



LG

Life's Good

KULLANIM KILAVUZU DLP PROJEKTÖR

Setinizi çalıştırmadan önce bu kılavuzu lütfen dikkatle okuyun ve ileride başvurmak için saklayın.

BX327

www.lg.com

DLP PROJKTÖR

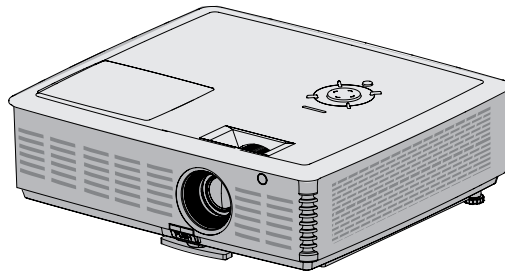


Uyarı - Sınıf B

(b) B sınıfı Dijital Cihaz veya çevre donanımı için kullanıcıya yönelik talimatların aşağıdaki ya da benzeri bir ifadeyi içermesi ve kılavuzun uygun bir yerine konulması gerekir:

NOT: Bu cihazın FCC kurallarının 15. kısmına göre test edilmiş ve bir B sınıfı cihaz için tanımlanan limitlerle uyumlu olduğu belirlenmiştir. Bu limitler, bina içi kurulumlarda zararlı parazite karşı makul bir koruma sağlanması düşünülerek tespit edilmiştir. Bu donanım, radyo frekansı enerjisi üretir, kullanır ve yayabilir, yönergeler göre kurulmaz ve kullanılmazsa radyo iletişiminde zararlı parazite neden olabilir. Ancak, parazitin belli bir kurulumda ortaya çıkmayacağı garanti edilmemektedir. Bu cihaz açıp kapatılma yoluyla anlaşılabilceği gibi radyo veya televizyon alımını bozuyorsa kullanıcı aşağıdaki önlemlerden bir veya daha fazlası ile paraziti düzeltmeyi denemelidir:

- Alıcı anteninin yönünü veya yerini değiştirin.
- Donanım ve verici arasındaki mesafeyi arttırın.
- Donanımı, alıcının bağlı olduğu farklı bir devredeki bir çıkışa bağlayın.
- Yardım için satıcıya veya deneyimli bir radyo/TV teknisyenine danışın.



İçindekiler

Güvenlik Talimatları 4

Parçaların adları

Ana Gövde	7
Kontrol Paneli	7
Bağlantı Parçası	8
Uzaktan Kumanda	9
Pillerin Yerleştirilmesi	9
Projektör Durumu Göstergeleri.....	10
Aksesuarlar.....	11
İsteğe Bağlı Aksesuarlar	11

Kurulum ve Ürün Yapısı

Kurulum Talimatları	12
Projektörün Konumlandırılması	13
Kensington Güvenlik Sisteminin Kullanılması.....	14
Projektörün Açılması	14
Projektörün Kapatılması	14
Ekran Görüntüsünün Netliği ve Konumu.....	15
Kaynak modunun seçilmesi	15

Bağlantı

Dizüstü Bilgisayarına Bağlama.....	16
Video Kaynağına Bağlama.....	16
DVD'ye Bağlama.....	17
D-TV Set Üstü Kutusuna Bağlama	17

3D Video fonksiyonu

3D görüntülemesi öncesi.....	18
3D seyretmek için	19
3D seyretmek için	19

İşlev

PICTURE Menüsü Seçenekleri

Resim modu	21
Resim Modunun Ayarlanması.....	21
Gelişmiş Kontrol İşlevi.....	22
Color Temperature (Renk Sıcaklığı) Fonksiyonu.....	23
Resim Önyarıları Atama Fonksiyonu	23

EKRAN Menüsü Seçenekleri

PJT modunu değiştirmek için	24
Aspect Ratio	
(En Boy İzleme) Oranı İşlevinin Kullanılması	24
Keystone İşlevinin Kullanılması	24
Otomatik yapılandırma işlevi	24
RGB Konfig. İşlevi	25
Dijital Yakınlaştırma İşlevini Kullanma	25
Hareketsiz İşlevinin Kullanılması.....	25

AUDIO Menü Seçenekleri

Sesin Ayarlanması.....	26
Audio Fonksiyonu	26
Hoparlör Balansının Ayarlanması	26
Tiz Ayarı.....	26
Bas Ayarı.....	26

SAAT Menü Opsiyonları

Uyku Süresi İşlevi	27
Otomatik Kapatma Fonksiyonu	27
Sunum zamanlayıcı İşlevi	28

OPTION Menü Opsiyonları

Dilin seçilmesi.....	29
Boş Ekran İşlevinin Kullanılması.....	29
Boş görüntünün seçilmesi.....	29
Görüntü Yakalama Fonksiyonu.....	30
Ekran parlaklığının ayarlanması için.....	30
Monitör Çıkışı İşlevini Kullanma.....	30
SET KİMLİĞİ.....	31
Seri iletişimle bağlamak için.....	31
Ağ Kurulumu.....	37
Yüksek İrtifa Modu	38

BİLGİ Menü Opsiyonları

Projektör bilgilerini görmek için.....	38
--	----

USB

USB aygıtını kullanmak için:

USB aygıtının bağlanması.....	39
USB Çıkarılması.....	39
USB aygıtının kullanımıyla ilgili alınacak önlemler.....	39

FOTOĞRAF LİSTESİ

Ekran Bileşenleri	40
Foto Seçimi ve Açılır Menü.....	40
Tam Ekran Menü	41

MÜZİK LİSTESİ

Ekran Bileşenleri	42
Müzik Seçimi ve Açılır Menü.....	42

FİLM LİSTESİ

Desteklenen Film Dosyası	43
DivX oynatırken dikkat edilmesi lazım gelen noktalar	44
Ekran Bileşenleri	45
Film Seçimi ve Açılır Menü.....	45
Filmin Oynatılması.....	46
Opsiyonel Menü Seçimi	46
DivX Kayıt Kodunu görmek için	47
Etkinliği Kaldırma Fonksiyonu.....	47

DOSYA GÖRÜNTÜLEYİCİSİ

Ekran Bileşenleri	48
Dosya Görüntüleyicisi.....	48

Bilgi

Desteklenen Monitör Ekranı	49
Bakım.....	49
Lambanın Değiştirilmesi.....	50
Lens kapağının projektöre yerleştirilmesi.....	52
NOT.....	53
Teknik Özellikler	54
Açık Kaynak Yazılım Bildirimi.....	55

Eski cihazınızın atılması



1. Üzerinde çarpı işareti olan bu çöp kutusu sembolü, ürünün 2002/96/EC sayılı Avrupa Direktifi ile uyumlu olduğunu belirtir.
2. Tüm elektrikli ve elektronik ürünler belediye çöp döngüsünden ayrı olarak, devlet veya yerel kurumlarca belirlenen atanmış toplama tesisleri yoluyla ayrı olarak atılmalıdır.
3. Eski cihazınızın doğru şekilde atılması, çevre ve insan sağlığı üzerinde oluşabilecek potansiyel olumsuz sonuçların önlenmesine yardımcı olacaktır.
4. Eski cihazınızın atılması konusunda daha ayrıntılı bilgi için lütfen belediye, ilgili yerel çöp toplama hizmet merkezi ya da ürünü satın aldığınız mağaza ile temasa geçin.
5. Bu üründe kullanılan floresan lamba az miktarda civa içerir. Bu ürünü normal ev atıklarının bulunduğu çöpe atmayın. Bu ürün, yerel yasa ve yönetmelik düzenlemelerine uygun olarak atılmalıdır.

Güvenlik Talimatları

Herhangi bir potansiyel kazayı veya projektörün yanlış kullanımını önlemek için lütfen güvenlik talimatlarını dikkate alın.

- Güvenlik talimatları aşağıda açıklandığı gibi iki şekilde verilmektedir.

⚠ WARNING : Bu talimatın ihlal edilmesi ciddi yaralanmalara ve hatta ölüme yol açabilir.

⚠ NOTES : Bu talimatın ihlal edilmesi, hafif yaralanmalara veya projektörün zarar görmesine yol açabilir.

- Bu kılavuzu okuduktan sonra kullanıcının her zaman kolaylıkla ulaşabileceği bir yerde saklayın.

Kapalı Ortamda Kurulum

⚠ WARNING

Projektörü doğrudan güneş ışığının altına veya kalorifer, ateş ve soba gibi ısı kaynaklarının yakınına yerleştirmeyin.

Bu, yangın tehlikesi oluşturabilir!

Projektörün yanına yanıcı materyaller yerleştirmeyin.

Bu, yangın tehlikesi oluşturabilir!

Çocukların kurulu projektöre asılmasına izin vermeyin.

Bu, projektörün düşerek, yaralanmaya veya ölüme yol açmasına neden olabilir.

Projektörün havalandırma deliklerini tıkmayın veya hava akışını başka şekillerde kısıtlamayın.

Bu, dahili sıcaklığı artırarak yangın tehlikesi oluşturabilir veya üniteye hasara yol açabilir!

Projektörü hava nemlendirici gibi buhar veya yağ kaynaklarının yakınına yerleştirmeyin.

Bu, yangın tehlikesi veya elektrik çarpması tehlikesi oluşturabilir!

Projektörü, toza maruz kalabileceği bir yere yerleştirmeyin.

Bu, yangın tehlikesi oluşturabilir veya üniteye hasara yol açabilir!

Projektörü banyo gibi ıslanma ihtimalinin yüksek olduğu nemli bir yere yerleştirmeyin.

Bu, yangına veya elektrik çarpmasına neden olabilir!

Projektörü doğrudan halı, kilim veya havalandırmanın kısıtlı olduğu bir yerin üzerine yerleştirmeyin.

Bu, dahili sıcaklığı artırarak yangın tehlikesi oluşturabilir veya üniteye hasara yol açabilir.

Projektör etrafında iyi bir havalandırmanın olduğundan emin olun. Projektör ile duvar arasındaki mesafe en az 30 cm.

Projektörün dahili sıcaklığının aşırı yükselmesi, yangın tehlikesi oluşturabilir veya üniteye hasara yol açabilir!

Kapalı Ortamda Kurulum

⚠ NOTES

Projektörü bir masa üzerine kurduğunuzda, masanın kenarına yerleştirmemeye dikkat edin.

Bu, projektörün düşerek, bir çocuğun veya yetişkinin ciddi şekilde yaralanmasına neden olabilir veya projektörde ciddi hasara yol açabilir.

Yalnızca uygun bir stand kullanın.

Taşımadan önce elektrik bağlantısını kesin ve tüm bağlantıları çıkarın.

Projektörü yalnızca düz ve sağlam bir yüzey üzerinde kullanın.

Aksi takdirde projektör düşerek yaralanmalara neden olabilir ve/veya üniteye hasara yol açabilir.

Güç

⚠ WARNING

Toprak hattı bağlı olmalıdır.

Toprak hattı bağlı olmadığında, akım sızıntısı nedeniyle olası elektrik çarpması tehlikesi söz konusudur. Topraklama yöntemleri uygulanmıyorsa, kalifiye bir teknisyen tarafından ayrı bir devre kesici takılmalıdır. Toprak hattını telefon tellerine, paratonerlere veya gaz borusuna bağlamayın.

Yangın tehlikesini önlemek için elektrik fişi elektrik çıkışına tam olarak takılmalıdır!

Bu, yangın tehlikesi oluşturabilir veya üniteye hasara yol açabilir.

Güç kablosu üzerine ağır nesneler yerleştirmeyin.

Bu, yangına veya elektrik çarpmasına neden olabilir!

Güç	⚠ WARNING	
Asla ıslak elle elektrik fişine dokunmayın. Bu, elektrik çarpması tehlikesi oluşturabilir!	Şebeke çoklu fiş prizine fazla fiş takmayın. Bu, prizin aşırı ısınmasına yol açabilir ve yangın tehlikesi oluşturabilir!	Elektrik fişi pimlerinde veya prizde toz birikmesini önleyin. Bu, yangın tehlikesi oluşturabilir!

Güç	⚠ NOTES	
Fişi çıkarttığınız sırada sıkıca tutun. Kabloyu çekerseniz hasar görebilir. Bu, yangın tehlikesi oluşturabilir!	Güç kablosu veya fişi hasar görmüşse veya elektrik prizinin herhangi bir kısmı gevşek olduğunda fişi prize takmayın. Bu, yangın veya elektrik çarpması tehlikesi oluşturabilir veya üniteye hasara yol açabilir!	Güç kablosunun keskin nesnelerle veya ısıtıcı gibi sıcak nesnelerle temas etmemesini sağlayın. Bu, yangın veya elektrik çarpması tehlikesi oluşturabilir veya üniteye hasara yol açabilir!

Projektörü insanların güç kablo-suna takılmayacağı veya kablo-nun üzerine basmayacağı bir yere yerleştirin. Bu, yangın veya elektrik çarpması tehlikesi oluşturabilir veya üniteye hasara yol açabilir!	Elektrik fişini duvar prizine takarak veya prizden çıkartarak projektörü açıp kapatmayın. (Açma/kapama için elektrik fişini kullanmayın.) Bu, mekanik arızaya veya elektrik çarpmasına yol açabilir.
---	--

Kullanım	⚠ WARNING	
Projektörün üzerine çiçek saksısı, bardak, kozmetik ürünler veya mum gibi sıvı içeren nesneler yerleştirmeyin. Bu, yangın tehlikesi oluşturabilir veya üniteye hasara yol açabilir!	Projektörün darbe sonucu sarsılması veya hasar görmesi durumunda projektörü kapatın ve fişi elektrik prizinden çekerek servis merkezinizle temasa geçin. Bu, yangın veya elektrik çarpması tehlikesi oluşturabilir veya üniteye hasara yol açabilir!	Projektörün içine herhangi bir nesnenin düşmesine izin ver-meyin. Bu, elektrik çarpması tehlikesi oluşturabilir veya üniteye hasara yol açabilir!

Projektörün içine su sıçradığında, projektörün fişini hemen şebeke prizinden çekin ve Servis Yetkilinizle temasa geçin. Bu, elektrik çarpması tehlikesi oluşturabilir veya üniteye hasara yol açabilir!	Kullanılmış pilleri dikkatli ve güvenli şekilde atın. Pilin bir çocuk tarafından yutulması halinde hemen bir doktora başvurun.
---	--

Herhangi bir kapağı açmayın (lens kapağı haricinde). Yüksek Elektrik Çarpması Riski!	Projektör kullanıldığı sırada doğrudan lense bakmayın. Gözlerde hasar meydana gelebilir!	Havalandırma delikleri ve lamba kapağı çok sıcak olacağından, çalıştırma sırasında veya çalıştırmadan hemen sonra metal parçalara dokunmayın!
---	--	--

CAUTION, Güç Kablosuna ilişkin

Prizler veya devre kesicilere aşırı yükleme yapmayın. Aşırı yüklü duvar prizleri, gevşek veya hasarlı duvar prizleri, uzatma kabloları, yıpranmış elektrik kabloları veya hasarlı ya da çatlak tel izolasyonu tehlikelidir. Bu durumlardan herhangi biri elektrik çarpmasına veya yangına yol açabilir. Cihazınızın kablosunu düzenli aralıklarla inceleyin ve kablounun görünümü hasara veya bozulmaya işaret ediyorsa, fişi prizden çekin, cihazı kullanmayın ve kablounun bir yetkili servis personeli tarafından aynıyla değiştirilmesini sağlayın.

Elektrik kablosunu bükülme, dolanma, sıkışma, kapıda sıkışma veya üzerine basılma gibi fiziksel veya mekanik zararlardan koruyun. Özellikle fişlere, duvar prizlerine ve kablounun cihazdan çıktığı noktaya dikkat edin.

Kullanım	⚠ WARNING
Gaz sızıntısı olduğu zaman asla duvar prizine dokunmayın, camları açarak ortamı havalandırın. Bu, yangına veya kıvılcım nedeniyle yanıklara yol açabilir.	Projektör lambası açık olduğunda her zaman için lens kapısını açın veya lens kapağını çıkarın.

Kullanım	⚠ NOTES
Projektör üzerine ağır nesneler yerleştirmeyin. Bu, mekanik arızaya veya yaralanmalara yol açabilir!	Özellikle projektörü taşıırken lense darbe gelmemesine dikkat edin. Projektörün lensine dokunmayın. Lens hassastır ve kolaylıkla hasar görür.
Gövdeye zarar vereceğinden, projektörde keskin aletler kullanmayın.	Ekranı bir görüntü gösterilmesi durumunda lütfen projektörü kapatın ve fişi şebeke prizinden çekerek Servis Yetkilinizle temasa geçin. Bu, yangın veya elektrik çarpması tehlikesi oluşturabilir veya üniteye hasara yol açabilir!
	Projektörü düşürmeyin veya darbe sonucu sarsılmasına izin vermeyin. Bu, mekanik arızaya veya yaralanmalara yol açabilir!

Temizleme	⚠ WARNING
Projektörü temizlerken su kullanmayın. Bu, projektörde hasara yol açabilir veya elektrik çarpması tehlikesi oluşturabilir.	Projektörden duman çıktığı veya garip bir koku geldiği nadir durumlarda projektörü kapatın, fişini duvar prizinden çıkarın ve satıcınızla veya servis merkeziyle temasa geçin. Bu, yangın veya elektrik çarpması tehlikesi oluşturabilir veya üniteye hasara yol açabilir!
	Projeksiyon lensi üzerindeki tozu veya lekeleri temizlemek için basınçlı hava ya da nötr deterjan ve suyla nemlendirilmiş yumuşak bir bez kullanın.

Temizleme	⚠ NOTES
Projektörün dahili kısımlarını temizlemek için yılda bir kez Servis Merkezi ile temasa geçin. Biriken toz mekanik arızaya yol açabilir.	Projektör gövdesi gibi plastik parçaları temizlerken elektrik bağlantısını kesin ve projektörü yumuşak bir bezle silin. Temizleyici kullanmayın, bunun yerine su püskürtün veya ıslak bezle silin. Özellikle ürüne zarar verebilen temizleyici (cam temizleyici), otomobil veya endüstriyel parlaticı, aşındırıcı madde veya cila, benzen, alkol vb. maddeler asla kullanmayın. Projeksiyon lensi üzerindeki tozu veya lekeleri temizlemek için basınçlı hava ya da nötr deterjan ve suyla nemlendirilmiş yumuşak bir bez kullanın. Bu maddeler yangına, elektrik çarpmasına veya ürünün zarar görmesine (deformasyon, aşınma veya hasar) yol açabilir.

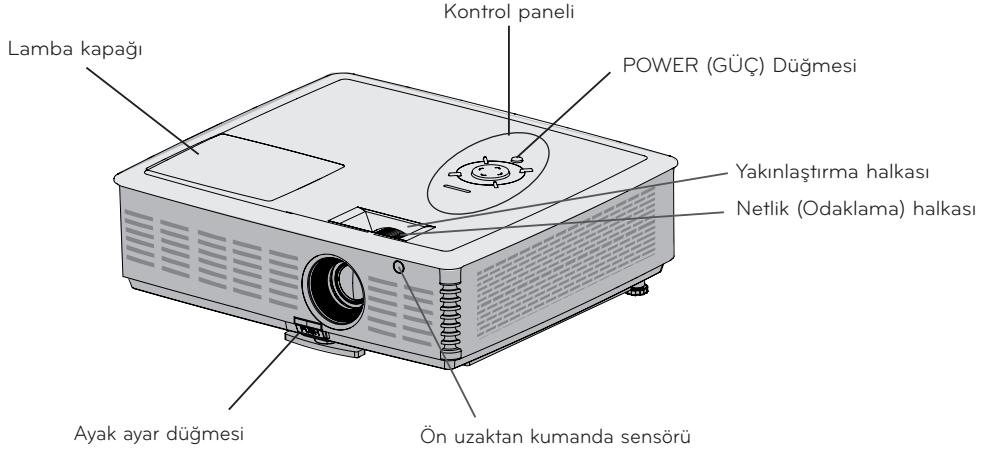
Diğer bilgiler	⚠ WARNING
Projektörün bakımını kendiniz yapmayı denemeyin. Bunun için satıcınızla veya servis merkeziyle temasa geçin. Bu, projektörde hasara neden olabilir ve garantiyi geçersiz kılmasının yanı sıra elektrik çarpmasına yol açabilir!	

Diğer bilgiler	⚠ NOTES
Eski ve yeni pilleri birbirleri ile karıştırmayın. Pillerin gerekenden fazla ısınmasına ve akmasına neden olabilir.	Projektör uzun süre kullanılmıyacaksa, elektrik prizinden çekmeyi unutmayın. Biriken tozlar yangın tehlikesi oluşturabilir veya üniteye zarar verebilir.
	Sadece belirtilen tipteki pilleri kullanın. Aksi takdirde uzaktan kumanda cihazına zarar verebilir.

