <b>Güvenlik kablosu kurulum noktası</b>	<p>Piyasada satılan bir kablo kilidini buradan geçirin ve yerine sabitleyin. 🔗 <a href="#">s.53</a></p>

## Taban (Kayan Plakasız)



Ad	İşlev
1 Tavan askısı tespit noktaları (dört nokta)	Projektörü tavan veya duvara monte ederken tavan askısı tespit noktalarını piyasada mevcut bir tavan askısına veya duvar konsoluna bağlayın. Ayrıntılar için tavan askısı veya duvar konsolu ile verilen belgelere bakınız.
2 Güvenlik kablosu kurulum noktası	Piyasada satılan bir kablo kilidini buradan geçirin ve yerine sabitleyin. <a href="#">s.53</a>

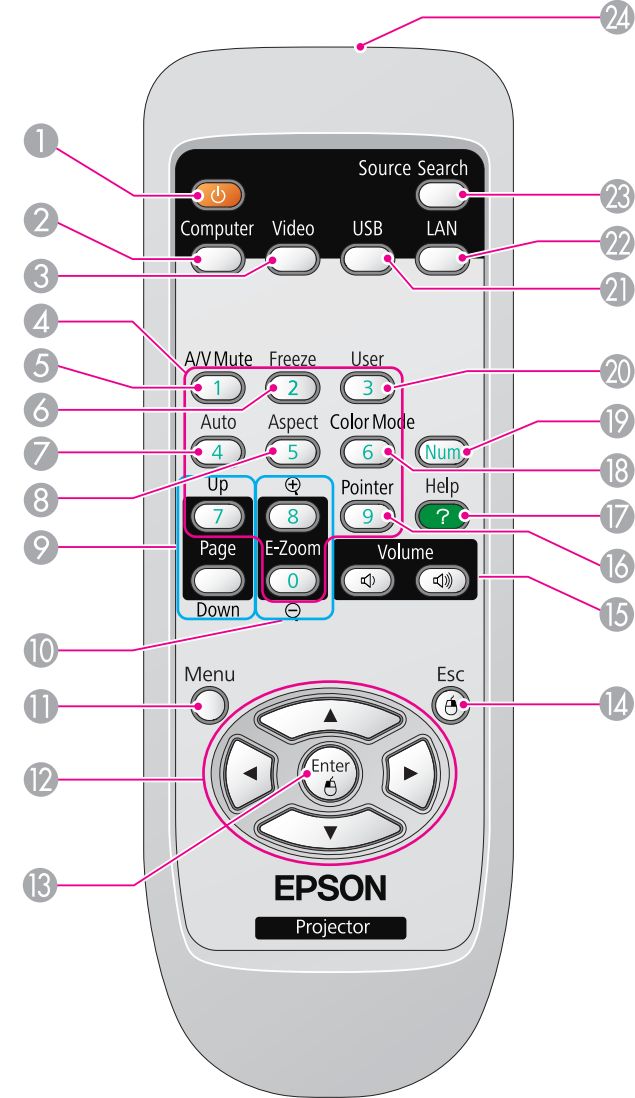
## Kontrol paneli



Ad	İşlev
1 [P] düğmesi	Projektörü açar veya kapatır. ☛ <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
2 Durum göstergeleri	Göstergelerin rengi ve yanıp sönmeleri veya sürekli yanmaları projektör durumunu belirtir. ☛ <a href="#">s.95</a>
3 [Source Search] düğmesi	Projektöre bağlı olan ve bir görüntü gönderen bir sonraki giriş kaynağını seçer. ☛ <a href="#">s.21</a>
4 [Enter] düğmesi	Bilgisayar görüntü sinyali yansıtılırken basıldığında, bu düğme en iyi görüntüyü yansıtmak üzere İzleme-Senkronizasyon ve Konum öğelerini otomatik olarak ayarlar. Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken bu düğmeye basılırsa mevcut öğe onaylanır ve bir sonraki seviyeye geçer. ☛ <a href="#">s.73</a>

Ad	İşlev
5 [↶][↷] düğmeleri	Ekran Yerleşimi distorsiyonunu düzeltir. Ancak aşağıdaki durumlarda, bu düğmeler [▲] ve [▼] düğmeleri gibi işlev görür. – 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. ☞ <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i> , s.73
6 [Help] düğmesi	Sorun olduğunda yapmanız gerekeni gösteren Yardım ekranını görüntüler ve kapatır. ☞ s.94
7 [Esc] düğmesi	Geçerli işlevi durdurur. Yapılandırma Menüsü görüntülenirken bu düğmeye basılırsa bir önceki menü seviyesine geçiş yapılır. ☞ s.73
8 [Wide][Tele] düğmesi	Tele/Geniş ayarı yapar. Yansıtma ekranının boyutunu azaltmak için [Tele] düğmesine, yansıtma ekranının boyutunu büyütmek için [Wide] düğmesine basın. Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken bu düğmeler, menü öğeleri ve ayar değerlerini seçen [◀][▶] düğmeleri gibi işlev görür. ☞ <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i>
9 [Menu] düğmesi	Yapılandırma Menüsünü görüntüler ve kapatır. ☞ s.73

## Uzaktan Kumanda



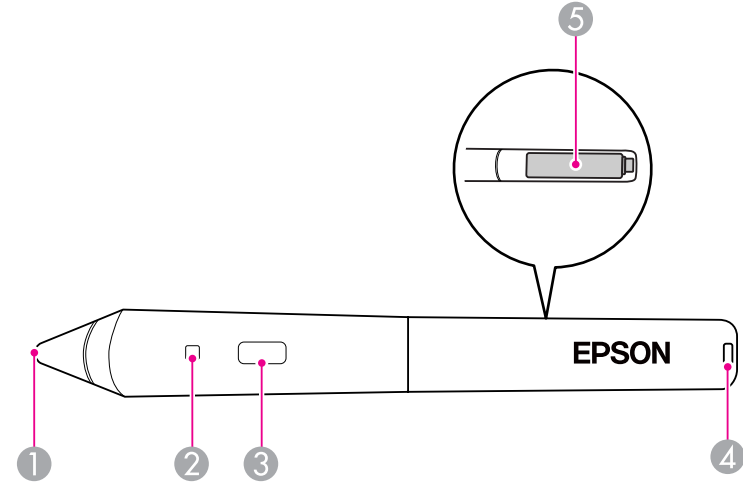


Ad	İşlev
1 [⏻] düğmesi	Projektörü açar veya kapatır. 🔊 <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i>
2 [Computer] düğmesi	Düğme her basıldığında alınan görüntüler Bilgisayar1 giriş bağlantı noktası ve Bilgisayar2 giriş bağlantı noktası arasında değişir. 🔊 <i>s.22</i>
3 [Video] düğmesi	Düğme her basıldığında alınan görüntüler Video giriş bağlantı noktası ve S-Video giriş bağlantı noktası arasında değişir. 🔊 <i>s.22</i>
4 Sayı tuşları	Şifre girerken kullanın. 🔊 <i>s.50</i>
5 [A/V Mute] düğmesi	Görüntüleri ve sesi geçici olarak açar ve kapatır. 🔊 <i>s.40</i>
6 [Freeze] düğmesi	Görüntü oynatmayı duraklatır veya devam ettirir. 🔊 <i>s.41</i>
7 [Auto] düğmesi	Bilgisayar görüntü sinyali 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. 🔊 <i>s.41</i>
9 [Page] düğmeleri ([Up]) ([Down])	Kablosuz Fare işlevini, USB Display işlevini kullanırken veya giriş kaynağı, LAN üzerinden önceki/sonraki sayfa geçişini destekleyen uygulama yazılımının bir dosyasını yansıtırken bu düğmelere basarak önceki ve sonraki sayfaya geçiş yapabilirsiniz. 🔊 <i>s.48</i>
10 [E-Zoom] düğmeleri (⊕)(⊖)	Yansıtma boyutunu değiştirmeden görüntüyü büyütür veya küçültür. 🔊 <i>s.47</i>
11 [Menu] düğmesi	Yapılandırma Menüsünü görüntüler ve kapatır. 🔊 <i>s.73</i>
12 [↔][↔] [↔][↔] düğmeleri	Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken bu düğmelere basılması menü öğelerini ve ayar değerlerini seçer. 🔊 <i>s.73, s.94</i> Kablosuz Fare işlevi sırasında, fare işaretçisi düğmenin basıldığı yönde hareket eder. 🔊 <i>s.48</i>

Ad	İşlev
13 [Enter] düğmesi	Bir Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranı görüntülenirken geçerli seçimi kabul eder, bu seçime girer ve bir sonraki seviyeye geçer. 🔊 <i>s.73, s.94</i> Kablosuz Fare işlevi kullanılırken faredeki sol tuş görevini görür. 🔊 <i>s.48</i>
14 [Esc] düğmesi	Geçerli işlevi durdurur. Yapılandırma menüsü görüntülenirken basıldığında bir önceki seviyeye döner. 🔊 <i>s.73, s.94</i> Kablosuz Fare işlevi kullanılırken faredeki sağ tuş görevini görür. 🔊 <i>s.48</i>
15 [Volume] düğmeleri (⏮) (⏭)	(⏮) Ses Düzeyini azaltır. (⏭) Ses Düzeyini artırır. 🔊 <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"><b>⚠ Dikkat</b> Ses düzeyi yüksek olarak ayarlıyken başlatmayın. Ses düzeyinde ani yükseliş işitme kaybına neden olabilir. Gücü kapatmadan önce daima ses seviyesini düşürün, gücü açtığınızda sesi kademeli olarak artırın.</div>
16 [Pointer] düğmesi	Ekran işaretçisini etkinleştirmek için bu düğmeye basın. 🔊 <i>s.46</i>
17 [Help] düğmesi	Sorun oluştuğunda yapmanız gerekeni gösteren Yardım ekranını görüntüler ve kapatır. 🔊 <i>s.94</i>
18 [Color Mode] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında Renk Modu değişir. 🔊 <i>s.39</i>
19 [Num] düğmesi	Şifre girerken kullanın. 🔊 <i>s.50</i>

Ad	İşlev
20 [User] düğmesi	Mevcut beş Yapılandırma Menü ögesinden sık kullanılan herhangi bir ögeyi seçin ve o ögeyi bu düğmeye atayın. Düğmeye basıldığında atanan menü ögesinin seçim/ayarlar ekranı görüntülenir, böylece tek tuşlu ayarlar/ayarlamalar yapmanız sağlanır. <a href="#">s.76</a> <b>Enerji Tüketimi</b> menüsü varsayılan ayar olarak atanmıştır.
21 [USB] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında giriş görüntüleri USB Display ve USB(TypeA) giriş bağlantı noktasına bağlı cihazlar arasında değişir. <a href="#">s.22</a>
22 [LAN] düğmesi	EasyMP Network Projection ile yansıtılan görüntüye geçiş yapar. İsteğe bağlı Quick Wireless Connection USB Key kullanılarak Quick Wireless Connection vasıtasıyla yansıtma yaparken bu düğmeye basılması o görüntüye geçiş yaptırır. <a href="#">s.22</a>
23 [Source Search] düğmesi	Bir görüntü sinyali gönderen bir sonraki aygıttan alınan görüntüye geçiş yaptırır. <a href="#">s.21</a>
24 Uzaktan kumanda ışın yayma alanı	Uzaktan kumanda sinyallerini gönderir.

## Easy Interactive Pen(sadece EB-465i/455Wi)



Ad	İşlev
1 Kalem ucu düğmesi	Farenin sol düğmesi olarak işlev görür.
2 Pil göstergesi	Bu düğmeye basıldığında kalan pil gücü varsa bu gösterge yeşil olarak yanar. Kalan pil gücü azsa yanmaz. Bu durumda pilleri değiştirin. <a href="#">s.63</a>
3 Düğme	Farenin sağ düğmesi olarak işlev görür.
4 Bileklik bağlama deliği	Piyasada mevcut bir bileklik takabilirsiniz.
5 Pil kapağı	Pilleri değiştirirken bu kapağı açın. <a href="#">s.63</a>

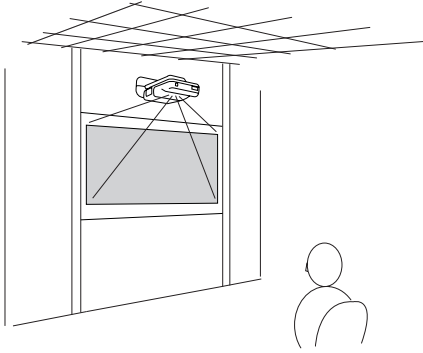


# Projektörü Kullanmanın Çeşitli Yolları

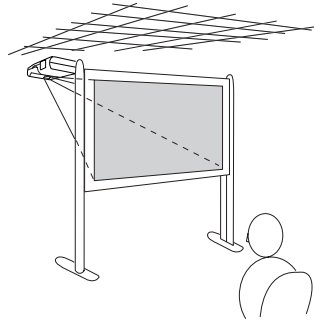
Bu bölümde sunum yaparken yararlanabileceğiniz kullanışlı işlevlerden, harici cihaz bağlamadan ve güvenlik işlevlerinden bahsedilmektedir.

Projektör ařaęıdaki üç farklı yansıtma yöntemini destekler. Kurulum yerine iliřkin kořullara göre kurun.

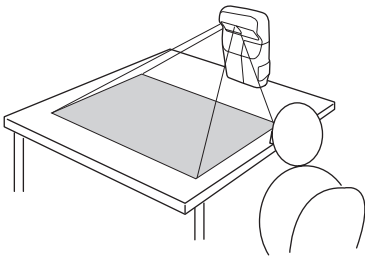
- Projektörü tavana asın ve görüntüleri ekranın önünden yansıtın. (Öne/Tavandan yansıtma)



- Projektörü tavana asın ve görüntüleri yarısaydam ekranın arkasından yansıtın. (Arkaya/Tavandan yansıtma)



- Düşey olarak kurma ve ařağıya doğru projeksiyon (Ön/Ařağı Dönük projeksiyon) (sadece EB-465i/455Wi)



Gönderim sırasında projektör, tavana asılacak ve görüntüleri ekranın önünden yansıtacak şekilde ayarlanmıřtır (Ön/Tavan).

Projeksiyon modunu, projeksiyon yöntemine uyacak şekilde deęiřtirin.



- Projeksiyon modunu, Yapılandırma menüsünden ayarlayabilirsiniz. [s.79](#)
- Ön/Tavan, Arka/Tavan veya Ön/Ařağı Dönük projeksiyondan başka bir projeksiyon yöntemi kullanmayın.

## Dikkat

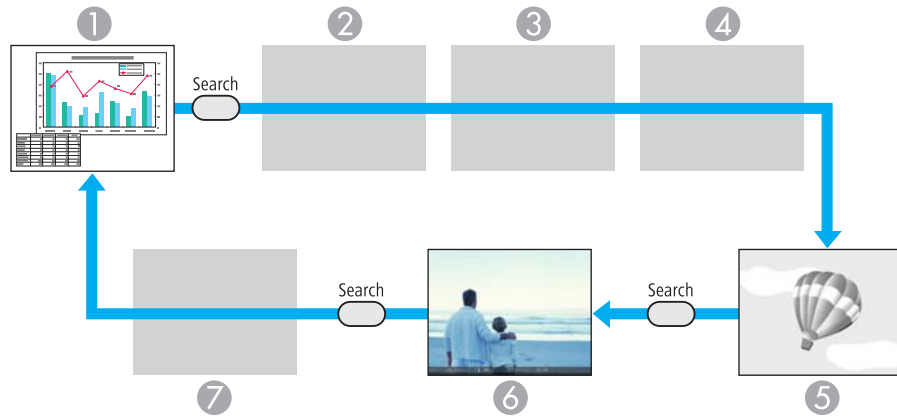
- Kurulum hakkında daha fazla bilgi edinmek için, Destek ve Servis Kılavuzu'nda verilen en yakın adrese veya yerel satıř noktanıza bařvurun. Doğru şekilde kurulmadığında kazaya ve yaralanmaya yol açabilir.
- Projektörü kurarken daima, kurulum yöntemine uygun donanım kullanın.

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 Algılama ve Yansıtılan Görüntüyü Değiştirme (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(TypeA) bağlantı noktasına takılı bir aygıttan alındığında.
- ⑦ LAN: Projektör bir bilgisayara ağ aracılığı ile bağlandığında ve görüntüler EasyMP Network Projection ögesinden yansıtıldığında.

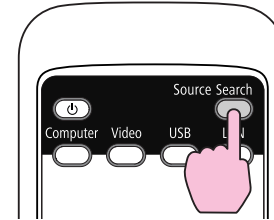
Görüntü sinyali girişi bulunmadığında atlanır.

\*USB giriş kaynağı, bir slayt gösterisinin USB(TypeA) bağlantı noktasına bağlı bir USB depolama aygıtından yapıldığını veya görüntülerin isteğe bağlı Belge Kamerasından yansıtıldığını gösterir.

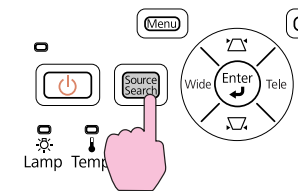
### Prosedür

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

**Uzaktan Kumanda kullanarak**



**Kontrol Panelini 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.

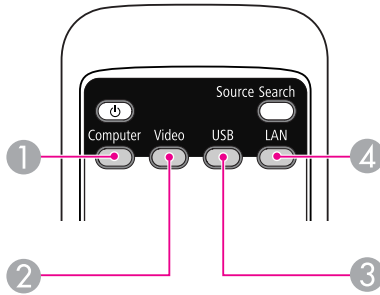


- 2 Düşme her basıldığında alınan görüntüler Video giriş bağlantı noktası ve S-Video giriş bağlantı noktası arasında değişir.
- 3 Bu düğmeye her basıldığında giriş görüntüleri USB Display ve USB(TypeA) giriş bağlantı noktasına bağlı cihazlar arasında değişir.
- 4 EasyMP Network Projection ile yansıtılan görüntülere geçiş yapar. İsteğe bağlı Quick Wireless Connection USB Key kullanılarak Quick Wireless Connection vasıtasıyla yansıtma yaparken bu düğmeye basılması o görüntüye geçiş yaptırır.

## Uzaktan Kumanda ile hedef görüntüye geçiş

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

### Uzaktan Kumanda




- 1 Düşme her basıldığında alınan görüntüler Bilgisayar1 giriş bağlantı noktası ve Bilgisayar2 giriş bağlantı noktası arasında değişir.

Projektörü bir bilgisayara bağlamak için verilen USB kablosunu kullanarak bilgisayardaki görüntüleri yansıtabilirsiniz. Bu işlev USB Display olarak adlandırılır. Sadece bir USB kablosu aracılığı ile bağlanarak, bilgisayardan görüntüler yansıtılabilir.

USB Display işlevini etkinleştirmek için Yapılandırma Menüsündeki Uzatılmış menüsünden USB Type B ögesini USB Display olarak ayarlayın.

Aşağıda USB Type B için varsayılan ayarlar gösterilmiştir.

- EB-465i/455Wi: Kapalı
- EB-460/450W: USB Display

EB-465i/455Wi için, ayarın önceden değiştirilmesi gerekir.  s.79

## Sistem Gereksinimleri

### Windows için

<b>İşletim sistemi</b>	Windows 2000 Service Pack 4 Aşağıdaki 32 bitlik işletim sistemleri: Windows XP Windows XP Service Pack 2 veya sonrası Windows Vista Windows Vista Service Pack 1 veya sonrası Windows 7 Aşağıdaki 64 bitlik işletim sistemleri: Windows 7 (Sürüm 1.50 veya üstüyle uyumlu*)
<b>İşlemci</b>	Mobile Pentium III 1.2GHz veya daha hızlı Önerilen: Pentium M 1.6GHz veya daha hızlı
<b>Hafıza Miktarı</b>	256MB veya üstü Önerilen: 512MB veya üstü
<b>Sabit Disk Boş Alan</b>	20MB veya üstü

<b>Ekran</b>	640x480 ile 1600x1200 arasında çözünürlük. 16 bit renk veya üzeri ekran rengi
--------------	--

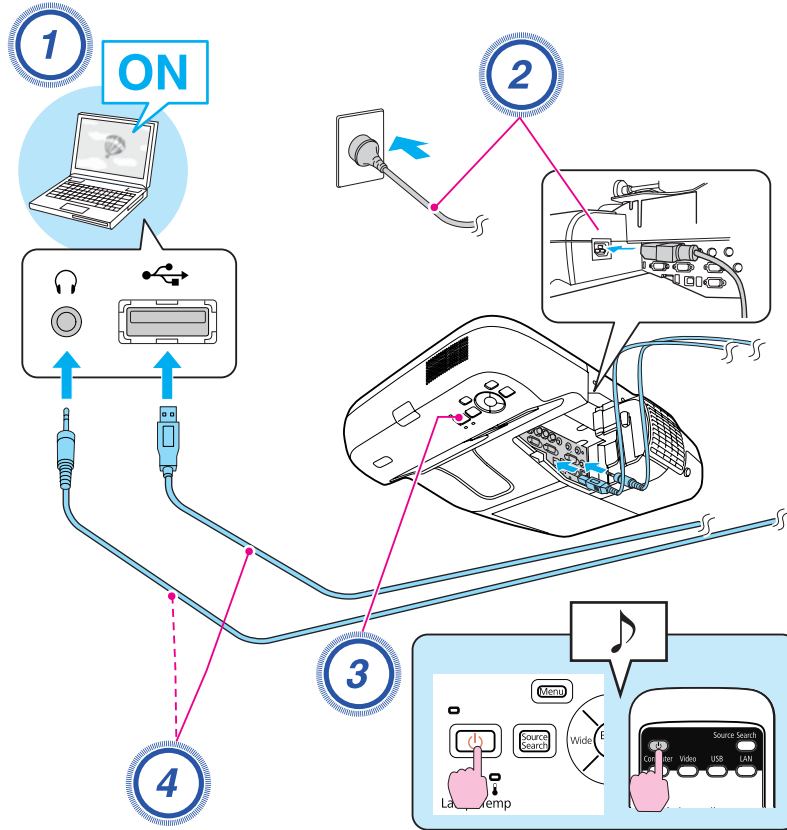
\* USB Display sürücüsünün en son sürümünü, aşağıdaki Web sitesinden indirebilirsiniz.

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

### Mac OS için

<b>İşletim sistemi</b>	Mac OS X 10.5.1 veya üstü Mac OS X 10.6.x
<b>İşlemci</b>	Power PC G4 1GHz veya daha hızlı Önerilen: Intel Core Duo 1.83GHz veya daha hızlı
<b>Hafıza Miktarı</b>	512MB veya üstü
<b>Sabit Disk Boş Alan</b>	20MB veya üstü
<b>Ekran</b>	640x480 ile 1680x1200 arasında çözünürlük. 16 bit renk veya üzeri ekran rengi

## Bağlantı Kurma



### Prosedür

- 1 Bilgisayarı açın.
- 2 Güç kablosunu bağlayın (ürünle verilir).
- 3 Projektörü açın.

4

USB kablosunu bağlayın.

Ses çıkışı projektörün hoparlöründen alınacaksa (piyasada mevcut) bir ses kablosunu Audio2 bağlantı noktasına bağlayın.

• "İlk kez bağlanma" s.24

• "İkinci seferden itibaren" s.27

### Dikkat

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

## İlk kez bağlanma

İlk bağlantıda sürücünün yüklenmesi gerekmektedir. Windows ve Mac OS için prosedür farklıdır.

### Prosedür

#### Windows için

1

Sürücü kurulumu otomatik olarak başlar.

Windows 2000 kullanıyorsanız bilgisayarınızda **Bilgisayarım** - EPSON\_PJ\_UD - EMP\_UDSE.exe dosyasına çift tıklayın.





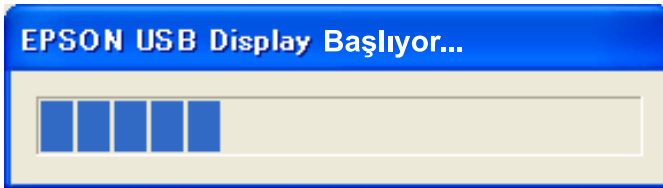
Kullanıcı yetkisi ile Windows 2000 altında çalışan bir bilgisayar kullanıldığında, kurulum sırasında bir Windows hata mesajı görüntülenir ve yazılımı kuramayabilirsiniz. Bu durumda, Windows'u en son sürüme güncelleştirmeye çalışın, yeniden başlatın ve ardından tekrar bağlanmayı deneyin.

Ayrıntılar için Destek ve Servis Kılavuzu'nda verilen en yakın adrese başvurun. [Epson Projektör İletişim Listesi](#)

2

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

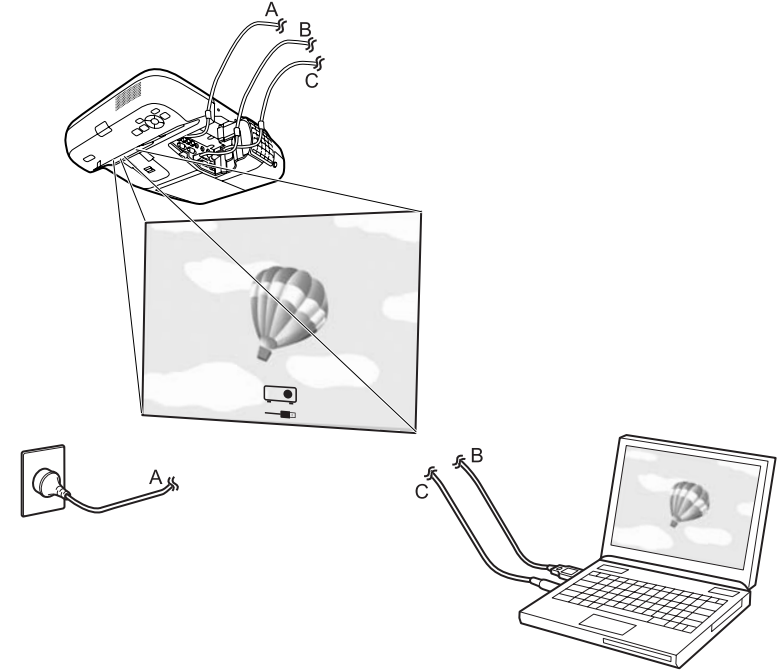
Sürücü kurulmadıysa, USB Display'i başlatamazsınız. Sürücüyü yüklemek için **Kabul et** öğesini seçin. Kurulumu iptal etmek istiyorsanız, **Reddet**'i tıklatın.



3

**Bilgisayar görüntüleri yansıtılır.**

Bilgisayar görüntülerinin yansıtılması belli bir süre alabilir. Bilgisayar görüntüleri yansıtılana kadar, ekipmanı olduğu halde bırakın ve USB kablosunu sökmeğin veya projektörü kapatmayın.





- Otomatik olarak kurulmaz ise, bilgisayar üzerindeki **Bilgisayarım - EPSON\_PJ\_UD - EMP\_UDSE.EXE** ögesini çift tıklayın.
- Herhangi bir sebeple hiçbir şey yansıtılmıyorsa, bilgisayarınızda **Tüm Programlar - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Vx.xx** seçeneğini tıklatın.
- Fare imleci bilgisayar ekranında titreşirse **Tüm Programlar - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Vx.x** ögesini tıklatın ve **Katmanlı pencereyi gönder** onay kutusundaki işareti kaldırın.
- Sürücüyü kaldırmak için, **Denetim Masası - Program Ekle/Kaldır** seçeneğini açın ve **Epson USB Display** uygulamasını kaldırın.
- Bağlantıyı kesme  
Sadece USB kablosunu sökerek projektörün bağlantısı kesilebilir. Windows'un **Donanımı Güvenle Kaldır** özelliğini kullanmanız gerekmez.

Bir dahaki sefere bağlarken bkz.  "İkinci seferden itibaren" s.27.

### Mac OS için

- 1 **USB Display uygulamasının setup klasörü, Finder içinde görüntülenir.**
- 2 **"USB Display Installer" simgesini çift tıklatın.**
- 3 **Kurulum için ekrandaki talimatları izleyin.**
- 4 **Lisans Sözleşmesi ekrana geldiğinde "Kabul et" düğmesini tıklatın.**

Yönetici parolasını girin ve kurulumu başlatın.

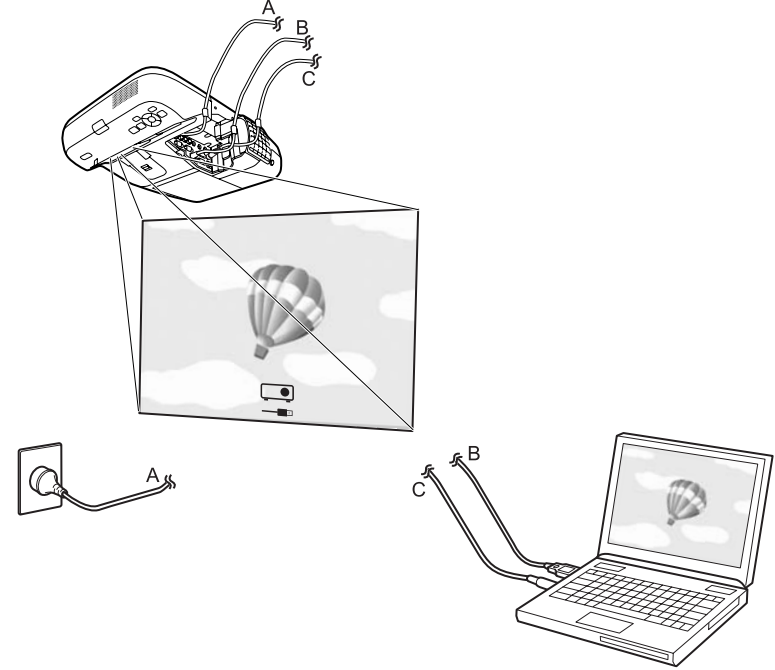
**Kabul et** seçeneğini seçmezseniz USB Display başlatılmaz. Yansıtmayı iptal etmek istiyorsanız, **Reddet**'i tıklatın.

Kurulum tamamlandığında Dock içinde ve menü çubuğunda USB Display simgesi gösterilir.



### Bilgisayar görüntüleri yansıtılır.

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



- USB Display setup klasörü Finder içinde otomatik olarak gözükmezse bilgisayarınızda **EPSON PJ\_UD - USB Display Installer** dosyasını çift tıklatın.
- Herhangi bir nedenle hiçbir şey yansıtılmazsa Dock içindeki **USB Display** simgesine tıklayın.
- Dock içinde **USB Display** simgesi yoksa Uygulamalar klasöründen **USB Display** uygulamasını başlatın.
- Sürücüyü kaldırmak için, Uygulamalar klasörünün Araç klasöründeki **USB Display UnInstaller** ögesini başlatın.

### Dikkat

- USB Display ögesini ayırmak için menü çubuğu simgesine veya Dock simgesine tıklayın, görüntülenen menüden **Söndürmek** ögesini seçin ve ardından USB kablosunu ayırın.
- Dock simge menüsünden **Quit** ögesini seçerseniz USB kablosunu bağladığınızda USB Display otomatik olarak başlamaz.

### İkinci seferden itibaren

#### Bilgisayar görüntüleri yansıtılır.

Bilgisayar görüntülerinin yansıtılması belli bir süre alabilir. Lütfen bekleyin.



#### Windows için

- DirectX işlevlerinin bir kısmını kullanan uygulamalar doğru gösterilmeyebilir.
- Bağlantıyı kesme  
Sadece USB kablosunu sökerek projektörün bağlantısı kesilebilir. **Donanımı Güvenle Kaldır** özelliğini kullanmanız gerekmez.
- Windows Media Center'dan yansıtırken sınırlamalar  
Windows Media Center tam ekran modundayken görüntüler yansıtılamaz. Görüntüler yansıtmak için pencere görünümü moduna geçiş yapın.

#### Mac OS için

Görüntüler yansıtılmazsa, Uygulamalar klasöründen **USB Display** uygulamasını başlatın.

## Slayt Gösterisi Kullanılarak Yansıtılabilecek Dosyalar

Projektöre bağlanan USB depolama aygıtında ve dijital fotoğraf makinesinde kayıtlı dosyaları doğrudan yansıtmak için, Slayt Gösterisi'ni kullanabilirsiniz.



Güvenlik işlevleri kullanan USB depolama aygıtlarını kullanamayabilirsiniz.

## Slayt Gösterisi kullanılarak yansıtılabilecek dosyaların özellikleri

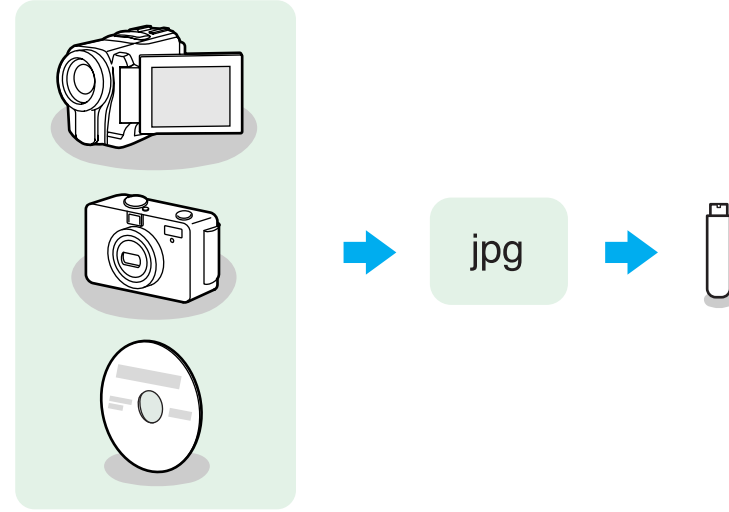
Tür	Dosya Türü (Uzantı)	Notlar
Hareketsiz görüntü	.jpg	Aşağıdakiler yansıtılamaz. - CMYK renk modu formatı - İleri giden format - 4608x3072'den büyük çözünürlüklü görüntüler - ".jpeg" uzantılı dosyalar JPEG dosyalarının özelliklerinden dolayı sıkıştırma oranı çok yüksekse görüntüler düzgün yansıtılamaz.





