



W2000

Dijital Projektör

Ev Sinema Serileri

Kullanıcı Kılavuzu

# İçindekiler

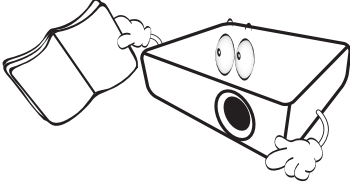
Önemli güvenlik talimatları.....	3
Genel Bakış .....	6
Projektörün özellikleri .....	6
Ambalaj içeriği .....	7
Standart aksesuarlar .....	7
Opsiyonel aksesuarlar .....	7
Projektörün dış görünümü .....	8
Kumandalar ve işlevleri .....	9
Kontrol paneli.....	9
Uzaktan kumanda.....	10
Kurulum .....	12
Konum seçimi.....	12
İstenen görüntü boyutunun elde edilmesi .....	13
Projeksiyon boyutları .....	13
Projeksiyon lensinin dikey kaydırılması .....	14
Bağlantı.....	15
Video donanımına bağlanması.....	15
HDMI cihazlarının bağlanması .....	15
Akıllı cihazların bağlanması .....	16
Komponent video cihazlarının bağlanması .....	16
Video cihazlarının bağlanması .....	17
Bilgisayara bağlanması .....	17
Bir kablosuz Full HD Kitine bağlanması (WDP02).....	18
Çalıştırma .....	19
Projektörün açılması.....	19
Projektörün kapatılması.....	21
Projektörün güvenliğini sağlama.....	21
Bir güvenlik kablosu kilidi kullanma .....	21
Şifre fonksiyonunun kullanımı.....	21
Giriş kaynağının seçilmesi.....	24
Giriş kaynağının yeniden adlandırılması .....	24
Yansıtılan görüntünün ayarlanması.....	25
Yansıtma açısının ayarlanması .....	25
Görüntüyü otomatik olarak ayarlama .....	25

Görüntü boyutu ve netliğin hassas olarak ayarlanması .....	25
Çarpıklığın düzeltilmesi .....	26
Menü Fonksiyonları .....	27
OSD Menüleri hakkında.....	27
<b>Temel OSD menüsünün kullanımı.....</b>	<b>29</b>
Temel OSD menüsü - giriş sinyalleri bağlı olarak .....	29
Temel OSD menüsü - giriş sinyalleri bağlı olmadan .....	32
<b>Gelişmiş OSD menüsünün kullanımı.....</b>	<b>33</b>
<b>Resim</b> menüsü .....	34
<b>Ses Ayarı</b> menüsü.....	38
<b>Ekran</b> menüsü .....	39
<b>SİSTEM KURULUMU : Basit</b> menüsü .....	41
<b>SİSTEM KURULUMU : Gelişmiş</b> menüsü .....	42
<b>Bilgi</b> menüsü .....	44
<b>Gelişmiş</b> OSD menü yapısı .....	45
Bakım .....	47
Projektörün bakımı.....	47
Lamba bilgileri.....	48
Lambanızın saatini öğrenme .....	48
Lamba ömrünün uzatılması .....	48
Lamba değiştirme zamanı .....	49
Lambanın değiştirilmesi .....	50
Göstergeler .....	52
Sorun Giderme.....	54
Teknik Özellikler.....	55
Projektörün teknik özellikleri .....	55
Boyutlar.....	56
Tavana montaj.....	56
Zamanlama çizelgesi.....	57
Garanti ve Telif Hakkı Bilgileri.....	63
Garanti .....	63
Telif Hakkı .....	63
Feragat.....	63

# Önemli güvenlik talimatları

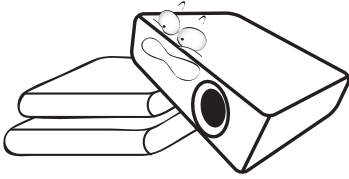
Projektörünüz, en son bilgi teknolojisi donanımı güvenlik standartlarını karşılayacak şekilde tasarlanmış ve test edilmiştir. Ancak, bu ürünün güvenli kullanıldığından emin olmak için, bu kullanma kılavuzunda ve ürün üzerindeki işaretlerde söz edilen talimatları izlemek önemlidir.

1. Lütfen projektörünüzü çalıştırmadan önce bu kullanma kılavuzunu okuyun. Bu kılavuzu daha sonra başvurmak üzere güvenli bir yerde saklayın.