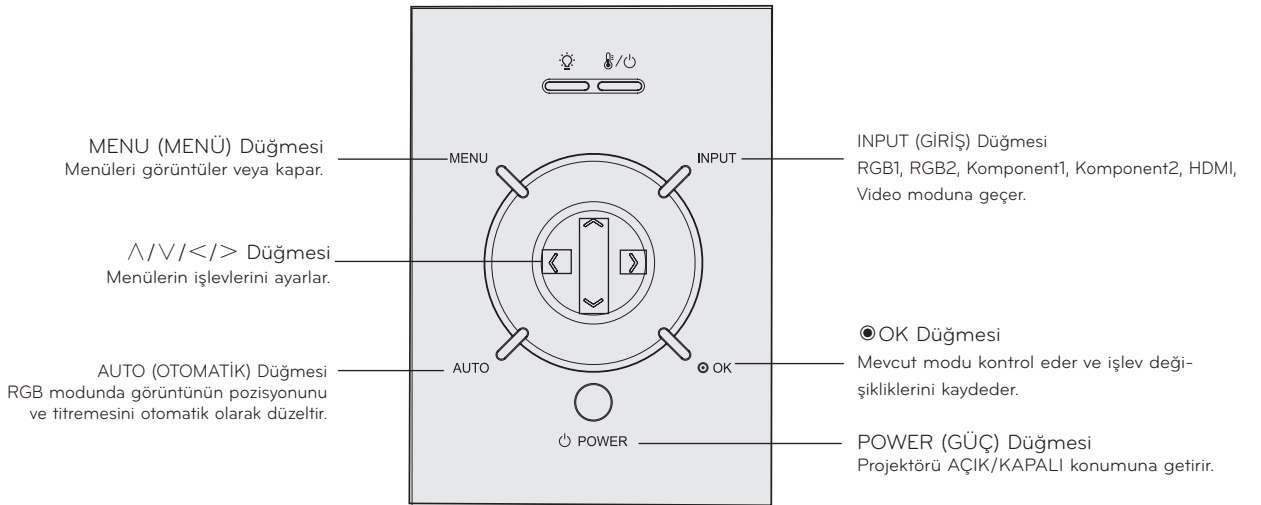
Parçaların adları

Ana Gövde

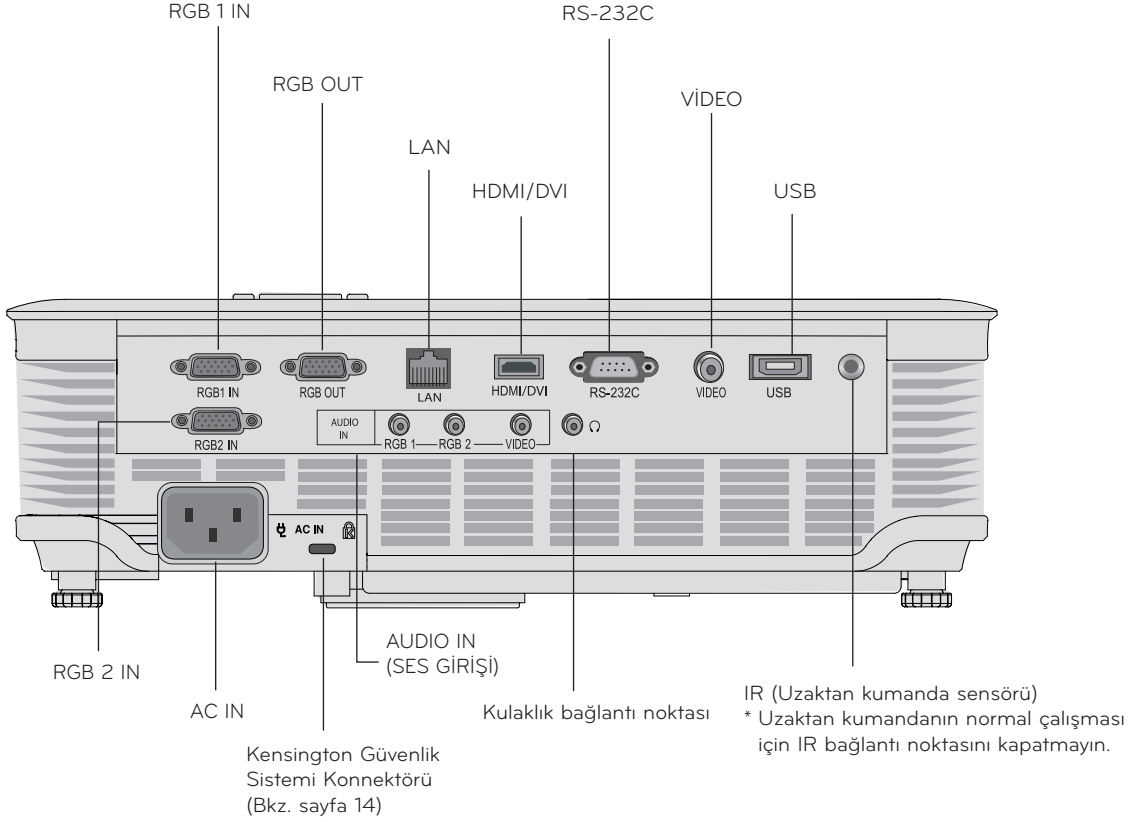
* Projektör, yüksek hassasiyet gerektiren ileri bir teknoloji kullanılarak üretilmiştir. Bununla birlikte, Projektör ekranı üzerinde küçük siyah noktalar ve/veya parlak noktalar (kırmızı, mavi veya yeşil) görmeniz mümkündür. Bu, üretim sürecinin normal bir sonucu olabilir ve her zaman için bir arıza olduğu anlamına gelmez.



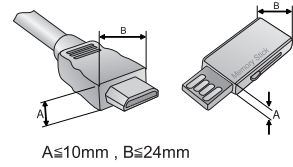
Kontrol Paneli



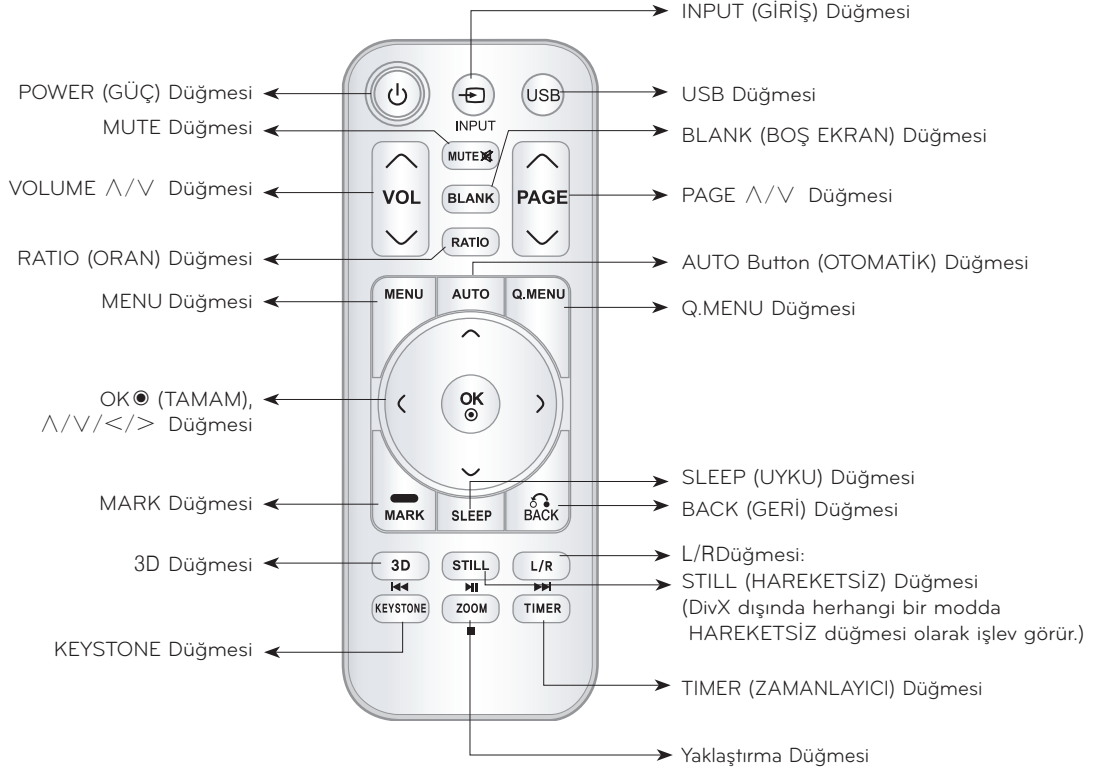
Bağlantı Parçası



*HDMI/USB konektörünü eş zamanlı kullanıyorsanız, konektöre bağlanacak fişin büyük olması durumunda beraber bağlanamayabilirler. Lütfen standart boyutta bir jak kullanın.



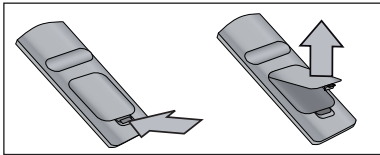
Uzaktan Kumanda



Pillerin Yerleştirilmesi

DİKKAT

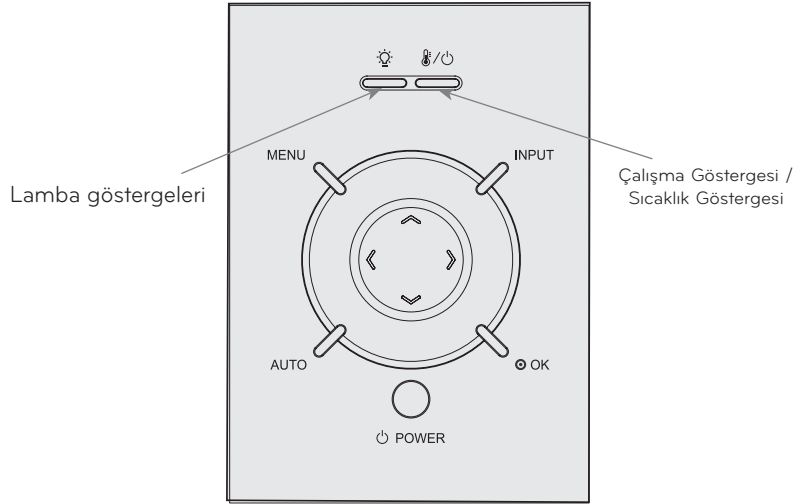
PİLİN, HATALI TİPTEKİ BİR PİL İLE DEĞİŞTİRİLMESİ HALİNDE PATLAMA RİSKİ VARDIR. KULLANILMIŞ PİLLERİ BELİRTİLEN TALİMATLARA UYGUN OLARAK ATIN.



- Uzaktan kumanda arkasında yer alan pil bölmesinin kapağını açın.
- Belirtilen tipteki pilleri, "+" kutup "+"ya, "-" kutup "-"ye gelecek şekilde yerleştirin.
- İki adet 1,5V AAA tipi pil takın. Kullanılmış ve yeni pilleri bir arada kullanmayın.

Projektör Durumu Göstergeleri

* Projektörün üst kısmındaki lamba göstergesi, çalışma göstergesi ve sıcaklık göstergesi kullanıcıya projektörün çalışma durumunu gösterir.



Çalışma Göstergesi / Sıcaklık Göstergesi	Kırmızı	Bekleme modu.
	Yeşil (yanıp sönen)	Lamba açılıyor.
	Yeşil	Ünite çalışma modunda (Lamba açık)
	Turuncu	Lamba soğuyor (10 saniye).
	(yanıp sönen)	Projektör aşırı sıcaklık nedeniyle kapatıldı (1 dakika ve 30 saniye).
	Off (Kapalı)	Güç kapalı.
	Turuncu	Bekleme modu - Bu mod, kapatıldıktan sonra projektörün 4 dakika boyunca kendi kendine soğumasını sağlar. Bu, projektör açık olduğunda aşırı sıcaklık uyarı mesajıdır. Projektörü kapatın ve fanı kontrol edin.
	Kırmızı (yanıp sönen)	Dahili soğutma fanındaki bir sorun nedeniyle güç kapandı. Servis merkezinizle temasa geçin.
Lamba Göstergesi	Kırmızı	Projektör lambası kullanım ömrünün sonuna yaklaşmaktadır ve yeni bir lambayla değiştirilmesi gerekir.
	Kırmızı (yanıp sönen)	Projektör lambasında bir hata meydana geldi. Yeteri kadar bekle-dikten sonra projektör lambasını yeniden açın. Bu gösterge yeniden kırmızı renkte yanarsa, yerel servis merkezinizle temasa geçin.
	Yeşil (yanıp sönen)	Lamba kapağı açık.
	Turuncu (yanıp sönen)	Bu, Renk Çarkı Moturu veya Renk Çarkı Endeksi sorununu gösterir. Yerel servis merkezinizle temasa geçin.

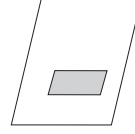
Aksesuarlar



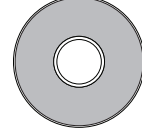
Uzaktan Kumanda



AAA pil



Kullanıcı kılavuzu



CD Kullanım kılavuzu



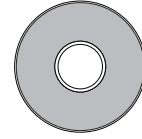
Güç Kablosu



Bilgisayar kablosu



Lens kapağı ve şerit bant

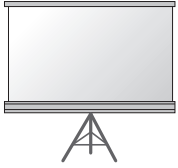


eZ-Net Yönetici CD'si

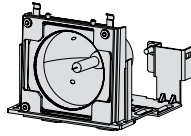
İsteğe Bağlı Aksesuarlar

* Bu öğeleri satın almak için ürünü satın aldığınız yere başvurun.

* İsteğe bağlı parçalar, ürünün kalitesini yükseltmek amacıyla önceden haber verilmeksizin değiştirilebilir ve yeni isteğe bağlı parçalar eklenebilir.



Projeksiyon ekranı



Lamba



LAN Kablosu



Komponent kablosu



HDMI Kablosu



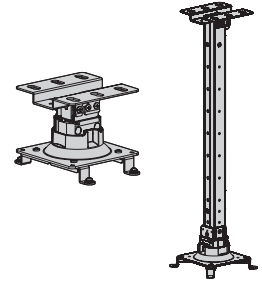
RS-232 Kablosu

RCA to D-Sub Adapter
(RCA D-Sub Adaptörüne)

Video Kablosu

3D Gözlük
(DLP-LINK or
DLP-Ready Type)

Projektör için tavan montaj aparatı



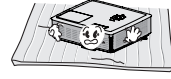
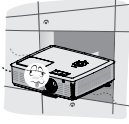
Kurulum ve Ürün Yapısı

Kurulum Talimatları

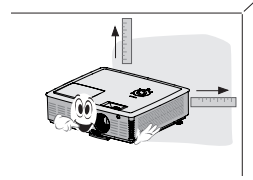


Bu projektör için uygun havalandırma sağlayın.

- Projektör alt kısımda havalandırma delikleri (giriş) ve ön tarafta havalandırma delikleri (çıkış) ile donatılmıştır. Bu delikleri kapatmayın ya da yanına bir şey yerleştirmeyin. İç kısım ısınabilir ve resmin bozulmasına ya da projektörde hasara yol açabilir.
- Projektörü halı, kilim veya başka benzer bir yüzeyin üzerine yerleştirmeyin. Bu, projektörün alt kısmında yeterli ölçüde havalandırma olmasını önleyebilir. Bu ürün yalnızca bir duvara veya tavana monte edilmelidir.



- Projektörü asla itmeyin ya da projektörün içine sıvı dökmeyin.
- Projektör etrafında yeterli oranda mesafe (30 cm veya daha fazla) bırakın.



Bu projektörü uygun sıcaklık ve nem koşullarına sahip bir yere yerleştirin.

- Bu projektörü yalnızca yeterli sıcaklığın ve nemin bulunduğu bir ortama yerleştirin. (bkz. sayfa 54)



Projektörü üzerinin tozla kaplanabileceği bir yere yerleştirmeyin.

- Bu, projektörün aşırı ısınmasına neden olabilir.



Projektörün deliklerini ve açıklıklarını tıkamayın. Bu, projektörün aşırı ısınmasına yol açabilir ve yangın tehlikesi oluşturabilir.



Projektör, yüksek hassasiyet gerektiren ileri bir teknoloji kullanılarak üretilmiştir. Bununla birlikte projektör Ekranı üzerinde sürekli görüntülenen küçük siyah noktalar ve/veya parlak noktalar (kırmızı, mavi veya yeşil) görmeniz mümkündür. Bu, üretim sürecinin normal bir sonucudur ve bir arıza olduğu anlamına gelmez.



DTV programlarını görüntülemek için bir DTV alıcı (Set Üstü Kutu) satın alınmalı ve projektöre bağlanmalıdır.

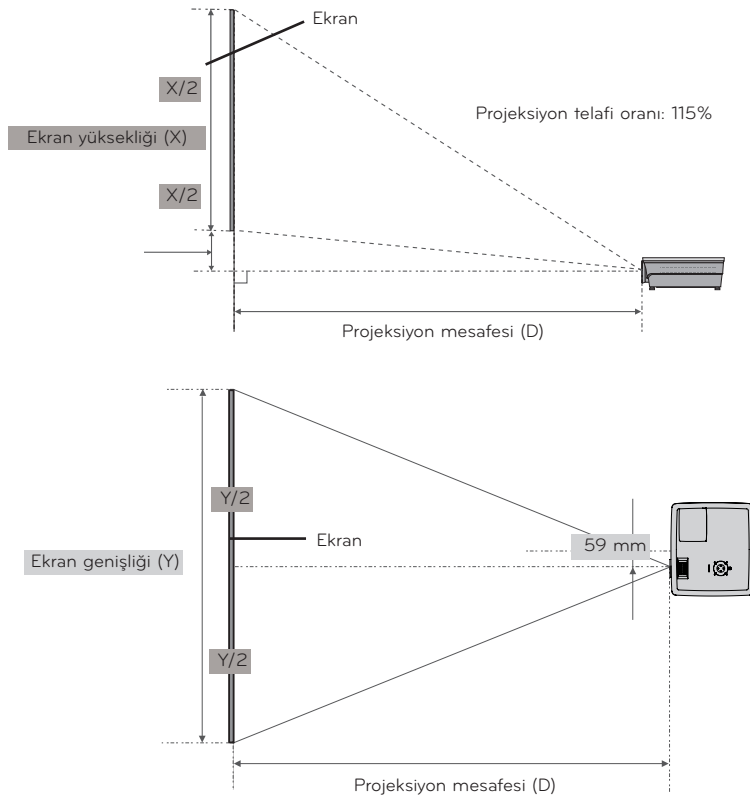


Elektronik balast özellikli bir lamba veya üç dalga boylu bir lamba takılı olduğunda uzaktan kumanda çalışmayabilir. Uzaktan kumandayı normal şekilde kullanmak için bu lambaları uluslararası standarttaki ürünlerle değiştirin.

Projektörün Konumlandırılması

1. Projektörü bilgisayar veya AV kaynağı ile birlikte sağlam ve yatay bir yüzeye yerleştirin.
2. Projektörü ekrandan istenilen uzaklığa yerleştirin. Projektör ile ekran arasındaki mesafe görüntünün gerçek boyutunu belirler.
3. Projektörü, lens ekrana doğru açıda ayarlı olacak şekilde konumlandırın. Projektör doğru açığa ayarlanmadığında ekran görüntüsü eğri olacaktır. Bu durumda keystone ayarı eğik görüntüyü düzeltebilir. (Bkz. sayfa 24).
4. Projektörü istediğiniz konuma yerleştirdikten sonra kablolarını elektrik prizine ve diğer bağlı kaynaklara takın.

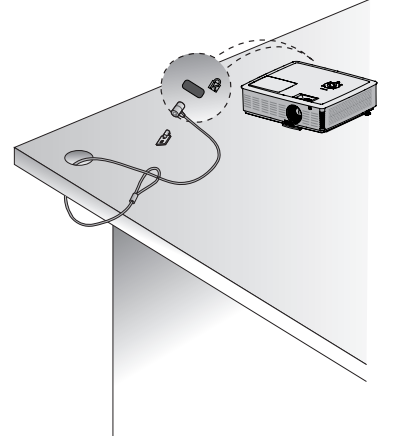
görüntü formatına dayanarak projeksiyon mesafesi



4 : 3 Ölçekli				
Görüntü			Projeksiyon Mesafesi	
Çapraz boyut (mm)	Yatay boyut (mm)	Dikey boyut (mm)	Geniş açılı lens mesafesi (mm)	Uzak lens mesafesi (mm)
1016	813	610	1595	1849
1270	1016	762	1999	2317
1524	1219	914	2403	2786
1778	1422	1067	2808	3254
2032	1626	1219	3212	3723
2286	1829	1372	3616	4191
2540	2032	1524	4020	4660
3048	2438	1829	4829	5597
3556	2845	2134	5637	6534
4064	3251	2438	6446	7471
4572	3658	2743	7254	8408
5080	4064	3048	8062	9345
5588	4470	3353	8871	10282
6096	4877	3658	9679	11219
6350	5080	3810	10084	11688

Kensington Güvenlik Sisteminin Kullanılması

- Projektörün yan panelinde bir 'Kensington' Güvenlik Sistemi Konnektörü yer almaktadır. 'Kensington' Güvenlik Sistemi kablосunu aşağıdaki gibi bağlayın.
- Kensington Güvenlik Sisteminin kurulumu ve kullanımı hakkında ayrıntılı bilgi için Kensington Güvenlik Sistemi ile birlikte verilen kullanıcı kılavuzuna bakın. Daha ayrıntılı bilgi için dizüstü bilgisayar veya projektör gibi pahalı elektronik cihazlarla ilgilenen Kensington şirketinin internet ana sayfası olan <http://www.kensington.com> adresine gidin.
- Kensington Güvenlik Sistemi isteğe bağlı bir özelliktir.



Projektörün Açılması

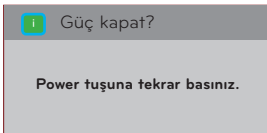
1. Güç kablосunu doğru şekilde bağlayın.
2. Lens kapağını çıkarın. Takılı kaldığı takdirde; lens kapağı, projeksiyon lambasının ürettiği ısı nedeniyle deforme olabilir.
3. Uzaktan kumandadaki veya üst kapaktaki **POWER (GÜÇ)** düğmesine basın. (Lamba başlangıç döngüsündeyse yeşil çalışma göstergesi yanar.)
 - Çalışma göstergesi (Yeşil) olduktan sonra bir görüntü belirir.
 - INPUT (GİRİŞ) düğmesini kullanarak kaynak modunu seçin.