- Bir USB bağlantılı sabit disk kullanırken AC adaptörlü güç kaynağı kullanmanızı öneririz.
- Projektör bazı dosya sistemlerini desteklemez, bu nedenle Windows ile biçimlendirilmiş ortam kullanın.
- Ortamı FAT16/32 olarak biçimlendirin.

## Slayt Gösterisi kullanım örnekleri

USB aygıtı ve başka ortama kayıtlı görüntülerin yansıtılması



Örnek 1: Birden çok görüntü hazırlama ve kesintisiz olarak yansıtma (Slayt Gösterisi)  [s.32](#)

Örnek 2: Resim dosyalarını teker teker seçme ve yansıtma  [s.31](#)

## Slayt Gösterisi Temel İşlemleri

Slayt Gösterisi, dijital fotoğraf makineleri ve USB depolama aygıtlarında saklanan resim dosyalarını oynatmanıza ve yansıtmanıza olanak verir. Bu bölümde Slayt Gösterisi'nin temel olarak nasıl çalıştığı açıklanmıştır.

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

### Slayt Gösterisi'ni başlatma ve bitirme

Slayt Gösterisi'ni Başlatma

#### Prosedür

1

**Yansıtılan görüntüyü USB olarak değiştirin.**

☞ s.21

2

**USB depolama aygıtını veya dijital fotoğraf makinesini projektöre bağlayın.**

☞ s.34

Slayt Gösterisi başlar ve dosya listesi ekranı görüntülenir.

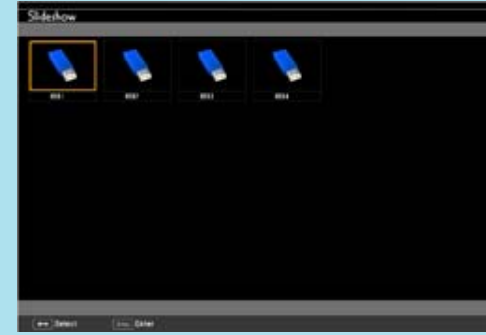
Slayt Gösterisi'nden Çıkma

#### Prosedür

**Slayt Gösterisi'ni kapatmak için, USB aygıtını projektördeki USB(TypeA) bağlantı noktasından çıkartın. Dijital fotoğraf makinesi, sabit disk veya diğer cihazlar için cihazı kapatın ve ardından cihazı ayırın.**



- Bir hafıza kartını USB kart okuyucuya takarak okuyucuyu da projektöre bağlayabilirsiniz. Ancak piyasada mevcut bazı kart okuyucular projektörle uyumlu olmayabilir.
- Aşağıdaki ekran (Sürücüyü seçin ekranı) görüntülendiğinde, kullanmak istediğiniz sürücüyü seçmek için [◀][▶] düğmelerini kullanın ve [Enter] düğmesine basın.



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

### Slayt Gösterisi temel işlemleri

Aşağıda Slayt Gösterisi kullanılarak görüntülerin oynatılması ve yansıtılması prosedürleri anlatılmıştır.

#### Prosedür

1

**İmleci hedef dosya veya klasörün üzerine getirmek için [◀][▶][◀][▶] düğmelerini kullanın.**



1 İmleç

- JPEG dosyaları, küçük resimler halinde görüntülenir (dosya içeriği küçük resimler halinde görüntülenir).
- JPEG dosyasına bağlı olarak, küçük resim gösterilmeyebilir. Bu durumda bir dosya sembolü görüntülenir.



O sırada açık olan pencerede tüm dosyalar ve klasörler aynı anda görüntülenemiyorsa, uzaktan kumandadaki [Page] (Down) düğmesine basın veya imleci ekranın alt kısmındaki **Sonraki sayfa** düğmesinin üzerine getirip [Enter] düğmesine basın. Önceki ekrana dönmek için, uzaktan kumandadaki [Page] (Up) düğmesine basın veya imleci ekranın üst kısmındaki **Önceki sayfa** düğmesinin üzerine getirip [Enter] düğmesine basın.

2

**[Enter] düğmesine basın.**

Seçilen görüntü ekrana gelir.

Bir klasör seçildiğinde, seçilen klasördeki dosyalar görüntülenir. Açılan ekranda **Baş a dön**'ü seçin ve önceki ekrana geri dönmek için [Enter] düğmesine basın.

## Görüntüleri döndürme

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


JPEG görüntülerini aşağıdaki şekilde döndürün.

### Prosedür

1

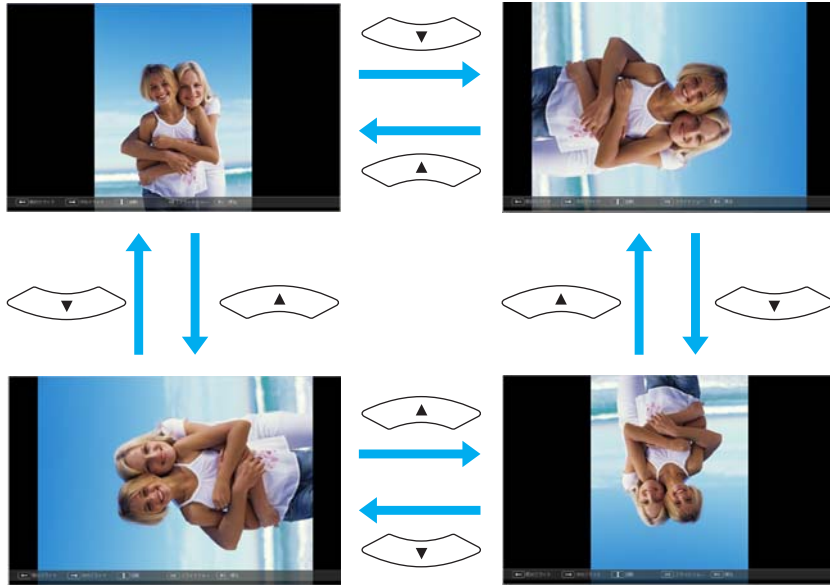
**Resimleri JPEG formatında oynatın veya Slayt Gösterisi yapın.**

JPEG formatlı görüntüleri oynatmak için  [s.31](#)

Slayt Gösterisi yapmak için  [s.32](#)

2

**Bir JPEG görüntüsünü gösterilirken [] düğmesine veya [] düğmesine basın.**



## Görüntü Dosyalarının Yansıtılması

USB depolama aygıtındaki görüntü dosyaları ile dijital fotoğraf makinesindeki görüntü dosyaları Slayt Gösterisi kullanılarak aşağıdaki iki şekilde yansıtılabilir.

- Seçilen görüntü dosyalarının yansıtılması  
Tek bir dosyanın içeriğini yansıtmak için kullanılan bir işlemdir.
- Bir klasörde yer alan tüm görüntü dosyalarının yansıtılması (Slayt Gösterisi)  
Bir klasörde yer alan dosya içeriğinin birer birer sırayla yansıtılmasına yarayan bir işlemdir.






### Dikkat

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

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

## Görüntülerin yansıtılması

### Prosedür

- 1 **Slayt Gstr.'ni başlatın.**  **s.29**  
Dosya listesi ekranı görüntülenir.
- 2 **İmleci yansıtılacak görüntü dosyasının üzerine getirmek için**     **düğmelerini kullanın.**



1 Görüntü dosyası

- 3 **[Enter] düğmesine basın.**  
Görüntü oynatılmaya başlar.




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




### Bir klasörde yeralan tüm görüntü dosyalarının sırayla yansıtılması (Slayt Gösterisi)

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



Slayt Gösterisi yaparken dosyaları otomatik olarak değiştirmek için Slayt Gstr. içindeki **Seçenek** menüsünden **Ekran değiştirme süresi**'ni **Hayır** dışında bir seçeneğe ayarlayın. Varsayılan ayar **3 saniye**'dir.  "Görüntü Dosyası Görünüm Ayarları ve Slayt Gösterisi İşletim Ayarları" s.33

### Prosedür

- 1 Slayt Gstr.'ni başlatın.  s.29  
Dosya listesi ekranı görüntülenir.
- 2  düğmelerini kullanarak imleci, Slayt Gstr. tarafından oynatılacak klasörün üzerine getirin ve [Enter] düğmesine basın.
- 3 Dosya listesi ekranının alt kısmından Slayt Gstr.'ni seçip [Enter] düğmesine basın.  
Slayt Gösterisi başlar ve klasördeki görüntüler sırayla, birer birer, otomatik olarak yansıtılır.  
Son dosya da yansıtıldığında, dosya listesi tekrar otomatik görüntülenir. Seçenek ekranında **Devamlı Oynat** ayarını **Açık** olarak belirlerseniz yansıtma, sona ulaştıktan sonra tekrar baştan başlayacaktır.  "Görüntü Dosyası Görünüm Ayarları ve Slayt Gösterisi İşletim Ayarları" s.33  
Bir Slayt Gösterisi'nin yansıtılması sırasında bir sonraki sayfaya, bir önceki sayfaya gidebilir veya oynatmayı durdurabilirsiniz.



**Seçenek** ekranındaki **Ekran değiştirme süresi Hayır** seçeneğine ayarlanırsa Slayt Gösterisini Oynat'ı seçtiğinizde dosyalar otomatik olarak değişmez. Sonraki dosyayı yansıtmak için, uzaktan kumandadaki [Enter] düğmesine veya [Page] (Down) düğmesine basın.



## Görüntü Dosyası Görünüm Ayarları ve Slayt Gösterisi İşletim Ayarları

Dosya görüntüleme sırasını ve Slayt Gösterisi işlemlerini Seçenek ekranında yapabilirsiniz.

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

### Prosedür

**1** [↩][⏮][⏭][⏩] düğmelerini kullanarak imleci görüntüleme koşullarını değiştirmek istediğiniz klasörün üzerine getirin ve [Esc] düğmesine basın. Görüntülenen alt menüden "Seçenek" ögesini seçip [Enter] düğmesine basın.

**2** Aşağıdaki Seçenek ekranı görüntülendiğinde, tüm öğeleri ayarlayın.

İmleci değiştirmek istediğiniz öğe ayarının üzerine getirin ve ayarı etkinleştirmek için [Enter] düğmesine basın.

Aşağıdaki tabloda her bir öğenin ayrıntıları gösterilmektedir.




<b>Gösterme sırası</b>	Görüntülenecek dosyaların sırasını belirleyebilirsiniz. Dosyaların sıralamasını ister Ada gö. sır ister Tar.gö.sır. olarak seçebilirsiniz.
<b>Devamlı Oynat</b>	Slayt Gösterisi'nin tekrarlanıp tekrarlanmayacağını belirleyin.
<b>Ekran değiştirme süresi</b>	Slayt Gösterisini Oynat içerisinde tek bir dosyanın görüntüleneceği süreyi ayarlayabilirsiniz. Hayır (0) ile 60 Saniye arasında bir süre belirleyebilirsiniz. Hayır seçeneğini seçerseniz, otomatik oynatma devre dışı kalır.

**3** [↩][⏮][⏭][⏩] düğmelerini kullanarak imleci, "Tamam" üzerine getirin ve [Enter] düğmesine basın.

Ayarlar uygulanır.


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

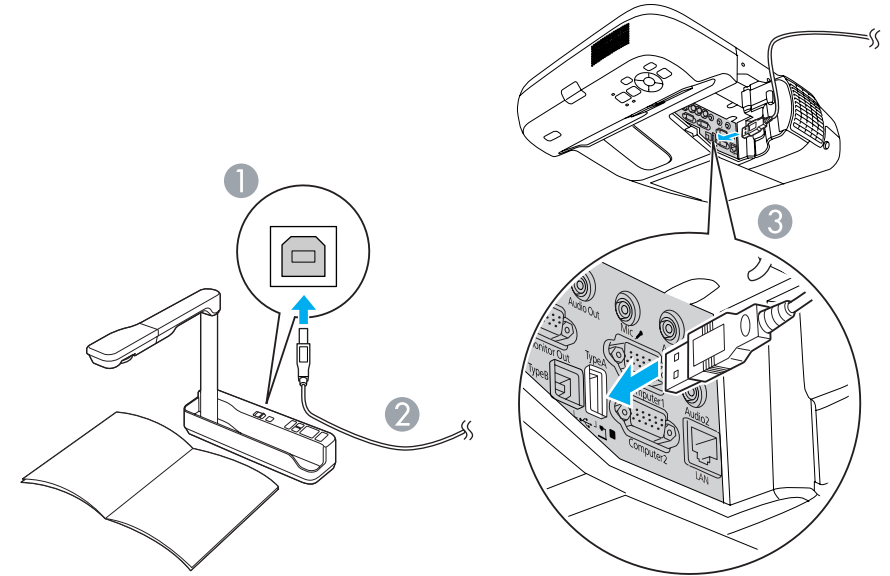
## USB Aygıtlarının Bağlanması ve Çıkartılması

Projektöre USB bellekler ve USB uyumlu dijital fotoğraf makineleri, sabit disk sürücüler ve isteğe bağlı Belge Kamerası bağlanabilir. Bağlı dijital fotoğraf makinesi üzerindeki görüntü dosyaları veya bağlı USB depolama aygıtındaki JPEG dosyaları Slayt Gösterisi şeklinde oynatılabilir.  " Slayt Gösterisi Kullanarak Sunum" [s.28](#)

İsteğe bağlı Belge Kamerası bağlandığında, Belge Kamerasındaki görüntüler yansıtılacaktır.

### USB aygıtlarını bağlama

Bu kısımda örneğin isteğe bağlı Belge Kamerası kullanılarak USB aygıtlarının bağlanması açıklanmaktadır. Belge Kamerası ile verilen USB kablosunu kullanarak Belge Kamerasını projektöre bağlayın. Yansıtma sırasında Belge Kamerası projektöre bağlandığında, Belge Kamerasındaki görüntülere geçmek için, uzaktan kumanda üzerindeki [USB] düğmesine veya kontrol paneli üzerindeki [Source Search] düğmesine basın.  [s.21](#)



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

### Dikkat

- USB hub kullanırsanız, işlem düzgün çalışmayabilir. USB depolama aygıtını veya dijital fotoğraf makinesini doğrudan projektöre bağlayın.
- USB-uyumlu bir sabit disk bağlanıp kullanıldığında, sabit disk ile birlikte verilen AC adaptörünü bağladığınızdan emin olun.
- Ürünle birlikte verilen ya da aygıtlarla kullanılabileceği belirtilen bir USB kablosu kullanarak dijital fotoğraf makinesini veya sabit disk projekteye bağlayın.

### USB aygıtlarının kaldırılması

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

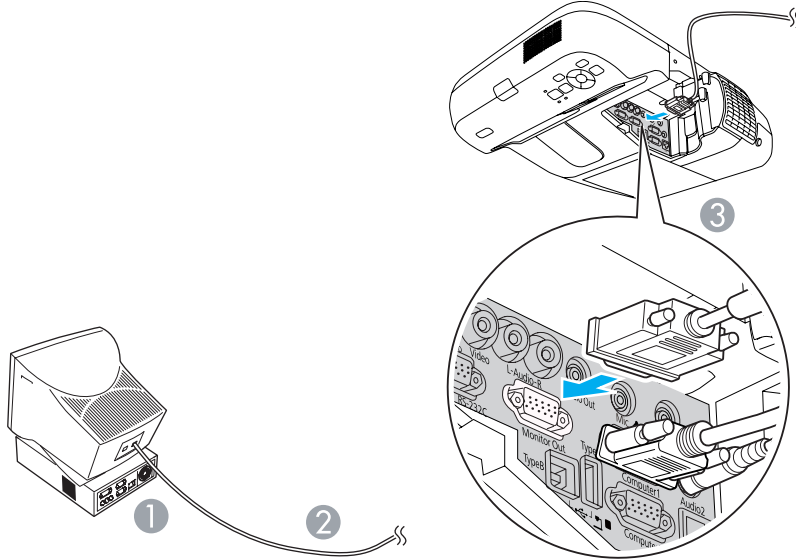
## Prosedür

### İsteęe baęlı Belge Kamerasını, projektörün USB(TypeA) baęlantı noktasından ayırın.

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

## Harici Monitör Baęlama

Bilgisayar1 giriř baęlantı noktasından alınan bilgisayar görüntülerini projektöre baęlı harici bir monitörde ve ekranda aynı anda görüntüleyebilirsiniz. Yani, ekranı göremesiniz bile sunum yapılırken yansıtılan görüntüleri harici monitörde kontrol edebilirsiniz. Harici monitörle birlikte verilen kabloyu kullanarak monitöre baęlayın.



- 1 Monitör baęlantı noktasına
- 2 Monitör ile verilen kablo

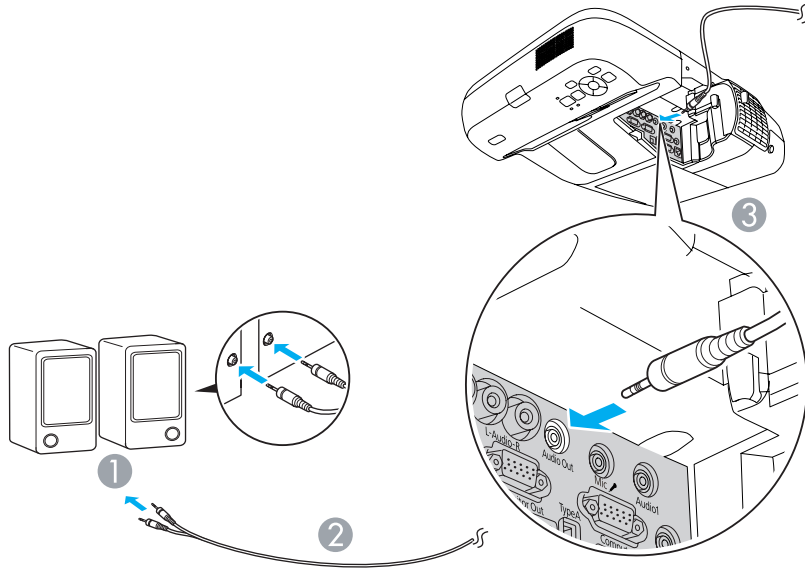
### 3 Monitör Çıkıř (Monitor Out) baęlantı noktasına



- Video giriř baęlantı noktası veya S-Video giriř baęlantı noktasına baęlı cihazdan alınan bileřen video sinyalleri veya görüntüler harici monitörde görüntülenemez.
- Ekran Yerleřimi benzeri işlevler için ayar şablonları, Yapılandırma Menüsü veya Yardım ekranları, harici monitöre gönderilmez.

## Harici Hoparlör Bağlama

Daha iyi bir ses kalitesi elde etmek için, entegre amplifikatörlü harici hoparlörleri projektörün Ses Çıkış (Audio out) bağlantı noktasına bağlayabilirsiniz. Piyasadan temin edilebilir bir ses kablosu (örneğin pimli fiş ↔ 3,5 mm'lik stereo mini fiş) ile bağlayın. Harici hoparlörlerdeki konnektör ile uyumlu bir ses kablosu kullanın.



- ① Harici ses ekipmanına
- ② Ses kablosu (piyasada bulunabilir)
- ③ Ses Çıkış (Audio Out) bağlantı noktasına

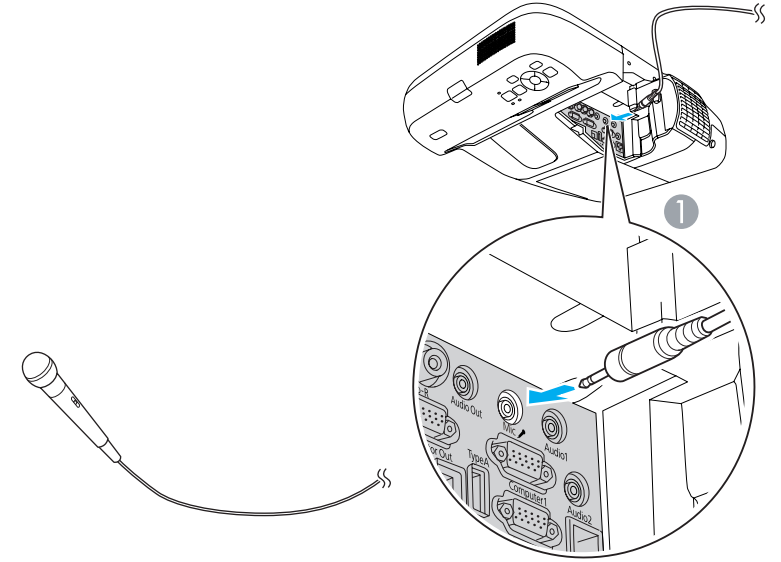


- Ses kablosu jakı Ses Çıkış (Audio Out) bağlantı noktasına takıldığında, projektörün dahili hoparlöründen ses çıkışı durur ve harici çıkışa geçer.
- Piyasadan aldığınız bir 2RCA(L/R)/stereo mini-pin ses kablosunu kullanırken, kablunun "Dirençsiz" olduğundan emin olun.

## Bir Mikrofona Bağlanma

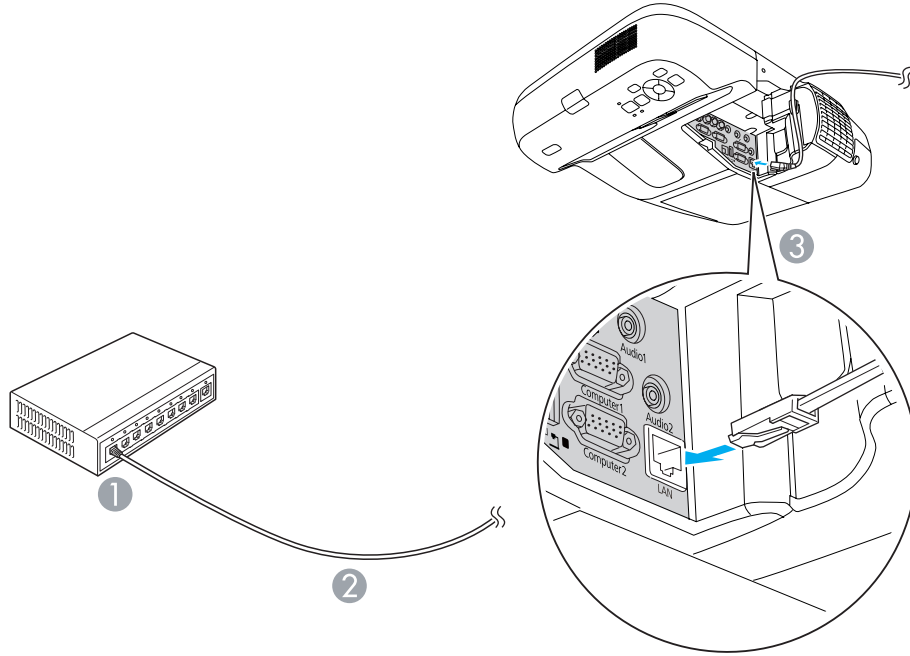
Projektörün Mikrofon (Mic) giriş bağlantı noktasına bir mikrofon bağlayarak, projektör hoparlöründen mikrofon ses çıkışı yapabilirsiniz.

Projektör, fişli güç kaynağını desteklemez.



- ① Mikrofon (Mic) giriş bağlantı noktasına


Piyasada bulunabilen 100BASE-TX veya 10BASE-T LAN kablosu ile baęlayın.



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

## Dikkat

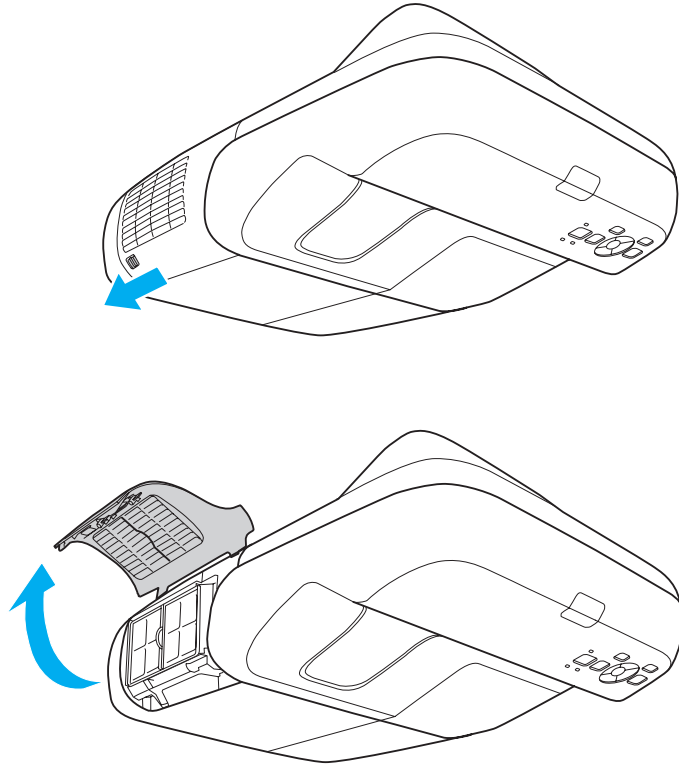
Arızaları önlemek için, 5 zırlı bir LAN kablosu kategorisi kullanın.

İsteğe bağlı kablosuz LAN ünitesini projektöre takın.  "İsteğe Bağlı Aksesuarlar ve Sarf Malzemeleri" s.118

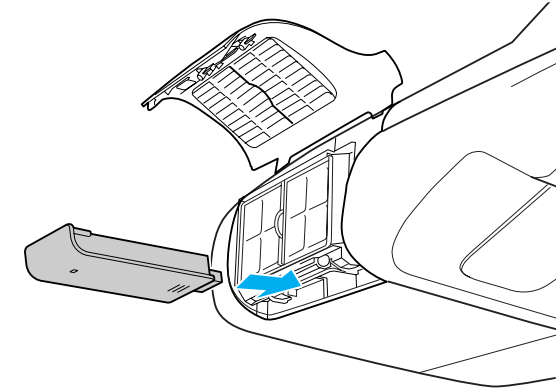
## Prosedür

### 1 Hava filtresi kapağını açın.

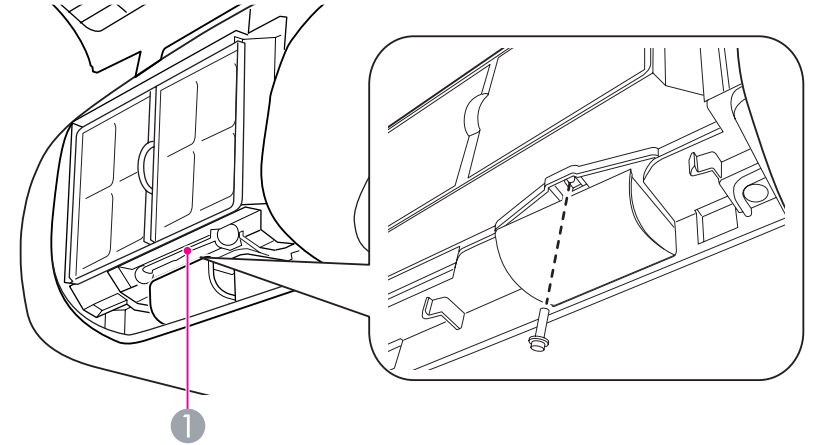
Hava filtresi kapağı açma/kapama kolunu yanlamasına kaydırın ve hava filtresi kapağını açın.



### 2 Kablosuz LAN ünitesini takın.



### 3 Ünitenin gevşek kalmasını önlemek için verilen vidayı kullanarak Kablosuz LAN ünitesini sabitleyin.



1 Kablosuz LAN ünitesi sabitleme vida boşluğu

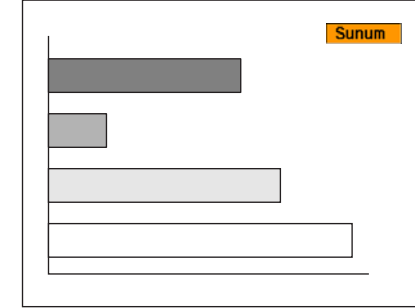
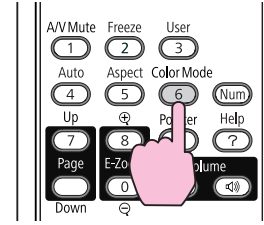
## Yansıtma Kalitesini Seçme (Renk Modu seçme)

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

Mod	Uygulama
<b>Dinamik</b>	Bu mod, aydınlık odalarda kullanım için idealdir. Bu, en parlak moddur ve gölge tonlarını başarılı bir şekilde yeniden üretir.
<b>Sunum</b>	Bu mod, aydınlık odalarda renkli malzemeler kullanılarak sunum yapılması için idealdir.
<b>Tiyatro</b>	Karanlık bir odada film izlemek için idealdir. Görüntülere doğal bir ton verir.
<b>Fotoğraf</b>	(Bilgisayar görüntü sinyalleri alınırken veya giriş kaynağı USB veya LAN ise) Fotoğraf gibi sabit görüntüleri aydınlık bir odada yansıtmak için idealdir. Görüntüler canlıdır ve kontrastı yükseltilmiştir.
<b>Spor</b>	(Bileşen Video, S-Video veya bileşik video görüntüleri yansıtıldığında) Aydınlık bir odada TV programları izlemek için idealdir. Görüntüler canlıdır ve gerçeğe yakındır.
<b>sRGB</b>	sRGB renk standardına uyan görüntüler için idealdir.
<b>Kara tahta</b>	Bu ayar, Kara tahta (yeşil tahta) üzerine yansıtma yaptığınızda bile görüntülerinize bir ekrana yansıtıyormuş gibi doğal bir renk kazandırır.
<b>Beyaz Tahta</b>	Beyaz tahta kullanarak sunumlar yapmak 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 Moduna geçer.



Renk modu ayrıca Yapılandırma Menüsündeki **Görüntü** menüsünde bulunan **Renk Modu** kullanılarak da ayarlanabilir. [s.74](#)

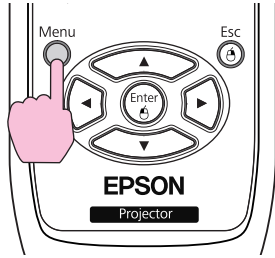
## Otomatik İris Özelliğini Ayarlama

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

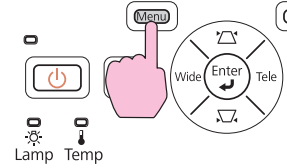
### Prosedür

- 1 [Menu] Yapılandırma Menüsü'ndeki Görüntü menüsünden Otomatik İris ögesini seçin. ➡ **"Yapılandırma Menüsünü Kullanma"**

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol Panelini kullanarak



- 2 "Açık" ögesini seçin.  
Ayar, her bir Renk Modu için kaydedilir.

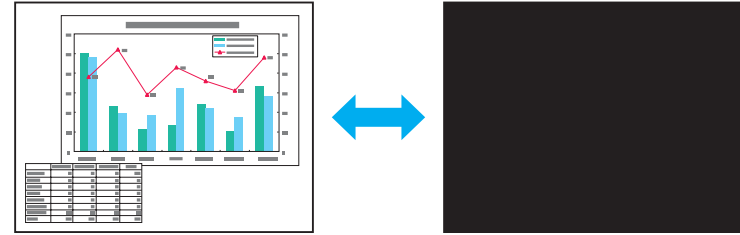
- 3 Yapılandırma Menüsü'nü kapatmak için [Menu] düğmesine basın.



Otomatik İris yalnızca **Renk Modu**, **Dinamik** veya **Tiyatro** olarak ayarlandığında ayarlanabilir.

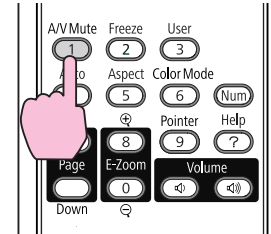
## Görüntü ve Sesi Geçici Olarak Saklama (A/V Sessiz)

Seyircinin dikkatini söylediklerinize çekmek istediğinizde ekran görüntülerini kapatmak için veya seyircinin, dosyaları değiştirmek gibi işlemleri görmesini istemediğinizde bunu kullanabilirsiniz.



### Prosedür

Uzaktan Kumanda



Düğmeye her bastığınızda, 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 dönebilirsiniz.
- Yapılandırma menüsünden **Uzatılmış - Ekran - A/V Sessiz** ayarını kullanarak A/V Sessiz ekranı olarak **Siyah**, **Mavi** veya **Logo** arasından seçim yapabilirsiniz. ➡ [s.79](#)
- A/V Sessiz açıldığında mikrofon sesi de verilir.

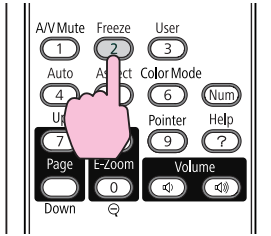


## Görüntüyü Dondurma (Dondur)

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.
- Hareketli görüntüler için ekran donukken görüntüler oynamaya devam eder, bu nedenle bu nedenle yansıtmayı ekranın dondurulduğu noktadan sürdürmek mümkün değildir.
- Yapılandırma Menüsü veya bir Yardım ekranı görüntülenirken [Freeze] düğmesine basıldığında, görüntülenen menü veya Yardım ekranı kapanır.
- E-Zoom özelliği kullanılırken Dondur özelliği çalışmaya devam eder.