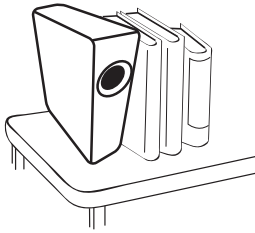


2. Projektörü çalışması sırasında daima düz, yatay bir yüzeye yerleştirin.

- Projektörü dengesiz bir tekerlekli sehpanın, standın ya da masanın üzerine koymayın, çünkü; bu durumda düşebilir ve hasar görebilir.
- Projektörün yakınında yanıcı maddeler bulundurmayın.
- Sola veya sağa 10 dereceden, öne veya arkaya 15 dereceden fazla eğildiği açılarda kullanmayın.

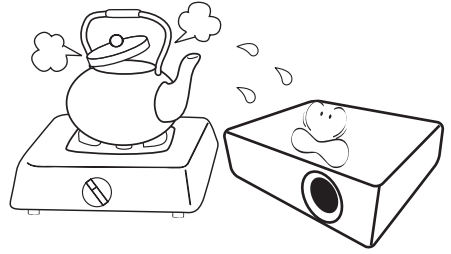


3. Projektörü bir kenarı üzerinde dik şekilde saklamayın. Aksi takdirde projektör düşerek yaralanmaya yol açabilir veya hasar görebilir.

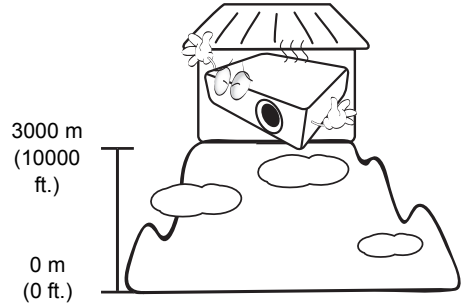


4. Projektörü aşağıdaki ortamlardan hiçbirine yerleştirmeyin.

- Havalandırması yetersiz veya dar olan alanlar. Duvarlardan en az 50 cm açıklık bırakın ve projektör etrafında serbest hava dolaşımı olmasını sağlayın.
- Tüm camları kapalı bir otomobilin içi gibi sıcaklığın aşırı derecede yüksek olabileceği yerler.
- Aşırı nem, toz veya sigara dumanının optik parçaları kirleterek projektörün hizmet ömrünü kısalttığı ve ekranı kararttığı yerler.

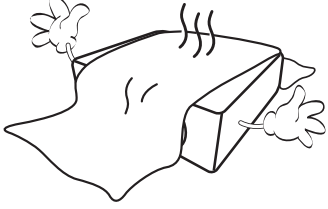


- Yangın alarmlarına yakın yerler.
- 35°C / 95°F üzerinde bir ortam sıcaklığına sahip yerler.
- Denizden yüksekliği 3000 m'den (10000 fit) fazla olan yerler.

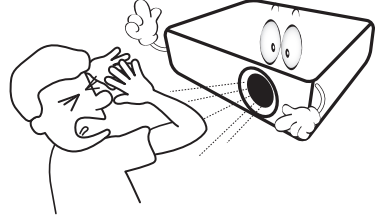


5. Projektör açıkken (hatta bekleme modunda iken), havalandırma deliklerinin önünü kapatmayın.

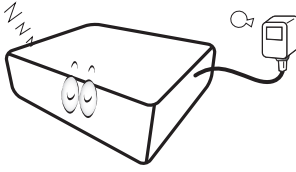
- Projektörün üzerini bir şeyle örtmeyin.
- Projektörü battaniye, yatak veya diğer yumuşak yüzeylere koymayın.



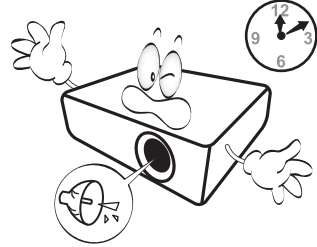
9. Projektör çalışırken doğrudan lensine bakmayın. Bu görüşünüze zarar verebilir.



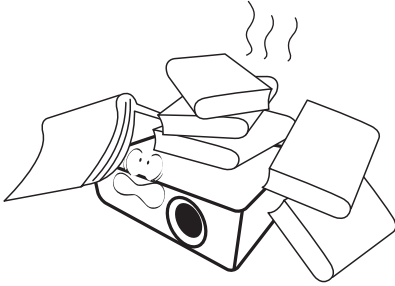
6. Şebeke geriliminin  $\pm 10$  volt dalgalanabileceği veya kesilebileceği bölgelerde projektörü durumunuza uygun olarak, bir güç dengeleyicisi, dalgalanma koruyucusu veya kesintisiz güç kaynağı (UPS) üzerinden bağlamanız tavsiye edilir.