Note!

* Emme/boşaltma fanı çalıştığı sırada güç kablосunun bağlantısını kesmeyin. Emme/boşaltma fanı çalıştığı sırada güç kablосunun bağlantısı kesilirse, gücün açılmasından sonra lambanın etkinleştirilmesi daha uzun sürer ve lambanın kullanım ömrü kısalabilir.

Projektörün Kapatılması

1. Üst kapak veya uzaktan kumanda üzerindeki **POWER (GÜÇ)** düğmesine basın.



2. Gücü kapatmak için üst kapak veya uzaktan kumanda üzerindeki POWER (GÜÇ) düğmesine bir kez daha basın.
3. Çalışma gösterge LED'i turuncu olarak yanıp söndüğünde, çalışma gösterge LED'i sürekli olarak (turuncu renkte) yana kadar elektrik bağlantısını kesmeyin (30 sn boyunca).
 - Çalışma göstergesi LED'i turuncu renkteyse ve yanıp sönüyorsa, üst kapak veya uzaktan kumanda üzerindeki güç düğmesi çalışmayacaktır.
 - Bu projektör, kullanıcıya projektörü hızlı şekilde açma ve kapatma olanağı sağlayan Quick Power On/Off (Hızlı Güç Açma/Kapama) işlevine sahiptir.

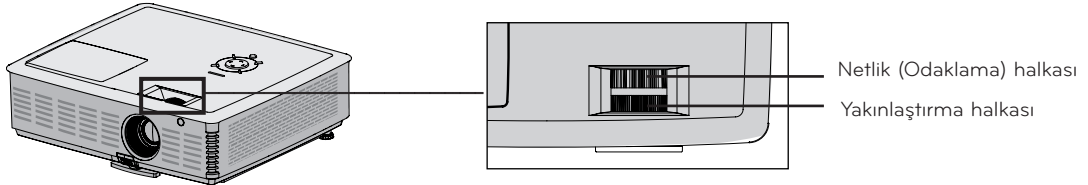
* Quick Power On/Off (Hızlı Güç Açma/Kapama) işlevi nedir?

Projektör soğumayı beklemeden Bekleme moduna girer.

Projektörü kapadıktan 4 dakika sonra bekleme modunda kalırsa set açıldığında soğutmadan hemen çalışır.

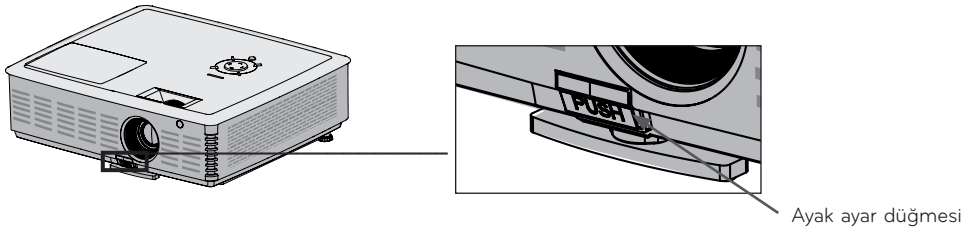
Ekran Görüntüsünün Netliği ve Konumu

Ekranla bir görüntü belirlediğinde, görüntünün net olup olmadığını ve ekrana tam olarak sığıp sığmadığını kontrol edin.



- Görüntünün odağını ayarlamak için lensin dış halkası olan odak halkasını döndürün.
- Görüntünün boyutunu ayarlamak için lensin dış halkası olan yakınlama halkasını döndürün.

Ekrandaki görüntüyü yükseltmek veya alçaltmak için, ayak ayar düğmesine aşağıdaki gibi basarak projektörün alt kısmındaki ayağı uzatın veya kısaltın.



- Ayak ayar düğmesine bastığınız sırada ekran görüntüsünü uygun konuma getirmek için projektörü yükseltin veya alçaltın.
- Ayağı yeni konumuna kilitlemek için düğmeyi bırakın.
- Projektörün uzunluğuyla ilgili ince ayar yapmak için soldaki veya sağdaki arka ayağı çevirin.
- Ön ayağı yukarı kaldırdıktan sonra projektörü aşağı bastırmayın.

Kaynak modunun seçilmesi

- Uzaktan kumanda üzerindeki **INPUT** (Giriş) düğmesine basın.
- INPUT** düğmesi ile bir giriş sinyalinin seçilmesi, projektörün yalnızca bağlı giriş kaynaklarına geçiş yapmasını sağlar. <, > düğmesini kullanarak, bunu herhangi bir giriş kaynağı olarak değiştirebilirsiniz.

Giriş



- Komponent girişi her zaman aktif olup tak ve oynat fonksiyonunu desteklemez.

Bağlantı

Dizüstü Bilgisayara Bağlama

Projektörü VGA, SVGA, XGA, SXGA ve UXGA çıkışı olan bir bilgisayara bağlayabilirsiniz.

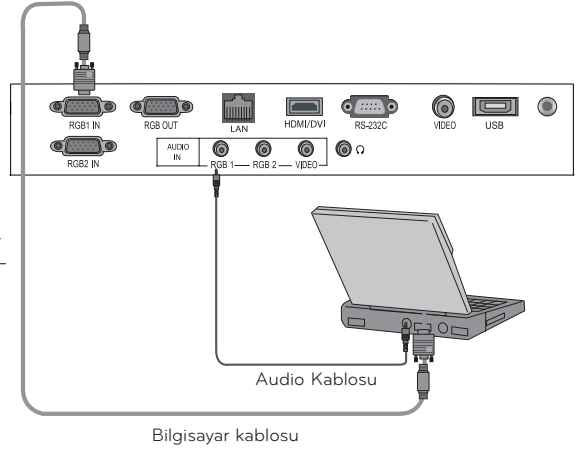
* Projektörün desteklediği çözünürlük değerleri için bkz. sayfa 49.

< Bağlanması >

1. Projektörün **RGB 1IN** girişini ve bilgisayar çıkış bağlantısını bilgisayar kablusuyla bağlayın.
2. Bir audio kablosu ile, projektör üzerinde **AUDIO IN RGB 1** ile bilgisayar audio çıkış bağlantısını yapın.

* Bilgisayarınız tarafından projektöre gönderilen çözünürlüğü projektörün destekleyeceği çözünürlüğe değiştirmeniz gerekebilir. (Sayfa 49'e bakınız.) Bu projektör, diz üstü bilgisayardan gönderilen görüntüyü bilgisayarın ekranı açık konumda iken desteklemez.

* Ayrıca, **RGB 2 IN** (RGB GİRİŞİ-2) bağlantı noktasına da bağlayabilirsiniz.

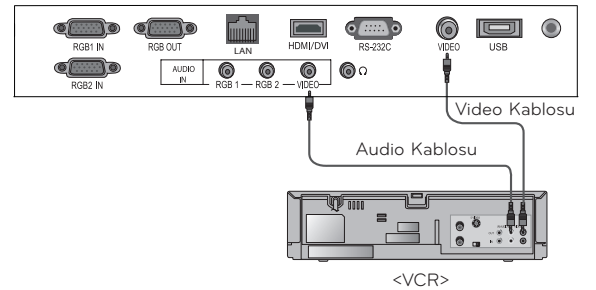


Video Kaynağına Bağlama

* Projektöre VCR, video kamera veya uyumlu başka bir video görüntü kaynağı bağlayabilirsiniz.

< Bağlanması >

1. Bir video kablosu ile, projektörün **VIDEO IN** bağlantısını video kaynağının çıkışı ile bağlayın.
2. Bir audio kablosu ile, projektörün **AUDIO IN VIDEO** bağlantısını audio kaynağının çıkışına bağlayın.

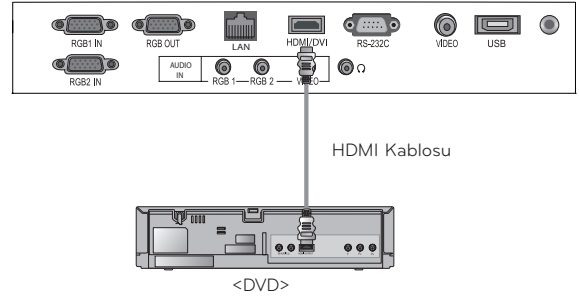


DVD'ye Bağlama

* DVD'nin çıkış jackları (Y, Pb, Pr), ekipmana bağlı olarak Y, Pb, Pr / Y, B-Y, R-Y / Y, Cb, Cr şeklinde etiketlenmiş olabilir.

< Bir HDMI kaynağına bağlantı >

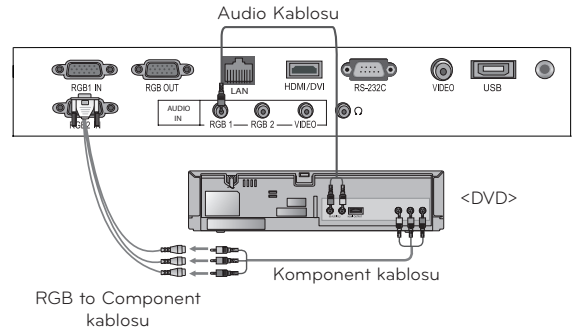
1. Projektörün HDMI ile DVD oynatıcının **HDMI** çıkış bağlantı noktasını bir HDMI kablosu ile bağlayın.
2. DVD alıcının çözünürlük ayarını şu değerlerden birine ayarlayın: 480p(576p)/720p/1080i/1080p modu.



< Bir Komponent kaynağına bağlantı >

1. DVD'nin Komponent kablosunu RGB to Component kablosuna bağladıktan sonra; bunu, projektörün **RGB 1 IN** bağlantı noktasına bağlayın.
* Komponent kablosunu bağlarken jak renkleri ile komponent kablosu renklerinin aynı olmasını sağlayın.(Y=yeşil, PB=mavi, PR =kırmızı)
2. Bir audio kablosu ile, projektörün **AUDIO IN RGB 1** bağlantısını audio kaynağının çıkışına bağlayın.

* Ayrıca, RGB 2 IN (RGB GİRİŞİ-2) bağlantı noktasına da bağlayabilirsiniz.

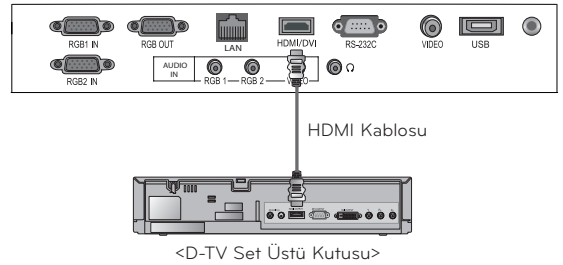


D-TV Set Üstü Kutusu Bağlama

* Dijital TV (D-TV) programlarını alabilmek için bir D-TV alıcı (Set Üstü Kutu) satın alınmalı ve projektöre bağlanmalıdır.
* Projektör ile D-TV Set Üstü Kutusu arasındaki bağlantı için lütfen D-TV Set Üstü Kutusu kullanıcı kılavuzuna bakın.

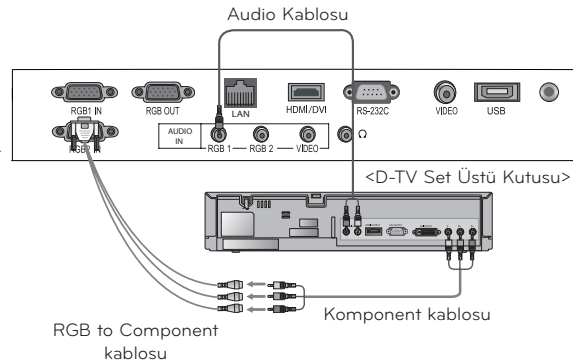
< Bir HDMI kaynağına bağlantı >

1. Projektörün HDMI ile DTV set üstü cihazının **HDMI** çıkış bağlantı noktasını bir HDMI kablosu ile bağlayın.
2. DVD alıcının çözünürlük ayarını şu değerlerden birine ayarlayın: 480p(576p)/720p/1080i/1080p modu.



< Bir Komponent kaynağına bağlantı >

1. D-TV Set Üstü Cihazı'nın Komponent kablosunu RGB to Component kablosuna bağladıktan sonra; bunu, projektörün **RGB 1 IN** bağlantı noktasına bağlayın.
* Komponent kablosunu bağlarken jak renkleri ile komponent kablosu renklerinin aynı olmasını sağlayın.(Y=yeşil, PB=mavi, PR =kırmızı)
2. Bir audio kablosu ile, projektörün **AUDIO IN RGB 1** bağlantısını audio kaynağının çıkışına bağlayın.
* Ayrıca, RGB 2 IN (RGB GİRİŞİ-2) bağlantı noktasına da bağlayabilirsiniz.



3D Video fonksiyonu.

* 3D görüntü her iki gözün paralaksını kullanarak cismin görüntülenmesini sağlayan bir teknolojidir.

3D görüntülemesi öncesi

3D Görüntünün seyredilmesi



Uyarı

- ▶ 3D görüntüleri uzun süre yakından izlemeyin. Görme duyarlılığını bozabilir.
- ▶ Projektör üzerinden perde de veya 3D gözlükleri ile uzun süre oynanması durumunda baş dönmesine neden olabilir.
- ▶ Aşağıdaki durumlardan biri size uyuyor ise, lütfen izlemeye devam etmeyin: Hamile, yaşlı ve kalp hastası olan kişiler, sıklıkla mide bulantısı yaşayanlar veya alkol etkisi altında bulunan kişiler.
- ▶ 3D görüntüler sahici olarak algılanabilir ve heyecan ile şaşırmaya neden olabilir.
- ▶ Kolaylıkla kırılacak veya size zarar verebilecek eşyaları 3D görüntüleri seyrederken yakınınıza koymayın.
- ▶ 3D görüntüler gerçek görüntü olarak algılanabilir ve çevrede bulunan eşya ve insanlara zarar gelebilir.
- ▶ Lütfen 5 yaşından küçük çocukların 3D görüntüleri seyretmesini engelleyin. Göz duyusunun gelişimine engel olabilir.
- ▶ Işığa duyarlılık atağı uyarısı.

Bazı kişilerde video oyunlarında belirli görüntülerin seyredilmesi, yanıp sönen bir görüntü veya belirli bir şekle sahip görüntü karşısında nöbet geçirebilirler. Sizde veya ailenizde epilepsi veya nöbet geçirme geçmişi bulunuyorsa 3D görüntüleri izlemeden önce doktorunuza danışın. 3D görüntüleri seyrederken aşağıdakilerden herhangi birini hissederseniz derhal izlemeyi durdurun ve dinlenin.

- Bulanıklık, görmede değişiklik, gözde veya yüzde dengesizlik, farkında olmadan yapılan hareketler, çırpınma, şuur kaybı, karmaşıklık, yön duyusunun yitilmesi veya mide bulantısı Bunlardan biri veya birden fazlası devam ederse doktorunuza başvurun.

Önlemlerin uygulanması 3D seyretmekten kaynaklı nöbet geçirme riskini azaltacaktır.

- Her bir saatlik izleme sonrasında 5 ila 15 dakika dinlenin.
- Gözlerden her birinin değişik görme derecesi olması durumunda görme derecelerini düzelikten sonra seyreidin.
- Önden ve göz seviyesinden seyreidin.
- Baş ağrısı, yorgunluk veya baş dönmesi hissederseniz izlemeye ara verin ve dinlenin.
- Uykulu, yorgun veya hasta olduğunuzda uzun süre izlemeyin.

3D Görüntünün seyredilmesi



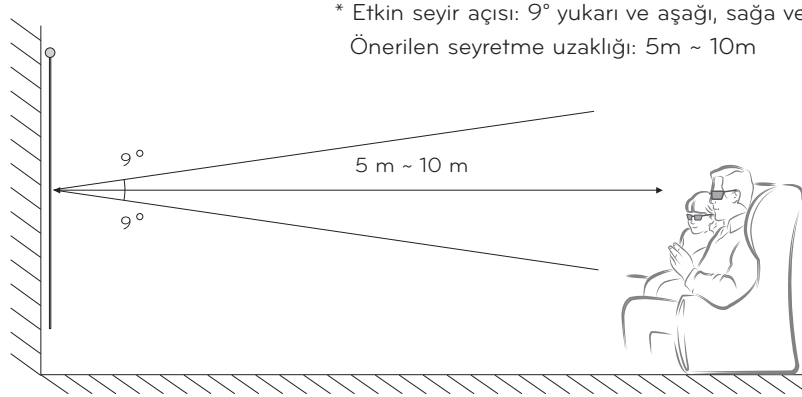
Uyarı

- ▶ Özellikle çocukların izlemesi esnasında özel dikkat gösterin.

3D seyrederken aşağıdaki noktaları kontrol edin.

- ▶ Görüntüyü uygun açı ve uzaklıktan izleyin.
- ▶ Uygun açı ve uzaklıktan seyredilmemesi durumunda 3D etkisi görülemeyebilir. Uzanarak seyredildiğinde 3D etkisi görülemeyebilir.
- ▶ Gücü açıp ilk çalıştırılmaya başlandığında görüntüler üst üste gelebilir. Optimizasyon için zamana gerek vardır.
- ▶ Bir başka noktaya baktıktan sonra 3D görüntüye geri gelindiğinde 3D görüntüyü yakalayabilmek için bir süre izlemeniz gerekebilir.
- ▶ Flüoresan ışık (50Hz ~ 60Hz), trikromatik ışık altında veya pencere yakınında izlendiğinde görüntü gidip geliyor hissini verebilir. Böyle bir durumda perdeleri kullanarak dışarıdan gelen ışığı önleyebilir ve aydınlatmayı azaltabilirsiniz.
- ▶ DLP-LINK(DLP Ready) Tip 3D gözlük kullanın.
- ▶ 3D gözlükler ile projektör arasında engeller bulunuyor ise 3D görüntü tam olarak elde edilemeyebilir.
- ▶ Projektörü diğer aygıtlardan mümkün olduğunca uzağa yerleştirin.

3D seyretmek için



* Etkin seyir açısı: 9° yukarı ve aşağı, sağa ve sola
Önerilen seyretme uzaklığı: 5m ~ 10m

* 3D izleme kalitesi odanın karanlığı ile değişmektedir.

Note!

- 3D seyir esnasında bazı menü seçenekleri çalışmamaktadır.
- 3D görüntünün tam olarak keyfini çıkarmak için doğru ve 3D formatını destekleyen ayarları kullanın.

DLP-LINK (DLP-Ready) Tip 3D gözlüklerin kullanımı

- Projektörden verilen 3D görüntüyü seyrederken gözlük üzerindeki düğmeye basın.
- Düğmeye basıldığında üzerindeki ışık yanıp sönmeye başlayacak ve 3D görüntü ile senkronize olacaktır. (Yanıp sönmeye DLP-LINK Tip 3D gözlüklerin çalışma yöntemidir ve modele göre farklılık gösterebilir.)
- İzleme esnasında yanıp sönmeye başlarsa veya herhangi bir sorun oluşursa oda ışığını söndürün. 3D gözlükler ile ilgili sorularınız için ürün satıcısı ile temas edin.

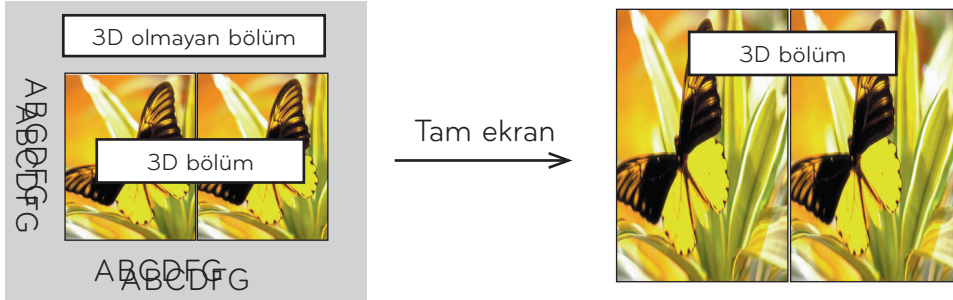
3D seyretmek için

- 3D görüntüleme için oluşturulan içeriği oynatın. Desteklenen 3D video giriş formatları için takip eden kısma bakın.

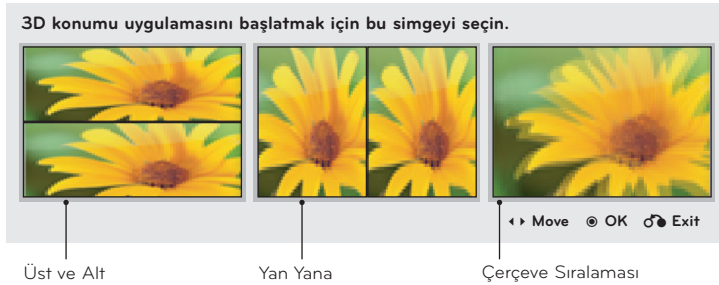
	Sinyal	Çözünürlük	Düşey Frekans (Hz)	Oynatılabilir 3D video formatı
HDMI	720p	1280x720	60	HDMI (HDMI 3D ile V1.4) Çerçeve Yerleştirme, Yan Yana, Üst ve Alt, Çerçeve Sıralaması
			50	HDMI (HDMI 3D ile V1.4) Çerçeve Yerleştirme, Yan Yana, Üst ve Alt
	1080i	1920x1080	50/60	Yan Yana, Üst ve Alt,
	1080p	1920x1080	24/30	HDMI (HDMI 3D ile V1.4) Çerçeve Yerleştirme, Yan Yana, Üst ve Alt
			60	HDMI (HDMI 3D ile V1.4) Çerçeve Yerleştirme, Yan Yana, Üst ve Alt, Çerçeve Sıralaması
			50	HDMI (HDMI 3D ile V1.4) Çerçeve Yerleştirme, Yan Yana, Üst ve Alt
HDMI-PC RGB-PC	XGA	1024x768	60	Yan Yana, Üst ve Alt, Çerçeve Sıralama

- 3D görüntü girişinin çerçeve yerleştirme formatında izlenmesi için medya içeriği ve oynatıcı HDMI'ı desteklemelidir (3D sürüm 1.4) çerçeve yerleştirme formatı.
- HDMI'de görüntü girdisi (3D sürüm 1.4) çerçeve yerleştirme otomatik olarak 3D görüntüsüne değiştirilmektedir.