## En/Boy Oranını Değiştirme

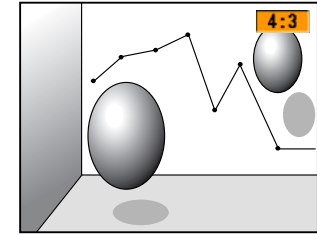
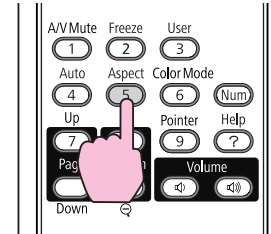
Video ekipmanı bağlandığında, dijital video şeklinde veya DVD'lere kaydedilmiş görüntülerin 16:9 geniş ekran formatında görüntülenebilmesi için En Boy Oranını ▶ değiştirin. Bilgisayar görüntülerini tam boy olarak yansıtırken En Boy Oranını değiştirin.

Değiştirme metodları ve En Boy Oranı türleri aşağıdaki gibidir.

### Değiştirme metodları

### Prosedür

#### Uzaktan Kumanda



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

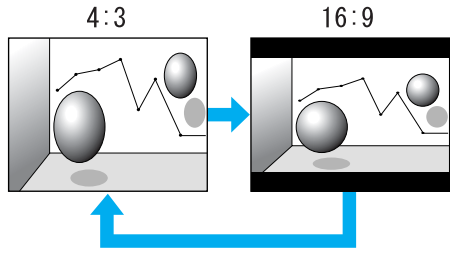


En Boy Oranı ayrıca Yapılandırma Menüsündeki **Sinyal** menüsünde bulunan **En Boy Oranı** kullanılarak ayarlanabilir. ▶ s.75

### Video ekipmanı görüntüleri için en/boy oranını değiştirme

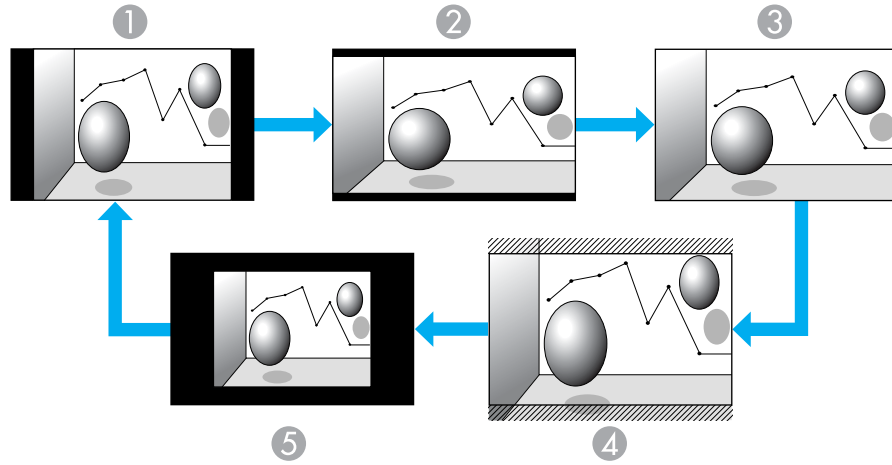
EB-465i/460

Bu düğmeye her bastığınızda, en boy oranı 4:3 ile 16:9 arasında değişir.



EB-455Wi/450W/440W

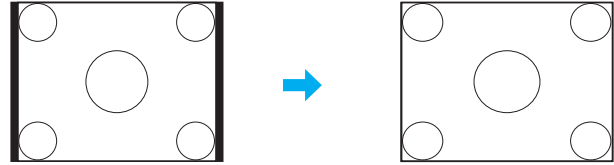
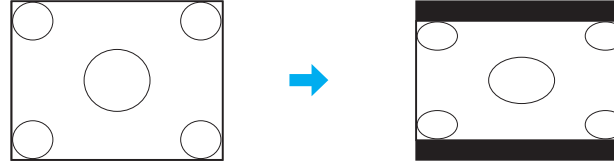
Düğmeye her basıldığında en boy oranı sırasıyla Normal, 16:9, Tam, Yakınlaştırma ve Doğal olarak değişir.



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

## Bilgisayar görüntüleri için en boy oranını değiştirme (EB-465i/460)

En boy oranını aşağıdaki gibi değiştirebilirsiniz.

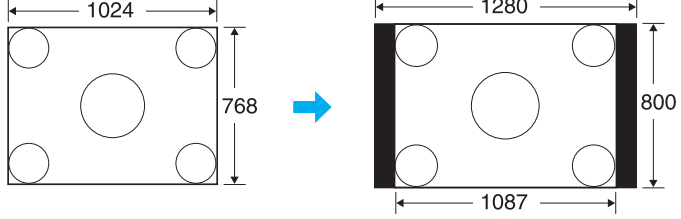
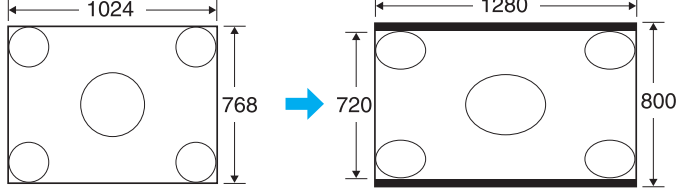
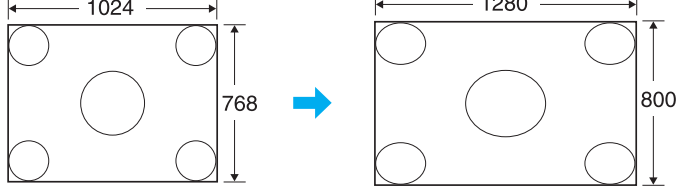
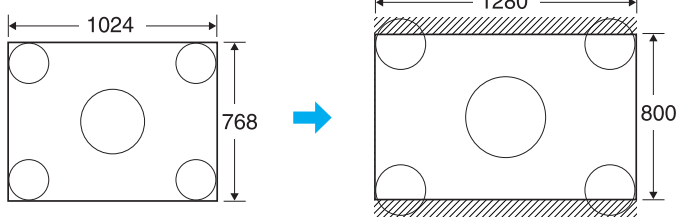
Ayarlanan Değerler	İşletim	Yansıtma örneği
<b>Normal</b>	Giriş görüntüsünün En Boy oranını koruyarak tam yansıtma boyutuna yansıtır.	
<b>4:3</b>	4:3'luk bir En Boy oranında tam yansıtma boyutuna yansıtır. Bu, 5:4 (1280 x 1024) en boy oranına sahip görüntüleri tam yansıtma boyutunda yansıtmak istediğinizde idealdir.	1280x1024 oranında bir sinyal girişi alındığında 
<b>16:9</b>	16:9'luk En Boy Oranında yansıtır. Bu, 16:9'luk bir ekran kullanıldığında tam ekran boyutuna yansıtmak için idealdir.	1280x1024 oranında bir sinyal girişi alındığında 

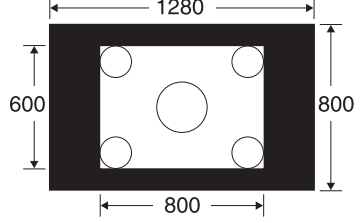
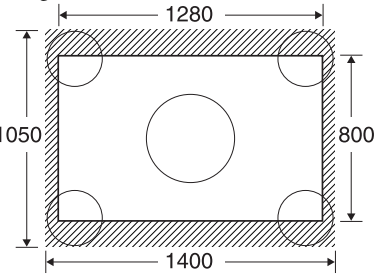


Yansıtılan görüntülerin bazı kısımları gözükmiyorsa ve bu nedenle görüntünün tümü yansıtılamıyorsa Yapılandırma Menüsünden **Çözünürlük** ayarını bilgisayarınızın panel boyutuna göre **Geniş** veya **Normal** olarak ayarlayın. [s.75](#)

**Bilgisayar görüntüleri için en boy oranını değiştirme (EB-455Wi/450W/440W)**

En boy oranını aşağıdaki gibi değiştirebilirsiniz. EB-455Wi/450W/440W, WXGA panel çözünürlüğü sunar bu nedenle yansıtma boyutu 1280x800 noktadır (en boy oranı 16:10). 16:9'luk ekran üzerine yansıtırken en boy oranını 16:9 olarak ayarlayın.

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

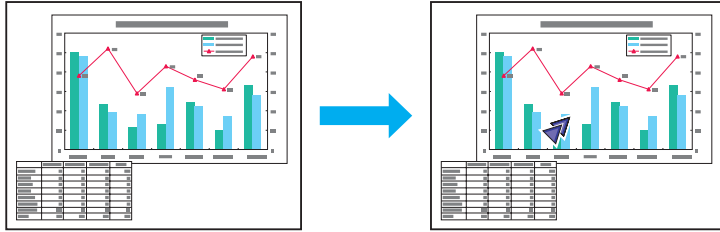
Ayarlanan Değerler	İşletim	Yansıtma örneği	
<b>Doğal</b>	Giriş görüntüsü boyutunun çözünürlüğünde ekranın ortasına yansıtır. Bu, net görüntüleri yansıtmak için idealdir. Görüntü çözünürlüğü 1280x800 oranını aşarsa, görüntünün kenarları yansıtılmaz.	800x600 oranında bir sinyal girişi alındığında 	1400x1050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



Yansıtılan görüntülerin bazı kısımları gözükmiyorsa ve bu nedenle görüntünün tümü yansıtılamıyorsa Yapılandırma Menüsünden **Çözünürlük** ayarını bilgisayarınızın panel boyutuna göre **Geniş** veya **Normal** olarak ayarlayın. [s.75](#)

## Bölümleri Vurgulamak için İşaretçi Kullanılması (İşaretçi)

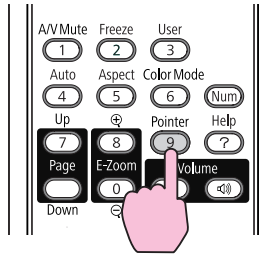
Bu, yansıtılan görüntü üzerinde İşaretçi simgesini hareket ettirmenize ve hakkında konuştuğunuz bölgeye dikkat çekmenize olanak sağlar.



### Prosedür

#### 1 İşaretçiyi görüntüleyin.

Uzaktan Kumanda

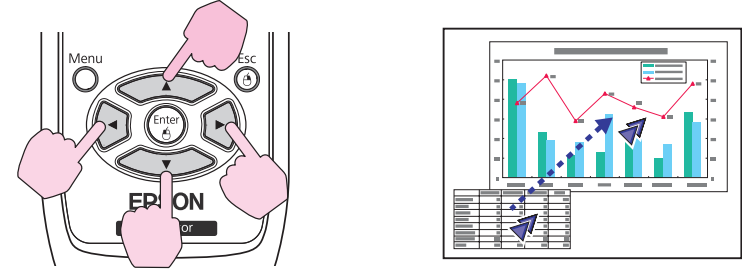


Bu düğmeye her bastığınızda işaretçi görüntülenir veya yok olur.

#### 2

İşaretçi simgesini hareket ettirin (↗).

Uzaktan Kumanda



Yanyana duran [↖] [↗] [↘] [↙] düğmelerinden ikisine aynı anda basarsanız işaretçi yukarı, aşağı, sol veya sağ yöne ilaveten çapraz olarak da hareket ettirilebilir.

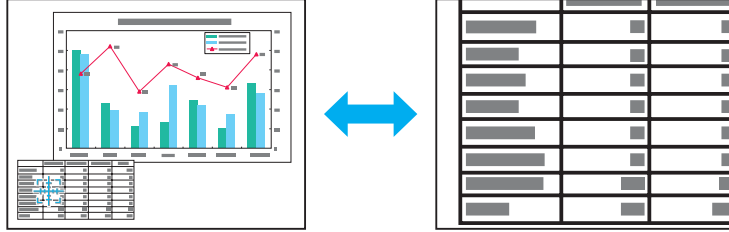


Yapılandırma Menüsü'ndeki Ayarlar Menüsü - İşaretçi Şekli seçeneğinde, farklı üç tür işaretçi simgesinden (↗, ✖ veya ↘) birini seçebilirsiniz.

☞ s.76

## Görüntünün Bir Parçasını Büyütme (E-Zoom)

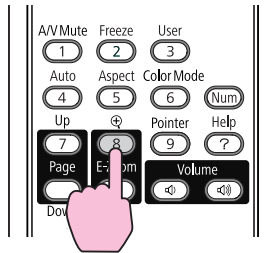
Bu özellik, grafik ve tablolar gibi daha detaylı görmek istediğiniz görüntüleri büyütmek için kullanılır.



### Prosedür

- 1 E-Zoom'u başlatın.

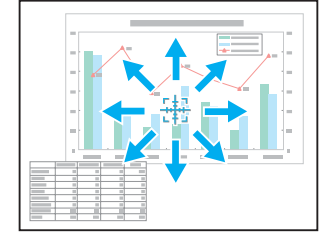
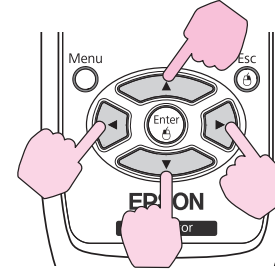
Uzaktan Kumanda



2

- 2 Artı işaretini (+) büyütme istediğiniz görüntü alanına hareket ettirin.

Uzaktan Kumanda

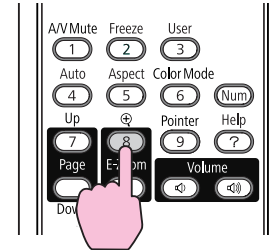


Yanyana duran [Up] [Down] [Left] [Right] düğmelerinden ikisine aynı anda basarsanız işaretçi yukarı, aşağı, sol veya sağ yöne ilaveten çapraz olarak da hareket ettirilebilir.

3

- 3 Büyütün.

Uzaktan Kumanda



Bu düğmeye her basıldığında seçilen alan büyütülür. Düğmeyi basılı tutarak alanı hızlıca büyütebilirsiniz.

Büyütülen görüntüyü [Exit] düğmesine basarak küçületebilirsiniz.

İptal etmek için [Esc] düğmesine basın.




- Büyütme oranı ekranda görüntülenir. Seçilen alan, 25 adımda 1 ila 4 kat büyütülebilir.
- Görüntüyü kaydırmak için [▲][▼][◀][▶] düğmelerine basın.
- E-Zoom seçildiğinde, İleri giden ve Parazit Azaltma iptal edilir.

## Fare İşaretçisini, Uzaktan Kumanda ile Çalıştırma (Kablosuz Fare)

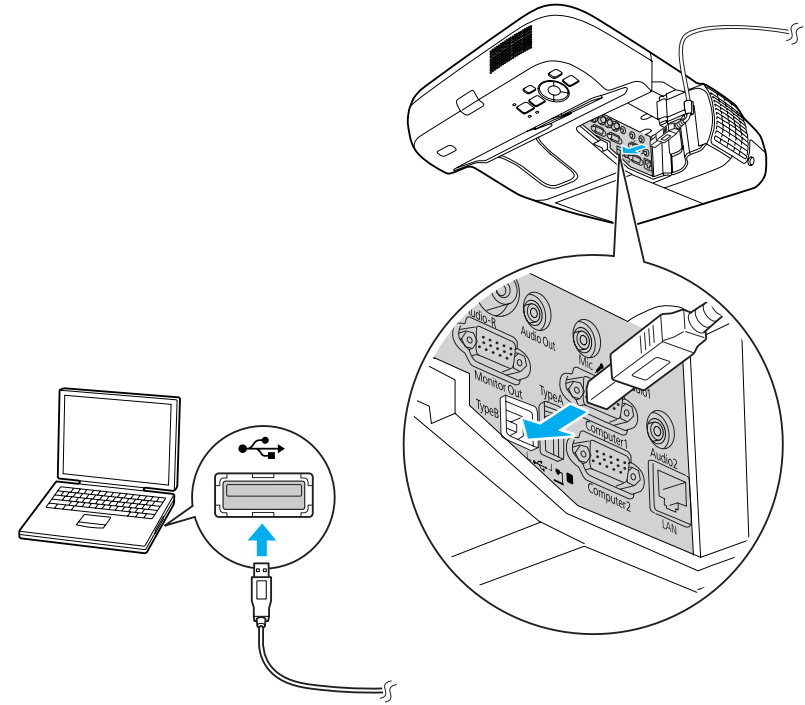
Kablosuz Fare işlevini etkinleştirmek için Yapılandırma Menüesindeki Uzatılmış menüsünden USB Type B ögesini Kablosuz Fare olarak ayarlayın.

Aşağıda USB Type B için varsayılan ayarlar gösterilmiştir.

- EB-465i/455Wi: Kapalı
- EB-460/450W: USB Display

Ayarı önceden değiştirin.  s.79

Bilgisayarın USB bağlantı noktasını verilen USB kablosu ile projektörün yan tarafındaki USB(TypeB) bağlantı noktasına bağlayarak bilgisayarın fare imlecini kontrol etmek için projektörün uzaktan kumandasını kablosuz fare gibi kullanabilirsiniz.



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

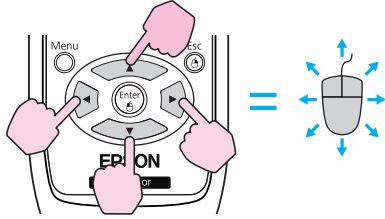








- Kablosuz Fare işlevi yalnızca giriş kaynağı Bilgisayar1/Bilgisayar2 iken ve giriş sinyali RGB ise kullanabilirsiniz.
- Windows ve Mac OS işletim sistemlerinin bazı sürümlerinde Kablosuz Fare işlevini kullanamayabilirsiniz.
- Fare işlevinin kullanılabilmesi için bazı bilgisayar ayarlarının değiştirilmesi gerekebilir. Bilgisayar ile verilen belgelere bakınız.

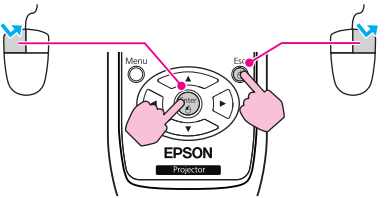
Bağlantı sağlandığında, fare işaretçisi aşağıdaki şekilde kullanılabilir.

## Fare işaretçisini hareket ettirmek



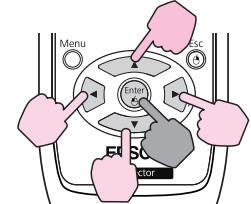
[, [, [, [] düğmeleri:  
Fare işaretçisini hareket ettirir.





## Fare tıklamaları



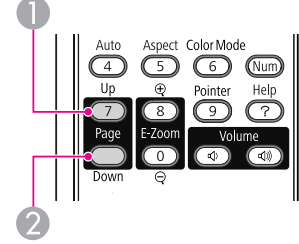
[Enter] düğmesi: Sol tıklatma. Çift tıklatmak için, çabucak iki kez üst üste basın.  
[Esc] düğmesi: Sağ tıklatma.

## Sürükle ve bırak







[Enter] düğmesini basılı tutarken,  
[, [, [] veya [] düğmesine basın.  
İstenen konumda bırakmak için [Enter] düğmesine basmayı bırakın.

## Yuk/Aşğ Kaydır





- 1 [Up] düğmesi: Önceki sayfaya gider.
- 2 [Down] düğmesi: Sonraki sayfaya gider.



- Yanyana duran [, [, [, [] düğmelerinden ikisine aynı anda basarsanız işaretçi yukarı, aşağı, sol veya sağ yöne ilaveten çapraz olarak da hareket ettirilebilir.
- Fare düğme ayarları bilgisayarda ters şekilde ayarlanmışsa Uzaktan Kumanda düğmeleri de ters şekilde çalışacaktır.
- Kablosuz Fare işlevi aşağıdaki özellikler kullanıldığında kullanılamaz.
  - Yapılandırma Menüsü görüntülenirken
  - Bir Yardım menüsü görüntülenirken
  - E-Zoom işlevi kullanılırken
  - Kullanıcı Logosu yakalanırken
  - Bir Kull. deseni kaydedilirken
  - İşaretçi işlevi kullanılırken
  - Ses Düzeyi ayarlanırken
  - USB Display çalıştırılırken
  - Bir Desen görüntülenirken
  - Renk Modu ayarlanırken
  - Kaynak adı görüntülenirken

Projektör aşağıdaki geliştirilmiş güvenlik işlevlerine sahiptir.

- Şifre Koruması  
Projektörü kullanacak kişileri sınırlandırabilirsiniz.
- İşletim Kilidi  
Kişilerin, projektör ayarlarını izinsiz değiştirmesini önleyebilirsiniz.  s.52
- Hırsızlık Önleyici Kilit  
Projektör, muhtelif tiplerde hırsızlık önleyici güvenlik aygıtları ile donatılmıştır.  s.53

## Kullanıcıları Yönetme (Şifre Koruması)

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

### Şifre Koruması Türü

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

#### 1. Açma Koruması

**Açma Koruması Açık** olarak ayarlanırsa, projektörü elektrik kablosuyla elektrik prizine bağladıktan sonra ilk kez açtığınızda, önceden belirlenmiş olan parola sorulur (aynı şey Direkt Güç Açma için de geçerlidir). Doğru Şifre girilmediğinde, yansıtma başlamayacaktır.

#### 2. Kull. Logosu Koruma

Projektör sahibi tarafından ayarlanan Kullanıcı Logosu başka biri tarafından değiştirmeye çalışılsa bile, bu logo değiştirilemez. **Kull. Logosu Koruma, Açık** konumuna ayarlandığında, Kullanıcı Logosu için aşağıdaki ayarların değiştirilmesi yasaklanır.

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

#### 3. Ağ Koruma

**Ağ Koruma, Açık** konumuna ayarlandığında Yapılandırma Menüsünden Ağ ayarları değiştirilemez.

### Şifre Koruması Ayarı

Şifre Koruması özelliğini ayarlamak için aşağıdaki prosedürü izleyin.

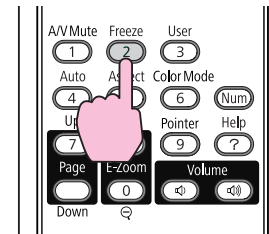
#### Prosedür



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

Şifre Koruması ayar menüsü görüntülenir.

#### Uzaktan Kumanda





- Şifre Koruması önceden etkinleştirilmişse, Şifreyi girmeniz gerekir. Doğru Şifre girilirse, Şifre Koruması ayar menüsü görüntülenir. **"Şifreyi Girme" s.51**
- Şifre ayarlandığında, ilave bir hırsızlık caydırıcı önlem olarak verilen şifre koruma etiketini 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) [Esc] 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) [Esc] düğmesine basın.

4

### Ağ Koruma ögesini açın.

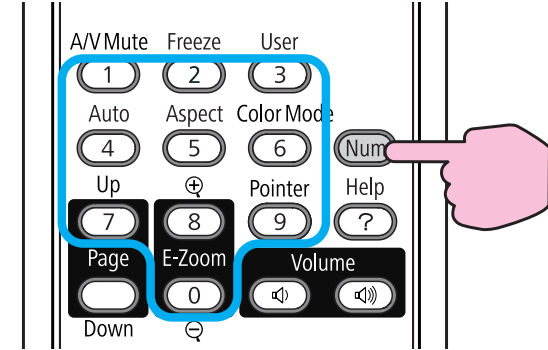
- (1) **Ağ Koruma** ögesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.
- (2) **Açık** ögesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.
- (3) [Esc] düğmesine basın.

5

### Şifreyi ayarlayın.

- (1) **Şifre** ögesini seçin ve ardından [Enter] düğmesine basın.
- (2) **"Şifre değiştirilsin mi?"** mesajı görüntülediğinde **Evet** seçeneğini belirleyin ve ardından [Enter] düğmesine basın. Şifre için varsayılan ayar "0000" dır. Bu Şifreyi istediğiniz şekilde 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 haneyi girdiğinizde onay ekranı belirir.

### Uzaktan Kumanda



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

### Şifreyi Girme



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

#### Prosedür

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

Doğru Şifreyi girdiğinizde, projeksiyon 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 görüntüleyecektir; buradan doğru Şifreyi girebilirsiniz.
- Şifreyi unutmanız durumunda ekranda beliren "**Talep Kodu: xxxx**" 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 defa yanlış şifreyi girmeniz durumunda aşağıdaki mesaj görüntülenir ve projektör artık şifre girişini kabul etmez. **Projektör kilitlenecek. Belgelerinizde açıklandığı şekilde Epson'la temas kurun.**  [Epson Projektör İletişim Listesi](#)

**Çalışmayı Kısıtlama (İşletim Kiliti)**

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

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

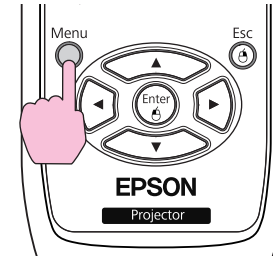
Bu, etkinlik veya gösterilerde tüm düğmeleri devre dışı bırakıp yalnızca görüntüyü yansıtmak istediğinizde veya okullarda düğme kullanımını kısıtlamak istediğinizde kullanışlı bir özelliktir. Projektör halen Uzaktan Kumanda ile kontrol edilebilir.

**Prosedür****1**

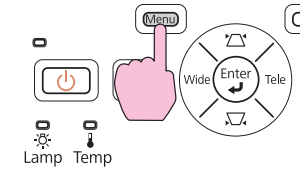
Yansırma sırasında [Menu] düğmesine basın ve Yapılandırma Menüsündeki Ayarlar menüsünden İşletim Kiliti ögesini seçin.

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

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol Panelini 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 kumandayı kullanarak, Yapılandırma Menüsü'ndeki **Ayarlar** bölümünde **İşletim Kilidi** seçeneğini **Kapalı** konumuna getirin.
- Kontrol paneli üzerindeki [Enter] düğmesini yaklaşık yedi saniye basılı tutun, bir mesaj görüntülenir ve kilit devre dışı bırakılır.

## Hırsızlık Önleyici Kilit

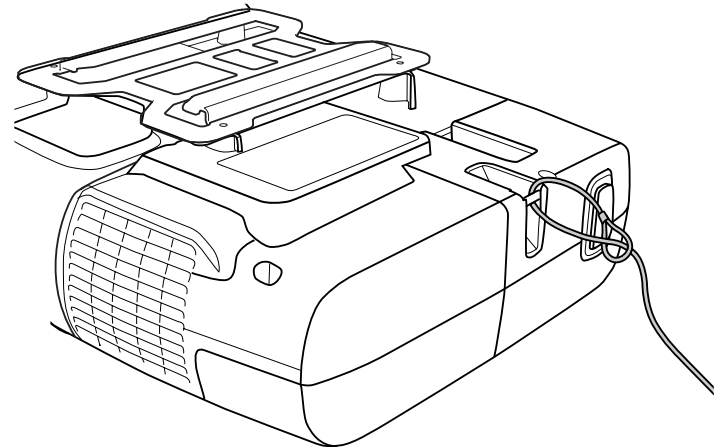
Projektör genellikle tavan askısına kurulduğu ve boş odalarda bırakıldığı için, projektörde, birilerinin projektörü almasını engellemeye yönelik aşağıda belirtilen güvenlik aygıtları mevcuttur.

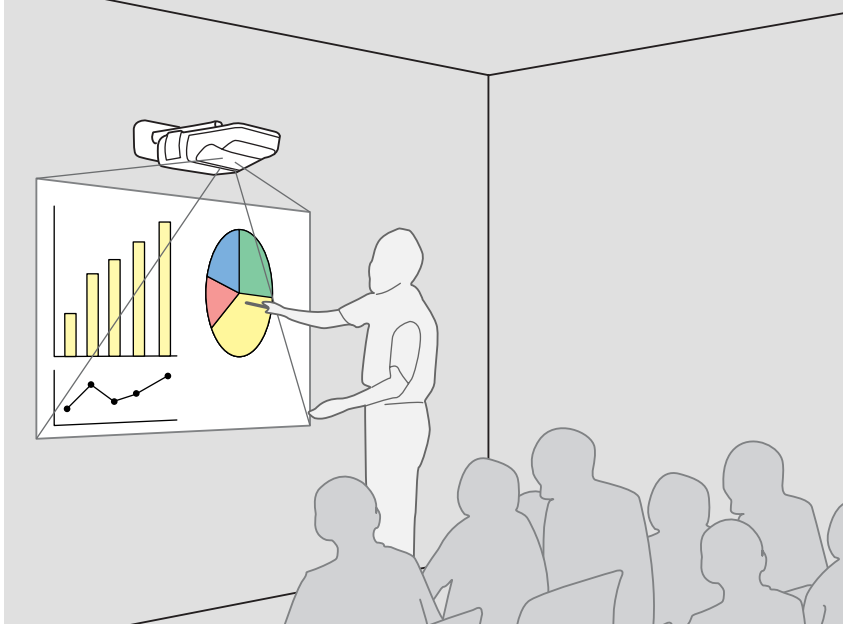
- Güvenlik yuvası  
Güvenlik yuvası, Kensington tarafından üretilen Microsaver Security System ile uyumludur. Microsaver Security System hakkında ayrıntılı bilgi edinmek için, Kensington'un web sitesini ziyaret ediniz: <http://www.kensington.com/>.
- Güvenlik kablosu kurulum noktası  
Projektörü bir sütuna vb. bağlayarak emniyet altına almak amacıyla, piyasada bulunabilen hırsızlık önleyici, kablo kilidi kurulum noktası içinden geçirilebilir.

### Kablo kilidini takma

Hırsızlık önleyici kablo kilidini kurulum noktası içinden geçirin.

Kilitleme talimatları için kablo kilidi ile birlikte verilen belgeyi okuyun.





## Easy Interactive Function Özeti

- Bir bilgisayarı projektöre bağlayarak yansıtma yüzeyinden bilgisayarı kontrol edebilir; etkin ve etkileşimli sunumlar ya da dersler verebilirsiniz.
- Özel Easy Interactive Pen Kullanımı  
Verilen kalem (Easy Interactive Pen) yansıtma yüzeyini bilgisayar ekranı gibi kullanmanıza izin veren bir fare gibi kullanılabilir. Yansıtma yüzeyine çizim yapmak ve metin yazmak için çizim işlevli bir uygulama kullanabilirsiniz.



Çizim işlevi için özel bir uygulama olan Easy Interactive Tools uygulamasını Epson Web sitesinden indirin.

 <http://www.epson.com>

- Konum hizalaması (Kalibrasyon)  
Bu işlemin amacı Easy Interactive Pen kullanabilmek için yansıtma yüzeyi üzerindeki kalem konumu ile bilgisayar ekranı üzerindeki fare konumunu hizalamaktır. Yansıtma yüzeyinde görüntülenen referans noktalarına Easy Interactive Pen ile dokunmak, Easy Interactive Pen kullanarak yansıtma yüzeyinde işlem yapmanıza imkan verir.

### Dikkat

Easy Interactive Function, kızılötesi iletişimle çalışır. Bu işlevi kullanırken, aşağıdaki önemli noktalara dikkat edin.

- Easy Interactive Function alıcısına veya projeksiyon ekranına güçlü bir ışık veya güneş ışığı gelmediğinden emin olun.
- Easy Interactive Function alıcısı tozlanırsa, kızılötesi iletişim zayıflayabilir ve işlevi normal şekilde kullanamayabilirsiniz.
- Easy Interactive Function alıcısının kapağını boyamayın veya çıkartma yapıştırmayın.
- Projektörü, Easy Interactive Function alıcısının floresan lambalara çok yakın olmayacağı şekilde kurun.
- Aynı mekânda kızılötesiyle çalışan uzaktan kumandalar veya kızılötesi mikrofonlar kullanılırsa, Easy Interactive Pen düzgün çalışmayabilir.
- Easy Interactive Function, yakınındaki cihazların (sözelimi elektrikli motorların, transformatörlerin) elektromanyetik parazitinden dolayı kesintiye uğrayabilir.
- Easy Interactive Pen su geçirmez değildir. Islak elle veya kalemin ıslanabileceği yerlerde kullanmayın.

## İşlem Adımları

### Easy Interactive Function işlevinin ilk kez kullanılması

 s.56

Sadece ilk defasında sürücüyü kurmak ve kalibrasyon yapmak gerekmektedir.

1. Bilgisayar kablosu ve USB kablosunu bağlayın, bilgisayarı açın.



2. Easy Interactive Driver kurulumunu yapın.



3. Projektörü açın ve Easy Interactive Driver ögesini başlatın.



4. Konum hizalaması (kalibrasyon) yapın.

Kalibrasyon yapıldıktan sonra Easy Interactive Function kullanıma hazırdır.

### İkinci seferden itibaren

 s.60

Sadece Easy Interactive Driver ögesini başlatarak Easy Interactive Function uygulamasını kullanabilirsiniz.

Farklı çözünürlükte bir bilgisayar kullanır veya yansıtma alanını değiştirirseniz yeniden kalibrasyon yapmanız gerekecektir.