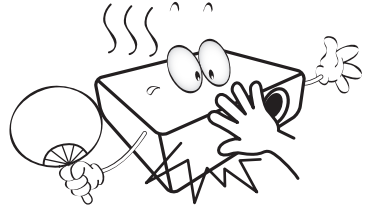
10. Projektör lambasını, nominal lamba ömrünün ötesinde çalıştırmayın. Lambaların belirtilen kullanım ömrünün üzerinde kullanılması, onların nadiren de olsa kırılmalarına yol açabilir.



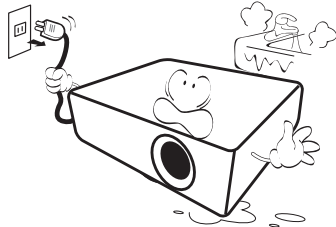
7. Projektörün üzerine basmayın veya herhangi bir nesne koymayın.



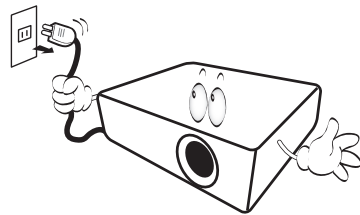
11. Lamba çalışırken çok sıcak hale gelmektedir. Lamba aksamını değiştirmeden önce, projektörü yaklaşık 45 dakika soğumaya bırakın.



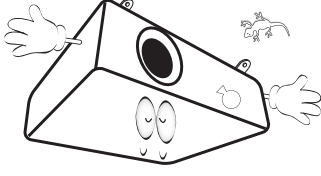
8. Projektörün yakınına veya üzerine sıvı koymayın. Projektörün üzerine dökülen sıvılar, garantinizi geçersiz hale getirebilir. Projektör ıslanırsa, fişini prizden çekin ve projektörün onarılması için BenQ'yu arayın.



12. Projektör soğuyuncaya ve güç kaynağından ayrılıncaya kadar, asla lamba aksamını değiştirme girişiminde bulunmayın.



13. Bu projektör, tavana monte edilen tesisat için ters görüntü çıkışı yeteneğine sahiptir. Montaj için, yalnızca BenQ'nun Tavana Montaj Kitini kullanın.



## ⚠️ Projektörün tavana monte edilmesi

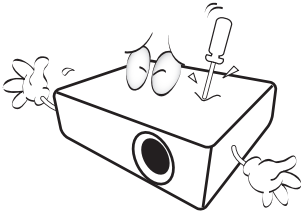
Eğer projektörünüzü tavana yerleştirmek istiyorsanız, doğru boyda BenQ projektör tavan montaj kitini kullanmanızı, kitin dikkatli ve güvenli bir şekilde takıldığından emin olmanızı tavsiye ediyoruz.

Eğer BenQ haricinde bir markanın projektör tavan montaj kitini kullanıyorsanız, yanlış ebat ya da vida boyu yüzünden doğacak bağlantı hataları projektörün tavandan düşme riskine ve güvenlik problemlerine yol açacaktır.

BenQ projektörünüzü aldığınız yerden, BenQ projektör tavan montaj kitini de temin edebilirsiniz. BenQ ayrıca, ek olarak Kensington kilit uyumlu güvenlik kablosu almanızı ve hem Kensington kilit yuvasına hem de tavan montaj kiti desteğine dikkatlice takmanızı tavsiye eder. Bu, eğer projektör bağlantı kiti gevşerse, tutmada ikinci bir rol üstlenecektir.

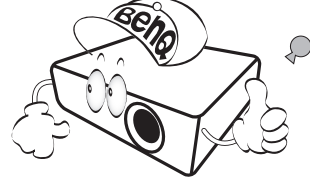
14. Bu projektörü parçalarına ayırmaya çalışmayın. Projektörün içerisinde elektrik yüklü parçalarıyla temas etmeniz halinde, ölüme neden olabilecek yüksek gerilime maruz kalabilirsiniz. Kullanıcının bakımını yapabileceği tek parça lambadır. Bkz. sayfa 50.

Hiçbir koşulda diğer kapakları açmaya veya çıkarmaya çalışmayın. Servis için yalnızca uygun kalifiye profesyonel servis personeline baş vurun.



- ⚠️ Lütfen ileride taşıma ihtimaline karşı, projektörün orijinal kutusunu saklayın. Kullanımdan sonra projektörü paketlemeniz gerekirse, projeksiyon lensini uygun bir pozisyona getirin, lens tamponunu lenslin etrafına yerleştirin ve taşıma sırasında zarar görmemesi için, lens tamponunu ve projektör tamponunu birlikte takın.