2. RGB-PC 3D izlemeye önce uzaktan kumanda üzerinde bulunan otomatik düzeltme düğmesine basılmalıdır. (HDMI-PC ses bağlantısı için lütfen sayfa 17'de yer alan "PC Bağlantısı" bölümüne bakınız)
3. 3D görüntüyü HDMI-PC veya RGB-PC ile seyrederken 3D olmayan unsurlar (tarayıcı, duvar kağıdı, ve benzeri) çift fazda görüntülenecektir (üst üste fenomeni) Bu sebeple, video oynatıcının "tam ekran" konumunda oynatılması gerekmektedir.



4. 3D görüntü düğmesine basın
5. <, > düğmesine basarak projektör ekranında da aynı şekli seçin ve 3D gözlüklerinizi takın.



6. Projektörden verilen 3D görüntüyü seyrederken gözlük üzerindeki düğmeye basın.
7. Sağ veya soldaki görüntüye değiştirmek için L/R seçim düğmesine basın. Hangi görüntü daha uygun ise seçin.
 - 3D görüntü izlerken 3D görüntü düğmesine basılması durumunda görüntü normale dönecektir.
8. 3D görüntü sadece 4:3 en-boy oranını desteklemektedir.

< Uzaktan Kumanda Fonksiyonu sadece 3D konumunda işlevseldir >

3D Konumu	Üst ve Alt	Yan Yana	Çerçeve Sıralaması	Çerçeve Yerleştirilmesi
POWER	O	O	O	O
INPUT	X	X	X	O
3D	O	O	O	X
L/R	O	O	O	O
VOL ▲/▼	O	O	O	O
MUTE	O	O	O	O
USB	X	X	X	X
PAGE ▲/▼	X	X	X	X
RATIO	X	X	X	X
MENU	X	X	X	X
AUTO	X	X	X	X
Q.MENU	X	X	X	X
MARK	X	X	X	X
SLEEP	X	X	X	X
BACK	O	O	O	O
STILL	X	X	X	X
KEystone	X	X	X	X
ZOOM	X	X	X	X
TIMER	X	X	X	X

İşlev

* Bu kılavuzda, Projektörün çalıştırılmasına yardımcı olması için yalnızca örnek amaçlı olarak verildiğinden OSD (On-Screen Display, Ekran Üstü Gösterim), Projektörünüzdeki OSD'den farklı olabilir.

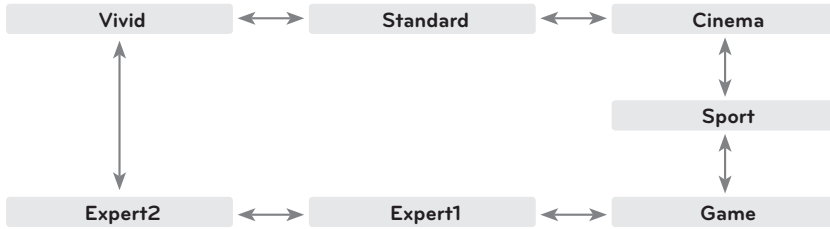
* Bu çalıştırma kılavuzu esas olarak RGB (PC) modunun çalışmasını açıklar.

PICTURE Menüsü Seçenekleri

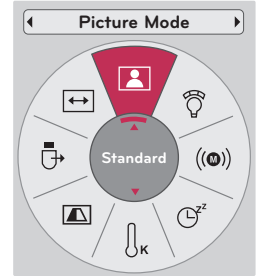
Resim modu

* Projektörü en iyi resim görünümüne ayarlamak için Resim Modu işlevini kullanın.

1. Uzaktan kumanda üzerinde **Q.MENU** düğmesine basın.
2. <, > düğmelerine basarak **Picture mode**'a getirin.
3. Ekran durumunu istediğiniz şekilde ayarlamak için ^, v düğmesine basın.

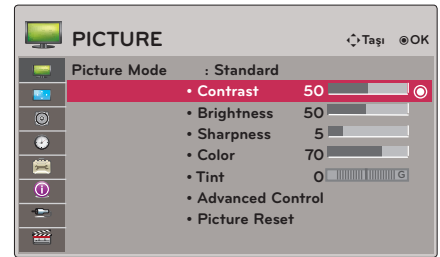


- **MENU** düğmesine basarak bu işlevi kullanabilirsiniz.
- **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.



Resim Modunun Ayarlanması

1. **MENU** düğmesine basın. Ardından ^, v, <, > düğmelerini kullanarak PICTURE (RESİM) ögesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. ^, v düğmelerine basarak istenen fonksiyona ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
3. İstediğiniz bir ayarı yapmak için <, > düğmelerini kullanın, ardından **OK** düğmesine basın.

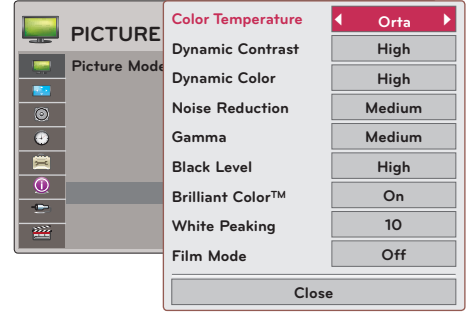


- Görüntü değerlerini her bir giriş ve **Resim Modu** için farklı ayarlayabilirsiniz.
- Ayarların yapıldıktan sonra kaydedilmesi, ayarlanmış Görüntü değerlerini her bir giriş ve **Picture Mode** içinde **(User)** ögesini görüntüler. (**Expert 1/2** dışında)
- Varsayılan fabrika ayarlarını geri yüklemek üzere **Picture Mode** için **Picture Reset** işlevini uygulayın.
- **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.

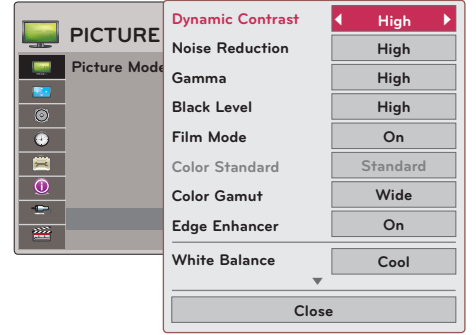
Gelişmiş Kontrol İşlevi

1. **MENU** düğmesine basın. Ardından $\wedge$, $\vee$, $<$, $>$ düğmelerini kullanarak PICTURE (RESİM) ögesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. $\wedge$, $\vee$ düğmelerine basarak **Advanced Control** fonksiyonuna ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
3. $\wedge$, $\vee$ düğmelerini kullanarak istenen seçeneğe gelin.
4. İstediğiniz bir ayarı yapmak için $<$, $>$ düğmelerini kullanın, ardından **OK** düğmesine basın.
 - Görüntü değerlerini her bir giriş ve **Picture Mode** için farklı ayarlayabilirsiniz.
 - Varsayılan fabrika ayarlarını geri yüklemek üzere **Picture Mode** için **Picture Reset** işlevini uygulayın.
 - **BACK (GERİ)** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.

<Picture Mode seçeneği **Vivid/Standard/Cinema/Sport/Game** olduğunda>



< Picture Mode' Expert 1/2 olduğunda>



Color Temperature	- Bu fonksiyon Vivid/Standard/Cinema/Sport/Game'i etkin konuma getirir. • Kırmızı gibi sıcak renklerin vurgulanması için sıcak ayarını, resmin mavileşmesi için soğuk ayarını seçin.
Dynamic Contrast	• Ekran parlaklığına göre, kontrastı en iyi seviyede tutar. Parlak kısımların daha parlak ve koyu kısımların daha koyu yapılmasıyla görüntü iyileştirilir.
Dynamic Color	- Bu fonksiyon Vivid/Standard/Cinema/Sport/Game'i etkin konuma getirir. • Ekran renklerinin daha canlı, zengin ve temiz görünmesini sağlar. Bu özellik, renk tonu, satürasyon ve aydınlamayı zenginleştirerek kırmızı, mavi, yeşil ve beyazların daha canlı görünmesini sağlar.
Noise Reduction	• Video kalitesinden ödün vermeksizin ekran gürültüsünü azaltır.
Gamma	Low: Resim içerisindeki koyu renk ve gri alanları daha parlak yapar. Medium: Orijinal resim seviyelerini korur. High: Resim içerisindeki koyu renk ve gri alanları daha koyu yapar. • Resim içerisindeki koyu ve orta koyu bölgelerin parlaklığını ayarlayabilirsiniz.
Black Level	Low: Ekran yansıması koyulaşır. High: Ekran yansıması parlaklaşır. • Ekranın siyah seviyesinin düzgün olarak ayarlanmasını sağlar. • Bu özellik RGB modunda etkin değildir.
Brilliant Color™	Bu işlev ekranın tüm parlaklığını artırır veya zengin gri ölçekli renk oluşturmak üzere parlaklığı azaltır.
White peaking	- Varsayılan değer, giriş moduna bağlı olarak değişebilir. - White peaking (Beyaz yoğunluğu) 0 ile 10 arasında ayarlanabilir. - Daha parlak resim elde etmek için daha yüksek bir ayar belirtin. Daha koyu resim için daha düşük ayar belirtin.
Film Mode	• Titreşimi engelleyerek, filme kaydedilmiş video kliplerinin daha doğal görünmesini sağlar. • DVD ve Blu-Ray filmler saniyede 24 kare olarak kaydedilmektedir.

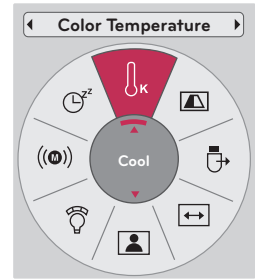
Renk Gamı	Standard: Standard renk alanını görüntüler. Wide: Görüntünün zengin renk alanını ayarlama ve kullanma modu. Renk kullanımını maksimize ederek renk kalitesini artırır.
Edge Enhancer	Daha temiz, ayırt edilebilir ve aynı zamanda videonun doğal köşelerini görüntüler.
Color Standard	Değişik bir videonun rengini HD rengine değiştirir.
White Balance	- Bu fonksiyon Expert 1/2'yi etkin konuma getirir. - Bu fonksiyon ile ekran genel rengini arzuladığınız şekilde ayarlayabilirsiniz. Yöntem : 2 Points Desen: Inner, Outer Red/Green/Blue Contrast, Red/Green/Blue Brightness: Ayar seviyesi -50 ~ +50 arasındadır. Yöntem: 20 Points IRE Desen: Inner, Outer IRE (Institute of Radio Engineers, Radyo Mühendisleri Enstitüsü) video sinyalinin boyutunu gösteren birimdir ve 5, 10, 15 - 95, 100 olarak ayarlanabilir. Kırmızı, Yeşil veya Mavi tonlamalarını her ayar için yapabilirsiniz. Red/Green/Blue: Ayar seviyesi -50 ~ +50 arasındadır.
Color Management System	- Bu fonksiyon Expert 1/2'yi etkin konuma getirir. - Bu araç uzman kişilerce test paternleri kullanılarak ayar yapmak için kullanıldığından diğer renkleri etkilemez ancak seçim yapılarak 6 renk bölgesini ayarlamakta kullanılır. (Kırmızı/ Yeşil/Mavi/Sarı/Camgöbeği/Macenta). - Renk farklılığı genel video üzerinde ayarlama yapıldığında da belirgin olmayabilir. Kırmızı/Yeşil/Mavi/Sarı/ Cam Göbeği/Kırmızı Mor'u ayarlar. Red/Green/Blue/Yellow/Cyan, Magenta Color: Ayar seviyesi -30 ~ +30 arasındadır. Red/Green/Blue/Yellow/Cyan, Magenta Tint: Ayar seviyesi -30 ~ +30 arasındadır. - Bu özellik PC modunda etkin değildir.

Color Temperature (Renk Sıcaklığı) Fonksiyonu

- Uzaktan kumanda üzerinde **Q.MENU** düğmesine basın.
- <**, **>** düğmelerine basarak **Color Temperature**'a getirin.
- Ekran durumunu istediğiniz şekilde ayarlamak için **^**, **v** düğmesine basın.



- Bu fonksiyon **Vivid/Standard/Cinema/Sport/Game**'i etkin konuma getirir.
- MENU** düğmesine basarak bu işlevi kullanabilirsiniz.
- BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.

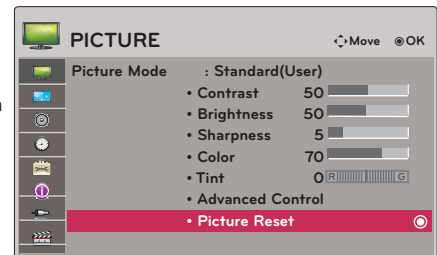


Resim Önyarları Atama Fonksiyonu

* Her bir giriş için seçili **PICTURE** işlevi ayarlarını ve **Picture Mode** değerini varsayılan fabrika ayarlarına döndürür.

- MENU** düğmesine basın. Ardından **^**, **v**, **<**, **>** düğmelerini kullanarak **PICTURE** ögesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
- ^**, **v** düğmelerine basarak **Picture Reset** fonksiyonuna ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
- <**, **>** düğmelerine basarak **Yes** seçeneğine ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.

- BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.



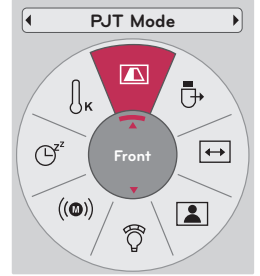
EKRAN Menüsü Seçenekleri

PJT modunu değiştirmek için

* Bu işlev, projeksiyonda görüntülenen görüntüyü baş aşağı çevirir veya yatay olarak döndürür.

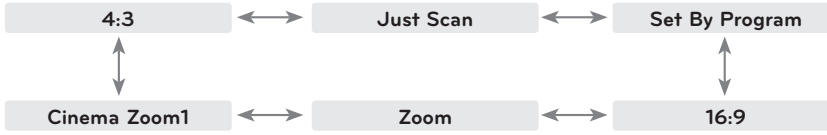
1. Uzaktan kumanda üzerinde **Q.MENU** düğmesine basın.
2. <, > düğmelerine basarak **PJT Mode**'a getirin.
3. ^, v düğmesine basarak istenen nesneyi seçin.

- Aygıtla birlikte verilmeyen ve ayrı olarak satın alabileceğiniz saydam ekranın gerisin-den görüntüyü projeksiyona aktarırken, **Rear** ayarını seçin.
- Ürünü tavana monte ettikten sonra kullanırken **Ceiling** ayarını seçin.
- **PJT Mode Rear/Ceiling** durumunda iken, sağ/sol hoparlör otomatik olarak değişir.
- **MENU** düğmesine basarak bu işlevi kullanabilirsiniz.
- **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.

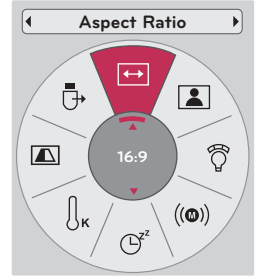


Aspect Ratio (En Boy (İzleme) Oranı) İşlevinin Kullanılması

İstenen bir ekran boyutu belirlemek için **RATIO** düğmesine basın.



- Giriş sinyallerine bağlı olarak bazı fonksiyonlar kullanılamayabilir.
- **MENU** düğmesine basarak bu işlevi kullanabilirsiniz.
- **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.



Keystone İşlevinin Kullanılması

- * Ekran projektöre göre doğru açıda olmadığı ve görüntü yamuk şeklinde olduğu zaman bu işlevi kullanın.
- * **Keystone** işlevini yalnızca en iyi projeksiyon açısını elde edemediğiniz durumda kullanın.

1. Uzaktan kumandadaki **KEYSTONE** düğmesine basın.
2. Ekran durumunu istediğiniz şekilde ayarlamak için <, > düğmesine basın.
 - **Keystone -40 ile 40** aralığında ayarlanabilir.
 - **MENU** düğmesine basarak bu işlevi kullanabilirsiniz.
 - **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.

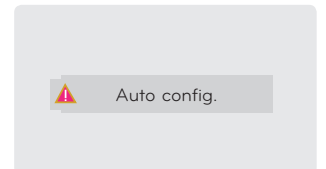


Otomatik yapılandırma işlevi

- * Bu işlev, görüntünün yatay boyutunu ve senkronizasyonunu otomatik olarak ayarlayarak, en iyi video kalitesi elde etmenizi sağlar.
- * Otomatik İzleme işlevi yalnızca RGB PC girişinde çalışır.

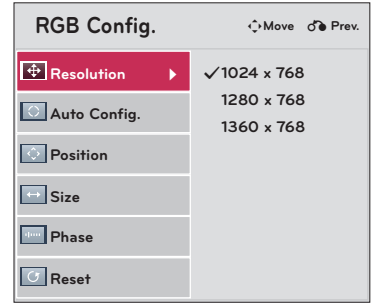
Uzaktan kumanda üzerindeki **AUTO** düğmesine basın.

- Bilgisayar grafik sinyalinden gelen bir video için ekran ayarlaması yaptığınızda, en uygun durumu bulamayabilirsiniz. Hareketsiz bir görüntü elde etmek için **Auto Config.** işlevini çalıştırın.
- **MENU** düğmesine basarak bu işlevi kullanabilirsiniz.



RGB Konfig. İşlevi

1. **MENU** düğmesine basın. Ardından $\wedge$, $\vee$, $<$, $>$ düğmelerini kullanarak SCREEN öğesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. $\wedge$, $\vee$ düğmelerine basarak **RGB Config.** fonksiyonuna ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
3. $\wedge$, $\vee$ düğmelerini kullanarak istediğiniz bir öğeye gidin, ardından $>$ düğmesine basın.
4. Ekran durumunu istediğiniz gibi ayarlamak için $\wedge$, $\vee$, $<$, $>$ düğmesine, ardından da **OK** düğmesine basın.



- **Çözünürlük**, 768 (1024x768/1280x768/1360x768, 60Hz) ile 1050 piksel (1400x1050/1600x1050, 60Hz) arasında seçilebilir.
- **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.

Dijital Yakınlaştırma İşlevini Kullanma

* Bu işlev yalnızca RGB giriş moduna kullanılabilir. KAYNAK veya giriş sinyalinin değiştirildiğinizde ya da gücü kapattığınızda, Zoom +/- ve Position değerleri varsayılan değerlerine döner.

Yakınlaştırma Ayarı

1. Uzaktan kumanda üzerinde **Zoom** düğmesine basın.
 2. $\wedge$, $\vee$ düğmesine basarak **Zoom** nesnesini seçin.
 3. $<$, $>$ düğmesine basarak seçiminize göre **Zoom** ayarı yapın.
- Zoom +/- ayarını %100 ile %250 arasında %5'lik artışlarla yapabilirsiniz.
 - **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.

Konum Ayarı

1. Uzaktan kumanda üzerinde **Zoom** düğmesine basın.
 2. $\wedge$, $\vee$ düğmesine basarak **Position** nesnesini seçin.
 3. **OK** düğmesine basın. Ekranın sağ alt köşesinde aşağıdaki pencere görüldüğünde, $\wedge$, $\vee$, $<$, $>$ düğmelerine basarak konumu ayarlayın. Okun rengi siyah olduğunda en yüksek ayara ulaşılmış demektir ve bundan sonra ayar yapılamaz.
- **Position** yalnızca **Zoom**
 - **%105 üzerine ayarlanırsa etkin hale gelir. BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.

Hareketsiz İşlevinin Kullanılması

1. Uzaktan kumanda üzerinde **STILL** düğmesine basın.

* Giriş görüntüsünü dondurabilirsiniz.



< Hareketli İmaj >

< Hareketsizlik İmaj >

2. Still işlevinden çıkmak için herhangi bir düğmeye basın.
- * STILL (HAREKETSİZ) işlevi yaklaşık 10 dakika sonra otomatik olarak iptal edilecektir.

AUDIO Menü Seçenekleri

Sesin Ayarlanması

Uzaktan kumanda üzerinde **VOLUME** Δ , ∇ düğmesine basın.

Audio Fonksiyonu

1. Uzaktan kumanda üzerinde **Q.MENU** düğmesine basın.
2. $\leftarrow$, $\rightarrow$ düğmelerine basarak **Audio** seçeneğine getirin.
3. Δ , ∇ düğmesine basarak istenen nesneyi seçin.



- Bu fonksiyon bir kulaklık bağlı olduğu durumda etkin konuma gelir.
- **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.

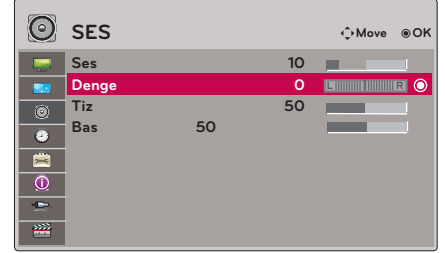


Hoparlör Balansının Ayarlanması

* Sağ ve sol hoparlörlerin ses durumunu odanın durumuna ve kendi zevkinize göre ayarlayın.

1. **MENU** düğmesine basın. Ardından Δ , ∇ , $\leftarrow$, $\rightarrow$ düğmelerini kullanarak AUDIO öğesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. Δ , ∇ düğmelerine basarak **Balance** fonksiyonuna ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
3. $\leftarrow$, $\rightarrow$ düğmelerine basarak audio dengesini ayarlayıp **OK** düğmesine basın.