## Sistem Gereksinimleri

Windows için

<b>İşletim sistemi</b>	Windows 2000 Service Pack 4 Aşağıdaki 32 bitlik işletim sistemleri: Windows XP Service Pack 2 veya sonrası Windows Vista* Windows Vista Service Pack 1 veya sonraki sürümleri * Windows 7 Aşağıdaki 64 bitlik işletim sistemleri: Windows 7
<b>İşlemci</b>	Pentium III 1.2GHz veya daha hızlı Önerilen: Pentium M 1.6GHz veya daha hızlı
<b>Hafıza Miktarı</b>	256MB veya üstü
<b>Sabit Disk Boş Alan</b>	100MB veya üstü
<b>Ekran</b>	XGA (1024x768) değeri üzerinde çözünürlük

\* Starter Edition dışında

#### Mac OS için

<b>İşletim sistemi</b>	Mac OS X 10.3.x Mac OS X 10.4.x Mac OS X 10.5.x Mac OS X 10.6.x
<b>İşlemci</b>	Power PC G3 900MHz veya daha hızlı Önerilen: Intel Core Duo 1.5GHz veya daha hızlı
<b>Hafıza Miktarı</b>	256MB veya üzeri
<b>Sabit Disk Boş Alan</b>	100MB veya üstü
<b>Ekran</b>	XGA (1024x768) değeri üzerinde çözünürlük



Fare işlevini kullanmak için bilgisayar üzerindeki bazı ayarların değiştirilmesi gerekebilir. Bilgisayar ile verilen belgelere bakınız.

## Easy Interactive Function işlevinin ilk kez kullanılması

### Prosedür

1

**Projektör ile bilgisayarı bilgisayar kablosu ve USB kablosu ile bağlayın.**

2

**Bilgisayarı açın.**

3

**Easy Interactive Driver kurulumunu yapın.**



Kurulumu başlamadan önce aşağıdaki noktaları kontrol edin.

- Yazılımı, yönetici hakları olan bir kullanıcı olarak yükleyin.
- Çalışan tüm uygulamaları kapatın ve ardından kurulumu başlatın.

#### Windows için

- (1) "EPSON Projector Software for Easy Interactive Function Ver.x.xx" CD-ROM'unu bilgisayarınıza takın.  
Kurulum programı otomatik olarak başlar.
- (2) Kullanmak istediğiniz dili dil seçim ekranından seçin ve **İleri** > düğmesine tıklayın.
- (3) Kurulum için ekrandaki talimatları izleyin.  
**Başlatmak için Kaydol** ve **Easy Interactive Driver'ı Başlat** seçenekleri devre dışıysa, ikisini de seçin.



- (4) Kurulum uygulamasını kapatmak için **Son** düğmesine tıklayın; Easy Interactive Driver uygulamasını otomatik olarak başlar.

### Mac OS için

- (1) "EPSON Projector Software for Easy Interactive Function Ver.x.xx" CD-ROM'unu bilgisayarınıza takın.
- (2) EPSON penceresindeki **EIDriverVxxx\_Setup** ögesini çift tıklayın.
- (3) Kurulum için ekrandaki talimatları izleyin.  
**Başlat** ve **Easy Interactive Driver'ı Başlat** seçenekleri görüntülenirse, ikisini de seçin.  
\*Bu iki ayar Mac OS 10.3'de gösterilmez.
- (4) "**Finished**" görüntülendiğinde kurulum uygulaması kapanır Easy Interactive Driver otomatik olarak başlar.



- Kurulum tamamlandıktan sonra, bilgisayarı yeniden başlatmanız gerektiğini belirten bir ekran görüntülenir. Ekrandaki talimatları izleyerek bilgisayarı yeniden başlatın.
- Kurulum programı otomatik olarak başlamazsa (yalnızca Windows) **Run** iletişim kutusunu açmak için **Başlat - Çalıştır** ögesini seçin, CD-ROM'unuzun sürücü harfini takiben **\\EIDriverVxxx\_Setup.exe** komutunu yazarak **Tamam** düğmesini tıklayın.
- Easy Interactive Driver uygulaması otomatik olarak başlamadığında

### Windows için

**Başlat - Programlar** (veya **Tüm Programlar**) - **EPSON Projector - Easy Interactive Driver Ver.x.xx** ögesini seçin.

### Mac OS için

Easy Interactive Driver uygulamasının yüklü olduğu sabit diskin Uygulamalar klasörüne çift tıklayın ve ardından **Easy Interactive Driver** simgesine çift tıklayın.

- Easy Interactive Driver uygulamasını kaldırırken

### Windows için

**Başlat - Ayarlar - Denetim Masası - Program Ekle/Kaldır** veya **Program Ekle ya da Kaldır** öğelerini seçin ve **Easy Interactive Driver** uygulamasını kaldırın.

### Mac OS için

Easy Interactive Driver uygulamasının yüklü olduğu sabit diskin içindeki **EIDriverVxxx\_Uninstaller** ögesini çalıştırın.

4

## Projektörü açın.

Görüntüler yansıtılmazsa aşağıdaki unsurları kontrol edin.

- Projektörün giriş kaynağını Bilgisayar1 veya Bilgisayar2 olarak değiştirin. s.21
- Bilgisayar üzerindeki video sinyalleri için çıkış hedefini değiştirin. Bilgisayara ait belgeler

Değişiklikleri yaptıktan kısa süre sonra görüntüler yansıtılmaya başlar.

Çıkış Değiştirme Örneği			
Epson	+	Macintosh	Yansıtma ayarlarını yapın veya ekran algılaması gerçekleştirin. İşletim sistemine bağlı olarak  ile çıkış değiştirilebilir.
NEC	+		
Panasonic			
SOTEC			
HP	+		
Toshiba	+		
Lenovo/IBM	+		
SONY			
DELL	+		
Fujitsu	+		

5

## Bağlantı durumu bir simge ile gösterilir.

### Windows için

Simge, görev çubuğunun uyarı bölümünde gösterilir.

&lt;Bağlı&gt;



&lt;Bağlı Değil&gt;



### Mac OS için

Simge, Dock kısmında gösterilir.

&lt;Bağlı&gt;



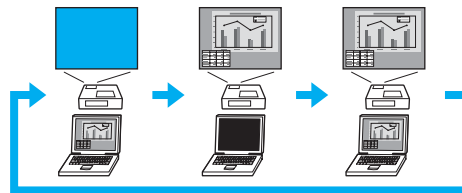
&lt;Bağlı Değil&gt;



- Simgenin bağlantı durumunu gösterebilmesi için birkaç saniye gerekebilir.
- Bağlı değil simgesi görüntülenirse projektör ile bilgisayarın USB kablosu ile düzgün bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin. USB kablosunu ayırıp tekrar bağlayarak da sorunu çözebilirsiniz.

Sadece bilgi-  
sayar      Sadece ekran      Birlikte

Bazı bilgisayarlarda çıkışı değiştirmek için tuşlara her bastığınızda ekran durumu şu şekilde değişir.



## 6 Kalibrasyon yapın.

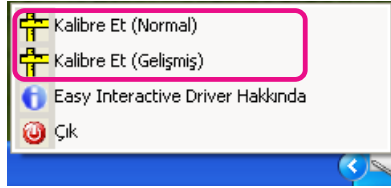
Simgenin bağlı durumu gösterdiğini kontrol edin.

**Kalibre Et (Normal)** (nokta sayısı: 25) veya **Kalibre Et (Gelişmiş)** (nokta sayısı: 49) ile kalibrasyon yapın.

**Kalibre Et (Normal)** seçeneğini kullanmanızı öneririz. Daha fazla hassasiyete ihtiyacınız varsa, **Kalibre Et (Gelişmiş)** şıkkını seçin.

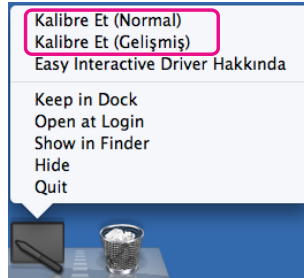
### Windows için


Görev çubuğunun uyarı bölümünde gösterilen simgeye tıklayın ve görüntülenen menüden bir öğe seçin.



### Mac OS için

Dock'daki simgeye veya menü çubuğundaki **Kalibre Et** öğesine tıklayın ve görüntülenen menüden bir öğe seçin.

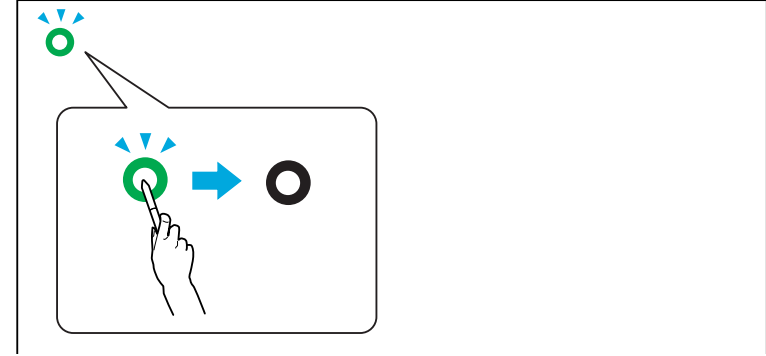



Kalibrasyon ayrıntıları için bkz.  "Kalibrasyon" s.62.

## 7 Kalibrasyon başlama mesajı görüntülendiğinde "Tamam" düğmesine tıklayın.

## 8 Ekranın sol üst köşesinde bir nokta yanıp söner.

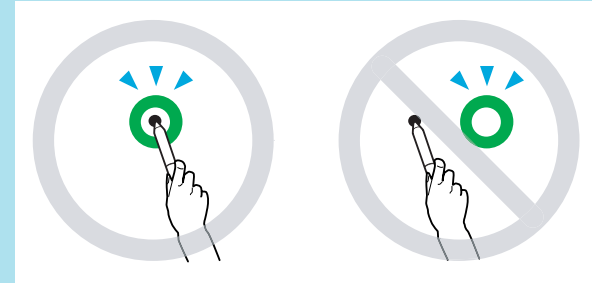
Easy Interactive Pen'in ucuyla noktanın merkezine dokunursanız nokta yanıp sönmeyi keserek sürekli görünür duruma geçer.



Easy Interactive Pen Kullanımı  s.18



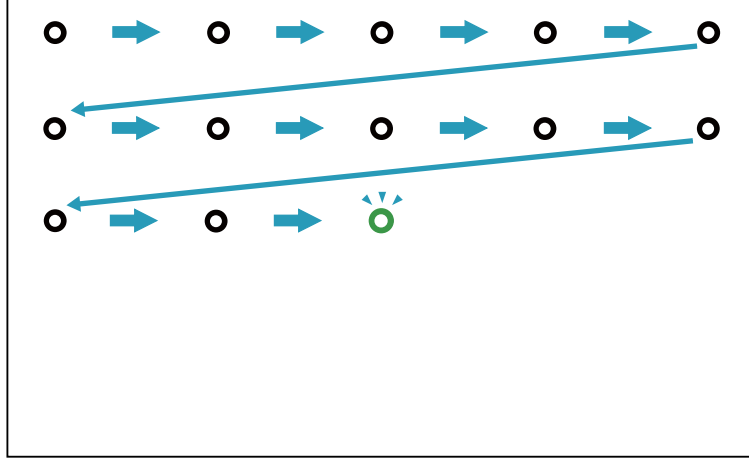
- Mutlaka noktanın merkezine dokunun. Dairenin dışındaki bir bölgeye dokunsanız bile nokta yanıp sönmeyi keserek sürekli görünür duruma geçer. Kalibrasyon, dokunulan konum kullanılarak yapıldığından dairenin merkezi dışında bir alana dokunursanız konumlama sapabilir.



- İşlem sırasında hata yaparsanız, "Esc" tuşuna basarak kalibrasyonu iptal edin ve tekrar deneyin.

- 9 **Noktalar ekranın sol üst kısmından başlayarak sağ alt kısma doğru gösterilir.**

Tüm noktalar ekranda sürekli görünür duruma gelinceye dek adım 9'u tekrarlayın.



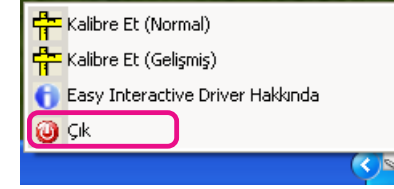
Tüm noktalar ekranda sürekli görünür duruma geldikten sonra **Easy Interactive Driver** simgesinin bağlı duruma geçmesi birkaç saniye sürebilir.

- 10 **Kalibrasyon yapıldıktan sonra yansıtma yüzeyinde fare ile aynı işlemleri yapmak için Easy Interactive Pen kullanılabilir.**

- 11 **Easy Interactive Function işlevini bitirmek için aşağıdaki prosedürü kullanın.**

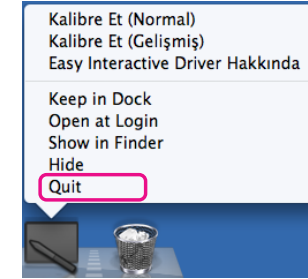
### Windows için

Görev çubuğunun uyarı bölgesindeki simgeye tıklayın ve **Çık** öğesini seçin.



### Mac OS için

Dock'taki simgeyi veya menü çubuğundaki Easy Interactive Driver öğesini tıklatın ve görüntülenen menüden **Son** öğesini seçin.



## İkinci Defadan İtibaren Easy Interactive Function Kullanımı

### Prosedür

1

**Projektör ve bilgisayarı açın.**

Projektör ile bilgisayarı bilgisayar kablosu ve USB kablosu ile bağlandığını kontrol edin.

## 2 Easy Interactive Driver otomatik olarak başlar.

Başlamazsa Easy Interactive Driver uygulamasını başlatmak için aşağıdaki prosedürü kullanın.

### Windows için

**Başlat - Programlar (veya Tüm Programlar) - EPSON Projector - Easy Interactive Driver Ver.x.xx** ögesini seçin.

### Mac OS için

Easy Interactive Driver uygulamasının yüklü olduğu sabit diskten Uygulamalar klasörüne çift tıklayın ve ardından **Easy Interactive Driver** simgesine çift tıklayın.

## 3 Bağlantı durumu bir simge ile gösterilir.

### Windows için

Simge, görev çubuğunun uyarı bölümünde gösterilir.

<Bağlı>



<Bağlı Değil>



### Mac OS için

Simge, Dock kısmında gösterilir.

<Bağlı>



<Bağlı Değil>



Projektör ve bilgisayar bağlandıktan sonra yansıtma yüzeyinde fare ile aynı işlemleri yapmak için Easy Interactive Pen kullanılabilir.



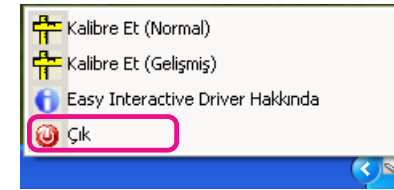
- Simgenin bağlantı durumunu gösterebilmesi için birkaç saniye gerekebilir.
- Bağlı değil simgesi görüntülenirse projektör ile bilgisayarın USB kablosu ile düzgün bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin. USB kablosunu ayırıp tekrar bağlayarak da sorunu çözebilirsiniz.

## 4

## Easy Interactive Function işlevini bitirmek için aşağıdaki prosedürü kullanın.

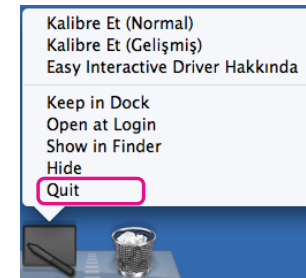
### Windows için

Görev çubuğunun uyarı bölgesindeki simgeye tıklayın ve **Çık** ögesini seçin.



### Mac OS için

Dock'taki simgeyi veya menü çubuğundaki Easy Interactive Driver ögesini tıklatın ve görüntülenen menüden **Son** ögesini seçin.



### Kalibrasyon

Easy Interactive Function işlevini kullanmak için yansıtma ekranındaki kalem konumu ile bilgisayar ekranındaki fare konumunu hizalamak için Easy Interactive Pen ile kalibrasyon yaptığınızdan emin olmanız gerekmektedir.

İki kalibrasyon modu vardır: Kalibre Et (Normal) ve Kalibre Et (Gelişmiş).

Kalibre Et (Normal) ile 25 nokta ve Kalibre Et (Gelişmiş) ile 49 nokta belirleyin.

Easy Interactive Function işlevini ilk kez kullanırken mutlaka kalibrasyon yapın. Bundan sonra örneğin bağlı bilgisayarın veya yansıtma alanının değişmesi gibi kullanılan ortamın değişmesi halinde kalibrasyon yapmanız gerekecektir.

### Kalibrasyon gerektiren durumlar

Aşağıdaki durumlarda yansıtma yüzeyi üzerindeki Easy Interactive Pen konumlaması ile bilgisayardaki fare konumlaması sapabilir. Konum sapması olursa yeniden kalibrasyon yapın.

- Bilgisayarın çözünürlüğü değiştiğinde.
- Son kez kalibrasyon yapıldığında mevcut çözünürlükten farklı bir çözünürlüğe sahip bir bilgisayar bağlandığında.
- Yapılandırma Menüsündeki Ayarlar menüsünden Ekran Yerleşimi yapıldığında.
- Yapılandırma Menüsündeki Ayarlar menüsünden Yakınlaştırma değiştirildiğinde.
- Yapılandırma Menüsündeki Sinyal menüsünden Otomatik Ayarlar yapıldığında.
- Yapılandırma Menüsündeki Sinyal menüsünden Çözünürlük değiştirildiğinde.
- Yapılandırma Menüsündeki Sinyal menüsünden İzleme değiştirildiğinde.

- Yapılandırma Menüsü'ndeki Sinyal menüsünden Senkronizasyon değiştiğinde.
- Yapılandırma Menüsündeki Sinyal menüsünden Konum değiştirildiğinde.
- Yapılandırma Menüsündeki Sinyal menüsünden En Boy Oranı değiştirildiğinde.
- Giriş algılaması otomatik olarak yapıldığında.
- Başka nedenlerle konum sapması sorunu oluşursa.



- Yapılandırma menüsündeki Uzatılmış menüsünde Yansıtma olarak Arka/Tavan seçilirse, kalem konumuyla fare konumu çakışmayacağından, Easy Interactive Function kullanılamaz.
- E-Zoom kullanılırken kalem konumu ile fare konumu eşleşmez.
- EasyMP Network Projection ile görüntüler yansıtırken (giriş kaynağı: LAN) Easy Interactive Function kullanılırsa Yapılandırma Menüsündeki **Uzatılmış** menüsünden **USB Type B** ayarını **Kablosuz Fare** veya **Kapalı** olarak ayarlayın.

### Tablet İşlevi

Easy Interactive Driver kurulduysa, Windows Vista veya Windows 7'nin tablet işlevi etkinleştirilir. Kullandığınız bilgisayarda Office 2003/2007/2010 kuruluysa, Office'teki Mürekkep işlevi, Easy Interactive Pen'i fare olarak kullanmanıza olanak verir.

### Sistem Gereksinimleri

<b>İşletim sistemi</b>	Aşağıdaki 32 bitlik işletim sistemleri: Windows Vista* Windows Vista Service Pack 1 veya sonraki sürümleri * Windows 7 Aşağıdaki 64 bitlik işletim sistemleri: Windows 7
------------------------	--

\* Starter Edition dışında

### İşlevin kullanılabilirliğini kontrol etme

Easy Interactive Driver kurulduğunda, tablet işlevinin etkinleştirilmiş olup olmadığını kontrol edin.

#### Windows 7 için

**Denetim Masası - Sistem ve Güvenlik** seçeneğini, sonra da **Sistem** seçeneğini tıklayın.

**Kalem ve Dokunma** altında **Kalem Girdisi veya Tek Dokunmalı Giriş Kullanılabilir** seçeneği görüntüleniyorsa, tablet işlevi kullanılabilir durumda demektir.

#### Windows Vista için

**Denetim Masası** seçeneğini, sonra da **Sistem** seçeneğini tıklayın.

**Tablet PC işlevselliği** altında **Kullanılabilir** görüntüleniyorsa, tablet işlevi kullanılabilir durumda demektir.

### Easy Interactive Pen Pillerinin Değiştirilmesi

Düğmeye basıldığında Easy Interactive Pen göstergesi yanar. Yanmazsa piller bitmiştir ve değiştirilmeleri gerekir. Hazırda iki adet AAA boy alkalin

pil bulundurun. Kullanılabilecek diğer pil türleri için yerel satış noktanıza veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda verilen en yakın adrese başvurun.

[Epson Projektör İletişim Listesi](#)

#### Dikkat

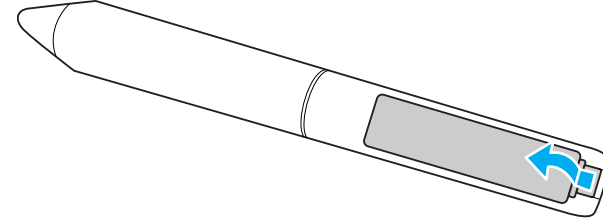
Pilleri kullanmadan önce, **Güvenlik Talimatları'nı** okuduğunuzdan emin olun.  
 **Güvenlik Talimatları**

#### Prosedür

1

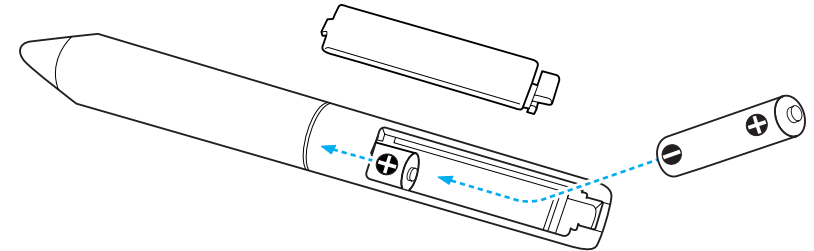
#### Pil kapağını çıkarın.

Pil kapağının mandalını iterek kapağı kaldırın.



2

#### Eski pilleri yenileriyle değiştirin.

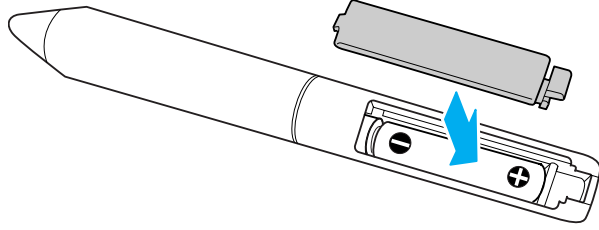


#### Dikkat

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

**3****Pil kapağını yerine takın.**

Pil kapağını, tık sesi çıkartıp yerine oturana kadar bastırın.





Projektöre ağ üzerinden bağlanan bir bilgisayarın Web tarayıcısını kullanarak projektörü kontrol edebilir ve Yapılandırma Menüsü ayarlarını yapabilirsiniz. Bu işlevi kullanarak uzaktan ayarlar yapabilir ve işlemleri kontrol edebilirsiniz. Ayrıca bilgisayar klavyesini de kullanabileceğiniz için kurulumda gereken karakterlerin girilmesi daha kolaydır.

Web tarayıcısı olarak Microsoft Internet Explorer 6.0 veya daha sonraki bir sürümü kullanın. Mac OS kullanıyorsanız Safari de kullanabilirsiniz.



Projektörün Yapılandırma menüsündeki **Uzatılmış - Bekleme Ayarı - Bekleme Modu** ayarını **İletişim Açık** olarak ayarlarsanız, projektör bekleme durumunda olsa bile (güç kapalıyken) Web tarayıcınızı kullanarak ayarlar yapabilir ve kontrol işlemlerini gerçekleştirebilirsiniz.

Bazı öğeler Web tarayıcı ile ayarlanamazken (Yapılandırma Menüsünden ayarlanabilir) bazı ayarlar sadece Web tarayıcı ile ayarlanabilir.

## Web tarayıcısı ile ayarlanamayan Yapılandırma Menüsü öğeleri

Şunlar dışında projektörün tüm Yapılandırma Menüsü öğeleri ayarlanabilir:

- Ayarlar Menüsü - İşaretçi Şekli
- Ayarlar Menüsü - Desen
- Ayarlar Menüsü - Kullanıcı Düğmesi
- Uzatılmış Menüsü - Kullanıcı Logosu'nu kaydetme
- Uzatılmış Menüsü - Dil
- Uzatılmış Menüsü - İşletim - Yüksek İrtifa Modu
- Sıfırla Menüsü - Tümünü Sıfırla ve Lamba Saatini Sıfırla
- Şifre Koruması Menüsü

Her menüde yer alan öğeler, projektörün Yapılandırma menüsündekilerle aynıdır.

☛ "İşlevler Listesi" [s.74](#)

## Yalnızca Web tarayıcısı ile ayarlanabilecek öğeler

Aşağıdaki öğeler yalnızca Web tarayıcısı ile ayarlanabilir. Yapılandırma Menüsünden ayarlanamazlar.

- Ağ ayarları- Diğerleri - SNMP - Topluluk Adı

- Ağ ayarları- Temel - Monitor Parolası

## Web Kontrolü'nü Görüntüleme

Web Kontrol'ünü görüntülemek için, aşağıdaki prosedürü kullanın.



Web tarayıcınız bir proxy sunucu aracılığıyla bağlanacak şekilde ayarlanmışsa Web Kontrolü görüntülenemez. Web Kontrol'ünü görüntülemek için bağlantı için proxy sunucusu kullanılmayacak şekilde ayarlar yapmanız gerekmektedir.

## Projektörün IP adresini girme

Gelişmiş Bağlantı Modunu kullanırken projektörün IP adresini şu şekilde belirterek Web Kontrol'ünü açabilirsiniz.

### Prosedür



**Bilgisayarınızda Web tarayıcısını başlatın.**



**Web tarayıcısının adres girişi kutusuna, projektörün IP adresini girin ve bilgisayarınızın klavyesindeki Enter tuşuna basın.**

Web Kontrolü görüntülenir.

Web Kontrol Parolası, Yapılandırma menüsündeki Ağ menüsünden ayarlanırken şifre girme ekranı açılır. Web Kontrol Parolası için belirlenmiş olan karakterleri girin.

## Web Uzak'ın Görüntülenmesi

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

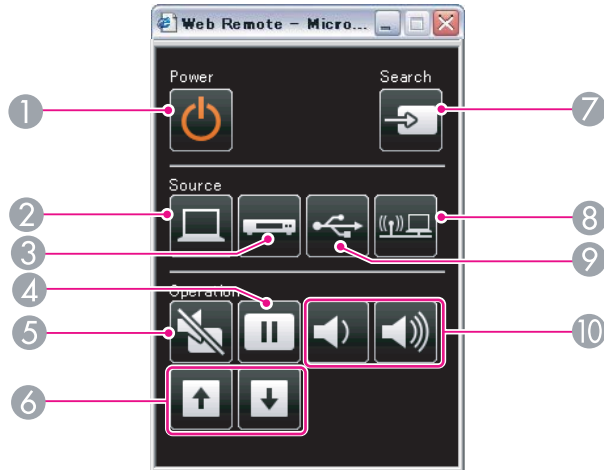
## Prosedür

1 Web Kontrolünü görüntüleyin.

2 Web Remote tıklayın.



3 Web Remote ekranı açılır.



Ad	İşlev
1 [Power] düğmesi	Projektörü açar veya kapatır. ☞ <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
2 [Computer] düğmesi	Düğme her basıldığında alınan görüntüler Bilgisayar1 giriş bağlantı noktası ve Bilgisayar2 giriş bağlantı noktası arasında değişir. ☞ <a href="#">s.22</a>

Ad	İşlev
3 [Video] düğmesi	Düğme her basıldığında alınan görüntüler Video giriş bağlantı noktası ve S-Video giriş bağlantı noktası arasında değişir. ☞ <a href="#">s.22</a>
4 [Freeze] düğmesi	Görüntü oynatmayı duraklatır veya devam ettirir. ☞ <a href="#">s.41</a>
5 [A/V Mute] düğmesi	Görüntüleri ve sesi geçici olarak açar ve kapatır. ☞ <a href="#">s.40</a>
6 [Page] düğmeleri ([Up]) ([Down])	Kablosuz Fare işlevini kullanırken veya giriş kaynağı, LAN üzerinden önceki/sonraki sayfa geçişini destekleyen bir uygulama yazılımından bir dosyayı yansıtırken bu düğmelere basarak önceki ve sonraki sayfaya geçiş yapabilirsiniz. ☞ <a href="#">s.48</a> , <a href="#">EasyMP Network Projection Kullanım Kılavuzu</a>
7 [Source Search] düğmesi	Bir görüntü sinyali gönderen bir sonraki aygıttan alınan görüntülere geçiş yaptırır. ☞ <a href="#">s.21</a>
8 [LAN] düğmesi	EasyMP Network Projection ile yansıtılan görüntülere geçiş yapar. İsteğe bağlı Quick Wireless Connection USB Key kullanılarak Quick Wireless Connection vasıtasıyla yansıtma yaparken bu düğmeye basılması o görüntüye geçiş yaptırır. ☞ <a href="#">s.22</a>
9 [USB] düğmesi	Bu düğmeye her basıldığında giriş görüntüleri USB Display ve USB(TypeA) giriş bağlantı noktasına bağlı cihazlar arasında değişir. ☞ <a href="#">s.22</a>
10 [Volume] düğmeleri (<  ) (>  )	(<  ) Ses Düzeyini azaltır. (>  ) Ses Düzeyini artırır. ☞ <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>

### ⚠ Dikkat

Yüksek ses seviyesinde başlatmayın.

Ses düzeyinde ani yükseliş işitme kaybına neden olabilir. Gücü kapatmadan önce daima ses seviyesini düşürün, gücü açtığınızda sesi kademeli olarak artırın.

Projektörün Yapılandırma menüsünde Posta Bildirimi işlevi ayarlanarak projektörde bir sorun veya uyarı ortaya çıktığında, önceden belirlenmiş e-posta adreslerine bildirim mesajı gönderilir. Böylece operatör de projektörden uzakta bir yerde dahi olsa projektörde meydana gelen sorunlardan haberdar olacaktır.

☞ "Ağ Menüsü" [s.81](#), "Posta menüsü" [s.88](#)



- En fazla üç bildirim hedefi (Adres) kaydedilebilir ve bildirim mesajları da bu üç hedefin hepsine birden bir kerede gönderilebilir.
- Bir projektörde kritik bir sorun meydana gelir ve projektör aniden durursa bir operatörü sorun hakkında bilgilendiren bir mesaj gönderemeyebilir.
- Projektörün Yapılandırma menüsünde **Uzatılmış - Bekleme Uyarı - Bekleme Modu** ayarı **Ağ Açık** olarak ayarlanırsa, projektör bekleme modunda olsa bile (güç kapalıyken) izleme yapabilirsiniz.

Projektörün Yapılandırma Menüsü'nde SNMP seçeneğini ayarlarsanız, projektörle ilgili bir hata veya uyarı meydana geldiğinde, ayarlanmış olan bilgisayara hata durumu bildirilir. Projektörleri uzaktan merkezi olarak yönetirken bu ayar sayesinde hatalardan haberdar olabilirsiniz.

☞ "Ağ Menüsü" [s.81](#), "Posta menüsü" [s.88](#)



- SNMP, bir ağ yöneticisi veya ağ konusunda bilgisi olan bir kişi tarafından yönetilmelidir.
- SNMP fonksiyonunun projektörü takip edebilmesi için bilgisayarda SNMP Manager yüklü olmalıdır.
- SNMP kullanılarak yönetme işlevi, Hızlı Bağlantı Modu'nda Kablosuz LAN üzerinden kullanılamaz.
- En fazla iki hedef IP adresi kaydedilebilir.

Yansıtılmakta olan görüntüyü Kullanıcı Logosu olarak kaydedebilirsiniz.



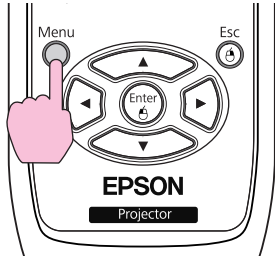
Yeni bir Kullanıcı Logosu kaydedildiğinde önceki Kullanıcı Logosu silinir.

## Prosedür

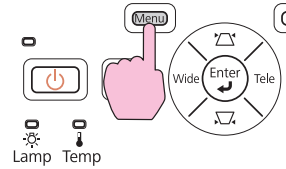
1

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

Uzaktan Kumanda kullanarak



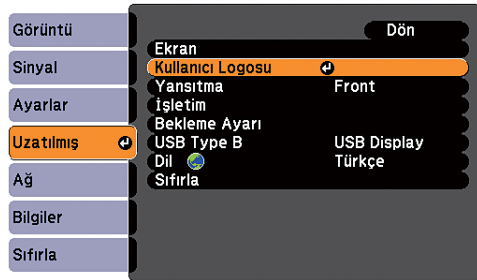
Kontrol Panelini kullanarak



2

**Yapılandırma Menüsü'ndeki Uzatılmış menüsünden Kullanıcı Logosu'nu seçin. ➡ "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.73**

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



[Esc]:Dön [↩]:Seç [Enter]:Gir [Menu]:Çık



- **Şifre Koruması** öğesinin **Kull. Logosu Koruma** ayarı **Açık** olarak ayarlanırsa, bir mesaj görüntülenir ve kullanıcı logosu değiştirilemez. **Kull. Logosu Koruma** özelliğini **Kapalı** olarak ayarladıktan sonra değişiklikler yapabilirsiniz. ➡ s.50
- Ekran Yerleşimi, E-Zoom, En Boy Oranı, İleri Giden ve Yakınlaştırma Ayarlama işlevleri kullanılırken **Kullanıcı Logosu** seçilirse o anda kullanılmakta olan işlev geçici olarak iptal edilir.

3

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



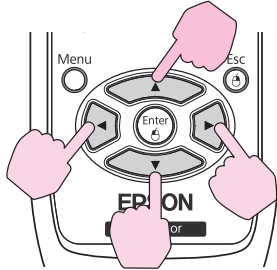
Uzaktan kumanda veya kontrol paneli üzerindeki [Enter] düğmesine bastığınızda, görüntü sinyalinin gerçek çözünürlüğü ile eşleşmesi için ekran boyutu sinyale göre değişebilir.

4

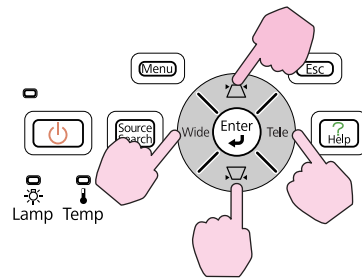
**Kayan çerçeve kutusunu, Kullanıcı Logosu olarak kullanacağınız görüntü parçasını seçecek şekilde hareket ettirin.**



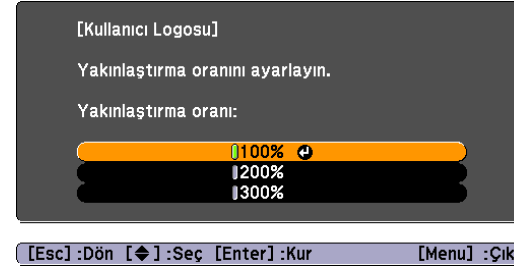
Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol Panelini kullanarak



400x300 boyutunda kaydedebilirsiniz.



7

**"Bu görüntü Kullanıcı Logosu olarak kaydedilsin mi?" mesajı görüntülediğinde Evet seçeneğini seçin.**

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.

5

**"Bu görüntü seçilsin mi?" mesajı görüntülediğinde Evet seçeneğini seçin.**

6

**Yakınlaştırma ayar ekranından yakınlaştırma faktörünü seçin.**

Yansıtılmakta olan görüntüyü Kullanıcı Deseni olarak kaydedebilirsiniz.

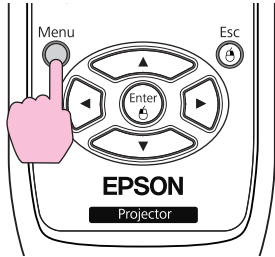


Yeni bir Kullanıcı Deseni kaydedildiğinde önceki Kullanıcı Deseni silinir.

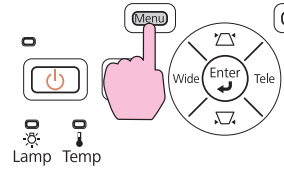
## Prosedür

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

Uzaktan Kumanda kullanarak



Kontrol Panelini kullanarak



- 2 **Yapılandırma Menüsündeki Ayarlar menüsünden Desen öğesini seçin. "Yapılandırma Menüsünü Kullanma" s.73**



[Esc] :Dön [↵] :Seç [Enter] :Gir [Menu] :Çık

- 3 **Kull. desenini seçin.**



Ekran Yerleşimi, E-Zoom, En Boy Oranı, İleri Giden ve Yakınlaştırma Ayarlama işlevleri kullanılırken **Kull. deseni** seçilirse o anda kullanılmakta olan işlev geçici olarak iptal edilir.

- 4 **"Yansıtılan mevcut görüntüyü Kull. deseni olarak kullanmak ister misiniz?" mesajı görüntülediğinde Evet şıkkını seçin.**
- 5 **[Enter] düğmesine bastığınızda, "Bu görüntüyü Kull. deseni olarak mı kaydetmek istiyorsunuz?" mesajı görüntülenir. "Evet" şıkkını seçin.**

Görüntü kaydedilecektir. Görüntü kaydedildikten sonra "Kull. deseni ayarı tamamlandı." mesajı görüntülenir.



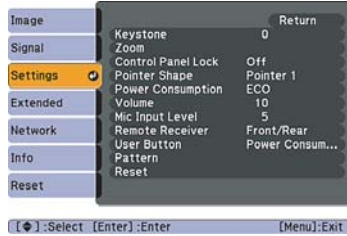
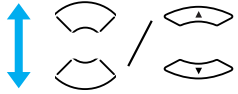
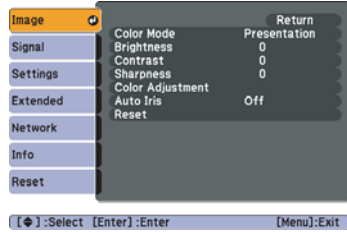
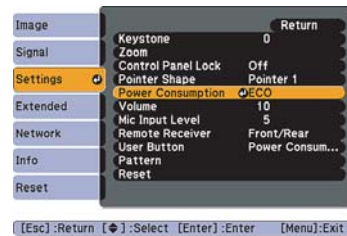
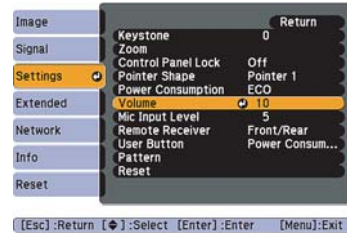
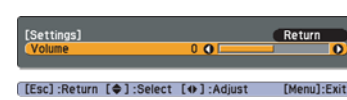
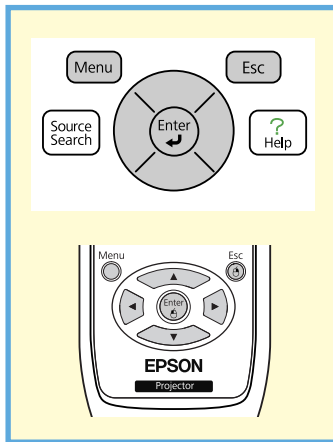
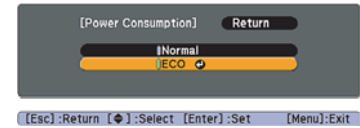
- Kullanıcı Deseni kaydedildiğinde, Kullanıcı Deseni varsayılan fabrika ayarına geri döndürülemez.
- Kullanıcı Deseninin kaydedilmesi yaklaşık 15 saniye sürebilir. Kullanıcı logosu kaydedilirken, projektörü veya ona bağlı olan bir başka kaynağı kullanmayın, aksi takdirde arıza meydana gelebilir.



## 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

Ayarlanacak 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.21

### Bilgisayar Sinyali/USB/USB Display/LAN



### Bileşen Video/↗/Bileşik video/↗/S-video/↗



Alt menü	İşlev
<b>Renk Modu</b>	Yansıtılan ortama uygun olarak görüntü kalitesini seçebilirsiniz.  s.39
<b>Parlaklık</b>	Görüntü Parlaklığını ayarlayabilirsiniz.
<b>Kontrast</b> ↗	Görüntülerdeki ışık ve gölge farkını ayarlayabilirsiniz.
<b>Renk Doygunluğu</b>	Görüntüler için Renk Doygunluğunu ayarlayabilirsiniz.
<b>Renk Tonu</b>	(Ayar işlemi yalnızca bileşik video/S-Video kullanırken NTSC sinyal girişi olduğunda mümkündür.) Görüntü Renk Tonunu ayarlayabilirsiniz.
<b>Netlik</b>	Görüntü keskinliğini ayarlayabilirsiniz.
<b>Renk Ayarı</b>	Aşağıdakilerden birini seçerek ayarlamalar yapabilirsiniz. (Bu öğe, <b>Renk Modu</b> nun ayar değeri <b>Görüntü</b> menüsünde <b>sRGB</b> ↗ olarak ayarlanırsa seçilemez.) <b>Mutlak Renk Sic.:</b> 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. <b>Kırmızı, Yeşil, Mavi:</b> Her rengin doygunluğunu ayrı ayrı ayarlayabilirsiniz.
<b>Otomatik İris</b>	(Bu öğe yalnızca <b>Renk Modu</b> ayar değeri <b>Görüntü</b> menüsünden <b>Dinamik</b> veya <b>Tiyatro</b> olarak ayarlanırsa görüntülenir.) Görüntüler için en uygun ışık elde etmek üzere irisi ayarlamak için bu ayarı ( <b>Açık/Kapalı</b> ) olarak ayarlayın.  s.40

Alt menü	İşlev
Sıfırla	<b>Görüntü</b> menüsünün tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına getirebilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan ayarlara getirmek için bkz. <a href="#">s.92</a>

## Sinyal Menüsü

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

Giriş kaynağı LAN olduğunda, **Sinyal** menüsünde ayar yapamazsınız.








Alt menü	İşlev
<b>Otomatik Ayarlar</b>	Giriş sinyali değiştiğinde görüntünün otomatik olarak en iyi duruma ayarlayıp ayarlamayacağını ( <b>Açık/Kapalı</b> ) seçebilirsiniz. <a href="#">s.101</a>
<b>Çözünürlük</b>	<b>Otomatik</b> seçeneğine ayarlandığında, giriş sinyalinin çözünürlüğü otomatik olarak tanınır. Bu seçenek <b>Otomatik</b> olarak ayarlandığında yansıtılan görüntünün bazı kısımları eksik görüntüleniyorsa, bağlı olan bilgisayara uygun olarak, daha geniş ekranlar için <b>Geniş</b> , 4:3 veya 5:4 oranındaki ekranlar için <b>Normal</b> olarak ayarlayın.
<b>İzleme</b>	Görüntüde dikey çizgiler belirdiğinde bilgisayar görüntülerini ayarlayabilirsiniz. <a href="#">s.101</a>
<b>Senkronizasyon</b>	Görüntüde titreme, bulanıklık veya parazitler belirdiğinde bilgisayar görüntülerini ayarlayabilirsiniz. <a href="#">s.101</a>
<b>Konum</b>	Görüntünün bir parçası gösterilmediğinde, görüntünün tamamının yansıtılması için ekran Konumunu yukarı, aşağı, sola veya sağa ayarlayabilirsiniz.







Alt menü	İşlev
<b>İleri giden</b>	(Bileşen Video yalnızca 480i/576i/1080i sinyalleri girişi alındığında ayarlanabilir) <b>Kapalı:</b> Ekrandaki her alan için IP dönüşüm işlemi gerçekleştirilir. Bu, fazla hareketli görüntüleri görüntülemek için idealdir. <b>Video:</b> Bu ayar genel video görüntülerini görüntülemek için idealdir. <b>Film/Otomatik:</b> Bu ayar filmler, bilgisayar grafikleri ve animasyon için idealdir.
<b>Parazit Azaltma</b>	Pürüzlü görüntüleri pürüzsüzleştirir. İki mod vardır. Tercih ettiğiniz ayarınızı seçin. Gürültünün çok düşük olduğu DVD'ler gibi görüntü kaynaklarını görüntülerken bu ayarı <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.
<b>Giriş Sinyali</b>	Bilgisayar1/2 giriş bağlantı noktasından bir giriş sinyali seçebilirsiniz. <b>Otomatik</b> seçeneğine ayarlandığında giriş sinyali otomatik olarak bağlı ekipmana uygun şekilde ayarlanır. <b>Otomatik</b> seçeneğine ayarlandığında renkler doğru şekilde görüntülenmezse, bağlanan ekipmana uygun sinyali seçin.
<b>Video Sinyali</b>	Video giriş bağlantı noktasından alınan giriş sinyalini seçebilirsiniz. Bu seçenek <b>Otomatik</b> olarak ayarlandığında, video sinyalleri otomatik olarak tanınır. <b>Otomatik</b> seçeneği ayarlandığında görüntüde parazitlenme veya hiç görüntü yansıtılmaması gibi bir sorun oluşması durumunda bağlı ekipmana uygun sinyali seçin.
<b>En Boy Oranı</b>	Yansıtılan görüntüler için <b>En Boy Oranı</b> ayarlayabilirsiniz. <a href="#">s.41</a>
<b>Sıfırla</b>	<b>Giriş Sinyali</b> hariç, <b>Sinyal</b> menüsündeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Tüm menü öğelerini varsayılan ayarlara getirmek için bkz. <a href="#">s.92</a>

## Ayarlar Menüsü





Alt menü	İşlev
<b>Ekran Yerleşimi</b>	Düşey yöndeki ekran yerleşimi bozulmasını düzeltebilirsiniz. <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>





Alt menü	İşlev
<b>Yakınlaştırma</b>	Tele/Geniş ararı yapabilirsiniz.
<b>İşletim Kilidi</b>	Projektör kontrol paneli kullanımını kısıtlamak için bu işlevi kullanabilirsiniz.  s.52
<b>İşaretçi Şekli</b>	İşaretçi şeklini seçebilirsiniz.  s.46 İşaretçi 1:  İşaretçi 2:  İşaretçi 3: 
<b>Enerji Tüketimi</b>	Lamba parlaklığını aşağıdaki iki ayardan birine getirebilirsiniz. Örneğin, karanlık bir odada ya da küçük bir ekrana yansıtılan görüntüler çok parlaksa <b>ECO</b> seçeneğini seçin. <b>ECO</b> seçildiğinde yansıtma sırasındaki enerji tüketimi ve lamba ömrü şu şekilde değişir ve fan dönüş gürültüsü azalır. Elektrik tüketimi: yaklaşık 25% azalır, lamba ömrü: yaklaşık 1.4 kat daha uzun Projeksiyon modu <b>Ön/Aşağı Dönük</b> olduğunda bu seçenek, otomatik olarak <b>ECO</b> olarak ayarlanır (sadece EB-465i/455Wi).
<b>Ses Düzeyi</b>	Ses Düzeyi ayarlayabilirsiniz. Her görüntü sinyali için ayar ayrıntıları kaydedilir.
<b>Mik. Giriş Sesi</b>	Mikrofon giriş seviyesi düşük ve projektörün hoparlöründen gelen mikrofon ses çıkışı zor duyuluyorsa ya da giriş seviyesi çok yüksek ve mikrofondan alınan seste cızırtıya neden oluyorsa bu ayarı ayarlayın. Mik. Giriş Sesi 0'a ayarlandığında hoparlörden mikrofon sesi çıkmaz.
<b>Uzak Alıcı</b>	Uzaktan Kumandadan alınan çalışma sinyalinin alımını sınırlandırabilirsiniz. Uzaktan Kumanda ile çalıştırılmayı engellemek istediğinizde ya da Uzaktan Kumanda alıcısına çok yakın bir floresan lamba varsa, kullanmak istemediğiniz ya da parazite maruz kalan kumanda alıcısını devre dışı bırakmak için ilgili ayarları yapabilirsiniz.
<b>Kullanıcı Düğmesi</b>	Yapılandırma menüsünden öğeyi uzaktan kumandanın Kullanıcı Düğmesi ile seçebilirsiniz. Kullanıcı Düğmesine basıldığında atanan menü öğesinin seçim/ayarlama ekranı görüntülenir, böylece tek tuşlu ayarlar/ayarlamalar yapmanız sağlanır. Kullanıcı Düğmesine aşağıdaki altı öğeden birini atayabilirsiniz. Enerji Tüketimi, Bilgiler, İleri giden, Test Deseni, Çözünürlük, Mik. Giriş Sesi ve Desen Görünümü

Alt menü	İşlev
<b>Desen</b>	<p><b>Desen Görünümü:</b> Bir desen gösterir.</p> <p><b>Desen Tipi:</b> Desen 1 ile 4 veya Kullanıcı Deseni arasından seçim yapabilirsiniz. Desen 1 ile 4 düz çizgiler veya ızgara çizgileri gibi yansıtma çizgileri gösterir.</p> <p>Desen 1:  Desen 2:  Desen 3:  Desen 4: </p> <p><b>Kull. deseni:</b> Bir kullanıcı deseni kaydeder.  <a href="#">s.71</a></p> <p><b>Test Deseni:</b> Projektör ayarlandığında, bir test deseni görüntülenir; böylece, diğer donanıma bağlanmadan yansıtma durumunu ayarlayabilirsiniz. Test Deseni görüntülenirken yakınlaştırma, odak ayarları ve ekran yerleşimi düzeltme işlemleri yapılabilir. Test Desenini iptal etmek için, Uzaktan Kumandadaki ya da Kontrol panelindeki [Esc] düğmesine basın.</p> <div style="border: 1px solid #0070C0; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p><b>Dikkat</b></p> <p><i>Bir desen uzun süre gösterilirse yansıtılan görüntüde kalıcı bir görüntü gözükebilir.</i></p> </div>
<b>Sıfırla</b>	<p><b>Kullanıcı Düğmesi</b> hariç, <b>Ayarlar</b> menüsündeki tüm ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz.</p> <p>Tüm menü öğelerini varsayılan ayarlara getirmek için bkz.  <a href="#">s.92</a></p>

## Uzatılmış Menü



Alt menü	İşlev
<b>Ekran</b>	<p>Projektör ekranına ilişkin ayarları gerçekleştirebilirsiniz.</p> <p><b>Mesaj:</b> Kaynağı değiştirdiğinizde Kaynak adının, Renk Modunu değiştirdiğinizde Renk Modu adının, görüntü sinyali girişi olmadığında ve benzeri durumlarda bir mesaj görüntülenip görüntülenmeyeceğini (<b>Açık/Kapalı</b>) seçebilirsiniz.</p> <p><b>Ekran Arkaplanı</b>*1: Görüntü sinyali olmadığında ekran durumunu <b>Siyah</b>, <b>Mavi</b> veya <b>Logo</b> seçeneklerinden birine ayarlayabilirsiniz.</p> <p><b>Başlangıç Ekranı</b>*1: Başlangıçta başlangıç ekranı (projektör başlatıldığında yansıtılan görüntü) görüntülenip görüntülenmeyeceğini (<b>Açık/Kapalı</b>) seçebilirsiniz.</p> <p><b>A/V Sessiz</b>*1: A/V Sessiz sırasında görüntülenen ekranı <b>Siyah</b>, <b>Mavi</b> veya <b>Logo</b> olarak ayarlayabilirsiniz.</p>
<b>Kullanıcı Logosu</b> *1	Ekran Arkaplanı, A/V Sessiz ve diğerleri için arkaplan olarak görüntülenen Kullanıcı Logosunu değiştirebilirsiniz.  <a href="#">s.69</a>
<b>Yansıtma</b>	<p>Projektörün ne şekilde kurulmuş olduğuna bağlı olarak, aşağıdaki projeksiyon yöntemlerinden birini seçin.  <a href="#">s.20</a></p> <p><b>Ön/Tavan, Arka/Tavan ve Ön/Aşağı Dönük</b></p>
<b>İşletim</b>	<p><b>Direkt güç açma:</b> Direkt güç açma özelliğini etkinleştirebilir veya devre dışı bırakabilirsiniz (<b>Açık/Kapalı</b>).</p> <p><b>Açık</b> konumuna getirildiğinde ve güç kablosu prize bağlı olduğunda, örneğin elektrik kesintisi bittiğinde projektörün otomatik olarak açılacağını unutmayın.</p> <p><b>Uyku Modu:</b> <b>Açık</b> olarak ayarlandığında, bu özellik, girişten hiçbir görüntü sinyali gelmediğinde ve işlem yapılmadığında yansıtmayı otomatik olarak durdurur.</p> <p><b>Uyku Modu Zam.:</b> Uyku Modu <b>Açık</b> konumuna ayarlandığında, projektörün otomatik olarak kapanmasından önce geçecek olan süreyi 1 dakikalık artışlarla, 1 ila 30 dakika aralığında belirleyebilirsiniz.</p> <p><b>Yüksek İrtifa Modu:</b> Projektörü 1500 m'nin üzerinde bir yükseklikte kullandığınızda bu modu <b>Açık</b> konumuna getirin.</p> <p><b>Ses Girişi: Otomatik</b> olarak ayarlandığında, her türlü ses giriş kaynağından ses çıkışı alınır.</p> <p><b>Audio1, Audio2</b> veya <b>Audio (Sol/Sağ)</b> olarak ayarlandığında, sadece seçilmiş olan ses giriş kaynağından ses çıkışı alınır.</p>

Alt menü	İşlev
<b>Bekleme Ayarı</b>	<p><b>Bekleme Modu:</b> Bu seçenek <b>İletişim Açık</b> olarak ayarlanmışsa, projektör bekleme modunda olsa bile aşağıdaki işlevleri kullanabilirsiniz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ağ üzerinden projektörün durumunu izlemek ve kontrol etmek. Ağ üzerinden projektörün durumunu izlemek ve kontrol etmek için, <a href="#">SNMP</a> veya "EasyMP Monitor" uygulama yazılımını kullanabilirsiniz.</li> <li>Mic giriş bağlantı noktasına bir mikrofon bağlarken, projektörün hoparlöründen ses çıkışı alabilirsiniz.*2 (Sadece <b>Bekleme Mikrofonu</b> seçeneği <b>Açık</b> olarak ayarlanmışsa.)</li> <li>Ses giriş bağlantı noktasına bağlı donanımın sesini projektörün hoparlöründen alabilirsiniz.*2 (Sadece <b>Bekleme Sesi</b> seçeneği <b>Açık</b> olarak ayarlanmışsa.)</li> </ul> <p><b>Bekleme Mikrofonu:</b> (Bu seçenek ancak, <b>Bekleme Modu</b> ayarı <b>İletişim Açık</b> olarak yapılmışsa ayarlanabilir.) Mic girişinin etkin mi (<b>Açık</b>) devre dışı mı (<b>Kapalı</b>) olacağını ayarlayın.</p> <p><b>Bekleme Sesi:</b> (Bu seçenek ancak, <b>Bekleme Modu</b> ayarı <b>İletişim Açık</b> olarak yapılmışsa ayarlanabilir.) Ses girişinin etkin mi (<b>Açık</b>) devre dışı mı (<b>Kapalı</b>) olacağını ayarlayın.</p>
<b>USB Type B</b>	<p>Projektör ve bilgisayar birbirine USB kablosu ile bağlarken ve bilgisayar görüntüleri yansıtılıyorken <b>USB Display</b> olarak ayarlayın.</p> <p> <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a></p> <p>Fare işaretçisinin uzaktan kumanda ile çalıştırılması gerektiğinde <b>Kablosuz Fare</b> olarak ayarlayın.  <a href="#">s.48</a></p> <p>Bu ayarı yalnızca Easy Interactive Function (sadece EB-465i/455Wi) işlevini kullanırken <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.  <a href="#">s.54</a></p>
<b>Dil</b>	Mesajları ve menüleri görüntülemeye kullanılacak dili Dil ile ayarlayabilirsiniz.
<b>Sıfırla</b>	<p><b>Uzatılmış</b> menüsündeki <b>Ekran</b>*1 ve <b>İşletim</b>*3 ayar değerlerini varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz.</p> <p>Tüm menü öğelerini varsayılan ayarlara getirmek için bkz.  <a href="#">s.92</a></p>


\*1 **Şifre Koruması**'ndaki **Kull. Logosu Koruma** ögesi **Açık** olarak ayarlandığında kullanıcı logosu ile ilgili ayarlar değiştirilemez. **Kull. Logosu Koruma** özelliğini **Kapalı** olarak ayarladıktan sonra değişiklikler yapabilirsiniz.  [s.50](#)

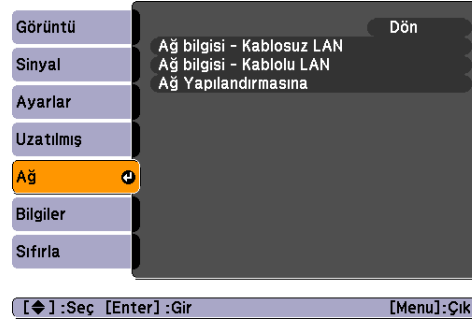
\*2 **Şifre Koruması** altında **Açma Koruması** seçeneği **Açık** olarak ayarlandığında, ses çıkışı alınmaz.

\*3 "Yüksek İrtifa Modu" hariç.




## Ağ Menüsü

Şifre Korumasındaki Ağ Koruma ayarı Açık konumuna getirildiğinde bir mesaj görüntülenir ve ayarlar değiştirilemez. Ağ Koruma özelliğini Kapalı konuma getirdiğinizde değişiklik yapabilirsiniz.  s.50



Alt menü	İşlev
<b>Ağ Bilgisi</b>	<p>Her ağın ayar durumunu aşağıdaki gibi onaylayabilirsiniz.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>Görüntü [Ağ bilgisi - Kablolu LAN] <span style="float: right;">Dön</span></p> <p>Sinyal</p> <p>Ayarlar</p> <p>Uzatılmış</p> <p><b>Ağ</b></p> <p>Bilgiler</p> <p>Sıfırla</p> <p>[Esc] / [Enter] : Dön [Menu] : Çık</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>Görüntü [Ağ bilgisi - Kablosuz LAN] <span style="float: right;">Dön</span></p> <p>Sinyal</p> <p>Ayarlar</p> <p>Uzatılmış</p> <p><b>Ağ</b></p> <p>Bilgiler</p> <p>Sıfırla</p> <p>[Esc] / [Enter] : Dön [Menu] : Çık</p> </div> </div>
<b>Ağ Yapılandırmasına</b>	<p>Ağ öğelerini ayarlamak için aşağıdaki menüler mevcuttur.</p> <p><b>Temel Menü, Kablosuz LAN Menü, Güvenlik Menü, Kablolu LAN Menü, Posta Menü, Diğerleri Menü, Sıfırla Menü, Kurulum tamamlandı Menü</b></p>

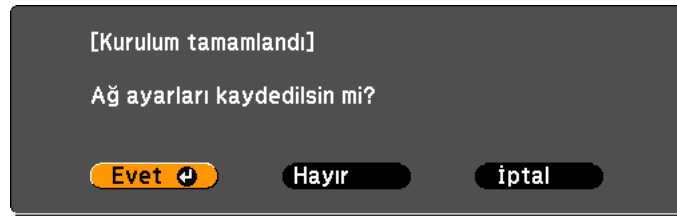


Bir ağ üzerinden projektöre bağlı olan bir bilgisayarın Web tarayıcısını kullanarak, işlevleri ayarlayabilir ve projektörü kontrol edebilirsiniz. Bu işlev, Web Kontrol olarak adlandırılır. Web Kontrol için Güvenlik ayarları gibi ayarlar yapmak için bir klavye ile kolayca metin girişi yapabilirsiniz.  s.65

### Ağ menüsünün kullanımına ilişkin notlar

Öğeleri üst menüden ve alt menülerden seçin ve seçilen öğeleri Yapılandırma Menüsünde yapılan işlemler ile aynı şekilde değiştirin.

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



[Esc] :Dön [↩] :Seç [Enter] :Uygula

Evet: Ayarları kaydeder ve Ağ menüsünü kapatır.

Hayır: Ayarları kaydetmez ve Ağ menüsünü kapatır.

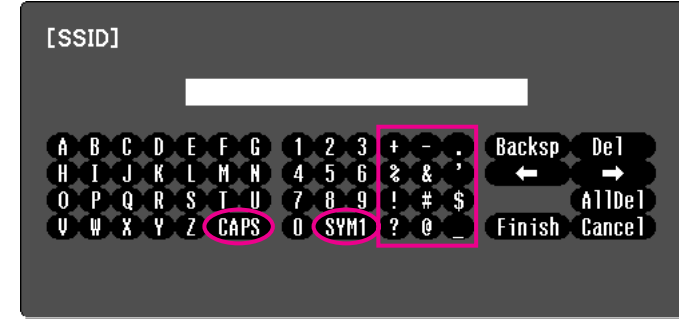
İptal: Ağ menüsünü görüntülemeye devam eder.

### Yazılım klavyesi işlemleri

Ağ menüsü ayarlama yaparken alfasayısal karakterler girmenizi gerektiren öğeler içerir. Bu durumda, aşağıdaki yazılım klavyesi görüntülenir. İmleci istenilen tuşun üzerine getirmek için uzaktan kumanda üzerindeki

[↶], [↷], [↶] ve [↷] düğmelerini ya da kontrol paneli

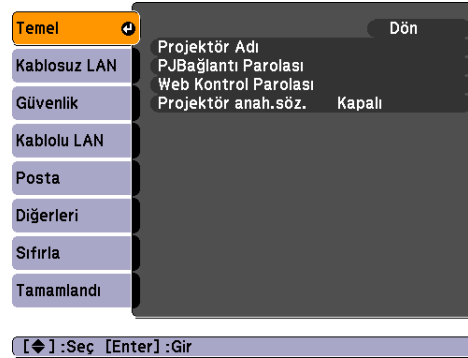
üzerindeki [↶], [↷], [↶] ve [↷] düğmelerini kullanın ve ardından alfasayısal değerleri girmek için [Enter] düğmesine basın. Sayıları Uzaktan Kumandanın [Num] düğmesini basılı tutarak ve sayı tuşlarına basarak girin. Giriş yaptıktan sonra, girişinizi teyit etmek için klavye üzerindeki [Finish] tuşuna basın. Girişinizi iptal etmek için ise klavye üzerindeki [Cancel] tuşuna basın.






[CAPS] tuşu 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.

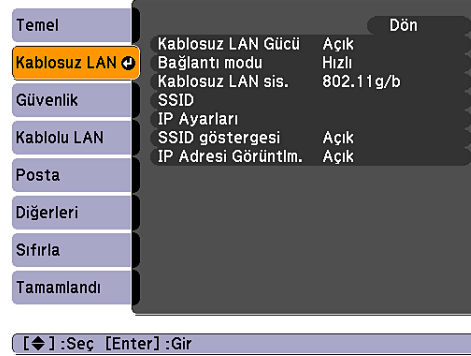
## Temel Menü



Alt menü	İşlev
<b>Projektör Adı</b>	Bir Ağa bağlanıldığında, projektörü tanımlamak için kullanılan projektör adını görüntüler. Bu değeri düzenlerken, 16 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz.
<b>PJBağlantı Parolası</b>	Uyumlu PJLink yazılımı kullanarak projektöre erişim sağladığınızda kullanmak için bir Parola girin.  <a href="#">s.125</a> 32 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz.
<b>Web Kontrol Parolası</b>	Web Kontrol kullanarak ayar yaptığınızda ve projektörü kontrol ettiğinizde kullanmak üzere bir parola ayarlayın. 8 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz. Web Kontrol, bir ağa bağlı bir bilgisayardaki Web tarayıcıyı kullanarak projektörü ayarlamayı ve kontrol etmenizi sağlayan bir bilgisayar işlevidir.  <a href="#">s.65</a>
<b>Projektör anah.söz.</b>	<b>Açık</b> olarak ayarlandığında ağ üzerinden bilgisayar ile projektörü bağlamaya çalıştığınızda Anahtar sözcük girmeniz istenir. Bunun bir sonucu olarak EasyMP Network Projection, yansıtma sırasında sunumların bir bilgisayardan yapılan planlanmamış bağlantılar tarafından yarıda kesilmesini engelleyebilir. Normal şartlarda bu ayarı <b>Açık</b> olarak ayarlayın.  <a href="#">EasyMP Network Projection Kullanım Kılavuzu</a> "Ağ Üzerinden Projektöre Bağlanma ve Yansıtma"

## Kablosuz LAN Menüsü

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



Alt menü	İşlev
<b>Kablosuz LAN Gücü</b>	Projektör ile bilgisayarı kablosuz LAN üzerinden bağlarken bu ayarı <b>Açık</b> olarak ayarlayın. Kablosuz LAN üzerinden bağlamak istemezseniz başkalarının yetkisiz erişimini engellemek için bu ayarı <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın. Bu ayar varsayılan olarak <b>Açık</b> seçeneğine ayarlanmıştır.
<b>Bağlantı modu</b>	Bilgisayarın projektöre bağlanma modunu, EasyMP Network Projection ögesini kullanarak ayarlayın. Basit kablosuz bağlantı yapmak istediğinizde bu ayarı <b>Hızlı Bağlantı Modu</b> olarak ayarlayın. Bir erişim noktası üzerinden bir ağ sistemine bağlanmak istediğinizde bu ayarı <b>Gelişmiş Bağlantı Modu</b> olarak ayarlayın.
<b>Kablosuz LAN sis.</b>	Kablosuz LAN sistemini ayarlar.
<b>SSID</b>	Bir SSID girin. Projektörün yer aldığı kablosuz LAN sistemi için bir SSID varsa, SSID'yi girin. 32 tek baytlık alfasayısal karaktere kadar girebilirsiniz.
<b>IP Ayarları</b>	Aşağıdaki adreslere ilişkin ayarları gerçekleştirebilirsiniz. <b>DHCP</b> : DHCP kullanılıp kullanılmayacağını ( <b>Açık/Kapalı</b> ) ayarlayın. <b>Açık</b> olarak ayarlanırsa, daha fazla adres ayarlayamazsınız. <b>IP Adresi</b> : Projektöre atanan IP adresini girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki IP adresleri kullanılamaz. 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) <b>Alt Ağ Maskesi</b> : Projektör için alt ağ maskesi girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki alt ağ maskeleri kullanılamaz. 0.0.0.0, 255.255.255.255 <b>Ağ Geçidi Adresi</b> : Projektör ağ geçidi için IP adresi girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki ağ geçidi adresleri kullanılamaz. 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
<b>SSID göstergesi</b>	SSID ögesinin Ağ menüsündeki Ağ bilgisinde ve LAN Bekleme ekranında görüntülenmesini engellemek için, bu ögeyi <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.
<b>IP Adresi Görüntlm.</b>	IP adresinin Ağ menüsündeki Ağ bilgisinde ve LAN Bekleme ekranında görüntülenmesini engellemek için, bu ögeyi <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.