- **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.

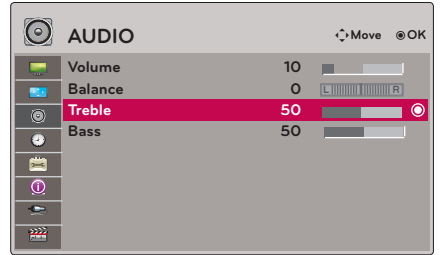


Tiz Ayarı

* Tiz ayarını odanın durumuna ve kendi zevkinize göre ayarlayın.

1. **MENU** düğmesine basın. Ardından Δ , ∇ , $\leftarrow$, $\rightarrow$ düğmelerini kullanarak AUDIO öğesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. Δ , ∇ düğmelerine basarak **Treble** fonksiyonuna ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
3. $\leftarrow$, $\rightarrow$ düğmelerine basarak audio tiz durumunu ayarlayıp **OK** düğmesine basın.

- **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.

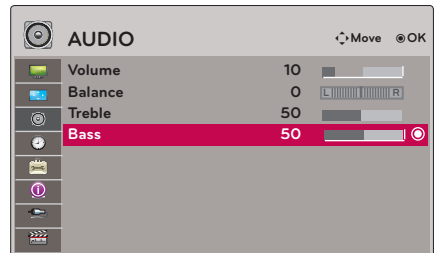


Bas Ayarı

* Tiz ayarını odanın durumuna ve kendi zevkinize göre ayarlayın.

1. **MENU** düğmesine basın. Ardından Δ , ∇ , $\leftarrow$, $\rightarrow$ düğmelerini kullanarak AUDIO öğesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. Δ , ∇ düğmelerine basarak **Bass** fonksiyonuna ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
3. $\leftarrow$, $\rightarrow$ düğmelerine basarak audio tiz durumunu ayarlayıp **OK** düğmesine basın.

- **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.

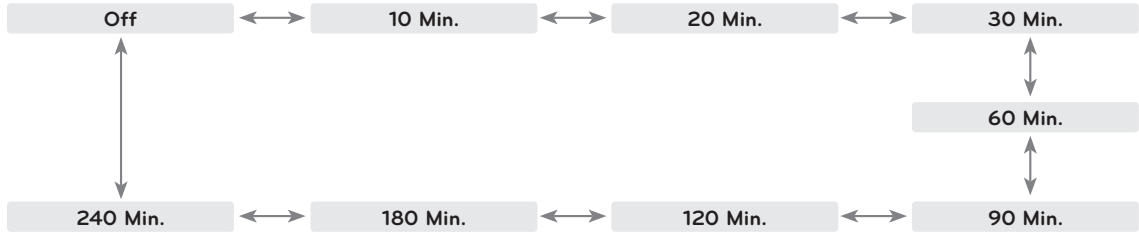


SAAT Menü Opsiyonları

Uyku Süresi İşlevi

* Uyku zamanlayıcı, önceden ayarlanan saatte projektörü kapatır.

1. Uzaktan kumanda üzerinde **Q.MENU** düğmesine basın.
2. <, > düğmelerine basarak **Sleep Timer**'a getirin.
3. İsteddiğiniz önceden ayarlanmış zamanı seçmek için $\wedge$, $\vee$ düğmesine basın.



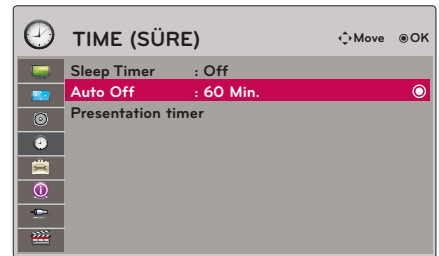
- **MENU** düğmesine basarak bu işlevi kullanabilirsiniz.
- **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.

Otomatik Kapatma Fonksiyonu

* Bu fonksiyon, sinyal olmaması durumunda önceden ayarlanmış sürenin sonunda projektörü otomatik olarak kapatır.

1. **MENU** düğmesine basın. Ardından $\wedge$, $\vee$, <, > düğmelerini kullanarak **TIME (SAAT)** ögesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. $\wedge$, $\vee$ düğmelerine basarak **Otomatik Kapatma** fonksiyonuna ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
3. $\wedge$, $\vee$ düğmelerini kullanarak istediğiniz bir ögeye gidin, ardından **OK** düğmesine basın.

- **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.

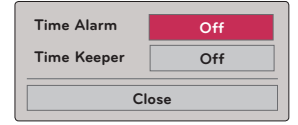


Sunum zamanlayıcı İşlevi

1. Uzaktan kumandadaki **TIMER** düğmesine basın.

2. **Time alarm** veya **Time keeper** ögesini seçmek için $\wedge$, $\vee$ düğmesine basın.

3. İstediğiniz önceden ayarlanmış süreyi seçmek için $<$, $>$ düğmesine basın.



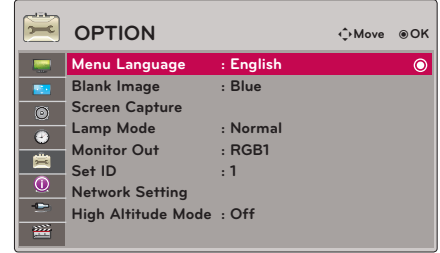
4. Belirli bir süre seçtiğinizde zamanlayıcı çalışmaya başlar.

- Süre alarmı fonksiyonu : Belirli bir zaman seçerseniz, dakika birimi halinde görüntülenecektir. 1 dakika sonra ekranın alt sağ tarafında kalan süre görüntülenir, ardından 5 saniye sonra ekrandaki süre kaybolur. Kalan süre görüntülendiğinde, diğer OSD pencereleri kapatılır. Ayarlanan süreye gelindiğinde 1 saniyelik aralıklarla 10 kez '0 minute' (0 dakika) titrer ve ardından kaybolur.
 - Kronometre fonksiyonu :Belirli bir süre seçtiğinizde, dakika (') ve saniye('') birimleri halinde görüntülenmeye devam eder. Başka OSD pencereleri görüntülense de, kalan süre pencerelerin kapatılmasından sonra bir kez daha görüntülenir. Ayarlanan süreye gelindiğinde. 1 saniyelik aralıklarla 10 kez 0' 00" titrer ve ardından kaybolur.
5. Diğer menülerin kullanımından dolayı ayarlanan süre ekrandan kaybolursa, ayarlı süreyi yeniden görüntülemek için **TIMER** (Zamanlayıcı) düğmesine basın.
- Süre alarmı ve Kronometre fonksiyonları aynı anda kullanılamaz.
 - Süre alarmı fonksiyonu 5 dakikalık aralıklarla 5 ile 60 dakika aralığında ayarlanabilir (Off (Kapalı), 5, 10, 15, 20,, 55, 60 dakika).
 - Kronometre fonksiyonu 1 dakikalık aralıklarla 1 ile 10 dakika ve 5 dakikalık aralıklarla 10 ile 60 dakika aralığında ayarlanabilir (Off (Kapalı), 1, 2, 3, 4,, 8, 9, 10, 15, 20, 25,, 55, 60 dakika).
 - **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.

OPTION Menü Opsiyonları

Dilin seçilmesi

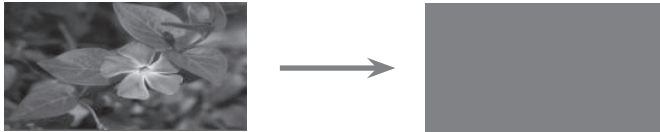
1. **MENU** düğmesine basın. Ardından $\wedge$, $\vee$, $<$, $>$ düğmelerini kullanarak OPTION öğesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. $\wedge$, $\vee$ düğmelerine basarak **Menu Language** fonksiyonuna ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
3. $\wedge$, $\vee$, $<$, $>$ düğmelerini kullanarak istediğiniz bir öğeye gidin, ardından **OK** düğmesine basın.
 - Ekran Üstü Gösterim seçilen dilde görüntülenir.
 - **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.



Boş Ekran İşlevinin Kullanılması

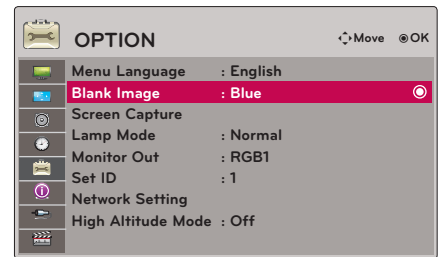
* Bu işlev; sunumlar, toplantılar veya brifingler sırasında dinleyicilerin dikkatini çekmeniz gerektiği durumlarda etkili olabilir.

1. Uzaktan kumanda üzerinde **BLANK** düğmesine basın.
 - Ekran kapanarak bir arka plan rengi görüntülenir.
 - Arka plan rengini siz seçebilirsiniz. (Bkz. 'Boş görüntünün seçilmesi')
2. Boş ekran işlevini iptal etmek için herhangi bir tuşa basın.
 - Lambayı geçici bir süre kapatmak için uzaktan kumanda üzerindeki **BLANK** düğmesine basın. Nesnelerin ısınmasına ve deforme olmasına, hatta yangına neden olabileceğinden, projektör çalıştığı sırada projeksiyon lensini engellemeyin/kapatmayın.



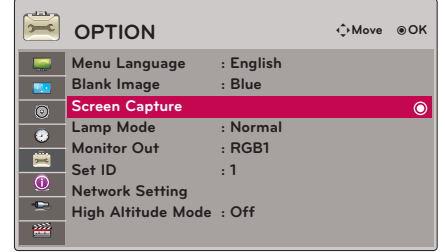
Boş görüntünün seçilmesi

1. **MENU** düğmesine basın. Ardından $\wedge$, $\vee$, $<$, $>$ düğmelerini kullanarak OPTION öğesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. $\wedge$, $\vee$ düğmelerine basarak **Blank Image** fonksiyonuna ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
3. $\wedge$, $\vee$ düğmelerini kullanarak istediğiniz bir öğeye gidin, ardından **OK** düğmesine basın.
 - Arka plan görüntüsü seçili Boş fonksiyonuna göre değiştirilecektir.
 - Herhangi bir Ekran Resmi olmadığında, **Captured Image** logoyu görüntüleyecektir.
 - **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.



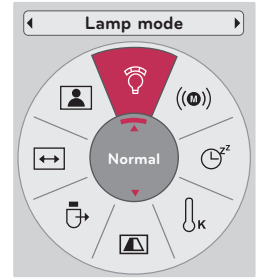
Görüntü Yakalama Fonksiyonu

1. **MENU** düğmesine basın. Ardından $\wedge$, $\vee$, $<$, $>$ düğmelerini kullanarak **OPTION** öğesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. $\wedge$, $\vee$ düğmelerine basarak **Screen Capture** fonksiyonuna ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
 - Bu fonksiyon sadece girdi sinyali olduğu durumlarda seçilebilir.
 - Ekranın yakalanması 2 dakika kadar sürebilir.
 - **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.



Ekran parlaklığının ayarlanması için

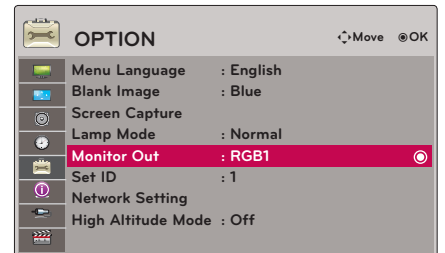
1. Uzaktan kumanda üzerinde **Q.MENU** düğmesine basın.
2. $<$, $>$ düğmelerine basarak **Lamp mode**'a getirin.
3. $<$, $>$ düğmesine basarak **Normal** veya **Economic** seçin.
 - Bu fonksiyon 3D modundayken ya da lamba sıcaklığı 35°C üzerindeyken kullanılamaz.
 - **MENU** düğmesine basarak bu işlevi kullanabilirsiniz.
 - **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.



Monitör Çıkışı İşlevini Kullanma

*İki RGB girişiinden birini seçebilirsiniz.

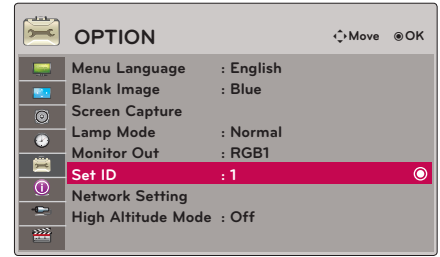
1. **MENU** düğmesine basın. Ardından $\wedge$, $\vee$, $<$, $>$ düğmelerini kullanarak **OPTION** öğesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. $\wedge$, $\vee$ düğmelerine basarak **Monitor Out** fonksiyonuna ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
3. $<$, $>$ düğmesine basarak **RGB1**, **RGB2** veya **Auto** çıkışını seçin.
 - **Auto** modu, **RGB1** veya **RGB2** girişi arasında giriş arayan bir görüntüden çıkma modudur.
 - **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.



SET KİMLİĞİ

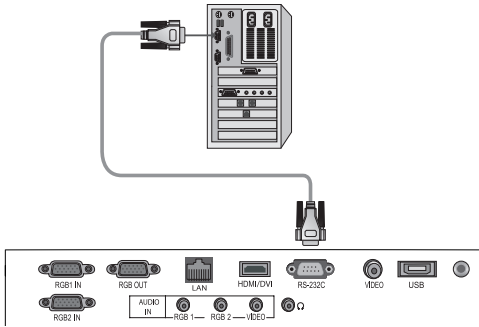
1. **MENU** düğmesine basın. Ardından $\wedge$, $\vee$, $<$, $>$ düğmelerini kullanarak **OPTION** öğesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. $\wedge$, $\vee$ düğmelerine basarak **Set ID** fonksiyonuna ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
3. İstediğiniz numaray seçmek için $<$, $>$ düğmesine basın. Seçilen numaray kaydetmek için **OK** düğmesine basın.

- **Set ID** ayar aralığı 1~99'dur.
- Yalnızca belirtilen kimlik numarası olan projektör uzaktan kumandayla çalıştırılabilir.
- **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.



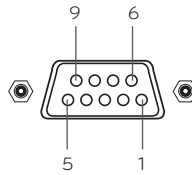
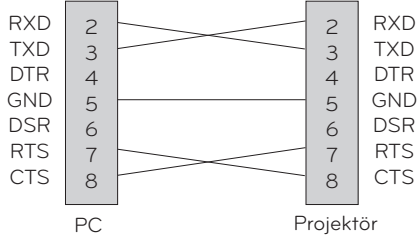
Seri iletişimle bağlamak için

- PC'nin seri portunu ürün arka panelindeki RS-232C jakına bağlayın.
- RS-232C kablolu projektörle birlikte verilmez.



- Projektörü dışarıdan kontrol etmek için RS232C kablolarını kullanın (Bkz. Şek.1).

<Şek.1, RS-232 Arabirim Kablosu>



* 1, 9 Pin No Bağlantısı

İletişim Parametresi Kurulumu

- Baud Hızı : 9600 bps(UART)
- Veri Uzunluğu : 8 bit
- Parite: yok
- Durdurma biti : 1 bit
- Akış Kontrolü : yok
- İletişim kodu : ASCII kodu



Komut Referans Listesi

	Komut 1	Komut 2	Veri (Onaltılık)	Gerçek veri eşleme
01.Power	k	a	0 ~ 1	-
02.Aspect Ratio	k	c	*	-
03.Blank Image	k	d	0 ~ 1	-
04. Contrast	k	g	0 ~ 64	1
05. Brightness	k	h	0 ~ 64	1
06. Color	k	i	0 ~ 64	1
07.Tint	k	j	0 ~ 64	2
08. Sharpness	k	k	0 ~ 64	1
09. OSD Select	k	l	0 ~ 1	-
10. Remote Control Lock / Key Lock	k	m	0 ~ 1	-
11. Color Temp.	k	u	0 ~ 3	-
12.Lamp Mode	n	p	0 ~ 1	-
13. Auto Configure	j	u	1	-
14. Input Select	x	b	*	-
15. Key	m	c	Key code	-

* [*] işaretli veri için ayrıntılı bilgilere bakın.



İletişim Protokolü

* Gerçek veri eşleme 1

Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal
0	0	21	15	41	29	61	3d	81	51
1	1	22	16	42	2a	62	3e	82	52
2	2	23	17	43	2b	63	3f	83	53
3	3	24	18	44	2c	64	40	84	54
4	4	25	19	45	2d	65	41	85	55
5	5	26	1a	46	2e	66	42	86	56
6	6	27	1b	47	2f	67	43	87	57
7	7	28	1c	48	30	68	44	88	58
8	8	29	1d	49	31	69	45	89	59
9	9	30	1e	50	32	70	46	90	5a
10	a	31	1f	51	33	71	47	91	5b
11	b	32	20	52	34	72	48	92	5c
12	c	33	21	53	35	73	49	93	5d
13	d	34	22	54	36	74	4a	94	5e
14	e	35	23	55	37	75	4b	95	5f
15	f	36	24	56	38	76	4c	96	60
16	10	37	25	57	39	77	4d	97	61
17	11	38	26	58	3a	78	4e	98	62
18	12	39	27	59	3b	79	4f	99	63
19	13	40	28	60	3c	80	50	100	64
20	14								

* Gerçek veri eşleme 2

Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal
-50	0	-29	15	-9	29	11	3d	31	51
-49	1	-28	16	-8	2a	12	3e	32	52
-48	2	-27	17	-7	2b	13	3f	33	53
-47	3	-26	18	-6	2c	14	40	34	54
-46	4	-25	19	-5	2d	15	41	35	55
-45	5	-24	1a	-4	2e	16	42	36	56
-44	6	-23	1b	-3	2f	17	43	37	57
-43	7	-22	1c	-2	30	18	44	38	58
-42	8	-21	1d	-1	31	19	45	39	59
-41	9	-20	1e	0	32	20	46	40	5a
-40	a	-19	1f	1	33	21	47	41	5b
-39	b	-18	20	2	34	22	48	42	5c
-38	c	-17	21	3	35	23	49	43	5d
-37	d	-16	22	4	36	24	4a	44	5e
-36	e	-15	23	5	37	25	4b	45	5f
-35	f	-14	24	6	38	26	4c	46	60
-34	10	-13	25	7	39	27	4d	47	61
-33	11	-12	26	8	3a	28	4e	48	62
-32	12	-11	27	9	3b	29	4f	49	63
-31	13	-10	28	10	3c	30	50	50	64
-30	14								

1. Transmission

[Command1][Command2][][Set ID][][Data][Cr]

- * [Komut 1] : İlk komut ünite kontrolü için. (k, j, x, ASCII kodu, 1 Karakter)
- * [Komut 2] : Ünite kontrolü için ikinci komut.. (ASCII kodu, 1 Karakter)
- * [Kimlik Atama] : Tanımlama ayarını yaparak istenen projektör tanımını özel menüden seçebilirsiniz. Bir önceki sayfaya bakın.
Ayarlama aralığı 1 ~99 arasındadır. Tanımlamanın Tanımla 'O' şeklinde yapılması durumunda her bağlı projektör kontrol edilebilir.
'Gerçek veri haritalaması 1' bakınız.
- * [VERI] : Komut verisi aktarmak için. ASCII kod organize edildiğinde 2 karakter aktar.
* Komut durumunu okumak için 'FF' verisi aktarın.
- * [Cr] : Satırbaşı
ASCII kodu '0xOD'
- * [] : ASCII kodu "Boşluk Tuşu"na karşılık gelen karakter komut sınıflandırması için kullanılır, Tanımlama ve Veri ayarlama.

2. OK Alındı onayı

[Command2][][Set ID][][OK][Data][x]

- * Projektör bu format ile normal veri aldığı anda ACK alındı) bilgisi gönderir. Bu anda, verinin okunur veri modunda olması durumunda, verinin hali hazırdaki durumunu gösterir. Eğer veri yazma modunda ise, bilgisayarın verisini geri gönderir.

3. Hata Bildirimi Alındısı

[Command2][][Set ID][][NG][Data][x]

- * Projektör bir ACK (bilgilendirme) mesajını iletişim hatası veya uygun olmayan bir fonksiyondan normal olmayan bir veri alınması durumunda gönderir.

- Veri : [1]: geçersiz kod(bu komut desteklenmemektedir.)
[2]: desteksiz fonksiyon (Bu fonksiyon çalışmamaktadır.)
[3]: Bekle ve tekrar dene(Birkaç dakika sonra tekrar deneyin)

01. Güç (Komut:ka)

→ Projektör Gücünün Açık/kapalı durumunun kontrolü için.

Transmisyon

[k][a][][Set ID][][Data][Cr]

Veri : 0: Güç Kapalı
1: Güç Açık

Alındı

[a][][Set ID][][OK][Data][x]

Veri : 0: Güç Kapalı
1: Güç Açık

→ Güç Açık/Kapalı durumunu gösterir.

Transmisyon

[k][a][][Set ID][][FF][Cr]

Alındı

[a][][Set ID][][OK][Data][x]

Veri : 0: Güç Kapalı
1: Güç Açık

- * Benzer şekilde, diğer fonksiyonların '0xFF' bu formatta veri göndermesi durumunda, alındı verisi geri bildirim her fonksiyonla ilgili olarak durum bildirimi gerçekleştirir.

02. En Boy Oranı (Komut:kc)

→ Ekran formatını ayarlamak için.