## Güvenlik menüsü

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



Alt menü	İşlev
<b>Güvenlik</b>	<p>Aşağıdaki öğelerden bir güvenlik tipi seçin.</p> <p>Güvenliği ayarlarken erişim yapmak üzere olduğunuz ağ sistemi yöneticisinin talimatlarını uygulayın. Gelişmiş Bağlantı Modu kullanırken, mutlaka güvenlik ayarlarını yapın.</p> <p>WEP: Veriyi şifrelemek için bir şifreleme anahtarı (WEP anahtarı) kullanılır. Erişim noktası ve projektör için şifreleme anahtarları eşleşmedikçe, bu düzenek haberleşmeyi engeller.</p> <p>WPA/WPA2: Bu, WEP'in zayıf noktası olarak değerlendirilen güvenliği geliştiren bir şifreleme standardıdır. Birçok WPA şifreleme yöntemi bulunmasına karşın, bu projektör "TKIP" ve "AES" kullanır.</p> <p>WPA aynı zamanda kullanıcı kimlik doğrulama işlevlerini de içerir. WPA kimlik doğrulama iki yöntem sağlar: bir kimlik doğrulama sunucusu kullanarak ya da sunucu kullanmadan bir bilgisayar ve erişim noktası arasında kimlik doğrulayarak. Bu projektör, sunucusuz olan ikinci yöntemi desteklemektedir.</p>


## WEP seçildiğinde

Aşağıdaki öğeleri ayarlayabilirsiniz.

Alt menü	İşlev
<b>WEP şifreleme</b>	WEP şifreleme için şifreleme yöntemini ayarlayabilirsiniz. <b>128bit:</b> 128 (104) bit kodlaması kullanır <b>64bit:</b> 64 (40) bit kodlaması kullanır
<b>Format</b>	WEP şifreleme anahtarı için giriş yöntemini ayarlayabilirsiniz. <b>ASCII:</b> Metin olarak giriş. <b>HEX:</b> HEX (onaltılık) olarak giriş.
<b>Giriş kimliği</b>	WEP şifreleme kimlik anahtarını seçebilirsiniz.
<b>Şifreleme anahtarı 1</b> <b>Şifreleme anahtarı 2</b> <b>Şifreleme anahtarı 3</b> <b>Şifreleme anahtarı 4</b>	WEP şifrelemesi için kullanılan anahtarı girebilirsiniz. Projektörün yer aldığı ağ ile ilgili ağ yöneticisinin talimatlarını uygulayarak anahtarı tek baytlık karakterler olarak girin. Girilebilecek karakter türü ve sayısı, <b>WEP şifreleme</b> ve <b>Format</b> ayarlarına göre farklılık gösterir. Girdiğiniz karakterlerin sayısı, gerekli karakter uzunluğundan daha kısa ise veya girdiğiniz karakter sayısı, gerekli karakter sayısından daha uzun ise bağlanmaz. <b>128Bit - ASCII:</b> Tek baytlık alfasayısal karakterler, 13 karakter. <b>64Bit - ASCII:</b> Tek baytlık alfasayısal karakterler, 5 karakter. <b>128Bit - HEX:</b> 0 ila 9 ve A ila F arasında, 26 karakter <b>64bit - HEX:</b> 0'dan 9'a kadar ve A'dan F'ye kadar, 10 karakter
<b>Yetkilendirme Tipi</b>	WEP kimlik doğrulama türünü ayarlayın. <b>Open:</b> Açık sistem kimlik doğrulaması kullanır. <b>Shared:</b> Paylaşılan anahtarlı kimlik doğrulaması kullanır.

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

Aşağıdaki öğeleri ayarlayabilirsiniz.


Alt menü	İşlev
<b>PSK</b>	Tek baytlık alfasayısal karakterler ile bir PreSharedKey (Önceden Paylaşılmış Anahtar - şifreli anahtar) girebilirsiniz. En az 8 olmak üzere en çok 63 karakter girin. PreSharedKey girilip [Enter] düğmesine basıldığında değer ayarlanır ve bir yıldız işareti (*) olarak görüntülenir. Yapılandırma Menüsünde 32 karakterden fazlasını giremezsiniz. 32 karakterden daha fazla karakter ayarlamak isterseniz ayarı Web Kontrolünden yapın.  <a href="#">s.65</a>

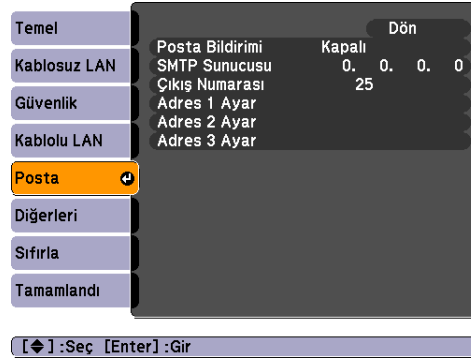
## Kablolu LAN menüsü




Alt menü	İşlev
IP Ayarları	<p>Aşağıdaki adreslere ilişkin ayarları gerçekleştirebilirsiniz.</p> <p><b>DHCP</b> : DHCP kullanılıp kullanılmayacağını seçin (<b>Açık/Kapalı</b>). <b>Açık</b> olarak ayarlanırsa, daha fazla adres ayarlayamazsınız.</p> <p><b>IP Adresi</b> : Projektöre atanan IP adresini girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki IP adresleri kullanılamaz.</p> <p>0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 (x, 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder)</p> <p><b>Alt Ağ Maskesi</b> : Projektör için alt ağ maskesi girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki Alt Ağ Maskeleri kullanılamaz.</p> <p>0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p><b>Ağ Geçidi Adresi</b> : Projektör ağ geçidi için IP adresi girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki ağ geçidi adresleri kullanılamaz.</p> <p>0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 (x, 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder)</p>
IP Adresi Görüntlm.	IP adresinin Ağ menüsündeki Ağ bilgisinde ve LAN Bekleme ekranında görüntülenmesini engellemek için, bu öğeyi <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.

## Posta menüsü

Bu özellik ayarlandığında, projektörde bir sorun veya bir uyarı oluştuğunda bir e-posta bildirimi alırsınız. Gönderilen Posta içeriği hakkında bilgi için bkz. "[Hata Bildirim Mesajının Okunması](#)"  s.108



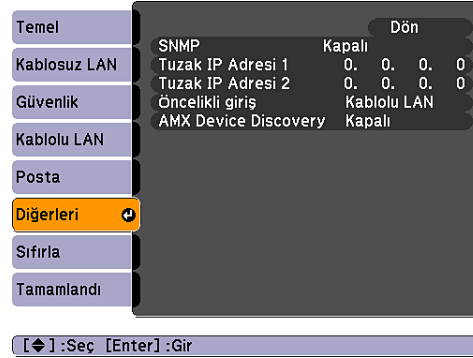
Alt menü	İşlev
<b>Posta Bildirimi</b>	E-posta ile bildirim alıp almayacağınızı ( <b>Açık/Kapalı</b> ) ayarlayabilirsiniz.
<b>SMTP Sunucusu</b>	Projektör tarafından kullanılan SMTP Sunucusunun <u>IP adresini</u>  girebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki IP adresleri kullanılamaz. 127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 arası (x, 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder)
<b>Çıkış Numarası</b>	SMTP Sunucusu için Bağlantı Noktası Numarasını girebilirsiniz. Varsayılan değer 25'dir. 1 ile 65535 arasında değer girebilirsiniz.
<b>Adres 1 Ayar</b> <b>Adres 2 Ayar</b> <b>Adres 3 Ayar</b>	Projektörde bir hata veya uyarı gerçekleştiğinde bildirim almak için E-posta Adresi ve e-posta içeriğini girin. 32 karaktere kadar olan bir posta adresi girebilirsiniz. Posta ile bildirilecek birden fazla sorun veya uyarı seçebilirsiniz. Her bir E-posta Adresini değiştirebilirsiniz.



Projektörün Yapılandırma menüsünde **Uzatılmış - Bekleme Ayarı - Bekleme Modu** ayarı **İletişim Açık** olarak ayarlanırsa, projektör bekleme modunda olsa bile (güç kapalıyken) izleme yapabilirsiniz.



## Diğerleri Menüsü



Alt menü	İşlev
<b>SNMP</b>	SNMP kullanılıp kullanılmayacağını ayarlayın ( <b>Açık/Kapalı</b> ).
<b>Tuzak IP Adresi 1</b> <b>Tuzak IP Adresi 2</b>	<u>SNMP</u> tuzağı bildirim hedefi için en fazla iki IP adresi kaydedebilirsiniz. Adresin her bir alanına 0 ile 255 arasında bir sayı girebilirsiniz. Bununla birlikte, aşağıdaki IP adresleri kullanılamaz. 127.x.x.x, 224.0.0.0 ile 255.255.255.255 arası (x, 0 ile 255 arasında bir sayıyı ifade eder) Projektörü izlemek amacıyla SNMP kullanmak için, SNMP yönetici programını bilgisayarınıza kurmanız gerekir. SNMP, bir ağ yöneticisi tarafından yönetilmelidir.
<b>Öncelikli giriş</b>	Öncelik ağ geçidi için, kablosuz veya kablolu seçin.
<b><u>AMX Device Discovery</u></b>	Projektör bir ağa bağlı olduğunda, projektörün AMX Device Discovery tarafından tespit edilmesini sağlamak için bu seçeneği <b>Açık</b> olarak ayarlayın. Eğer AMX veya AMX Device Discovery'nin bir kontrol cihazı tarafından kumanda edilen bir ortama bağlı değilseniz bunu <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.

**Sıfırla Menüsü**

Tüm ağ ayarlarını sıfırlar.

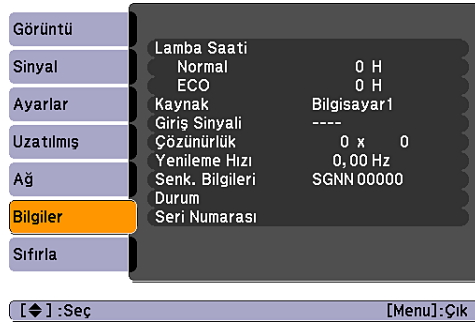


Alt menü	İşlev
Ağ ayarlarını sıfırla.	Tüm Ağ ayarları sıfırlamak için <b>Evet</b> seçeneğini belirleyin. Tüm ayarları sıfırladıktan sonra, <b>Temel</b> menüsü görüntülenir.

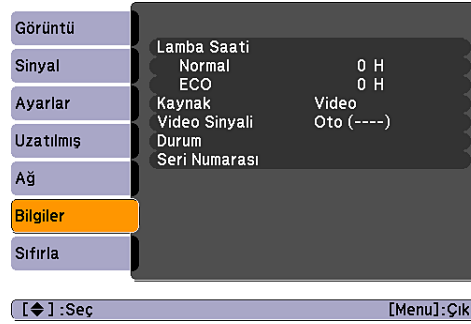
## Bilgiler Menüsü (Yalnızca Ekran)

Yansıtılan görüntü sinyallerinin ve projektörün durumunu kontrol etmenizi sağlar. Görüntülenebilecek öğeler, aşağıdaki ekran görüntülerinde gösterildiği gibi, yansıtılan görüntü sinyaline ve Kaynağa göre farklılık gösterir. Kullanılan modele bağlı olarak, bazı giriş kaynakları desteklenmez. [s.21](#)

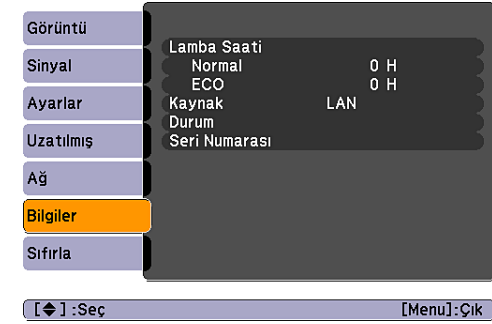
### Bilgisayar Sinyali/Bileşen Video/USB/USB Display



### Bileşik video/S-video



### LAN



Alt menü	İşlev
<b>Lamba Saati</b>	Kümülatif lamba çalışma süresini* görüntüleyebilirsiniz. Lamba uyarı zamanına gelindiğinde, karakterler sarı renkte görüntülenir.
<b>Kaynak</b>	Bağlanan ekipman için yansıtılan Kaynak adını görüntüleyebilirsiniz.
<b>Giriş Sinyali</b>	<b>Kaynak</b> 'a bağlı olarak <b>Sinyal</b> menüsünde <b>Giriş Sinyali</b> ayarlarını görüntüleyebilirsiniz.
<b>Çözünürlük</b>	Çözünürlüğü görüntüleyebilirsiniz.
<b>Video Sinyali</b>	<b>Sinyal</b> menüsünde <b>Video Sinyali</b> ayarlarını görüntüleyebilirsiniz.
<b>Yenileme Hızı</b>	Yenileme hızını görüntüleyebilirsiniz.
<b>Senk. Bilgileri</b>	Görüntü sinyali bilgisini görüntüleyebilirsiniz. Servis gerektiğinde bu bilgiye ihtiyaç duyulabilir.
<b>Durum</b>	Bu bilgi projektörde meydana gelen hatalarla ilgilidir. Servis gerektiğinde bu bilgiye ihtiyaç duyulabilir.
<b>Seri Numarası</b>	Projektörün seri numarasını görüntüler.

\* Toplam kullanım süresi ilk 10 saat için "0H" olarak görüntülenir. 10 saat ve üstü, 1 saatlik adımlarla "10H", "11H", vs. şeklinde gösterilir.

## Sıfırla Menüsü



Alt menü	İşlev
<b>Tümünü Sıfırla</b>	Yapılandırma Menüsündeki tüm öğeleri varsayılan ayarlarına sıfırlayabilirsiniz. Aşağıdaki öğeler varsayılan ayarlarına sıfırlanmaz: <b>Giriş Sinyali</b> , <b>Kullanıcı Logosu</b> , <b>Ağ</b> menüsündeki tüm öğeler, <b>Lamba Saati</b> ve <b>Dil</b> .
<b>Lamba Saatini Sıfırla</b>	Kümülatif lamba saatini sıfırlayabilir ve "0H" değerine getirebilirsiniz. Lambayı değiştirdiğinizde bu ayarı sıfırlayın.



# Sorun Giderme

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

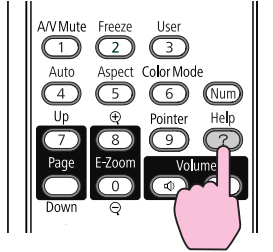
Projektörle ilgili bir sorun ortaya çıkarsa, Help düğmesine basarak size yardımcı olması için Yardım ekranını görüntüleyebilirsiniz. Soruları yanıtlayarak sorunları çözebilirsiniz.

## Prosedür

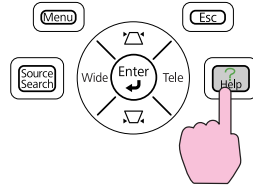
### 1 [Help] düğmesine basın.

Help ekranı görüntülenir.

#### Uzaktan Kumanda kullanarak



#### Kontrol Panelini kullanarak



### 2 Bir menü öğesi seçin.

[Yardım]

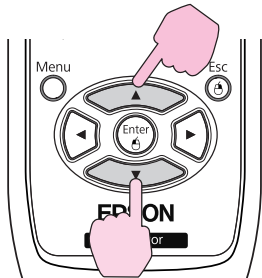
#### Görüntü küçük.

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

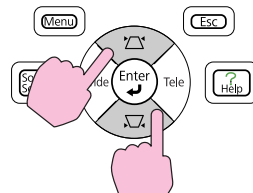
[↵] : Seç [Enter] : Gir

[Help] : Çık

#### Uzaktan Kumanda kullanarak



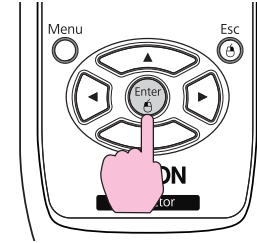
#### Kontrol Panelini kullanarak



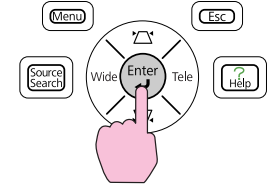
### 3

#### Seçimi onaylayın.

#### Uzaktan Kumanda kullanarak



#### Kontrol Panelini kullanarak



Sorular ve çözümler, aşağıdaki ekranda gösterildiği şekilde görüntülenir.

Yardım'dan çıkmak için [Help] düğmesine basın.

#### Görüntü küçük.

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


[Esc] : Dön

[Help] : Çık



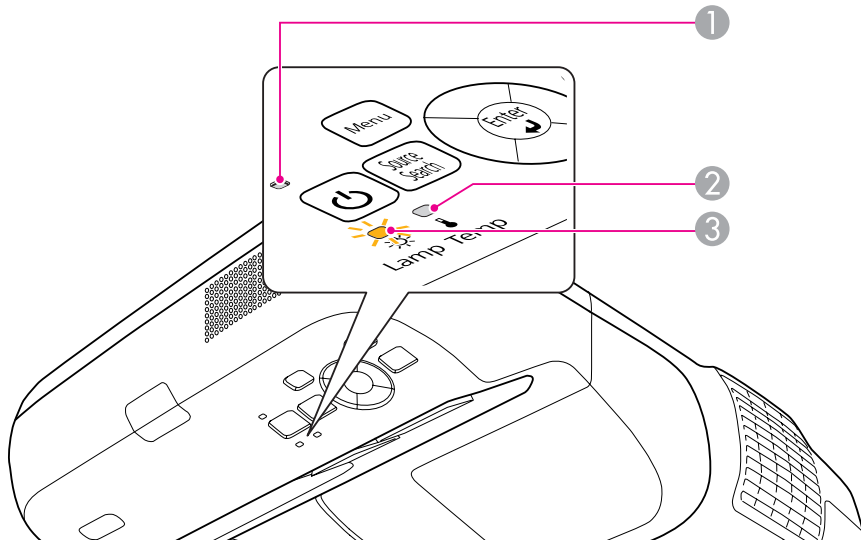
Yardım işlevi soruna çözüm getiremezse, bkz. "Sorun Çözme" s.95.

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

Göstergeler, sorunun ne olabileceğini açıkça göstermiyorsa, "Göstergeler Yardımcı Olmazsa" kısmına bakın.  s.98

## Göstergeleri Okuma

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



① Çalışma durumunu gösterir.



Bekleme durumu  
Bu durumda, [P] düğmesine basıldığında, yansıtma başlar.



Ağ izleme için 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 İç sıcaklık durumunu gösterir.

③ Lamba durumunu gösterir.

Gösterge durumları ve sorunların çözüm yollarına ilişkin olarak aşağıdaki tabloya bakın.

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

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

🔌 göstergesi 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. 📞 <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a>
  	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. 📞 <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a>
  	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"> <li>Hava filtresinin ve hava çıkış menfezinin tıkalı olup olmadığını, ve projektörün bir duvara dayanıp dayanmadığını kontrol edin.</li> <li>Hava filtresi tıkalıysa, temizleyin veya değiştirin. 📞 <a href="#">s.110</a>, <a href="#">s.116</a></li> </ul> <p>Yukarıdaki noktaları kontrol ettikten sonra hata devam ediyorsa, projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunun fişini prizden çekin ve yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. 📞 <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a></p> <p>Projektörü 1500 m veya üzerinde bir yükseklikte kullanırken, <b>Yüksek İrtifa Modu</b> seçeneğini <b>Açık</b> olarak ayarlayın. 📞 <a href="#">s.79</a></p>
  	Lamba Hatası Lamba Arızası	<p>Aşağıdaki iki noktayı kontrol edin.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lambayı çıkartın ve kırılıp kırılmadığını kontrol edin. 📞 <a href="#">s.113</a></li> <li>Hava filtresini temizleyin. 📞 <a href="#">s.110</a></li> </ul> <p><b>Lamba kırık değilse:</b> Lambayı yerine takın ve gücü açın.</p> <p><b>Hata devam ediyorsa:</b> Lambayı yeni bir lambayla değiştirin ve projektörü açın.</p> <p><b>Hata devam ediyorsa:</b> Projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunun fişini prizden çekin ve yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. 📞 <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a></p> <p><b>Lamba kırılmışsa:</b> Yeni bir lambayla değiştirin ya da daha ayrıntılı tavsiye almak için yetkili satıcınızla irtibat kurun. Lambayı kendiniz değiştirekseniz, cam kırıklarına dikkat edin (lamba değiştirilene kadar yansıtma işlemi yapılamaz). 📞 <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a></p> <p>Projektörü 1500 m veya üzerinde bir yükseklikte kullanırken, <b>Yüksek İrtifa Modu</b> seçeneğini <b>Açık</b> olarak ayarlayın. 📞 <a href="#">s.79</a></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. 📞 <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a>



## ⚙️ ! göstergesi turuncu yanıp söner veya yanar

■ : Sürekli yanıyor ■■■ : Yanıp sönüyor □ : Kapalı ▢ : Projektörün durumuna göre değişir

Durum	Neden	Çözüm veya Durum
     	Yüksek Sıc.Uyarısı	(Bu bir anormallik değildir. Ancak, sıcaklık yeniden fazla yüksek bir düzeye çıkarsa, yansıtma otomatik olarak durdurulur.) <ul style="list-style-type: none"> <li>Hava filtresinin ve hava çıkış menfezinin tıkalı olup olmadığını, ve projektörün bir duvara dayanıp dayanmadığını kontrol edin.</li> <li>Hava filtresi tıkalıysa, temizleyin veya değiştirin. ➡ <a href="#">s.110</a>, <a href="#">s.116</a></li> </ul>
     	Lambayı Değiştir	Yeni bir lamba ile değiştirin. ➡ <a href="#">s.113</a> Lambayı bu süre geçtikten sonra kullanmaya devam etmeniz halinde, lambanın patlama olasılığı artar. Lambayı mümkün olduğu kadar kısa süre içinde yenisiyle değiştirin.













- Göstergeler herhangi bir hata göstermediği hâlde yansıtılan görüntüler anormalse, bkz. "Göstergeler Yardımcı Olmazsa" [s.98](#).
- Hata bu tabloda gösterilmiyorsa, projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunun fişini prizden çekin 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

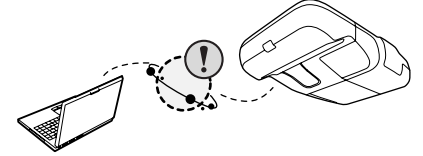
- "Hiç bir görüntü belirmiyor"  s.99  
Yansıtma başlamıyor, yansıtma alanı tamamen siyah, yansıtma alanı tamamen mavi, vs.
- "Hareketli görüntüler görüntülenmiyor"  s.99  
Bilgisayardan oynatılan hareketli görüntüler siyah görünüyor ve görüntüler yansıtılmıyor.
- "Yansıtma otomatik olarak duruyor"  s.99
- ""Desteklenmiyor." mesajı görüntüleniyor."  s.100
- ""Sinyal Yok" mesajı görüntüleniyor."  s.100
- "Görüntüler bulanık veya odak dışında"  s.100
- "Görüntülerde parazit veya bozulma görünüyor"  s.101  
Parazit, bozulma ya da siyah beyaz damalı desenler gibi sorunlar beliriyor.
- "Görüntü kesik (geniş) veya küçük ya da görünüş uygun değil"  s.101  
Görüntünün sadece bir kısmı görüntüleniyor veya görüntünün yükseklik ve genişlik oranları doğru değil vb.
- "Görüntü renkleri doğru değil"  s.102  
Görüntünün tamamı morumsu ya da yeşilimsi görünüyor, görüntüler siyah beyaz, renkler mat görünüyor vb. (Bilgisayar monitörleri ve LCD ekranlar farklı renk üretim performansına sahiptir; bu yüzden projektör tarafından yansıtılan görüntülerdeki renkler ve monitörde görünen renkler birbirlerini tutmayabilir, fakat bu bir sorun belirtisi değildir.)
- "Görüntüler koyu görünüyor"  s.103

### Yansıtma başladığında meydana gelen sorunlar






- "Projektör açılmıyor"  s.103

### İzleme ve kontrol sorunları





"Projektörde bir hata oluşmasına rağmen posta alınamıyor"  s.104

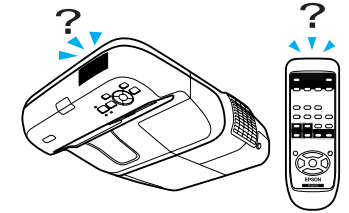


### Easy Interactive Function ile ilgili sorunlar

- ""Donanım aygıtı bulunamadı." mesajı görüntüleniyor."  s.104
- "Easy Interactive Pen çalışmıyor"  s.105
- "Kalibrasyon başladığında yanıp sönen noktalar gözüküyor"  s.105
- "Noktalar yanıp sönen durumdan sürekli yanan duruma geçmiyor."  s.105
- "Noktalar yanıp sönen durumdan sürekli yanan duruma otomatik geçiyor"  s.105

### Diğer sorunlar

- "Ses duyulmuyor ya da ses kısık"  s.106
- "Mikrofondan ses gelmiyor"  s.106
- "Uzaktan kumanda çalışmıyor"  s.106
- "Mesajlar ve menüler için dili değiştirmek istiyorum"  s.107



## Görüntülerle ilgili sorunlar

Hiç bir görüntü belirmiyor

Kontrol Edin	Çözüm
[⏻] düğmesine bastınız mı?	Projektörü açmak için [⏻] düğmesine basın.
Tüm göstergeler kapalı mı?	Elektrik kablosu doğru bağlanmamıştır veya elektrik gelmiyordur. Elektrik geldiğinden emin olmak için şalter vs. düğmeleri kontrol edin. Lamba veya lamba kapağı doğru olarak takılmazsa, lamba çalışmaz. Lamba kapağının ve lambanın yerine düzgün takıldığını kontrol edin. 🗨 s.113
A/V Sessiz modu açık mı?	A/V Sessiz ayarını iptal etmek için uzaktan kumanda üzerindeki [A/V Mute] düğmesine basın. 🗨 s.40
Yapılandırma Menüsü ayarları doğru yapılmış mı?	Tüm ayarları sıfırlayın. 🗨 Sıfırla Menüsü - Tümünü Sıfırla s.92
Yansıtılan görüntü tamamen siyah mı? <b>Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken</b>	Ekran koruyucular gibi bazı giriş görüntüleri tamamen siyah olabilir.
Görüntünün sinyal biçimi ayarları doğru mu? <b>Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken</b>	Ayarları bağlı aygıtta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın. 🗨 Sinyal Menüsü - Video Sinyali s.75



Hareketli görüntüler görüntülenmiyor

Kontrol Edin	Çözüm
Bilgisayarın görüntü sinyali LCD'ye ve monitöre gönderiliyor mu? <b>Sadece bir dizüstü bilgisayardan veya dahili bir LCD ekrana sahip bir bilgisayardan görüntüler yansıtırken</b>	Görüntü sinyalini sadece harici çıkış olarak değiştirin. 🗨 Bilgisayar ile birlikte verilen belgelere bakın veya bilgisayar üreticisine başvurun.




Yansıtma otomatik olarak duruyor

Kontrol Edin	Çözüm
Uyku Modu, Açık olarak mı ayarlanmış?	Projektörü açmak için [⏻] düğmesine basın. Uyku Modunu kullanmak istemezseniz ayarı <b>Kapalı</b> olarak değiştirin. 🗨 Uzatılmış Menüsü - İşletim - Uyku Modu s.79




"Desteklenmiyor." mesajı görüntüleniyor.




Kontrol Edin	Çözüm
Görüntünün sinyal biçimi ayarları doğru mu? <b>Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken?</b>	Ayarları bağlı aygıtta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın.  <b>Sinyal Menüsü - Video Sinyali</b> <a href="#">s.75</a>
Görüntü sinyalinin çözünürlüğü ve yenileme hızı, moda karşılık geliyor mu? <b>Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken?</b>	Bilgisayardan çıkan görüntü sinyallerinin çözünürlük ve yenileme hızının değiştirilmesi ile ilgili ayrıntılar için bilgisayarınızla birlikte verilmiş olan belgelere başvurun.  "Desteklenen Çözünürlükler Listesi" <a href="#">s.121</a>

"Sinyal Yok" mesajı görüntüleniyor.








Kontrol Edin	Çözüm
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin.  <b>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</b>
Doğru giriş bağlantı noktası seçilmiş mi?	Uzaktan kumandadaki ya da kontrol panelindeki [Source Search] düğmesine basarak görüntüyü değiştirin.  <a href="#">s.21</a>
Bağlı olan bilgisayarın veya video aygıtının gücü açık mı?	Ekipmanı açın.
Görüntü sinyalleri projektöre gönderiliyor mu? <b>Sadece bir dizüstü bilgisayardan veya dahili bir LCD ekrana sahip bir bilgisayardan görüntüler yansıtırken?</b>	Görüntü sinyalleri sadece bilgisayarın LCD monitörüne veya aksesuar monitöre gönderiliyorsa görüntü sinyallerinin harici olarak da çıkış yapması için çıkışı değiştirin. Bazı bilgisayar modellerinde, görüntü sinyalleri harici olarak gönderiliyorsa, LCD monitörde ya da aksesuar monitörde görüntülenmezler.  Bilgisayarın belgelerinde, "Harici çıkış" veya "Harici bir monitörün bağlanması" benzeri başlıklara bakın. Bağlantı bilgisayar açıkken yapılırsa, bilgisayarın video sinyalini harici çıkışa çeviren işlev [Fn] tuşu çalışmayabilir. Bilgisayar ve projektör gücünü kapatın ve ardından yeniden açın.

Görüntüler bulanık veya odak dışında


Kontrol Edin	Çözüm
Odak doğru ayarlanmış mı?	Odağı odaklama kolu ile ayarlayın.  <b>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</b>
Projektör doğru uzaklıkta mı?	Önerilen yansıtma mesafe aralığının dışına mı yansıtılmaktadır? Önerilen aralık dahilinde kurun.  <a href="#">s.119</a>
Ekran Yerleşimi ayarının değeri büyük mü?	Ekran yerleşimi düzeltmesinin miktarını azaltmak için yansıtma açısını küçültün.  <b>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</b>






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.
Bir geniş panel bilgisayar görüntüsü mü yansıtılıyor? <b>Sadece bilgisayar görüntüleri yansıtırken</b>	Ayarları bağlı aygıtta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın.  <b>Sinyal</b> menüsü - <b>Çözünürlük s.75</b>
Doğru çözünürlük seçilmiş mi? <b>Sadece bilgisayar görüntüleri yansıtırken</b>	Bilgisayarı, gönderilen sinyallerin bu projektörle uyumlu olmasını sağlayacak şekilde ayarlayın.  "Desteklenen Çözünürlükler Listesi" <b>s.121</b>  Bilgisayara ait belgeler

Görüntülerde parazit veya bozulma görünüyor









Kontrol Edin	Çözüm
Görüntünün sinyal biçimi ayarları doğru mu? <b>Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken</b>	Ayarları bağlı aygıtta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın.  <b>Sinyal</b> Menüsü - <b>Video Sinyali s.75</b>
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin.  <b>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</b>
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? <b>Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken</b>	Bilgisayarı, gönderilen sinyallerin bu projektörle uyumlu olmasını sağlayacak şekilde ayarlayın.  "Desteklenen Çözünürlükler Listesi" <b>s.121</b>  Bilgisayara ait belgeler
"Senkronizasyon"  ve "İzleme"  ayarları doğru yapılmış mı? <b>Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken</b>	Otomatik ayarlamayı gerçekleştirmek için uzaktan kumandadaki [Auto] düğmesine ya da projektörün kontrol panelindeki [Enter] düğmesine basın. Görüntüler otomatik ayarlama işlevi kullanıldıktan sonra da doğru olarak ayarlanmazsa, Yapılandırma Menüsünden <b>Senkronizasyon</b> ve <b>İzleme</b> öğelerini kullanarak ayarlamaları yapabilirsiniz.  <b>Sinyal</b> Menüsü - <b>İzleme, Senkronizasyon s.75</b>

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

Kontrol Edin	Çözüm
Bir geniş panel bilgisayar görüntüsü mü yansıtılıyor? <b>Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken</b>	Ayarları bağlı aygıtta gönderilecek sinyallere göre ayarlayın.  <b>Sinyal</b> menüsü - <b>Çözünürlük s.75</b>

Kontrol Edin	Çözüm
Görüntü hala E-Zoom işlevi kullanılarak büyütülüyor mu?	E-Zoom işlevini iptal etmek için uzaktan kumanda üzerindeki [Esc] düğmesine basın.  <a href="#">s.47</a>
Ekran konumu doğru ayarlanmış mı?	Bir bilgisayar görüntüsü yansıtılırken otomatik ayarlama yapmak için uzaktan kumandadaki [Auto] düğmesine veya kontrol panelindeki [Enter] düğmesine basın. Görüntüler otomatik ayarlama yapıldıktan sonra da doğru olarak ayarlanmazsa, Yapılandırma Menüsünden <b>Konum</b> seçeneğini kullanarak ayarlamaları elle yapabilirsiniz. Bilgisayar görüntüsü sinyalleri dışında, Yapılandırma Menüsü, <b>Konum</b> ögesini kullanarak yansıtma sırasında diğer sinyallerin ayarlamalarını da yapabilirsiniz.  <b>Sinyal</b> Menüsü - <b>Konum</b> <a href="#">s.75</a>
Bilgisayar çift ekran için ayarlanmış mı? <b>Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken</b>	Bilgisayarın Denetim masasındaki "Ekran Özellikleri" menüsünden çift ekran etkinleştirilmişse, projektör bilgisayar ekranındaki görüntünün yalnızca yarısını yansıtacaktır. Bilgisayar ekranındaki görüntünün tamamını görüntülemek için, çift ekran ayarını kapatın.  Bilgisayarın ekran kartı belgeleri
Doğru çözünürlük seçilmiş mi? <b>Sadece bilgisayardan görüntüler yansıtırken</b>	Bilgisayarı, gönderilen sinyallerin bu projektörle uyumlu olmasını sağlayacak şekilde ayarlayın.  "Desteklenen Çözünürlükler Listesi" <a href="#">s.121</a>  Bilgisayara ait belgeler

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  <b>Sinyal</b> menüsü - <b>Giriş Sinyali</b> <a href="#">s.75</a> Görüntü Video veya S-Video giriş bağlantı noktasına bağlı bir aygıttan geliyorsa  <b>Sinyal</b> menüsü - <b>Video Sinyali</b> <a href="#">s.75</a>
Görüntü Parlaklığı doğru ayarlanmış mı?	Yapılandırma Menüsündeki <b>Parlaklık</b> ögesini ayarlayın.  <b>Görüntü</b> menüsü - <b>Parlaklık</b> <a href="#">s.74</a>
Kablolar doğru bağlanmış mı?	Yansıtma için gereken tüm kabloların güvenli bir şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin.  <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i>
<b>Kontrast</b>  ayarı doğru yapılmış mı?	Yapılandırma Menüsündeki <b>Kontrast</b> ögesini ayarlayın.  <b>Görüntü</b> Menüsü - <b>Kontrast</b> <a href="#">s.74</a>
Renk ayarı uygun bir değere ayarlanmış mı?	Yapılandırma Menüsünden <b>Renk Ayarını</b> yapın.  <b>Görüntü</b> Menüsü - <b>Renk Ayarı</b> <a href="#">s.74</a>
Renk doygunluğu ve renk tonu doğru ayarlanmış mı? <b>Sadece bir video kaynağından görüntüler yansıtırken</b>	Yapılandırma Menüsünden <b>Renk Doygunluğu</b> ve <b>Renk Tonu</b> ayarlarını yapın.  <b>Görüntü</b> Menüsü - <b>Renk Doygunluğu, Renk Tonu</b> <a href="#">s.74</a>

Görüntüler koyu görünüyor

Kontrol Edin	Çözüm
Görüntü parlaklığı doğru ayarlanmış mı?	Yapılandırma Menüsünden <b>Parlaklık</b> ve <b>Enerji Tüketimi</b> öğelerini ayarlayın. 🔊 <b>Görüntü</b> Menüsü - <b>Parlaklık</b> s.74 🔊 <b>Ayarlar</b> Menüsü - <b>Enerji Tüketimi</b> s.76
<b>Kontrast</b> 🗑️ ayarı doğru yapılmış mı?	Yapılandırma Menüsündeki <b>Kontrast</b> öğesini ayarlayın. 🔊 <b>Görüntü</b> Menüsü - <b>Kontrast</b> s.74
Lambayı değiştirme zamanı geldi mi?	Lambanın değiştirilme zamanı yaklaştığında, görüntüler daha karanlık hale gelecek ve renk kalitesi düşecektir. Lambayı yeni bir lamba ile değiştirin. 🔊 s.113





## Yansıtma başladığında meydana gelen sorunlar

Projektör açılmıyor

Kontrol Edin	Çözüm
[⏻] düğmesine bastınız mı?	Projektörü açmak için [⏻] düğmesine basın.
Tüm göstergeler kapalı mı?	Elektrik kablosu doğru bağlanmamıştır veya elektrik gelmiyordur. Elektrik kablosunu çıkarın ve ardından tekrar takın. 🔊 <i>Hızlı Başlangıç Kılavuzu</i> Elektrik geldiğinden emin olmak için şalter vs. düğmeleri kontrol edin.
	Lamba veya lamba kapağı doğru olarak takılmazsa, lamba çalışmaz. Lamba kapağının ve lambanın yerine düzgün takıldığını kontrol edin. 🔊 s.113
Elektrik kablosuna dokunulduğunda göstergeler açılıp kapanıyor mu?	Elektrik kablosunda muhtemelen temassızlık vardır veya elektrik kablosu arızalı olabilir. Elektrik kablosunu tekrar takın. Bu yöntem sorunu çözmezse, projektörü kullanmayı durdurun, elektrik kablosunu fişten çıkartın ve yetkili satıcınızla veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda belirtilen en yakın adresle irtibat kurun. 🔊 <i>Epson Projektör İletişim Listesi</i>
<b>İşletim Kilidi</b> , <b>Tam Kilit</b> olarak mı ayarlanmış?	Uzaktan kumanda üzerindeki [⏻] düğmesine basın. <b>İşletim Kilidi</b> özelliğini kullanmak istemezseniz <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın. 🔊 <b>Ayarlar</b> Menüsü - <b>İşletim Kilidi</b> s.52
Uzaktan kumanda alıcısı düzgün ayarlanmış mı?	Yapılandırma Menüsünden <b>Uzak Alıcı</b> ayarını kontrol edin. 🔊 <b>Ayarlar</b> Menüsü - <b>Uzak Alıcı</b> s.76

## İzleme ve kontrol sorunları

Projektörde bir hata oluşmasına rağmen posta alınamıyor

Kontrol Edin	Çözüm
Kablosuz LAN ünitesi takılı mı? <b>Kablosuz LAN için</b>	İsteğe bağlı kablosuz LAN ünitesinin projektöre düzgün takıldığını kontrol edin.
Ağ kablosu doğru takılmış mı? <b>Kablolu LAN için</b>	Ağ kablosunun doğru takıldığından emin olun. Hiç takılmamış veya doğru takılmamışsa yeniden takın.
Ağ bağlantı ayarları doğru mu?	Projektörün ağ ayarlarını kontrol edin.  <a href="#">s.81</a>
<b>Bekleme Modu</b> ögesi <b>İletişim Açık</b> olarak mı ayarlı?	Projektör bekleme durumundayken Posta Bildirimini kullanmak için Yapılandırma Menüsündeki <b>Bekleme Modu</b> ögesini <b>İletişim Açık</b> olarak ayarlayın.  <b>Uzatılmış</b> menüsü - <b>Bekleme Ayarı</b> - <b>Bekleme Modu</b> <a href="#">s.79</a>
Ciddi bir hata meydana geldi ve projektör bir anda durdu mu?	Projektör bir anda durursa, posta gönderilemez. Projektör kontrol edildikten sonra da hata durumu çözilemezse yerel bayinizle veya Destek ve Servis Kılavuzu'nda yer alan en yakın adresle bağlantı kurun.  <a href="#">Epson Projektör İletişim Listesi</a>
Projektöre güç geliyor mu?	Elektrik prizinizin ve güç kaynağının doğru çalıştığından emin olun.
Posta Bildirimi ögesi Yapılandırma Menüsünde doğru ayarlanmış mı?	Hata bildirim mesajı Yapılandırma Menüsündeki <b>Posta</b> menüsü ayarlarına göre gönderilir. Doğru ayarlanmış olup olmadığını kontrol edin.  <b>Ağ</b> menüsü - <b>Posta</b> menüsü <a href="#">s.88</a>

## Easy Interactive Function ile ilgili sorunlar

"Donanım aygıtı bulunamadı." mesajı görüntüleniyor.

Kontrol Edin	Çözüm
Projektör ve bilgisayar düzgün bağlanmamış.	USB kablo bağlantılarını kontrol edin. USB kablosunu ayırıp tekrar bağlayarak da sorunu çözebilirsiniz.
Pil gücü azken bir dizüstü bilgisayar kullanıyorsanız USB bağlantı noktası çalışmayı kesebilir ve USB aygıtlarını kullanamayabilirsiniz.	Bilgisayarın elektrik kablosunu prize takın.



Easy Interactive Pen çalışmıyor

Kontrol Edin	Çözüm
Easy Interactive Pen tarafından projektöre gönderilen sinyal bir nesne tarafından engelleniyor.	Nesneyi kaldırın. Yansıtma yüzeyinin önünde dururken sinyal yolunu kapatmadığınızdan emin olun.
Pil gücü yeterli değil.	Pilleri değiştirin.
Etraf çok aydınlık.	Yansıtma yüzeyine veya Easy Interactive Function alıcısına vuran güçlü ışıklar olmadığından emin olun.
Projektör ve bilgisayar bağlanmamış.	Projektör ve bilgisayar düzgün bağlandığını kontrol edin.

Kalibrasyon başladığında yanıp sönen noktalar gözüküyor

Kontrol Edin	Çözüm
Bilgisayar ekranı yeniden görüntüleniyor.	Ekranı yeniden görüntüleyen Flash animasyonları gibi tüm uygulamaları kapatın ve Easy Interactive Function işlevini yeniden başlatın.
Bilgisayar tarafından projektör algılanmazsa noktalar görüntülenmez.	Projektör ile bilgisayarın düzgün bağlandığını kontrol edin ve Easy Interactive Function işlevini yeniden başlatın.

Noktalar yanıp sönen durumdan sürekli yanan duruma geçmiyor.

Kontrol Edin	Çözüm
Yakınlarda başka bir ışık kaynağı olduğundan yansıtma yüzeyi bilgisi düzgün alınamıyor.	Işık kaynağını projektörden uzağa taşıyın veya projektörün kurulum yerini değiştirin.
Projektörün konumu yansıtma yüzeyine çok yakınsa yansıtma yüzeyi bilgisi düzgün alınamaz.	Projektörün kurulum konumunu kontrol edin.

Noktalar yanıp sönen durumdan sürekli yanan duruma otomatik geçiyor




Kontrol Edin	Çözüm
Etraftaki ışık kaynağı durumu istikrarsız olduğundan Easy Interactive Pen devre dışı bırakılmış.	Projektörün kurulum konumunu değiştirin veya ışık kaynağını kapatın.

Tablet işlevi normal şekilde çalışmıyor


Kontrol Edin	Çözüm
Başka tablet aygıt sürücülerini kuruluysa, tablet işlevi normal şekilde çalışmayabilir.	Easy Interactive Driver kurulduğunda, tablet işlevini kullanmanızı sağlayan Easy Interactive Virtual Tablet Driver otomatik olarak kurulur. Zaten başka tablet aygıt sürücülerini kuruluysa ve tablet işlevi normal şekilde çalışmıyorsa, Easy Interactive Virtual Tablet Driver'ı kaldırın. Easy Interactive Driver'ı kurulu bırakıp yalnızca Easy Interactive Virtual Tablet Driver'ı kaldırmak için, <b>Başlat - Denetim Masası - Programlar - Program kaldır</b> seçeneğine gidip <b>Easy Interactive Virtual Tablet Driver'ı</b> kaldırın.

## Diğer sorunlar



Ses duyulmuyor ya da ses kısık




Kontrol Edin	Çözüm
Ses kaynağı doğru bağlanmış mı?	Ses bağlantı noktasından kabloyu sökün ve ardından kabloyu tekrar bağlayın.
Ses, en düşüğe mi ayarlanmış?	Ses ayarını ses duyulacak şekilde ayarlayın.  <a href="#">s.76</a>  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
A/V Sessiz modu açık mı?	A/V Sessiz ayarını iptal etmek için uzaktan kumanda üzerindeki [A/V Mute] düğmesine basın.  <a href="#">s.40</a>
Ses kablosunun özelliği "Dirençsiz" mi?	Piyasadan aldığınız ses kablosunu kullanırken, kablunun "Dirençsiz" olduğundan emin olun.

Mikrofondan ses gelmiyor


Kontrol Edin	Çözüm
Mikrofon doğru bağlanmış mı?	Mikrofon (Mic) giriş bağlantı noktasından kabloyu sökün ve ardından kabloyu tekrar bağlayın.
Mik. Giriş Sesi çok mu kısılmış?	Mikrofon Giriş Ses ayarını ses duyulacak şekilde ayarlayın.  <b>Ayarlar</b> Menüsü - <b>Mik. Giriş Sesi</b> <a href="#">s.76</a>

Uzaktan kumanda çalışmıyor

Kontrol Edin	Çözüm
Uzaktan kumanda kullanılırken, ışık yayma alanı projektördeki uzaktan kumanda ışığı alım alanına bakıyor mu?	Kullanırken uzaktan kumandayı uzaktan kumanda ışığı alım alanına doğru çevirin. Çalışma aralığı  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>
Uzaktan kumanda projektörden çok mu uzakta?	Uzaktan kumanda için çalışma aralığı 6 m'dir.  <a href="#">Hızlı Başlangıç Kılavuzu</a>

Kontrol Edin	Çözüm
Uzak Alıcı bölgesine direkt güneş ışığı ya da floresan lambalardan güçlü ışık geliyor mu?	Projektörü, Uzaktan Kumanda alıcısına kuvvetli ışık gelmeyecek bir yere kurun. Ya da Yapılandırma menüsünden <b>Uzak Alıcı</b> ayarını <b>Kapalı</b> olarak ayarlayın.  <b>Ayarlar</b> Menüsü - <b>Uzak Alıcı</b> <a href="#">s.76</a>
Uzaktan kumanda alıcısı düzgün ayarlanmış mı?	Yapılandırma Menüsünden <b>Uzak Alıcı</b> ayarını kontrol edin.  <b>Ayarlar</b> Menüsü - <b>Uzak Alıcı</b> <a href="#">s.76</a>
Piller bitmiş mi ya da doğru yönde takılmış mı?	Yeni pilleri doğru yönde takın.  <a href="#">s.112</a>

Mesajlar ve menüler için dili değiştirmek istiyorum

Kontrol Edin	Çözüm
Dil ayarını değiştirin.	Yapılandırma Menüsündeki <b>Dil</b> ayarını değiştirin.  <a href="#">s.79</a>


Posta bildirimi işlevi **Açık** olarak ayarlanmışsa ve projektör hata veya uyarı durumuna girerse, aşağıdaki posta gönderilebilir.

Konu\*. EPSON Projector

Satır 1: Sorunun olduğu projektörün 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 "[Göstergeleri Okuma](#)".  s.95

Mesaj	Neden
Internal error	İç Hata
Fan related error	Fan Hatası
Sensor error	Snesör Hatası
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



## Ek

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

Projektörü, kirlenmesi halinde veya yansıtılan görüntülerin kalitesi bozulmaya başladığında temizleyin.

## Projektör Yüzeyinin Temizlenmesi

Projektör yüzeyini yumuşak bir bezle hafifçe silerek temizleyin.

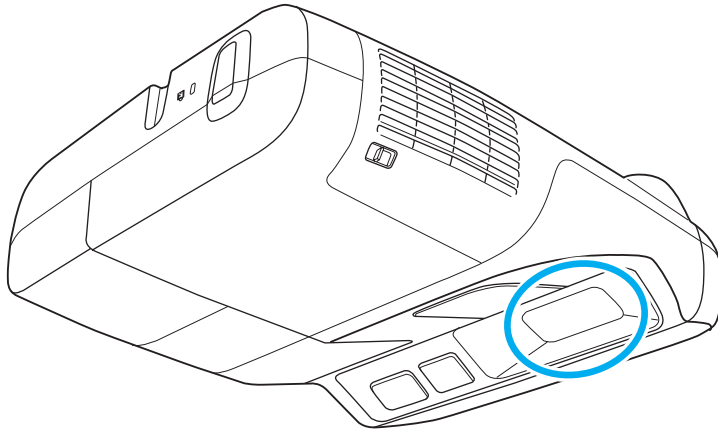
Projektör çok kirliyse, bezi az miktarda nötr deterjan içeren su ile nemlendirin ve sonra projektör yüzeyini silmek için kullanmadan önce iyice sıkarak kurutun. Ardından yüzeyi yumuşak, kuru bir bezle tekrar silin.

### Dikkat

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

## Yansıtma Penceresinin Temizlenmesi

Yansıtma penceresindeki kirleri temizlemek için piyasada cam silmek amacıyla satılan bir temizlik bezi kullanın.



### Uyarı

Mercekten pislik ve tozu temizlemek için yanıcı gaz içeren spreyleyler kullanmayın. Projektörün içindekilambanın yükselme riski nedeniyle projektör alev alabilir.

### Dikkat

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

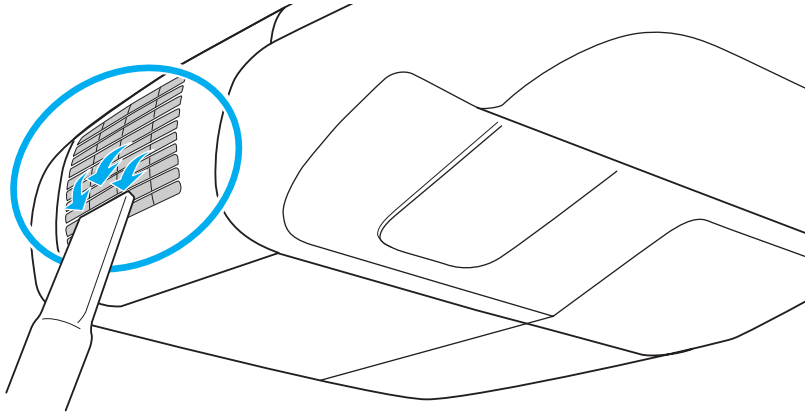
## Hava Filtresinin Temizlenmesi

Aşağıdaki mesaj görüntülediğinde hava filtresi ve hava giriş fanını temizleyin.

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

### Dikkat

- Hava filtresinde toz birikmesi projektörün iç sıcaklığının yükselmesine neden olabilir ve bu durum arızaya veya optik parçaların erken eskimesine yol açabilir. Mesaj görüntülenirse hava filtresini en kısa sürede temizleyin.
- Hava filtresini suyun içinde durulamayın. Deterjanlar veya solventler kullanmayın.



- Bu mesaj temizleme işleminden sonra da sık sık görüntüleniyorsa hava filtresinin değiştirilme zamanı gelmiştir. Yeni hava filtresi ile değiştirin. [s.116](#)
- 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 filtresinin nasıl deęiştirileceęi açıklanmaktadır.

## Uzaktan Kumanda Pillerini Deęiştirme

Bir süre kullanıldıktan sonra uzaktan kumanda yanıt vermemeye başlar veya çalışmazsa pillerin ömrü bitmiş olabilir. Bu durumda pilleri deęiştirin. İki adet AA ebadında manganer veya alkalın pil temin edin. AA ebadındaki manganer veya alkalın piller dışındaki piller kullanılamaz.

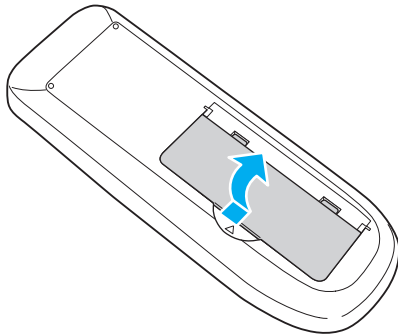
### Dikkat

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

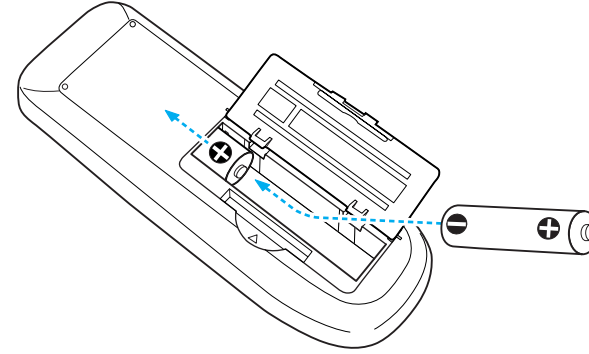
### Prosedür

#### 1 Pil kapaęını çıkarın.

Pil kapaęının mandalını iterek kapaęı kaldırın.



#### 2 Eski pilleri yenileriyle deęiştirin.



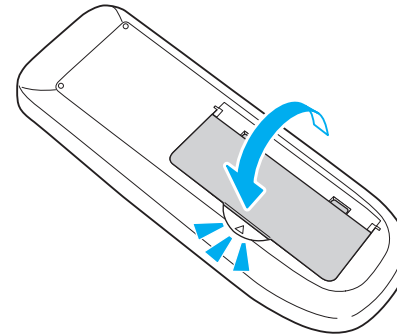
### Dikkat

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



#### 3 Pil kapaęını yerine takın.

Pil kapaęını, tık sesi çıkartıp yerine oturana kadar bastırın.





## Lambanın Değiştirilmesi

### Lamba değiştirme süresi

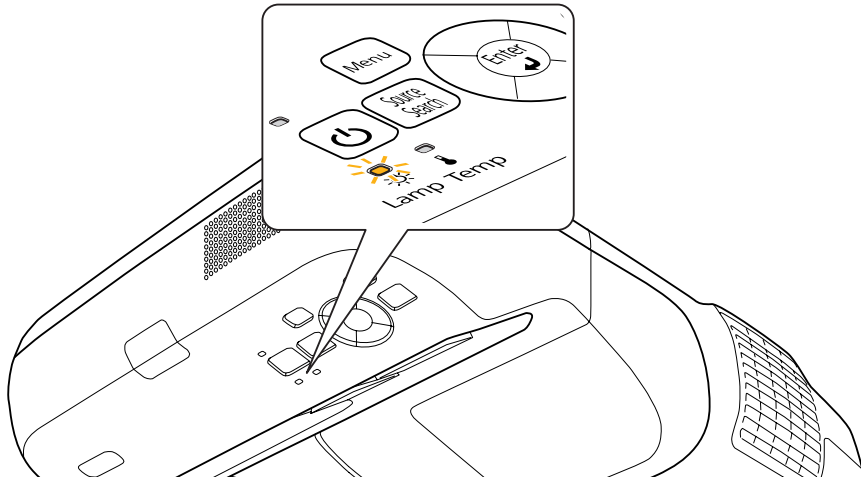
Aşağıdaki durumlar söz konusu olduğunda lambanın değiştirilmesi gerekir:

- 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.76](#)

**Enerji Tüketimi, Normal** olarak ayarlandığında: Yaklaşık 2500 saat

**Enerji Tüketimi, ECO** olarak ayarlandığında: Yaklaşık 3500 saat (tavandan projeksiyon yapılırken) ve yaklaşık 2000 saat (aşağı dönük projeksiyon yapıldığında) (sadece EB-465i/455Wi).

- Lambayı bu süre geçtikten sonra kullanmaya devam etmeniz halinde, lambanın patlama olasılığı artar. Lamba değiştirme mesajı görüldüğünde, hala çalışıyor olsa bile lambayı en kısa sürede yenisiyle değiştirin.
- Lamba özelliklerine ve kullanma şekline bağlı olarak lamba, mesaj görüntülenmeden önce kararabilir veya çalışmayı kesebilir. İhtiyaç duyulabileceğinden hazırda yedek lamba bulundurmanızı öneririz.

### Lambanın değiştirilmesi



### Uyarı

- Lambayı çalışmadığı için değiştiriyorsanız, lambanın kırılmış olma ihtimali yüksektir. Eğer duvara veya tavana kurulmuş bir projektörün lambasını değiştiriyorsanız, daima lambanın kırık olduğunu varsaymanız ve lamba kapağını açarken altında değil, yanında bulunmanız gerekmektedir. Ayrıca lamba kapağını yavaşça çıkarın. Lamba kapağını açtığınızda küçük cam parçalarının düşme ihtimali vardır. Bu durumda derhal bir doktora başvurun.
- Lambanın içini asla açmayın veya üzerinde değişiklik yapmayın. Projektöre üzerinde değişiklik yapılmış veya parçalanıp yeniden birleştirilmiş bir lamba takılıp kullanıldığında, bu durum yangına, elektrik çarpmasına veya bir kazaya neden olabilir.



## Dikkat

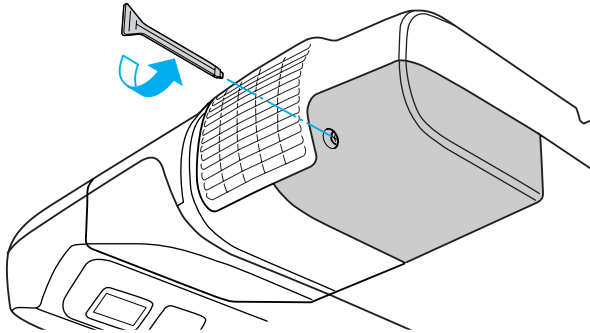
Lamba kapaęını amadan nce, lambanın yeteri kadar soęumasını bekleyin. Lambanın sıcak olması yanmaya ve yaralanmaya neden olabilir. Projektr kapattıktan sonra, lambanın yeteri kadar soęuması iin bir saat kadar bekleyin.

## Prosedr

**1** Projektr kapadıktan ve onay sinyali iki kere bipledikten sonra elektrik kablosunu ıkartın.

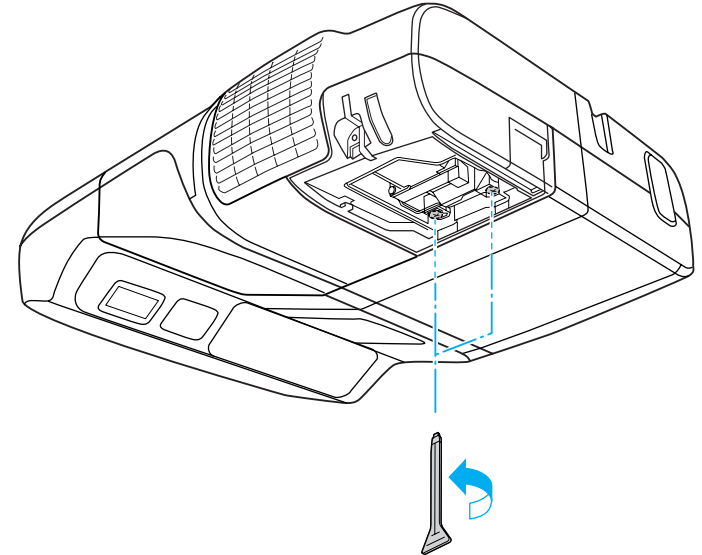
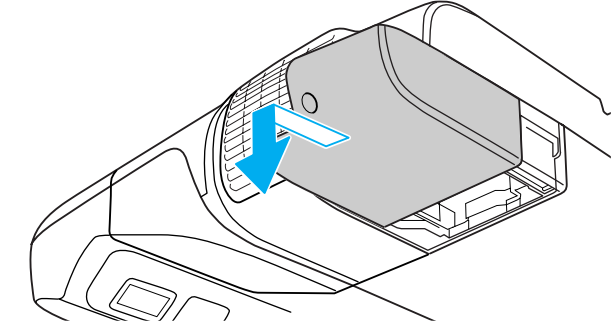
**2** Lambanın yeterince soęumasını bekleyin ve ardından projektrn st kısmındaki lamba kapaęını ıkartın.

Yedek lambayla birlikte verilmiř olan tornavidayla ya da yıldız (+) tornavidayla lamba kapaęını sabitleyen vidayı skn. Ardından, lamba kapaęını ne doęru kaydırın ve kaldırarak ıkartın.




**3**

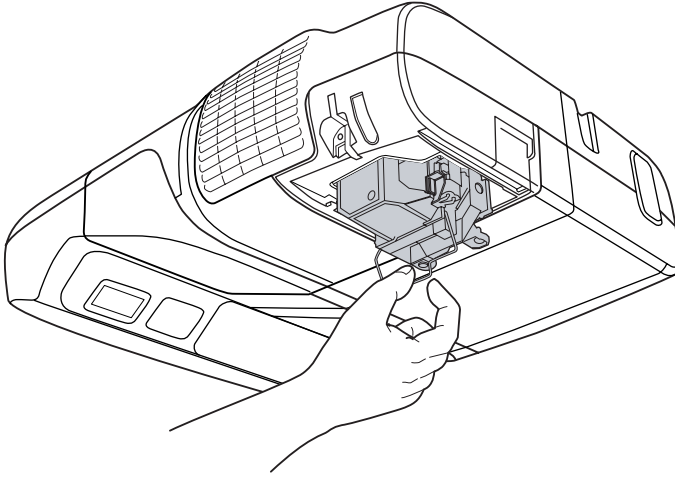
İki lamba sabitleme vidasını gevřetin.



**4**

Kolu ekerek eski lambayı ıkartın.

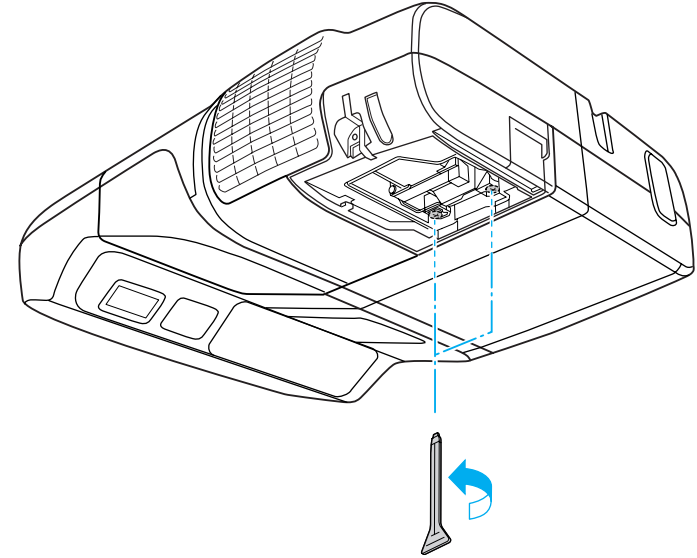
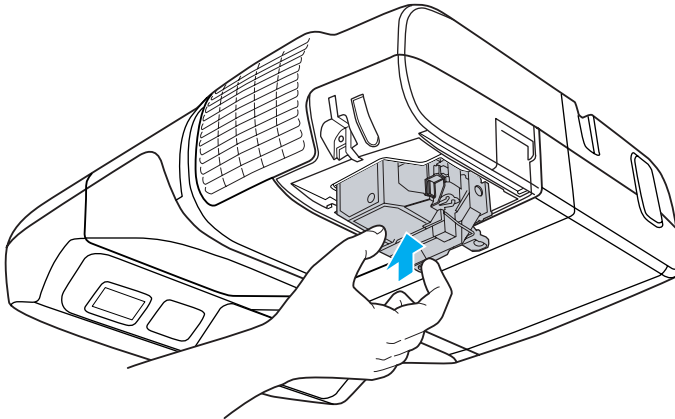
Lamba kırılmıřsa, yeni bir lambayla deęiřtirin veya daha ayrıntılı tavsiye almak iin yetkili satıcınızla irtibat kurun.  [Epson Projektr İletişim Listesi](#)



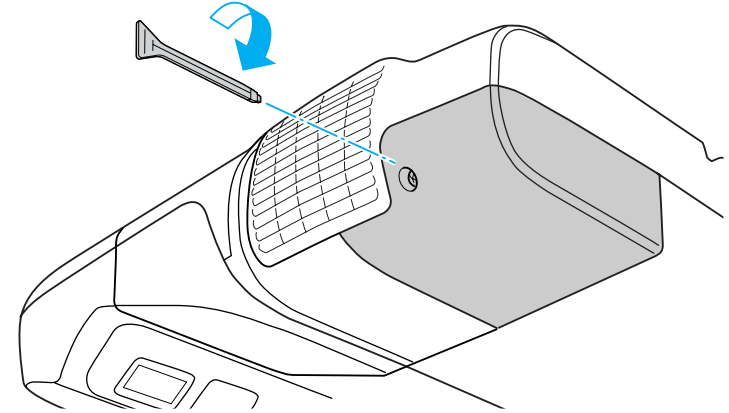
## 5 Yeni lambayı takın.

Yeni lambayı yerine doğru biçimde oturacak şekilde kılavuz ray boyunca takın; "PUSH" yazılı yerde sağlamca aşağıya doğru bastırın ve tamamen yerleřtirdikten sonra iki vidayı sıkın. Tık sesiyle yerine oturana dek kol vasıtasıyla yedek lambayı içeri bastırın.

Tık sesiyle yerine oturana dek kol vasıtasıyla yedek lambayı projektörün içine bastırın.




## 6 Lamba kapaęını takın.



### Dikkat

- Lambayı saęlam řekilde takın Lamba kapaęı açılırsa, gvenlik nlemi olarak g otomatik olarak kapanır. Ayrıca, lamba veya lamba kapaęı doęru olarak 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'ni Sıfırlama

Projektr lambanın ne kadar uzun sre aık olduęunu kaydeder ve bir mesaj ve gsterge ile lamba deęiřim zamanının geldięini size bildirir. Lambayı deęiřtirdikten sonra alıřma sresini Yapılandırma Mensndeki Lamba Saati'nde sıfırlayın.  s.92



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

## Hava Filtresinin Deęiřtirilmesi

### Hava filtresi deęiřtirme sresi

Ařaęıdaki durumlar sz konusu olduęunda hava filtresinin deęiřtirilmesi gerekir:

- Hava filtresinde yırtık varsa.
- Hava filtresinin temizlenmiř olmasına raęmen mesaj sık sık grntleniyorsa.