Transmisyon

[k][c][][Set ID][][Data][Cr]

Data	1 : 4:3	2 : 16:9
	4 : Zoom	6 : Set by Program
	9: Just Scan	10: Cinema Zoom1
	11: Cinema Zoom2	12: Cinema Zoom3
	13: Cinema Zoom4	14: Cinema Zoom5
	15: Cinema Zoom6	16: Cinema Zoom7
	17: Cinema Zoom8	18: Cinema Zoom9
	19: Cinema Zoom10	1A: Cinema Zoom11
	1B: Cinema Zoom12	1C: Cinema Zoom13
	1D: Cinema Zoom14	1E: Cinema Zoom15
	1F: Cinema Zoom16	

Alındı

[c][][Set ID][][OK][Data][x]

Data	1 : 4:3	2 : 16:9
	4 : Zoom	6 : Set by Program
	9: Just Scan	10: Cinema Zoom1
	11: Cinema Zoom2	12: Cinema Zoom3
	13: Cinema Zoom4	14: Cinema Zoom5
	15: Cinema Zoom6	16: Cinema Zoom7
	17: Cinema Zoom8	18: Cinema Zoom9
	19: Cinema Zoom10	1A: Cinema Zoom11
	1B: Cinema Zoom12	1C: Cinema Zoom13
	1D: Cinema Zoom14	1E: Cinema Zoom15
	1F: Cinema Zoom16	

03. Ekran Sessiz (Komut:kd)

→ Ekran sessizliğinin açık/kapalı konumunu seçmek için.

Transmisyon

[k] [d] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Veri 0: Ekran Sessiz Kapalı (Resim Açık)
1: Ekran Sessiz Açık (Resim Kapalı)

Alındı

[d] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Veri 0: Ekran Sessiz Kapalı (Resim Açık)
1: Ekran Sessiz Açık (Resim Kapalı)

04. Kontrast(Komut:kg)

→ Ekran kontrastını ayarlamak için.

Transmisyon

[k] [g] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Veri Minimum: 0 ~ Maksimum: 64

Alındı

[g] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Veri Minimum: 0 ~ Maksimum: 64

* 'Gerçek veri haritalaması 1' bakınız.

05. Parlaklık(Komut:kh)Transmisyon

[k] [h] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Veri Minimum: 0 ~ Maksimum: 64

Alındı

[h] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Veri Minimum: 0 ~ Maksimum: 64

* 'Gerçek veri haritalaması 1' bakınız.

06. Renk(Komut:ki)

→ Ekran rengini ayarlamak için. (Video/Bileşen)

Transmisyon

[k] [i] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Veri Minimum: 0 ~ Maksimum: 64

Alındı

[i] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Veri Minimum: 0 ~ Maksimum: 64

* 'Gerçek veri haritalaması 1' bakınız.

07. Tonlama(Komut:kj)

→ Ekran tonlamasını ayarlamak için. (Video/Bileşen 60Hz veya NTSC sinyali)

Transmisyon

[k] [j] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Veri Minimum: 0 ~ Maksimum: 64

Alındı

[j] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Veri Minimum: 0 ~ Maksimum: 64

* 'Gerçek veri haritalaması 1' bakınız.

08. Keskinlik(Komut:kk)

→ Ekran keskinliğini ayarlamak için. (Video/Bileşen)

Transmisyon

[k] [k] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Veri Minimum: 0 ~ Maksimum: 64

Alındı

[k] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Veri Minimum: 0 ~ Maksimum: 64

* 'Gerçek veri haritalaması 1' bakınız.

09. OSD Seçimi (Komut:kl)

→ OSD Açık/Kapalı seçimi için.

Transmisyon

[k] [l] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Veri 0: OSD Seçim Modu Kapalı
1: OSD Seçim Modu Açık

Alındı

[l] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Veri 0: OSD Seçim Modu Kapalı
1: OSD Seçim Modu Açık

10. Uzaktan Kilitleme /Tuş Kilidi (Komut:km)

→ Uzaktan kumanda ve projektör ön panel üzerindeki kontrol düğmelerini kilitlemek için.

Transmisyon

[k] [m] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Veri 0: Kilit Açık
1: Kilitli

Alındı

[m] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Veri 0: Kilit Açık
1: Kilitli

* Uzaktan kontrol ünitesini kullanmıyorsanız bu modu kullanın. Ana gücün açık/kapalı olması durumunda harici kumanda kilidi serbest kalır.

11. Renk Isısı(Komut:ku)

→ Renk ısısının ayarlanması. Ancak, renk ısısı video modunun parlak veya golf olarak ayarlı olması durumunda ayarlanamaz.

Transmisyon

[k] [u] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Veri 0 : Normal 1: Serin 2: Ilık 4 : Doğal

Alındı

[u] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Veri 0 : Normal 1: Serin 2: Ilık 4 : Doğal

12. Lamba Modu (Komut:np)

→ Projektörün güç tüketiminin azaltılması.

Transmisyon

[n] [p] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Veri 0: Düşük Güç Kapalı
1: Düşük Güç Açık

Alındı

[p] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Veri 0: Düşük Güç Kapalı
1: Düşük Güç Açık

13. Otomatik Düzenleme (Komut:ju)

→ Resmin pozisyonu ayarlamak ve resimde titreşimi otomatik olarak azaltmak için Sadece RGB modunda çalışır.

Transmisyon

[j] [u] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Veri 1 : Ayarlamak için

Alındı

[u] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Veri 1 : Ayarlamak için

14. Girdi Seçimi (Komut:xb)

→ Set için girdi kaynağı seçmek için.

Transmisyon

[x] [b] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Data	20 : Video	40 : Komponent1
	41 : Komponent2	60 : RGB1
	61 : RGB2	90 : HDMI

Alındı

[b] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Data	20 : Video	40 : Komponent1
	41 : Komponent2	60 : RGB1
	61 : RGB2	90 : HDMI

15.Anahtar (Komut:mc)

→ IR uzaktan kumanda anahtar kodu göndermek için.

Transmisyon

[m] [c] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Veri Anahtar Kodu

Alındı

[c] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

POWER	AD
INPUT	EF
3D	DC
L/R	DD
∧	40
∨	41
>	06
<	07
● OK	44
VOL ∧	02
VOL ∨	03
MUTE	09
USB	7C
PAGE ∧	00
PAGE ∨	01
RATIO	79
MENU	43
AUTO	92
Q.MENU	45
MARK	1E
SLEEP	0E
BACK	28
STILL	BC
KEystone	A4
ZOOM	5C
TIMER	26
BLANK	84

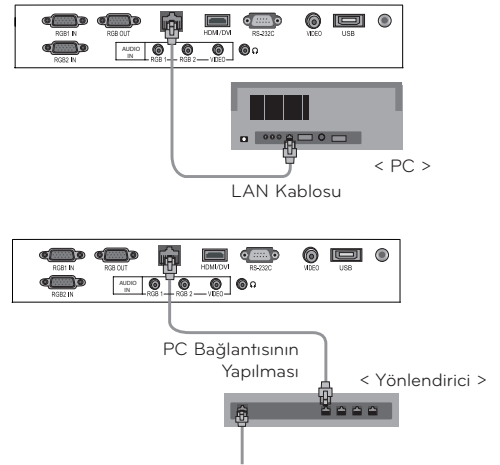
Ağ Kurulumu

< UYARI >

- Bu Projektör ile birlikte standart bir LAN kablosu kullanın. RJ45 konnektörlü Cat5 veya daha iyi bir kablo.
- Ayar sırasında karşılaşılabilecek çoğu ağ bağlantısı sorunu sıklıkla yönlendirici veya modemden yeniden ayarlanmasıyla giderilebilir. Oynatıcıyı ev ağına bağladıktan sonra, ev ağ yönlendiricisini veya kablolu modemi hızla kapatın ve/veya elektrik kablosunu çekin. Ardından yeniden açın ve/veya elektrik kablosunu tekrar bağlayın.
- Bu Projektörün bağlanabilmesi için bir 10 Base-T veya 100 Base-TX LAN bağlantı noktası gereklidir. İnternet servis sağlayıcınız bu tip bir bağlantıya izin vermiyorsa, Projektörünüzü bağlayamazsınız.
- Kablosuz yönlendiriciyi bağlamak için, kablosuz bağlantıyı destekleyen bir yönlendirici gereklidir ve ilgili yönlendiricinin kablosuz bağlantı fonksiyonunun etkinleştirilmesi gerekir.
- Kablosuz yönlendiriciye bağlamak için, kablosuz yönlendiricinin SSID ve güvenlik ayarlarını doğrulayın. Kablosuz yönlendiricinin SSID ve güvenlik ayarı için ilgili yönlendiricinin kullanım kılavuzuna bakınız.
- Geçici mod kullanıldığında, bağlı olan cihaza göre bağlantı mümkün olmayabilir (örneğin: dizüstü bilgisayar).
- Bağlantı yöntemi kablosuz yönlendirici üreticisine göre değişiklik gösterir.

< Bağlanması >

Projektörün **LAN** bağlantısı ile PC ya da ağın LAN bağlantı noktasını bir LAN kablosu ile bağlayın (Çapraz kablo).



< Kullanım şekli >

1. **MENU** düğmesine basın. Ardından $\wedge$, $\vee$, $<$, $>$ düğmelerini kullanarak **OPTION** ögesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. $\wedge$, $\vee$ düğmelerine basarak **Network Setting** fonksiyonuna ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
3. $<$, $>$ düğmelerine basarak **LAN** seçeneğindeki **On** ögesine gelin.
4. **IP Auto Setting** ya da **IP Manual Setting**'e gelmek için $\wedge$, $\vee$ düğmelerine basın ve ardından **OK** düğmesine basın.
 - Çoğu durumda Auto seçimi uygundur. Bir yönlendirici kullanıyorsanız, IP adresini otomatik olarak ayarlayacaktır.
 - Normal PC için Manuel IP Ayarını seçin.
 - PC Ayarı: PC'nin Internet Protokolünü (TCP/IP) kendiniz belirleyin. Projektörün Ayarlanması: PC'nin IP Adresi formatı olarak **IP Adresi**'ni ayarlayın ve benzer PC ağ geçidi olarak **Gateway**'e girdikten sonra **Close**'u seçin. Ağ ayarı bilgileri için eZ-Net Yönetici Kılavuzuna bakınız.

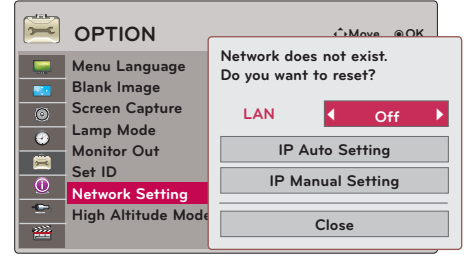
	IP Adresi	Alt Ağ Maskesi	Ağ Geçidi
Bilgisayar	192.168.0.10	255.255.255.0	192.168.0.1
Projektör	192.168.0.254	255.255.255.0	192.168.0.1

- **Ağ Ayarı** çalışmıyorsa, ağ durumunuzu kontrol edin. LAN kablo bağlantısını kontrol edin.
- **Ağ Ayarı** tamamlanmadıysa, ağ fonksiyonları normal çalışmayabilir.
- **IP Auto Setting**: Yerel ağızda (LAN) kablolu bağlantı aracılığıyla bir DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) sunucusu varsa seçin, Projektöre otomatik olarak bir IP adresi atanacaktır. IP adresi otomatik olarak belirlenecektir. Güvenlik duvarı kuruluyken, ya da bilgisayarın modeline bağlı olarak DHCP'ye bağlantı mümkün olmayabilir.
- **IP Manual Setting**: Ağ üzerinde bir DHCP sunucusu yoksa ve IP adresini manuel olarak atamak istiyorsanız seçin.
- **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.

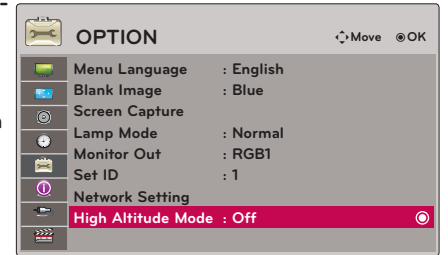
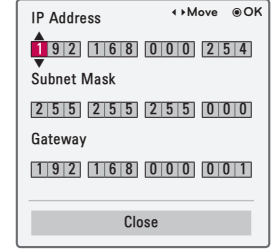
Yüksek İrtifa Modu

Yüksek İrtifa Modu, ortam 1200 feet'ten yüksek olduğunda kullanılır.

1. **MENU** düğmesine basın. Ardından $\wedge$, $\vee$, $<$, $>$ düğmelerini kullanarak **OPTION** ögesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. $\wedge$, $\vee$ düğmelerine basarak **High Altitude** fonksiyonuna ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
3. $<$, $>$ düğmelerine basarak **On** fonksiyonuna ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
 - **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.



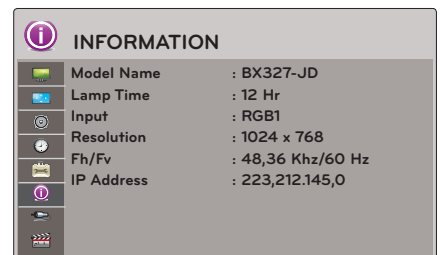
< Manuel IP Ayarı seçildiğinde >



BİLGİ Menü Opsiyonları

Projektör bilgilerini görmek için

1. **MENU** düğmesine basın. Ardından $\wedge$, $\vee$, $<$, $>$ düğmelerini kullanarak **BİLGİ** ögesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. Geçerli projektör bilgilerini görebilirsiniz.
 - **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.



USB

* Görüntülenen resim, projektörünüzdekinden farklı olabilir.

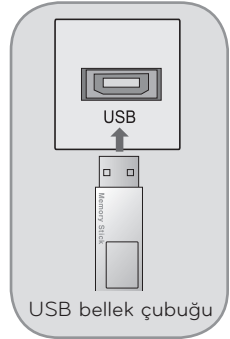
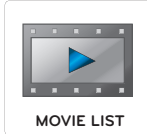
USB aygıtını kullanmak için:

USB aygıtının bağlanması

*Bir USB aygıtı takılırken, otomatik olarak bu ekran görüntülenir.

USB aygıtına yeni bir klasör ekleyemez veya aygıtta var olan bir klasörü silemezsiniz.

1. USB aygıtını setin arka tarafındaki USB yakına takın.
2. Otomatik olarak DivX Home Menu (DivX Giriş Menüsü) ögesine geçer.



USB Çıkarılması

* USB aygıtının çıkarılması için "Eject (Çıkart)" seçeneğini seçin.

1. Uzaktan kumanda üzerinde **Q.MENU** düğmesine basın.
2. <, > düğmelerine basarak **USB Device**'a getirin.
3. Uzaktan kumanda üzerinde **OK** düğmesine basın.

- **Eject USB** ardından, USB bellek okunamaz. USB belleği çıkarın ve ardından yeniden bağlayın.
- **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.



USB aygıtının kullanımıyla ilgili alınacak önlemler

- ▶ Sadece USB bellek tanınmaktadır.
- ▶ USB bellek aygıtının USB hub ile bağlantısının yapılması durumunda aygıt tanınmaz.
- ▶ Otomatik tanıma programı içeren bir USB bellek aygıtı tanınmayabilir.
- ▶ Kendi sürücüsünü kullanan bir USB bellek aygıtı tanınmayabilir.
- ▶ USB bellek aygıtının tanıma süresi cihaza göre değişebilir.
- ▶ Bağlı bulunan USB bellek aygıtı çalışırken, lütfen projektörü kapatmayın, USB aygıtını çıkartmayın. Söz konusu aygıt aniden ayrıldığında veya çıkarıldığında, depolanmış dosyalar veya USB depolama aygıtı zarar görebilir.
- ▶ PC üzerinde özelleştirilmiş USB bellek cihazlarını bağlamayın. Aygıt, ürünün arızalanmasına veya çalıştırılmamasına neden olabilir. Sadece normal müzik, görüntü, film ve metin dosyalarını içeren USB depolama aygıtlarının kullanılması hususunu hiçbir zaman unutmayın.
- ▶ Sadece Windows işletim sistemi tarafından sağlanan FAT16, FAT32, NTFS dosya sistemi ile formatlanan USB depolama aygıtlarını kullanın. Depolama aygıtının Windows tarafından desteklenmeyen bir başka hizmet programı tarafından formatlanması durumunda, depolama aygıtı tanınmayabilir.
- ▶ Lütfen dış güç gereksinimi olan USB depolama aygıtının güç bağlantısını yapın. Bu yapılmazsa, aygıt tanınmayabilir.
- ▶ USB depolama aygıtının bağlantısını USB üreticisi tarafından sağlanan kablo ile yapın. USB üreticisi tarafından sağlanan kabloyla bağlanmaması veya daha uzun bir kabloyla bağlanması durumunda, aygıt tanınmayabilir.
- ▶ Bazı USB depolama aygıtları desteklenmeyebilir veya düzgün olarak çalışmayabilir.
- ▶ Bir klasörün veya dosyanın ismi çok uzunsa, bu isim görüntülenmeyebilir veya tanınmayabilir.
- ▶ USB depolama aygıtının dosya sıralama yöntemi Windows XP'de kullanılan yöntemle benzerdir ve dosya adı en fazla 100 Latin alfabeye karakterinden oluşabilir.
- ▶ Lütfen önemli dosyalarınızı USB aygıtının zarar görme olasılığına karşı yedekleyin. Veri yönetimi kullanıcının sorumluluğundadır, buna bağlı olarak da üreticiler verilerin zarar görmesine karşı ürün garantisi vermez.
- ▶ Önerilen kapasite USB harici hard disk için 1TB veya daha az, USB bellek içinse 32 GB veya daha azdır. Önerilenden daha yüksek kapasiteli aygıt düzgün olarak çalışmayabilir.
- ▶ Yalnızca FAT32 dosya sistemi silme işlevini destekler.
- ▶ USB bellek aygıtı düzgün çalışmıyorsa, bağlantısını kesin yeniden bağlayın.
- ▶ Enerji tasarruflu Harici USB hard diskin çalışmaması durumunda, hard diski kapatın ve tekrardan açarak çalışmasını sağlayın.
- ▶ USB 2.0 altında olan USB depolama aygıtları da desteklenmektedir. Ancak film listesinde düzgün olarak çalışmayabilirler.
- ▶ USB bellek aygıtınızda birden fazla bölüm varsa veya USB çoklu kart okuyucu kullanıyorsanız, en çok 4 bölüm veya USB bellek aygıtı kullanabilirsiniz.
- ▶ USB bellek aygıtının algılanma hızı aygıta göre değişir.
- ▶ USB'nin Bekleme Modunda bağlanması durumunda belirlenen hard disk projektör açıldığında otomatik olarak yüklenecektir.
- ▶ Bazı USB depolama aygıtları desteklenmeyebilir veya düzgün olarak çalışmayabilir.

FOTOĞRAF LİSTESİ

* Fotoğraf dosyası (*.jpg), USB aygıtında görüntülenebilir.

Ekran Üstü Gösterim (OSD), setinizdekinden farklı olabilir. Görüntüler, projektörün çalıştırılmasında kolaylık sağlaması amacıyla örnek olarak verilmektedir.

PHOTO(*.JPEG) destekleyen dosya
 Taban çizgisi: 64 x 64 ~ 15360 x 8640
 Kademeli: 64 x 64 ~ 1920 x 1440
 • Sadece JPG dosyaları görüntülenir.
 • Desteklenmeyen dosyalar önceden tanımlı simge biçiminde görün-
 tülenir.

Ekran Bileşenleri

1. Daha üst düzeydeki dosyaya geçer
2. Ön gösterim: Seçili klasör içerisindeki fotoğrafı küçük resim/klasör adı olarak görüntüler.
3. Sayfa/Toplam Sayfa
4. Toplam işaretlenmiş fotoğraf sayısı
5. Uzaktan kumanda üzerindeki karşılık gelen düğmeler

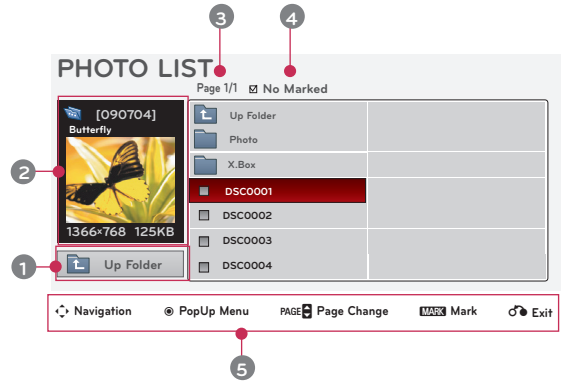
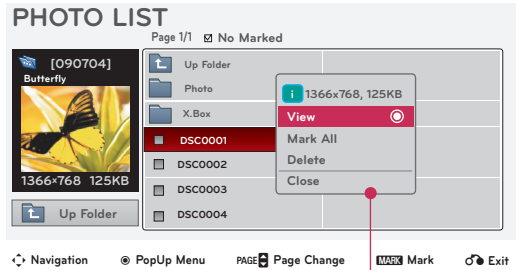


Foto Seçimi ve Açılır Menü

1. **USB** düğmesine basın. Ardından <, > düğmelerini kullanarak **PHOTO LIST** ögesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. ^, v, <, > düğmelerine basarak istenen fotoğraf dosyasına ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
3. ^, v düğmelerini kullanarak istediğiniz bir öğeye gidin, ardından **OK** düğmesine basın.

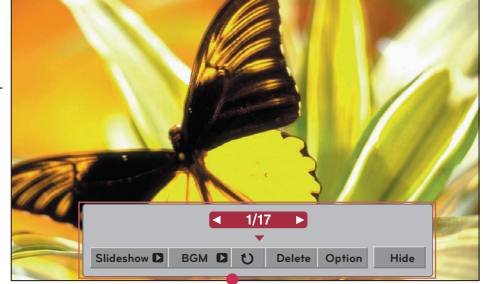
- **View:** Seçili öğeyi gösterir.
- **Mark All:** Ekrandaki tüm fotoğrafları işaretler.
- **Delete:** Seçili fotoğraf öğesini siler.
- **Close:** Açılır menüyü kapatır.