### Hava filtresinin deęiřtirilmesi

#### Prosedr

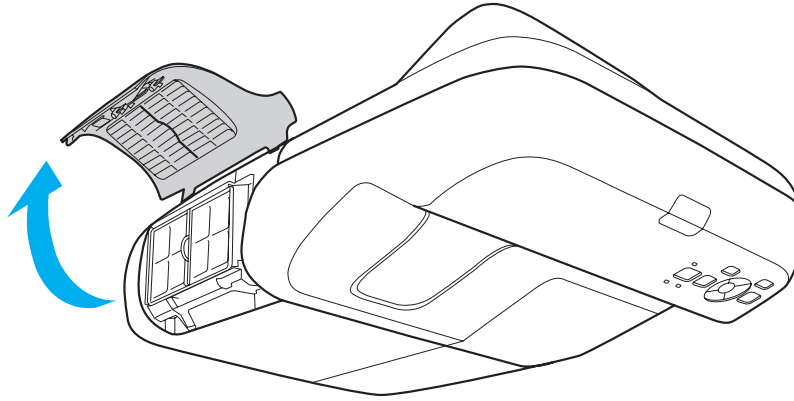
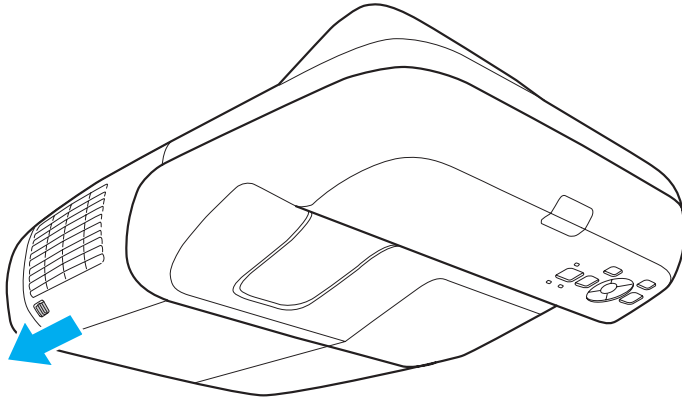


**Projektr kapadıktan ve onay sinyali iki kere bipledikten sonra elektrik kablosunu ıkartın.**



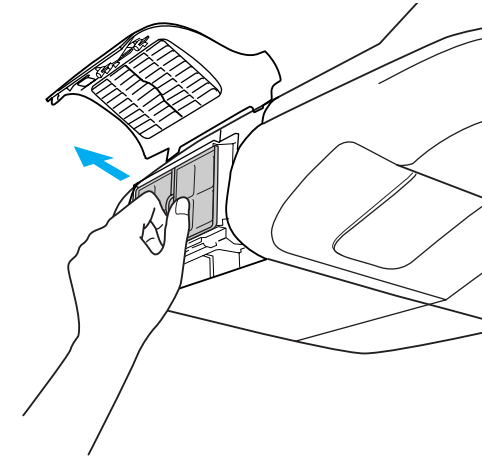
**Hava filtresi kapaęını aın.**

Hava filtresi kapaęı ama/kapama kolunu yanlamasına kaydırın ve hava filtresi kapaęını aın.



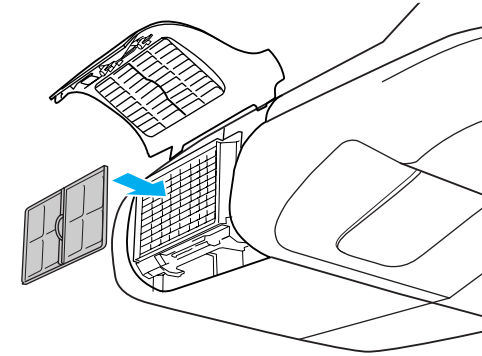
**3 Hava filtresini çıkarın.**

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



**4 Yeni hava filtresini takın.**

Tık sesiyle yerine oturana kadar bastırın.



**5 Hava filtresi kapağını kapatın.**



Hava filtrelerini yerel düzenlemeleri dikkate alarak uygun bir şekilde atın.

Çerçeve bölümü malzemesi: ABS

Filtre bölümü malzemesi: Poliüretan köpük

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: 2010,01. Aksesuar ayrıntıları haber verilmeksizin değiştirilebilir ve aksesuarların hepsi tüm ülkelerde bulunamayabilir.

## İsteğe bağlı Aksesuarlar

### Bilgisayar kablosu ELPKC02

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

### 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)

### Bileşen video kablosu ELPKC19

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

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

### Belge Kamerası ELPDC06/ELPDC11

Kitap, OHP belgeleri veya slayt yansıtırken kullanın. "USB aygıtlarını bağlama" [s.34](#)

### Kablosuz LAN ünitesi ELPAP03

Projektörü bir bilgisayarı kablosuz olarak bağlarken ve yansıtırken kullanın.

"Kablosuz LAN Ünitesinin takılması" [s.38](#)

### Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08

Windows işletim sistemli bilgisayar bağlamak ve bilgisayardan görüntü yansıtmak için bu anahtarı kullanın.

Ancak, projektörün kullanılmadan önce bir ağa bağlanması gerekir.

### Easy Interactive Pen ELPPN02

Projeksiyon yüzeyinde, fareyle aynı işlemleri yapmak amacıyla kullanabilirsiniz.

## Sarf Malzemeleri

### Lamba ünitesi ELPLP57

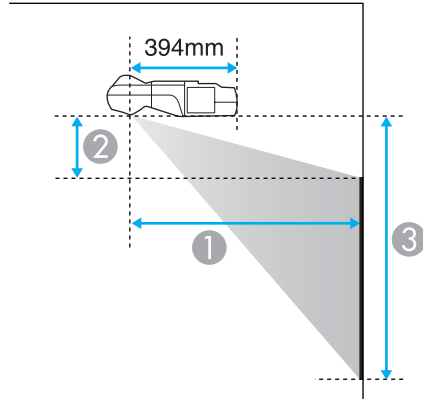
Kullanılan lambanın yedeği olarak kullanın. "Lambanın Değiştirilmesi" [s.113](#)

### Hava filtresi ELPAF31 (EB-465i/455Wi)

### Hava filtresi ELPAF27 (EB-460/450W)

Kullanılan hava filtresinin yedeği olarak kullanın. "Hava Filtresinin Değiştirilmesi" [s.116](#)

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



- ① Yansıtma mesafesi
- ② Yükseklik, projektörün alt kenarından ekranın üst kenarına olan mesafedir
- ③ Yükseklik, projektörün alt kenarından ekranın alt kenarına olan mesafedir

## EB-465i/460 Modelinin Yansıtma Mesafesi

Birim: cm

4:3 Ekran Boyutu		En kısa (Wide) (Geniş) - En uzun (Tele)	②	③
		①		
63"	128x96	47 - 63	11	107
70"	142x107	52 - 71	12	119
80"	163x122	60	15	137
90"	183x137	67	17	154
102"	207x155	76	20	176

Birim: cm

16:9 Ekran Boyutu		En kısa (Wide) (Geniş) - En uzun (Tele)	②	③
		①		
58"	128x72	47 - 64	23	95
65"	144x81	53 - 71	26	107
70"	155x87	57	28	116
80"	177x100	65	33	133
90"	199x112	73	38	150
93"	206x116	76	39	155

Birim: cm

16:10 Ekran Boyutu		En kısa (Wide) (Geniş) - En uzun (Tele)	②	③
		①		
60"	129x81	47 - 64	19	100
70"	151x94	55 - 75	23	117
80"	172x108	63	27	135
90"	194x121	71	31	152
96"	207x129	76	33	162

## EB-455Wi/450W/440W Modelinin Yansıtma Mesafesi

Birim: cm

16:10 Ekran Boyutu		En kısa (Wide) (Geniş) - En uzun (Tele)	②	③
		①		
60"	129x81	47 - 64	19	100
70"	151x94	55 - 75	23	117
80"	172x108	63	27	135
90"	194x121	71	31	152
96"	207x129	76	33	162

Birim: cm

4:3 Ekran Boyutu		En kısa (Wide) (Geniş) - En uzun (Tele)	②	③
		①		
53"	108x81	47 - 64	19	100
55"	112x84	49 - 66	20	104
60"	122x91	53 - 73	22	113
70"	142x107	63	27	133
80"	163x122	72	31	153
85"	173x130	76	33	163

Birim: cm

16:9 Ekran Boyutu		En kısa (Wide) (Geniş) - En uzun (Tele)	②	③
		①		
58"	128x72	47 - 64	23	95

16:9 Ekran Boyutu		En kısa (Wide) (Geniş) - En uzun (Tele)	②	③
		①		
65"	144x81	53 - 71	26	107
70"	155x87	57	28	116
80"	177x100	65	33	133
90"	199x112	73	38	150
93"	206x116	76	39	155



## EB-465i/460 Modelinin Desteklediği Çözünürlükler

### Bilgisayar sinyalleri (analog RGB)

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük (nokta)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1360x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

Yukarıdaki sinyallerden başka sinyaller alınırken de görüntüler yansıtılabilir. Ancak bazı işlevler sınırlıdır.

### Bileşen Video

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

### Bileşik Video/S-Video


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

## EB-455Wi/450W/440W Modelinin Desteklediği Çözünürlükler

### Bilgisayar sinyalleri (analog RGB)

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük (nokta)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1360x768
	60/75/85	1280x800

Sinyal	Yenileme Hızı (Hz)	Çözünürlük (nokta)
WXGA+	60/75/85	1440x900
WSXGA+*	60	1680x1050
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

\* Sadece Yapılandırma Menüsünden **Çözünürlük** olarak **Geniş** seçildiğinde uyumludur.  s.75

Yukarıdaki sinyallerden başka sinyaller alınırken de görüntüler yansıtılabilir. Ancak bazı işlevler sınırlıdır.

### Bileşik Video/S-Video

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

### Bileşen Video

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

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

Öge			Komut
Güç AÇMA/KAPA-MA	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		SOURCE 52
	LAN		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

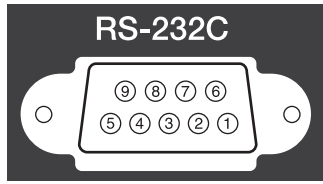
Yukarıdaki komutların her birinin sonuna bir Carriage Return (CR) (satırbaşı) kodu (0Dh) ekleyin ve iletin.

## Kablo Yerleşimleri

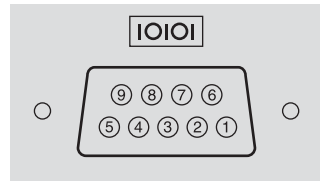
### Seri Bağlantı

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

<Projektörde>



<Bilgisayarda>



<Projektörde>

(PC seri kablosu)

<Bilgisayarda>

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

Sinyal Adı	İşlev
GND	Sinyal teli topraklaması
TD	Veri ilet
RD	Veri al


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

### 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.

Projektörün ağ işlevleri, JBMIA tarafından uygulamaya konan PJLink Class1 standardı ile uyumludur.

PJLink'le ilgili ağ ayarları hakkında daha fazla bilgi edinmek için, ağ menüsüne bakın.  [s.81](#)

PJLink Class1 tarafından tanımlanan aşağıda komutlar hariç tüm komutlarla uyumludur ve anlaşma PJLink standart adapte olabilme yeteneği doğrulanmıştır.

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	INPT 41
LAN	INPT 52
USB Display	INPT 53

- "Üretici adı bilgisi sorgusu" için görüntülenen üretici adı  
**EPSON**
- "Ürün adı bilgisi sorgusu" için görüntülenen model adı.  
**EB-465i**  
**EB-460**  
**EB-455Wi**  
**EB-450W**  
**EB-440W**

## Projektörün Genel Özellikleri

Ürün adı		EB-465i	EB-460	EB-455Wi	EB-450W	EB-440W
Boyutlar		369 (G) × 155 (Y) × 483 (D) mm				
Panel boyutu		0,63"		0,59" Geniş		
Ekran yöntemi		Polisilikon TFT aktif matris				
Çözünürlük		786.432 XGA (1024 (G) × 768 (Y) nokta) × 3		1.024.000 WXGA (1280 (G) × 800 (Y) nokta) × 3		
Odak ayarı		Manüel				
Zoom ayarı		Dijital (1-1,35)				
Lamba		UHE lamba, 230 W, Model No.: ELPLP57				
Maks. ses çıkışı		12 W mono	10 W mono	12 W mono	10 W mono	10 W mono
Hoparlör		1				
Güç kaynağı		100 ila 240 V AC ±10%, 50/60 Hz 3.7-1.6 A				
Elektrik tüketi- mi	100-120 V	Çalıştırma: 363 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Açık): 10.0 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Kapalı): 0.3 W				
	220-240 V	Çalıştırma: 343 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Açık): 12.0 W Beklemede enerji tüketimi (İletişim Kapalı): 0.3 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	Kayan Plakasız	Yaklaşık 5,8 kg	Yaklaşık 5,7 kg	Yaklaşık 5,8 kg	Yaklaşık 5,7 kg	
	Kayan Plakalı	Yaklaşık 6,3 kg	Yaklaşık 6,2 kg	Yaklaşık 6,3 kg	Yaklaşık 6,2 kg	

Konnektörler	Computer1 Giriş Bağlantı Noktası	1	Mini D-Sub 15-pin (dişi) mavi
	Computer2 Giriş Bağlantı Noktası	1	Mini D-Sub 15-pin (dişi) mavi
	Audio1 Bağlantı Noktası	1	Stereo mini pinli jak
	Audio2 Bağlantı Noktası	1	Stereo mini pinli jak
	Video giriş bağlantı noktası	1	RCA jakı
	S-Video giriş bağlantı noktası	1	Mini DIN 4-pin
	Audio-L/ R giriş bağlantı noktası	1	RCA pin jak x 2 (L, R)
	Mikrofon (Mic) giriş bağlantı noktası	1	Stereo mini pinli jak
	Ses Çıkışı (Audio Out) bağlantı noktası	1	Stereo mini pinli jak
	Monitör Çıkışı (Monitor Out) Bağlantı Noktası	1	Mini D-Sub 15-pin (dişi) siyah
	USB(TypeA) Bağlantı Noktası*	1	USB konnektörü (Tip A)
	USB(TypeB) Bağlantı Noktası*		USB konnektörü (Tip B)
	USB Bağlantı Noktası	1	İsteğe Bağlı Kablosuz LAN Ünitesi için USB Konnektörü (Type A)
	LAN Bağlantı Noktası	1	RJ-45
	RS-232C Bağlantı Noktası	1	Mini D-Sub 9-pin (erkek)

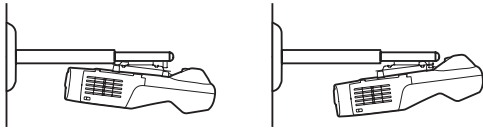
\* USB 2.0 desteklenir. Ancak USB uyumlu tüm cihazların çalışacağı garanti edilmez.

Türkiye'deki kullanıcılar için  
EEE Yönetmeliğine Uygundur.



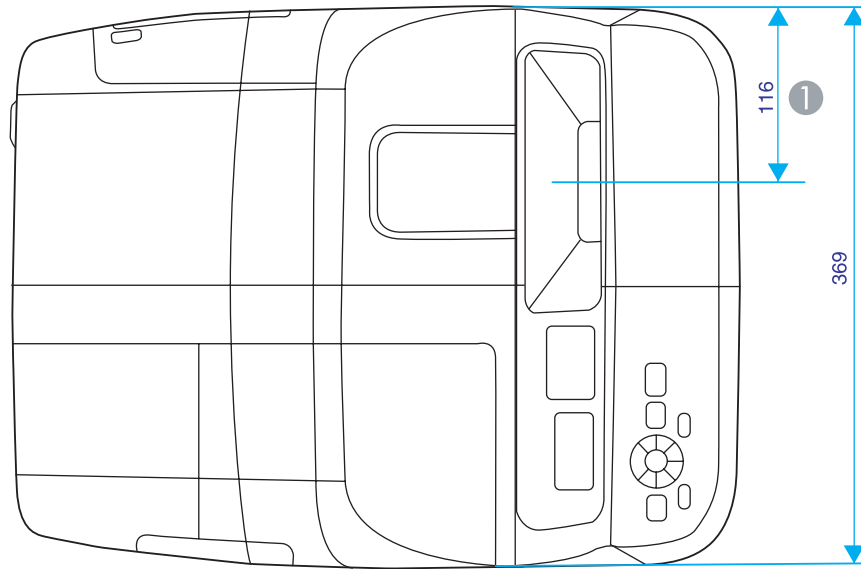
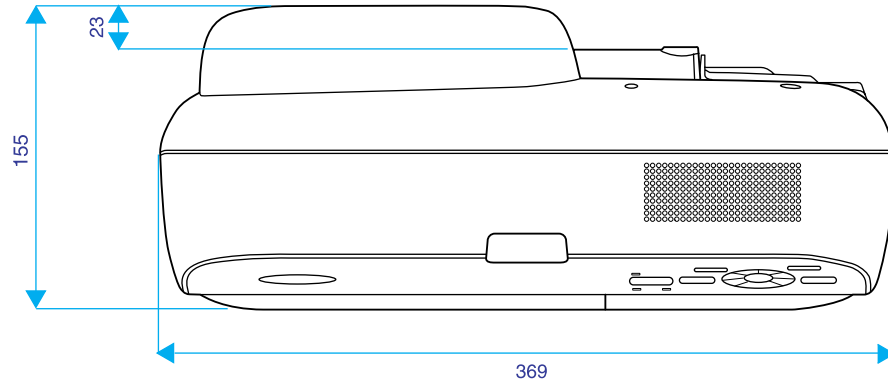
Bu projektörde Pixelworks DNX™ entegreler kullanılmıştır.

Yatırma açısı



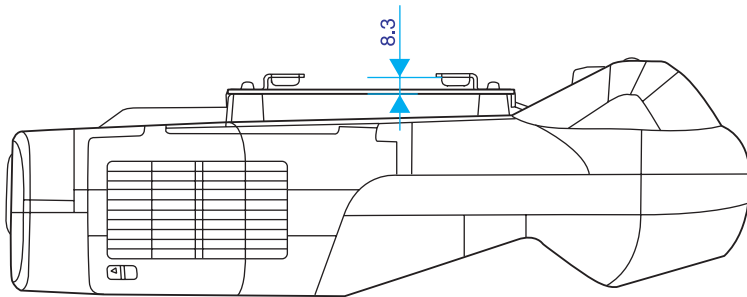
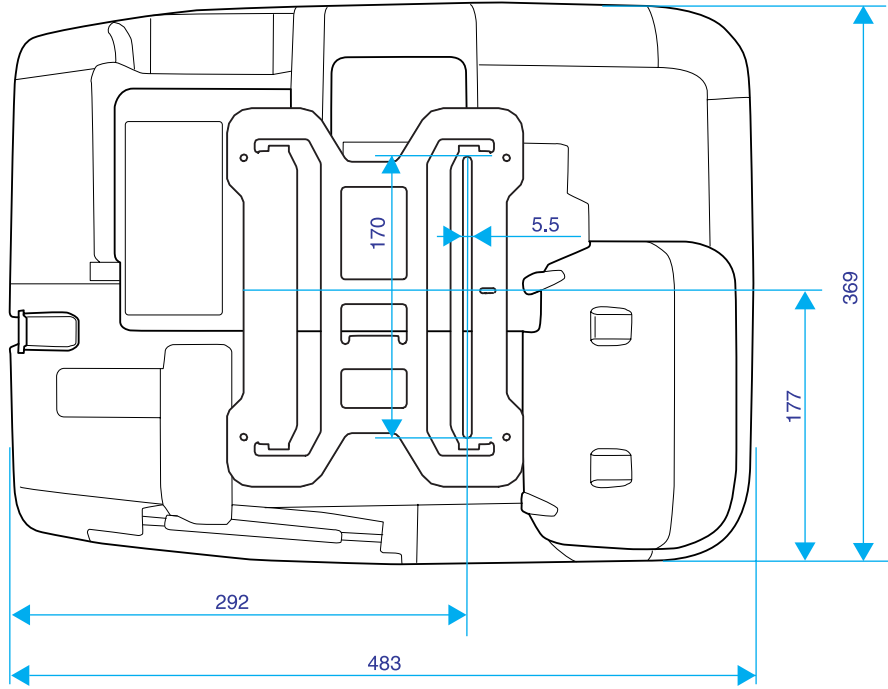
Projektörü 5°'den daha fazla yatırarak kullanırsanız cihaz hasar görebilir ve kazaya neden olabilir.



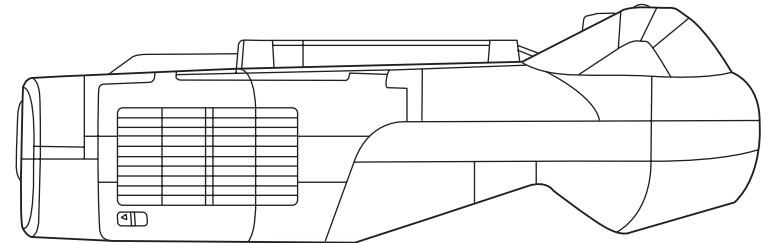
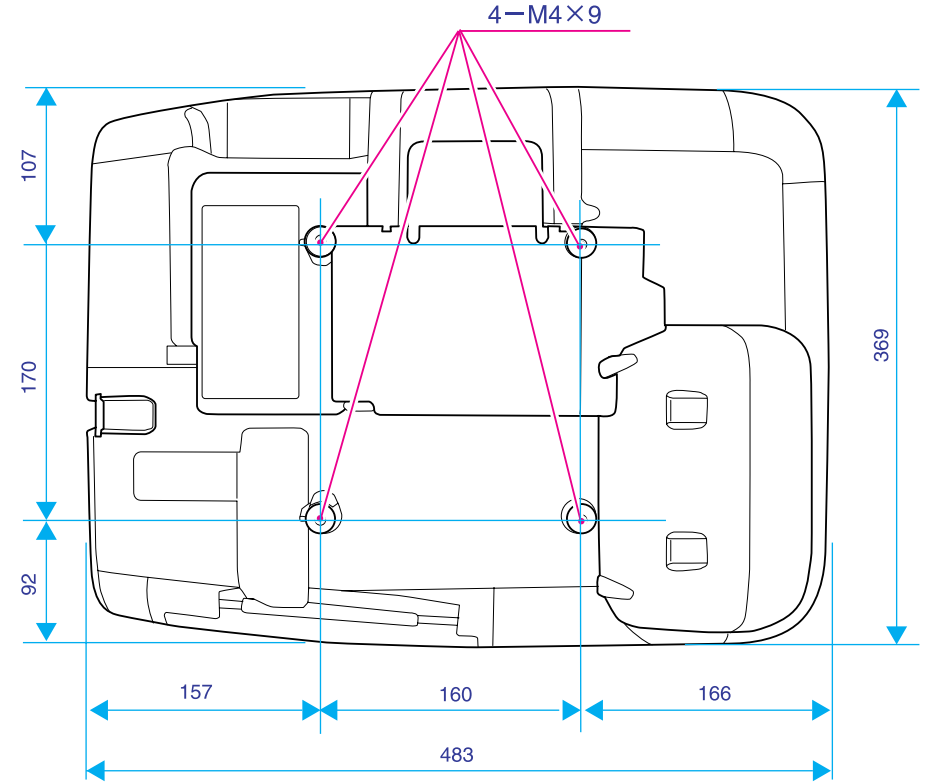


① Yansıtma merkezine mesafe

Kayan Plakalı



Kayan Plakasız



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.

<b>Ağ geçidi adresi</b> (Ağ Geçidi Adresi)	Bu, <a href="#">Alt Ağ Maskesine</a> uygun olarak bölümlenen bir Ağ (alt ağ) üzerinden iletişim sağlamak amacıyla kullanılan bir sunucudur (yönlendirici).
<b>Alt ağ maskesi</b> (Alt Ağ Maskesi)	Bu, IP Adresinden bölümlenen bir ağdaki (alt ağ) Ağ adresi için kullanılan bit sayısını tanımlayan bir sayısal değerdir.
<b>AMX Device Discovery</b>	AMX Device Discovery, AMX kontrol sistemlerinin hedef ekipmanı kolayca çalıştırması için AMX tarafından geliştirilen bir teknolojidir. Epson bu protokol teknolojisini uygulamıştır ve protokol işlevinin devreye alınabilmesi için bir ayar sağlamıştır (Açık). Daha fazla ayrıntı için, bakınız AMX Web sitesi. URL <a href="http://www.amx.com/">http://www.amx.com/</a>
<b>Bileşen Video</b>	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).
<b>Bileşik video</b>	Video parlaklık sinyalleri ve renk sinyallerini birbiriyle karıştıran video sinyalleridir. Ev tipi video donanımı tarafından yaygın biçimde kullanılan sinyal türü (NTSC, PAL ve SECAM formatları). Renk çubuğunda yer alan taşıyıcı sinyal Y (parlaklık sinyali) ve berraklık (renk) sinyali, tek bir sinyal oluşturmak için örtüşür.
<b>DHCP</b>	Dynamic Host Configuration Protocol sözcüklerinin baş harflerinin bir araya gelmesi ile oluşan bu kısaltma bir protokol olarak Ağa bağlı olan donanımına otomatik bir <a href="#">IP Adresi</a> atar.
<b>Dolby Digital</b>	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.
<b>En/Boy Oranı</b> (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.
<b>Geçişli</b>	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.
<b>HDTV</b>	High-Definition Television kavramının kısaltmasıdır. Aşağıdaki koşulları sağlayan yüksek tanımlı sistemleri ifade eder. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 720p ya da 1080i veya üzeri dikey çözünürlük (p = <a href="#">İleri giden</a>, i = <a href="#">Geçişli</a>)</li> <li>• <a href="#">Ekran En Boy Oranı</a> 16:9</li> <li>• <a href="#">Dolby Digital</a> ses yayını alımı ve oynatma (veya çıkış)</li> </ul>
<b>İleri giden</b>	Tek görüntüden alınan görüntü verilerinin tek bir görüntü oluşturmak için üstten alta doğru sıralı şekilde tarandığı görüntü tarama yöntemi.
<b>IP Adresi</b>	Ağa bağlı bilgisayar tanımlamak için kullanılan bir sayıdır.

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

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

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

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

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

Bu kılavuzdaki çizimler ile gerçek projektör arasında farklılıklar olabilir.

## Telsiz Telgraf Kanunu Düzenlemeleri

Aşağıdaki hareketler Telsiz Telgraf Kanunu tarafından yasaklanmıştır.

- Değiştirme ve parçalarına ayırma (anten dahil)
- Uygunluk etiketini çıkarma
- IEEE 802.11a (50 Hz bandı) harici kullanım

## İşaretler Hakkında

Microsoft® Windows® 2000 işletim sistemi

Microsoft® Windows® XP Professional işletim sistemi  
Microsoft® Windows® XP Home Edition işletim sistemi  
Microsoft® Windows Vista® işletim sistemi  
Microsoft® Windows® 7 işletim sistemi

Bu kılavuzda yukarıda belirtilen işletim sistemleri "Windows 2000", "Windows XP", "Windows Vista" ve "Windows 7" olarak kullanılmıştır. Ayrıca Windows 2000, Windows XP, Windows Vista ve Windows 7'yi belirtmek üzere Windows terimi kullanılabilir, Windows'un birkaç sürümünü belirtmek üzere Windows kelimesi atlanarak örneğin Windows 2000/XP/Vista şeklinde kullanılabilir.

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

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

## Genel Uyarı:

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.

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

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 2010. All rights reserved.

### GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs"). We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

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

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

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

The list of GPL Programs

**busybox-1.7.2**

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

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

List of zlib programs

#### **zlib-1.1.4**

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

Copyright notice:

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

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

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

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

Jean-loup Gailly

Mark Adler

jloup@gzip.org

madler@alumni.caltech.edu

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

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

### **libmd5-rfc**

This 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 projector 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.

### mDNSResponder

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

List of "mDNSResponder"

#### mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

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

Apache License

Version 2.0, January 2004

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

### TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

#### 1. Definitions.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.
4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:
  - (a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and
  - (b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and
  - (c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and
  - (d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.



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

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.  
Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.
6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.
7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.
8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

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

## END OF TERMS AND CONDITIONS

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

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

Copyright [yyyy][name of copyright owner]

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

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

You may obtain a copy of the License at

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

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

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

**A**

A/V Sessiz .....	40
Açma Koruması .....	50
Adres 1 Ayarı .....	88
Adres 2 Ayarı .....	88
Adres 3 Ayarı .....	88
Ağ Geçidi Adresi .....	84, 87
Ağ Koruma .....	51
Ağ Menüsü .....	81
Alt Ağ Maskesi .....	84, 87
Arka/Tavan .....	79
Artı işareti .....	47
Aşırı Isınma .....	96
Audio Girişi Bağlantı Noktası .....	13
Ayarlar Menüsü .....	76

**B**

Başlangıç Ekranı .....	79
Bekleme Modu .....	80
Bilgiler Menüsü .....	91

**C**

Computer1 Giriş Bağlantı Noktası .....	14
Computer2 Giriş Bağlantı Noktası .....	14

**Ç**

Çalıştırma sıcaklığı .....	126
Çıkış Numarası .....	88
Çözünürlük .....	91, 121

**D**

Depolama sıcaklığı .....	126
--------------------------	-----

Desteklenen Çözünürlükler .....	121
Devamlı .....	33
DHCP .....	84
Diğerleri Menüsü .....	89
Dil .....	80
Direkt güç açma .....	79
Dondur .....	41

**E**

Easy Interactive Pen .....	18
ECO .....	77
Ekran .....	79
Ekran Arkaplanı .....	79
Ekran Boyutu .....	119
Ekran değiştirme süresi .....	33
Ekran Yerleşimi .....	76
Enerji Tüketimi .....	77
ESC/VP21 .....	123
E-Zoom .....	47

**F**

Fare İşaretçisi .....	48
Fotoğraf .....	39

**G**

Geniş ekran yansıtma .....	41
Giriş Sinyali .....	91
Görüntü dosyaları .....	31
Görüntü Dosyalarının Yansıtılması .....	31
Görüntü Menüsü .....	74
Görüntüleme sırası .....	33
Görüntüleri döndürme .....	30
Görünüm Ayarları .....	33

Göstergeler .....	95
Güç girişi .....	13
Güç Göstergesi .....	95
Güvenlik menüsü .....	85
Güvenlik yuvası .....	12

**H**

Hava çıkış fanı .....	11
Hava filtresi değiştirme süresi .....	116
Hava filtresi ve hava giriş fanının temizlenmesi .....	110
Hava filtresinin değiştirilmesi .....	116

**I**

IP Adresi .....	84, 88
-----------------	--------

**İ**

İleri giden .....	76
İsteğe bağlı aksesuarlar .....	118
İşaretçi .....	46
İşaretçi Şekli .....	77
İşletim .....	79
İşletim Kilidi .....	52, 77
İzleme .....	75

**J**

jpg .....	28
-----------	----

**K**

Kablolu LAN menüsü .....	87
Kablosuz Fare İşlevi .....	48
Kablosuz LAN Menüsü .....	84

Kara tahta .....	39	Ön/Tavan .....	79	sRGB .....	39
Kayan plaka .....	14	Özellikler .....	126	SSID .....	84
Kaynak .....	91			Sunum .....	28, 39
Kaynak Arama .....	21	<b>P</b>		S-video giriş bağlantı noktası .....	13
Kontrast .....	74	Parça Adları ve İşlevleri .....	11		
Kontrol Paneli .....	15	Parlaklık .....	74	<b>Ş</b>	
Konum .....	75	Pilleri değiştirme .....	112	Şifre koruma etiketi .....	51
Kull. Logosu Koruma .....	50	PJLink .....	125	Şifre Koruması .....	50
Kullanıcı Deseni .....	71	Posta Bildirimi .....	67, 88		
Kullanıcı Logosu .....	69	Posta menüsü .....	88	<b>T</b>	
<b>L</b>		Projektör Adı .....	83	Tam Kilit .....	52
Lamba çalışma süresini sıfırlama .....	92, 116	Projektör Yüzeyinin Temizlenmesi .....	110	Tavan askısı tespit noktaları .....	15
Lamba değiştirme süresi .....	113	<b>R</b>		Temel Menüsü .....	83
Lamba göstergesi .....	95	Renk Ayarı .....	74	Tiyatro .....	39
Lamba kapağı .....	11	Renk Doygunluğu .....	74	Tuzak IP Adresi .....	89
Lamba Saati .....	91	Renk Modu .....	39, 74	Tümünü Sıfırla .....	92
Lambanın değiştirilmesi .....	113	Renk Tonu .....	74	<b>U</b>	
<b>M</b>		<b>S</b>		USB aygıtlarını bağlama .....	34
Mesajlar .....	79	Sarf Malzemeleri .....	118	Uyku Modu .....	79
Mic giriş bağlantı noktası .....	14	Senk. Bilgileri .....	91	Uzaktan Kumanda .....	16
Mik. Giriş Sesi .....	77	Senkronizasyon .....	75	Uzaktan Kumanda Alıcısı .....	11, 12
<b>N</b>		Ses Düzeyi .....	77	Uzatılmış menüsü .....	79
Netlik .....	74	Sıcaklık göstergesi .....	95		
<b>O</b>		Sıfırlama Menüsü .....	92	<b>V</b>	
Otomatik Ayarlar .....	75	Sinyal Menüsü .....	75	Video giriş bağlantı noktası .....	13
<b>Ö</b>		Slayt Gösterisi .....	29, 32	Video Sinyali .....	76, 91
Ön/Aşağı Dönük .....	79	SMTP Sunucusu .....	88	<b>W</b>	
		SNMP .....	68, 89	Web Kontrolü .....	65
		Sorun Çözme .....	95	Web Tarayıcı .....	65
		Source Search .....	15	Web Uzak .....	65
		Spor .....	39		



**Y**

Yansıtma .....	79
Yansıtma Mesafesi .....	119
Yansıtma penceresi .....	12
Yansıtma Penceresinin Temizlenmesi .....	110
Yapılandırma Menüsü .....	73
Yardım işlevi .....	94
Yazılım klavyesi .....	82
Yenileme Hızı .....	91
Yüksek İrtifa Modu .....	79