- Fotoğraf dosyası zarar görmüşse, düzgün olarak görüntülenmeyebilir.
- Yüksek çözünürlüğe sahip fotoğrafların tüm ekran üzerinde gösterilmesi uzun sürebilir.

Tam Ekran Menü

1. **USB** düğmesine basın. Ardından <, > düğmelerini kullanarak PHOTO LIST ögesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. Δ , ∇ , Δ , ∇ düğmelerine basarak istenen fotoğraf dosyasına ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
3. Δ , ∇ düğmelerine basarak **View** fonksiyonuna ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
4. Seçilen fotoğraf tam ekran boyutunda görüntülenir ve menü görünür.
5. Δ , ∇ , <, > düğmelerini kullanarak tam ekran üzerinde seçim ve kontrol işlemlerini yapabilirsiniz.



- <, > düğmelerini kullanarak bir önceki ve bir sonraki fotoğrafı seçebilirsiniz.
- **Slideshow**: Seçili fotoğraflar slayt gösterisi olarak görüntülenir. Eğer fotoğraf seçilmez ise, açık klasör içerisindeki tüm fotoğraflar slayt gösterisine dahil edilir.
- Slayt gösterisi için slaytlar arasındaki zaman aralığını **Option** menüsünden ayarlayın.
- **BGM** (Back Ground Music-Arka Plan Müziği): Tam boyutlu fotoğraflarınızı izlerken aynı zamanda müzik dinleyin.
- **BGM** aygıtını ve albümü Opsiyon kısmından ayarlayın.
- **Döndür** (Döndür): Fotoğrafları döndürün.
- **Delete**: Fotoğrafları silin.
- **Option**: **Slide Speed** ve **Music Folder** için değer atayın.
- **BGM** gösterimde iken Müzik Klasörü değiştiremezsiniz.
- **Hide**: Tam ekran üzerindeki menüyü gizle.
- Tam ekran boyutunda menüyü tekrar görebilmek için **OK** düğmesine basın.

MÜZİK LİSTESİ

* * Müzik Listesi menüsünü, bir USB depolama aygıtından MP3 dosyalarını dinlemek için kullanabilirsiniz. Ekran üzerindeki görüntü sizin ürün modelinizden farklı olabilir.

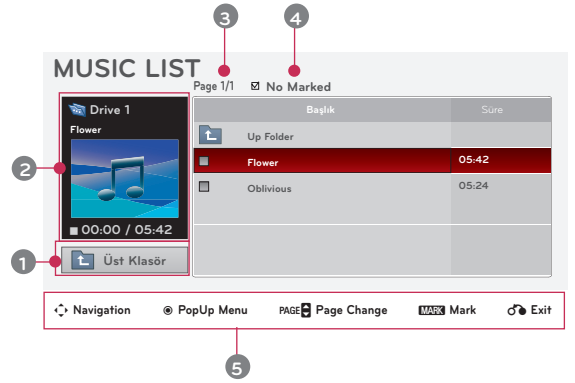
MUSIC (*.MP3) destekleyen dosya

Bir oranı 32 Kbps ~ 320 Kbps

- Örnekleme oranı MPEG1 Layer3 : 32kHz, 44.1kHz, 48kHz
- Örnekleme oranı MPEG2 Layer3 : 16kHz, 22.05kHz, 24kHz
- Örnekleme oranı MPEG2.5 Layer3 : 8kHz, 11.025kHz, 12kHz

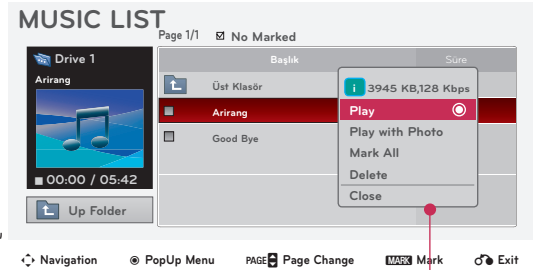
Ekran Bileşenleri

1. Daha üst düzeydeki dosyaya geçer
2. Ön gösterim: Seçili klasör içerisindeki müziği parça adı/klasör adı olarak görüntüler.
3. Sayfa/Toplam Sayfa
4. Toplam işaretlenmiş müzik parçası sayısı
5. Uzaktan kumanda üzerindeki karşılık gelen düğmeler



Müzik Seçimi ve Açılır Menü

1. **USB** düğmesine basın. Ardından <, > düğmelerini kullanarak MUSIC LIST ögesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. ^, v, <, > düğmelerine basarak istenen fotoğraf dosyasına ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
3. ^, v düğmelerini kullanarak istediğiniz bir öğeye gidin, ardından **OK** düğmesine basın.



- **Play:** Şarkı bittiğinde, bir sonraki seçili şarkı çalmaya başlayacaktır. Seçili parça kalmadığında klasör içinde yer alan sıradaki şarkı çalmaya başlayacaktır. Bir başka klasöre geçer ve **OK** düğmesine basarsanız, çalan şarkı duracaktır. Müzik çalarken müzik çalma süresinin önünde görüntülenecektir. Belli bir zaman geçtikten sonra, tam müzik listesi görüntüden kaybolacak ve ekran koruyucu olarak çalma bilgilerini içeren ekran görüntülenecektir. Ekran koruyucuyu kaldırmak için **OK**, veya **BACK** düğmesine basın. Çalmayan zarar görmüş veya çalışmayan bir müzik dosyası çalma süresi kısmında 00:00 çalma süresini görüntüleyecektir. Kopyalanmaya karşı korunmalı müzik dosyaları çalmayacaktır.
- **Play with Photo:** Seçilmiş olan müzik parçalarını çalmaya başlayın ve **Fotoğraf Listesi** ne geçin.
- **Mark All:** Klasör içerisindeki tüm müzikleri işaretler.
- **Delete:** Seçili müzik parçalarını siler.
- **Close:** Açılır menüyü kapatır.

FİLM LİSTESİ

* USB algılandıktan sonra film listesi etkinleştirilir. Film dosyalarını projektör üzerinden gösterirken kullanılır.

Desteklenen Film Dosyası

Uzantı adı	Video Codec Bileşeni	Ses Codec Bileşeni	Desteklenen Maksimum Çözünürlük
mpg, mpeg, vob	MPEG1, MPEG2	Dolby Digital,MPEG,MP3,LPCM	1920x1080 @30p
dat	MPEG1	Dolby Digital,MPEG,MP3,LPCM	
ts,trp,tp	MPEG2, H.264/AVC	Dolby Digital,AAC,MPEG	
mp4	MPEG4 SP, MPEG4 ASP, Divx 3.11, Divx 4.12, Divx 5.x Divx 6, Xvid 1.00, Xvid 1.01, Xvid 1.02, Xvid 1.03 Xvid 1.10-beta 1, Xvid 1.10-beta 2, H.264/AVC	Dolby Digital,HEAAC, AAC,MPEG,MP3,LPCM	
avi	MPEG 2, MPEG 4 SP, MPEG4 ASP, Divx 3.11, Divx 4 Divx 5, Divx 6, Xvid 1.00, Xvid 1.01, Xvid 1.02, Xvid 1.03 Xvid 1.10-beta 1, Xvid 1.10-beta 2, H.264/AVC	Dolby Digital,HEAAC,AAC,MPEG, MP3,LPCM	
mkv	H.264/AVC, MPEG 1, MPEG 2, MPEG 4 SP, MPEG4 ASP	Dolby Digital,HEAAC,AAC,MPEG,MP3,LPCM	
divx	MPEG 2, MPEG 4 SP, MPEG4 ASP, Divx 3.11, Divx 4 Divx 5, Divx 6, Xvid 1.00, Xvid 1.01, Xvid 1.02, Xvid 1.03 Xvid 1.10-beta 1, Xvid 1.10-beta 2, H.264/AVC	Dolby Digital,HEAAC,AAC,MPEG, MP3,LPCM	

Bit oranı:32 kbps ~ 320 kbps arasında (MP3)

Altyazı formatı: *.smi/*.srt/*.sub(MicroDVD, SubViewer1.0/2.0)/*.ass/*.ssa/*.txt(TMPlayer)/*.psb(PowerDivx)

DivX oynatırken dikkat edilmesi lazım gelen noktalar

- ▶ DivX film ve bu filme ait alt yazılar aynı klasör içinde yer almalıdır.
- ▶ Film dosyası ve bu dosyaya ait alt yazı dosyasının isimleri bu dosyaları görüntüleyebilmek amacı ile birbirinin aynı olmalıdır.
- ▶ Kullanıcı tarafından özel olarak yaratılan alt yazılar dosyada normal çalışmayabilir.
- ▶ Altyazılarda bazı değişik karakterler görüntülenememektedir.
- ▶ Altyazılarda HTML etiketleri desteklenmemektedir.
- ▶ Altyazılar desteklenen dillerin dışında kullanılamamaktadır.
- ▶ Zaman bilgileri harici altyazı dosyasında oynatılmak üzere artan sırada düzenlenmelidir.
- ▶ Zarar görmüş film dosyaları oynatılamayabilir ve belli fonksiyonlar oynatım sırasında engellenebilir.
- ▶ Kodlayıcı ile yaratılan bazı video dosyaları gösterilemeyebilir.
- ▶ Kaydedilmiş dosyanın video ve audio yapısı aralanmamış ise ya video ya da audio oynatılır.
- ▶ Her kare için desteklenen çözünürlükten daha fazla çözünürlüğe sahip olan videonun düzgün bir şekilde gösterileceği garanti edilmez.
- ▶ DTS Audio codec bileşeni desteklenmez.
- ▶ 30 GB (Giga Bayt) üzerindeki film dosyaları desteklenmemektedir.
- ▶ Bir USB bağlantısı ile video oynatımında, bağlantının yüksek hızı desteklemediği ortamlarda gösterim düzgün olmayabilir.
- ▶ Film Listesi fonksiyonu kullanılarak video seyredildiğinde, ekran ayarlama fonksiyonu çalışmaz.
- ▶ Sesli dil değişikliği yapıldığında ekran geçici olarak duraksayabilir (resmin durması, daha hızlı gösterim, vb).
- ▶ Belirtilen tür ve formatlar dışındaki film dosyaları düzgün çalışmayabilir.
- ▶ Gösterilen film dosyasına ait maksimum bit oranı 20Mbps'dir.
- ▶ GMC (Global Hareket Dengeleme) ile şifrelenen dosyalar görüntülenemeyebilir.
- ▶ Film Listesi fonksiyonunu kullanarak film seyretmeniz durumunda, her görüntü için kullanıcı ayarları çalışmaz.
- ▶ Sadece ASCII KODU ile kaydedilen dosyalarda harici film altyazıları desteklenmektedir.
- ▶ Altyazıların her satırında sadece 500 alfabeye karakteri ve 500 rakam desteklenmektedir.
- ▶ Altyazı dosyasında sadece 10000 senkronize blok desteklenmektedir.



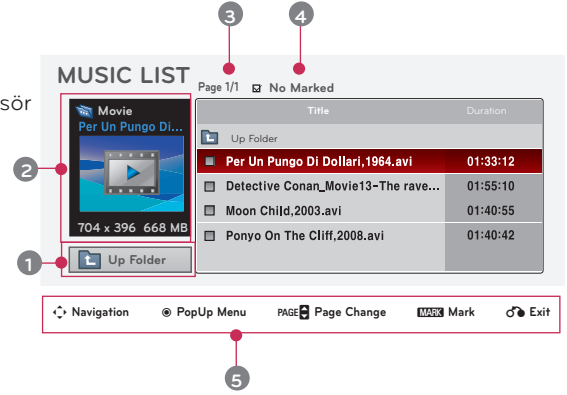
- **DIVX VIDEO HAKKINDA:** DivX®, DivX, Inc. tarafından oluşturulan bir dijital video biçimidir. Bu, resmi DivX video oynatan bir DivX Sertifikalı aygıttır. Dosyalarınızı DivX videoya dönüştürmek ve daha fazla bilgi için www.divx.com adresini ziyaret edin.
- **DIVX VIDEO-ON-DEMAND HAKKINDA:** Bu DivX Certified® aygıt, DivX Video-on-Demand (VOD) içeriğini oynatmak için kaydedilmelidir. Kayıt kodu oluşturmak için, DivX VOD bölümünü aygıt kurulum menüsünden konumlandırın. Kayıt işlemi tamamlamak ve DivX VOD hakkında daha fazla bilgi için, bu kod ile vod.divx.com adresine gidin.
- "Maksimum HD 1080p DivX video oynatmak için Sertifikalı DivX, premium içerik dahil"
- "Pat. 7,295,673; 7,460,688; 7,519,274"



Dolby Laboratories'den alınan lisansla üretilmektedir. "Dolby" and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

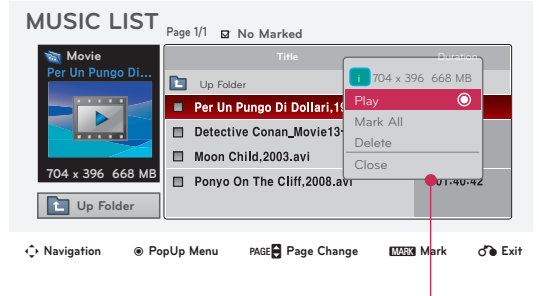
Ekran Bileşenleri

1. Bir üst seviye dosyaya taşır.
2. Ön gösterim: Seçili klasör içerisindeki filmi parça adı/klasör adı olarak görüntüler.
3. Sayfa/Toplam Sayfa
4. Toplam işaretlenmiş film sayısı
5. Uzaktan kumanda üzerindeki karşılık gelen düğmeler



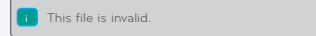
Film Seçimi ve Açılır Menü

1. **USB** düğmesine basın. Ardından **<**, **>** düğmelerini kullanarak **MOVIE LIST** ögesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. **^**, **v**, **<**, **>** düğmelerine basarak istenen müzik dosyasına ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
3. **^**, **v** düğmelerini kullanarak istediğiniz bir ögeye gidin, ardından **OK** düğmesine basın.

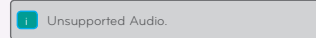


- **Play:** Seçili filmleri oynatır.

- Dosyaların desteklenmediği durumda desteklenmeyen dosyalarla ilgili olarak bir mesaj görüntülenir.



- Ekran gösterilecek ancak audio dosyası desteklenmediğinde aşağıdaki mesaj görüntülenecektir.

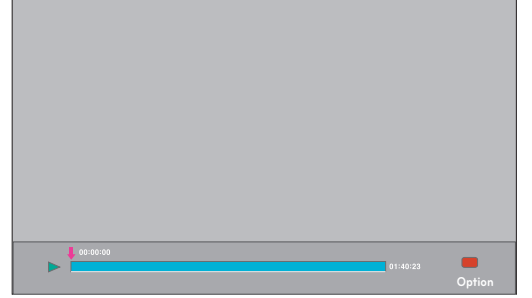


- **Mark All:** Klasör içerisindeki tüm filmleri işaretler.
- **Delete:** Seçili filmleri siler.
- **Close:** Açılır menüyü kapatır.

Filmin Oynatılması

* Film oynatılması esnasında çeşitli yöntemlerin ayarı yapılabilir.

1. **USB** düğmesine basın. Ardından <, > düğmelerini kullanarak MOVIE LIST ögesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. $\wedge$, $\vee$, <, > düğmelerine basarak istenen müzik dosyasına ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
3. $\wedge$, $\vee$ düğmelerine basarak **Play** ögesine ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.



◆ Uzaktan kumanda kullanımı

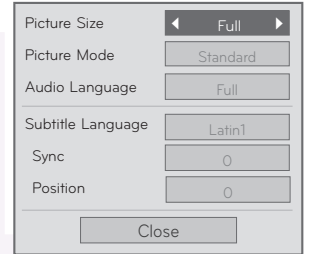
- Ekrandaki görüntüyü oynatmak/durdurmak için **▶||** düğmesine basın.
- **■ (Durdur)** düğmesine basarak durdurun.
- Bir önceki filmi seyretmek için **◀◀ (Atla -)** düğmesine basın.
- Bir sonraki filmi seyretmek için **▶▶ (Atla +)** düğmesine basın.

Opsiyonel Menü Seçimi

MOVIE LIST oynatma modunda.

Uzaktan kumanda üzerinde **◻ (Kırmızı)** düğmesine basın.

- **Picture Size:** **Full** veya **Original** ekran boyutunu seçin.
- **Picture Mode:** **Vivid, Standard, Cinema, Sport** veya **Game**'i seçin.
- **Audio Language:** Film oynatımı esnasında audio Dil Grubunu seçin.
- **Subtitle Language:** Film oynatımı esnasında altyazı Dil Grubunu seçin. Altyazı dili seçeneği menü için yapılan dil seçimine bağlı olarak değişiklik gösterebilir.
 - **Sync:** Başlık ile videonun senkronize edilemediği durumlarda, ayarlama 0,5 saniye aralıklarla yapılabilir.
 - **Position:** Altyazı olan yere geçer.



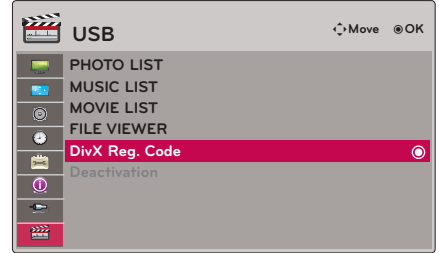
Altyazı Dil Grubu	Desteklenen Diller
Latince1	Fransızca, İspanyolca, Katalan Bask, Portekiz, İtalyan, Arnavut, Reto-Romanca, Felemenkçe, Almanca, Danimarka Dili, İsveççe, Norveççe, Fince, Faero Dili, İzlanda Dili, İrlanda Dili, İskoçça, İngilizce
Latince2	Çekçe, Macarca, Polonya Dili, Romence, Hırvatça, Slovakça, Slovence,
Latince4	Estonya Dili, Baltık Dilleri Letonca ve Litvanya Dili, Grönland Dili ve Laponya Dili
Latince5	İngilizce, Türkçe
Kiril	Bulgarca, Belarusça, Makedonya Dili, Rusça, Sırpça ve 1990 öncesi Ukraynaca (Yukarı dönük ç yok)
Yunanca	İngilizce, modern Yunanca
İbranice	İngilizce, modern İbranice
Çince	Çince
Kore dili	İngilizce, Korece
Arapça	İngilizce, Arapça

DivX Kayıt Kodunu görmek için

* Projektörün DivX kayıt numarasını teyid edin.

Kayıt numarasını kullanarak www.divx.com/vod adresinden film kiralayabilir veya satın alabilirsiniz.

1. **MENU** düğmesine basın. Ardından **^**, **v**, **<**, **>** düğmelerini kullanarak **USB** öğesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. **^**, **v** basarak **DivX Reg. Code**'a getirin ve **OK** düğmesine basın.
3. Projektörün DivX kayıt kodunu görebilirsiniz.

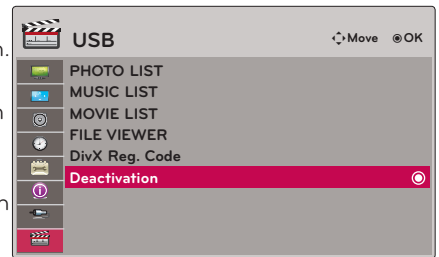


- Başka bir projektörün DivX kayıt koduna sahipseniz, kiralanan veya satın alınan DivX dosyasını oynatmanıza izin verilmez. (Yalnızca satın alınan projektörün kayıt koduyla eşleşen DivX dosyaları oynatılabilir.)
- DivX kodeks standardı dışında değiştirilmiş video veya audio dosyaları bozulmuş olabilir veya oynatılması mümkün olmayabilir.
- **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.

Etkinliği Kaldırma Fonksiyonu

* Projektör için yeni bir DivX kullanıcı doğrulaması almak için mevcut doğrulama bilgilerini silin. Bu işlev çalıştırdıktan sonra DivX DRM dosyalarını görüntülemek için yeniden bir DivX kullanıcı kimlik doğrulaması girilmesi gerekir.

1. **MENU** düğmesine basın. Ardından **^**, **v**, **<**, **>** düğmelerini kullanarak **USB** öğesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. **^**, **v** düğmelerine basarak **Deactivation** fonksiyonuna ulaştıktan sonra **OK** düğmesine basın.
3. **<**, **>** düğmelerini kullanarak istediğiniz bir öğeye gidin, ardından **OK** düğmesine basın.



- DRM [Dijital Hakların Yönetimi] fonksiyonu:
Bu teknoloji ve hizmet, dijital içeriklerin yasal olmayan yollardan kullanılması halinde telif hakları sahibinin çıkar ve haklarını korumak üzere yapılandırılmıştır. Dosya, çevirimiçi ve diğer yöntemlerle lisans kontrol edildikten sonra oynatılabilir.
- **BACK** düğmesine basarak menü ekranından çıkın.

DOSYA GÖRÜNTÜLEYİCİSİ

Desteklenen Dosyalar: XLS, DOC, PPT, TXT, XLSX, PPTX, DOCX, PDF

• Microsoft Office Sürümleri 97 / 2000 / 2002 / 2003 / 2007

• Adobe PDF Sürümleri 1.0 / 1.1 / 1.2 / 1.3 / 1.4

- Dosya görüntüleyicisi belgeleri yeniden düzenleyeceğinden PC'de görüntülenenden farklı olabilir.

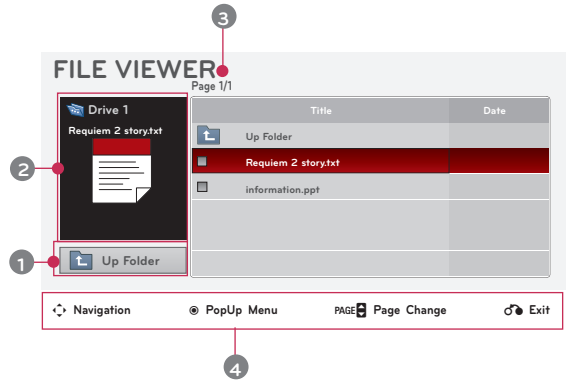
- İçerisinde resim bulunan dosyaların açılması esnasında tekrardan hizalama süreci içerisinde çözünürlük düşük görünebilir.

- Belge boyutu büyükse veya sayfa sayısı fazla ise yükleme uzun sürebilir.

- Desteklenmeyen yazı karakterleri diğer yazı karakterleri ile değiştirilebilir.

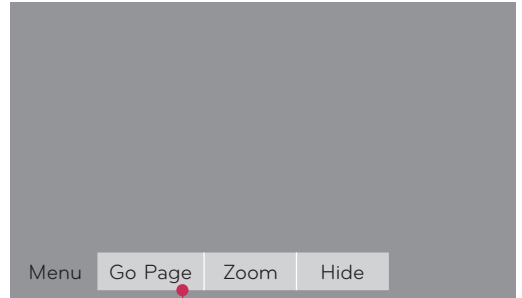
Ekran Bileşenleri

1. Daha üst düzeydeki dosyaya geçer
2. Ön gösterim: Seçili klasör içerisindeki dosya adı/klasör adı olarak görüntüler.
3. Sayfa/Toplam Sayfa
4. Uzaktan kumanda üzerindeki karşılık gelen düğmeler



Dosya Görüntüleyicisi

1. **USB** düğmesine basın. Ardından <, > düğmelerini kullanarak **FILE VIEWER** ögesine ilerleyin, ardından **OK** düğmesine basın.
2. $\wedge$, $\vee$, <, > düğmesine basarak istenen dosyayı taşıdıktan sonra **OK** düğmesine basın.



- Sayfa $\wedge$, $\vee$ düğmesini kullanarak önceki veya sonraki sayfaya ilerleyin.

- **Go Page:** İstenen sayfaya gider.

0 3 /14 page

1. **Go Page**'e <, > düğmeleri ile gidin ve $\wedge$ düğmesine basın.

2. $\wedge$, $\vee$, <, > düğmelerine basarak istenilen sayfayı seçin ve **OK** düğmesine basın.

- **Zoom:** Yaklaştırır veya uzaklaştırır.

100 % - + horizontal array vertical array OK

1. **Zoom** seçeneğine <, > düğmeleri ile gidin ve $\wedge$ düğmesine basın.

2. $\wedge$, $\vee$ düğmelerine basarak istenilen sayfayı seçin ve **OK** düğmesine basın.

- **Gizle:** Menüyu kapatır.

- Tam ekran boyutunda menüyü tekrar görebilmek için **MENU** düğmesine basın.

Bilgi

Desteklenen Monitör Ekranı

* Aşağıdaki tabloda projektör tarafından desteklenen ekran formatları listelenmektedir.

Format	Dikey Frekans (Hz)	Yatay Frekans (kHz)
640X350	70.09Hz	31.468kHz
640X350	85.08Hz	37.861kHz
640X400	85.08Hz	37.861kHz
720X400	70.08Hz	31.469kHz
720X400	85.03Hz	37.927kHz
640X480	59.94Hz	31.469kHz
640X480	72.80Hz	37.861kHz
640X480	75.00Hz	37.500kHz
640X480	85.00Hz	43.269kHz
800X600	56.25Hz	35.156kHz
800X600	60.31Hz	37.879kHz
800X600	72.18Hz	48.077kHz
800X600	75.00Hz	46.875kHz
800X600	85.06Hz	53.674kHz
1024X768	60.00Hz	48.363kHz
1024X768	70.06Hz	56.476kHz
1024X768	75.02Hz	60.023kHz
1024X768	84.99Hz	68.677kHz
1152X864	60.05Hz	54.348kHz
1152X864	70.01Hz	63.995kHz
1152X864	75.00Hz	67.500kHz
1280X960	60.00Hz	60.000kHz
1280X960	85.00Hz	85.940kHz
1280X1024	60.02Hz	63.981kHz
1280X1024	75.025Hz	79.976kHz
1400X1050	60.00Hz	65.317kHz
1600X1200	60.00Hz	74.479kHz

- * Projektör giriş sinyalini desteklemediğinde, ekranda "**Invalid Format**" mesajı görüntülenir.
- * Projektör, Tak & Çalıştır işlevi olarak DDC1/2B tipini destekler. (Bilgisayar monitörünün otomatik olarak tanınması)
- * Desteklenen kişisel bilgisayar senkronizasyon sinyalleri: Ayrı tip senkronizasyon.
- * En iyi resim kalitesini elde etmek için, PC grafik kartını 1024x768'e ayarlayın.

< DVD/DTV Girişi >

Sinyal	Komponent-*1	HDMI-*2
NTSC (60 Hz)	480i	X
	480p	O
	720p	O
	1080i	O
	1080p	O
PAL (50 Hz)	576i	X
	576p	O
	720p	O
	1080i	O
	1080p	O
24 / 30 Hz	1080p	O
50 / 60 Hz	1080p	O

- * Kablo tipi
- 1- RGB to Component kablosu
- 2- HDMI Kablosu

Bakım

* Projektör çok az bakım gerektirir. Üzerindeki tüm tozlar veya lekeler ekranda görüneceğinden, lensi temiz tutmalısınız. Değiştirilmesi gereken parça olduğunda, satıcınızla temasa geçin. Projektörün herhangi bir yerini/parçasını temizlerken, her zaman için ilk olarak gücü kapatın ve projektörün fişini prizden çekin.

Lensin temizlenmesi

Yüzeyinde toz veya leke bulunması durumunda, her zaman lensi temizlemelisiniz. Ürünü hafifçe temizlemek için lütfen bir sprey veya temizleme bezi kullanın. Lütfen önerilen sprey veya lens temizleme ürünlerini kullanın. Lensi temizlemek için, az miktarda temizleme ürününü bir pamuk parçası veya bez üzerine damlatarak lensi temizleyin. Ürünün lens üzerine sıkılması durumunda temizleme sıvısının lens kenarlarından içeri girebileceğini lütfen unutmayın.

Projektör Gövdесinin Temizlenmesi

Projektör gövdesini temizlemek için ilk olarak güç kablosunun fişini prizden çekin. Kiri veya tozu çıkarmak için gövdeyi yumuşak, kuru ve tiftiksiz bir bezle silin. İnatçı kir veya lekeleri çıkarmak için yumuşak bir bez su ve nötr bir deterjanla hafifçe ıslatın ve gövdeyi bu bezle silin.

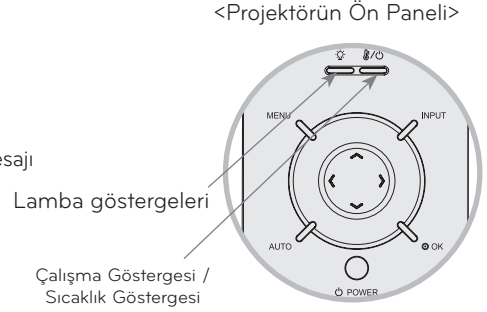
Gövdenin deformasyonuna veya renginin atmasına neden olabileceğinden; alkol, benzen, tiner veya başka kimyasal madde içeren deterjanlar kullanmayın.

Lambanın Değiştirilmesi

Lamba Değişimi

Lambanın değişim aralığı, Projektörün kullanıldığı ortama bağlı olabilir. Menü (sayfa 38)'de Lamba Süresi bölümünde kullanılan lamba süresini görebilirsiniz. Aşağıdaki durumlarda lambayı değiştirmeniz gerekir:

- * Yansıtılan görüntüler daha koyu olmaya veya bozulmaya başladığında.
- * Lamba göstergesi kırmızı renkte yandığında.
- * Projektör açıldığında ekranda "Replace the lamp" (Lambayı değiştir) mesajı görüntülendiğinde.



Lambayı değiştirirken dikkatli olun

- Gücü kapatmak için kontrol panelindeki veya uzaktan kumanda üzerindeki POWER (GÜÇ) düğmesine basın.
- Çalışma gösterge LED'i turuncu olarak yanıp söndüğünde, çalışma gösterge LED'i sürekli olarak turuncu renkte yanana kadar elektrik bağlantısını kesmeyin.
- Değiştirmeden önce lambanın 1 saat süreyle soğumasını bekleyin.
- Yalnızca LG Electronics Servis Merkezi'nden alınan aynı tipteki bir lamba ile değiştirin. Başka üreticilere ait bir lambanın kullanılması, Projektörde ve lambada hasara yol açabilir.
- Lambayı yalnızca değiştirme işlemi sırasında çıkarın.
- Lamba ünitesini çocukların ulaşamayacağı yerlerde saklayın. Lambayı kalorifer, soba gibi ısı kaynaklarından uzak tutun.
- Yangın riskini azaltmak için lambayı sıvıya veya yabancı maddelere maruz bırakmayın.
- Lambayı herhangi bir ısı kaynağının yakınına yerleştirmeyin.
- Yeni lambanın vidalarla sıkıca sabitlenmiş olduğundan emin olun. Aksi takdirde görüntü koyu olabilir veya yüksek yangın riski söz konusu olabilir.
- Lamba ünitesinin camına asla dokunmayın, aksi takdirde görüntü kalitesi azalabilir veya lambanın ömrü kısalsabilir.

Yedek Lamba ünitesi almak için

Lamba model numarası 54. sayfada verilmiştir. Lamba modelini kontrol edin ve lambayı bir LG Electronics Servis Merkezinden satın alın. Başka üreticiye ait bir lambanın kullanılması projektörde hasara yol açabilir.

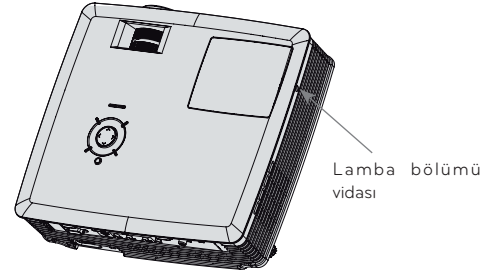
Lamp unit disposal

Kullanılmış lambayı LG Electronics Servis Merkezi'ne iade edin.

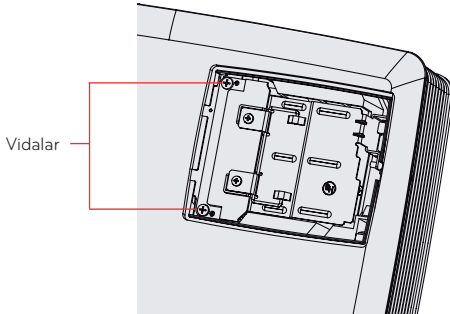
- 1** Projektörü kapatın ve güç kablosunun fişini elektrik prizinden çekin.
Projektörü dikkatlice, destekli/sağlam bir yüzey üzerine yerleştirin.

(Kullanılmış lambayı projektörden çıkarmadan önce, lambanın 1 saat boyunca soğumasını bekleyin.)

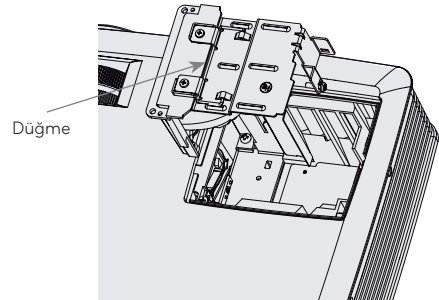
- 2** Tornavida ile lamba kapağındaki vidayı sökün.



- 3** Lamba kapağını çıkardıktan sonra tornavidayla lamba bölümündeki iki sabitleme vidasını sökün.



- 4** Lambayı projektörden çıkarın.



- 5** Kolu yavaşça dışarı çekin ve lamba bölümünü çıkarın.

- 6** Yeni lambayı yavaşça doğru konumuna yerleştirin. Doğru şekilde yerleştirildiğinden emin olun.

- 7** Adım 3'te çıkardığınız vidaları sıkın. (İyice sıkıldıklarından emin olun.)

- 8** Lamba kapağını kapatın ve kapağı sabitlemek için 2. adımdaki vidaları takıp sıkın.
(Lamba kapağı doğru takılmadığında ünite açılmaz.)

Note!

Başka üreticilerin lambalarının kullanılması projektör ve lambaya zarar verebilir. Lamba kapağının sıkıca sabitlendiğinden emin olun. Lamba kapağı doğru takılmadığında ünite açılmaz. Ünite buna rağmen açılmazsa, bir LG Yetkili Servis Merkezi ile temasa geçin.

Projektör lambası kontrolüne ilişkin bilgiler

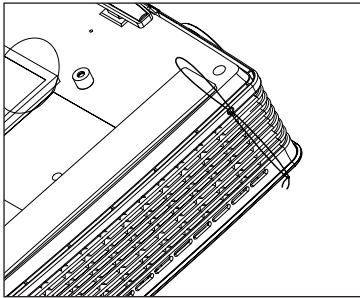
⚠ UYARI:

- * Projektörü açtıktan sonra en az 5 dakika boyunca kapatmayın.
- Sıkça yapılan Açma/Kapatma işlemi, lamba işlevinde arızaya neden olabilir.
- * Projektörü ve soğutma fanını açarken güç kablosunu cihazdan/prizden çıkartmayın.
- Bu, lambanın kullanım ömrünün azalmasına ve hasar görmesine yol açabilir.
- * Projektörün kullanım ömrü önemli ölçüde kullanıldığı ortama ve kullanım koşullarına bağlı olabilir.
- * Projektörde yüksek basınçlı cıva içeren lamba kullandığından, çok dikkatli olmak gereklidir. Kullanım sırasında cihazın darbe alması veya hatalı kullanılması lambanın patlamasına yol açabilir.
- * Değiştirilmesi gereken aralıktan daha uzun süre boyunca lambayı kullanmaya devam ederseniz, lamba patlayabilir.
- * Lamba patladığında aşağıdaki adımlar izlenmelidir.
- Hemen güç kablosunun fişini prizden çekin.
- Hemen ortamı havalandırın (Havalandırma).
- En yakın servis merkezinde ürünün durumunu kontrol ettirin ve gerektiğinde lambayı yenisiyle değiştirilmesini sağlayın.
- Yetkili teknisyen olmadan ürünü kendiniz demonte etmeyi denemeyin.

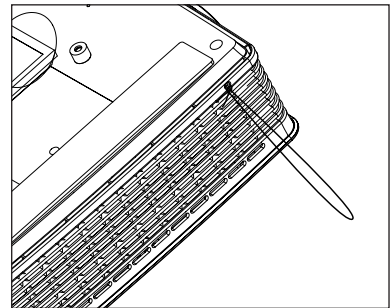
Lens kapağının projektöre yerleştirilmesi

Lens kapağının yerleştirilmesi

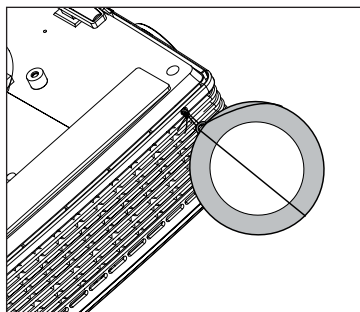
- 1 Aksesuar olarak ürünle birlikte verilen lens kapağını ve şerit bandı hazırlayın.



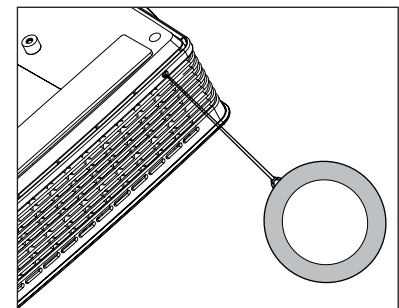
- 2 Bandın düğüm olmayan ucunu projektörün lens kısmının alt tarafında bulunan deliğe geçirin.



- 3 Bandı projektörün deliğinden lens kapağının deliğine bağlayın ve ardından lens kapağını bant tutucu şeridinin içinden geçirin.



- 4 Aşağıdaki şekilde düzgün biçimde takılmış lens kapağı ve bant gösterilmektedir.



NOT

Teknik Özellikler

MODEL	BX327 (BX327-JD)
Çözünürlük	1024 (Yatay) x 768 (Dikey) piksel
Yatay / Dikey Oranı	4:3 (yatay:dikey)
Panel boyutu (mm)	13.97
Projeksiyon mesafesi (Ekran boyutu)	1,6m ~ 10m (101,6cm ~ 635,0cm)
Projeksiyon telafi oranı	115 %
Uzaktan kumanda mesafesi	6 m
Video uyumluluğu	NTSC/PAL/SECAM/NTSC4.43/PAL-M/PAL-N/PAL-60
Güç	AC 100 - 240V~50/60Hz, 3.0A
Audio Çıkış	5W + 5W
Yükseklik (mm)	90,5 (ayaksız), 80 (ayaklı)
Genişlik (mm)	291.5
Uzunluk (mm)	260
Ağırlık (kg)	3.5
USB Aygıtı	5 V, 0.5 A (max)

Çalıştırma Koşulları

Sıcaklık

Çalışma sırasında: 0°C ~ 40°C
Saklama veya nakliye sırasında: -20°C ~ 60°C

Nem

Çalışma sırasında: %0 ~ %80 bağıl nem
Çalışmadığı sırada: %0 ~ %85 bağıl nem

Projektör Lambası

Lamba modeli

AJ-LBX3A

Lamba güç tüketimi

230W

Açık Kaynak Yazılım Bildirimi

Bu ürün içerisinde kullanılan ve aşağıda yer alan GPL çalıştırılabilirleri ve LGPL, MPL kitaplığı GPL2.0/LGPL2.1/MPL1.1 Lisans Sözleşmelerine tabidir.

GPL ÇALIŞTIRILABİLİRLERİ:

Linux kernel 2.6, busybox, lzo, u-boot

LGPL KİTAPLIĞI:

uClibc

MPL KİTAPLIĞI:

nanox

LG Electronics size kaynak kodunu bir CD-ROM üzerinde, böyle bir dağıtımı yapılabilmesi (CD, nakliye, taşıma) için gerekli meblağ karşılığında aşağıdaki e-posta adresine yapacağınız isteğe karşın gönderecektir: opensource@lge.com

Bu teklif, ürünün LG Electronics tarafından dağıtımına başlanmasından itibaren üç (3) yıl için geçerlidir.

Bu ürünle birlikte verilen CD-ROM'dan GPL, LGPL ve MPL lisanslarının bir kopyasını edinebilirsiniz.

Ayrıca GPL, LGPL lisanslarının çevirilerine şu adreslerden ulaşabilirsiniz; <http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0-translations.html>,

<http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/lgpl-2.1-translations.html>.

Bu ürün ayrıca aşağıdaki unsurları da içermektedir:

- ▶ cmap: copyright © 1990-1998 Adobe Systems Incorporated.
- ▶ GIF LZW Decoder: copyright © 1987, by Steven A. Bennett
- ▶ md5: copyright © 1991-2, RSA Data Security, Inc
- ▶ jpeg: Independent JPEG Group, telif hakkı © 1991 – 1998, Thomas G. Lane.
- ▶ libpng: copyright © 2004 Glenn Randers-Pehrson
- ▶ OSSP str - String Handling:
 - copyright © 1999-2005 Ralf S. Engelschall <rse@engelschall.com>
 - copyright © 1999-2005 The OSSP Project <http://www.ossproject.org/>
- ▶ random number generator : copyright © 1990, 1993 The Regents of the University of California.
- ▶ Standard C functions
 - copyright © 1998 Softweyr LLC.
 - copyright © 1988, 1993 The Regents of the University of California.
- ▶ tinyxml: copyright © 2000-2006 Lee Thomason
- ▶ zlib: copyright © 1995-2002 Jean-loup Gailly and Mark Adler.

Tüm hakları saklıdır.

Bu yazılımın ve ilgili belge dosyalarının ("Yazılım") bir kopyasını edinen kişilere, yazılımı kullanma, kopyalama, değiştirme, birleştirme, yayınlama, dağıtma, alt lisans yapma ve/veya Yazılım'ın kopyalarını satma hakları dahil olmak üzere Yazılım uygulamalarını kullanma hakkının ücretsiz olarak sağlanması ve Yazılımın tedarik edildiği kişilere bu yönde izin verilmesi aşağıdaki koşullara tabidir.

YAZILIM, TİCARETE UYGUNLUK, BELİRLİ BİR AMACA UYGUNLUK VE İHLAL ETMEME GARANTİSİ GİBİ (ANCAK BUNLARLA SINIRLI OLMAKSIZIN) AÇIK VEYA GİZLİ HERHANGİ BİR GARANTİ SAĞLANMAKSIZIN "OLDUĞU GİBİ" SUNULMAKTADIR. YAZARLAR VEYA TELİF HAKKI SAHİPLERİ, YAZILIM VEYA YAZILIMIN KULLANIMI VEYA YAZILIMLA İLGİLİ DİĞER UYGULAMALARDAN KAYNAKLANAN VEYA BU UYGULAMALARLA BAĞLANTILI VEYA BAĞLANTISIZ OLARAK OLUŞAN HASARLARDAN VE DİĞER YÜKÜMLÜLÜKLERDEN KONTRAT, HAKSIZ FİİL VEYA DİĞER YOLLARLA SORUMLU TUTULAMAZ.



Projektöre ait model ve seri numarası projektörün arka tarafında ve yan taraflardan birisi üzerinde yer almaktadır. Bakıma gereksinim duyulduğunda kullanmak üzere bilgileri aşağıı kaydedin.

MODEL _____

SERİ _____