15. Bakım ya da onarım gerektiğini düşündüğünüzde, projektörü yalnızca uygun şekilde nitelikli bir teknisyene götürün.



## Nem yoğunlaşması

Asla projektörü soğuk bir yerden sıcak bir yere taşıdığınızda hemen çalıştırmayın. Projektör bu tip bir sıcaklık değişimine maruz kaldığında, önemli dahili parçaların üzerinde nem yoğunlaşması olabilir. Projektörü olası bir hasardan korumak için, sıcaklıkta ani değişiklik olan durumlarda, projektörü en az 2 saat kullanmayın.

## Uçucu sıvılardan kaçının

Böcek ilacı veya belirli temizleyici tipleri gibi uçucu sıvıları projektörün yanında kullanmaktan kaçının. Kauçuk ya da plastik maddelerin uzun süre projektörle temas etmesine izin vermeyin. Bunlar, projektörün dış yüzeyi üzerinde iz bırakacaklardır. Kimyasal işlem görmüş bir bezle temizliyorsanız, temizleme ürününün emniyet talimatlarına uyduğunuza emin olun.

## Atma

Bu ürün, insan vücuduna ve çevreye zararlı olan aşağıdaki materyalleri içerir.

- Lehimin içinde bulunan kurşun.
- Lambada kullanılan cıva.

Ürünü ya da kullanılmış lambaları atmak için, yönetmelikleri öğrenmek amacıyla, yerel çevre makamlarına başvurun.

# Genel Bakış

## Projektörün özellikleri

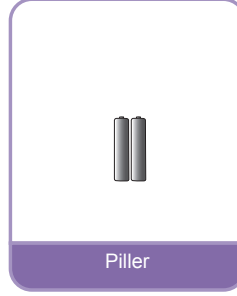
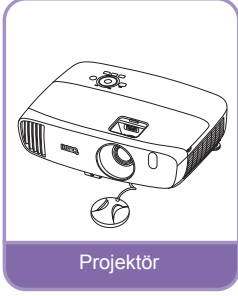
- **Tam HD uyumlu**  
Projektör, Standart Çözünürlüklü TV (SDTV) 480i, 576i, Geliştirilmiş Çözünürlüklü televizyon (EDTV) 480p, 576p ve Yüksek Çözünürlüklü TV (HDTV) 720p, 1080i/p 60Hz formatlarıyla uyumludur, 1080p formatı gerçek 1:1 görüntü üretimi sağlar.
- **Yüksek görüntü kalitesi**  
Projektör, yüksek çözünürlüğü, mükemmel ev sineması parlaklığı, yüksek zıtlık oranı, canlı renkleri ve zengin gri tonlamalı görüntü üretimi sayesinde, mükemmel görüntü kalitesi sunar.
- **Canlı renk üretimi**  
Projektörde, daha az segmentli renk tekeri ile elde edilemeyen, gerçekçi renk derinliğini ve aralığını üretmek için, 6 segmentli bir renk tekeri bulunur.
- **Sinema (REC. 709)**  
Bu mod, dünya çapındaki HDTV standardını doğru ses ve düşük parlaklık seviyesinde derin kontrastla tamamlayarak ve ticari bir sinemada olsa bile tamamen karanlık bir ortamda film gösterimleri için uygundur.
- **Zengin gri tonlama**  
Karanlık bir ortamda izlendiğinde, otomatik gamma kontrolü, gölgelerde, gece ya da karanlık sahnelerde detayları ortaya çıkaran mükemmel gri tonlamalı bir ekran sunar.
- **İkili OSD**  
İki tip OSD menüsü, değişik kullanım senaryosu için tasarlanmıştır: **Temel** OSD sezgisel ve kolay iken, **Gelişmiş** OSD gelişmiş ayarlamaların tam yelpazesini sunar.
- **Geniş çeşitlilikte giriş ve video formatları**  
Projektör, komponent video, kompozit video, kişisel bilgisayar (Mac ve PC), HDMI kaynağı, MHL uyumlu bilgisayar cihazları ve otomatik ekran ve ortam aydınlatma sistemlerine bağlantı için çıkış tetikleyici de dahil olmak üzere video, bilgisayar ve akıllı ekipmanlarınız için geniş çeşitlilikte bağlantı girişi destekler.
- **ISF sertifikalı kalibrasyon kontrolü**  
Daha yüksek bir performans standardı elde etmek için, projektörde OSD menüsünde, yetkili ISF kurulumcularının profesyonel ayarlama hizmetini gerektiren ISF NIGHT (ISF GECE) ve ISF DAY (ISF GÜNDÜZ) modu ayarları bulunur.
- **3D özelliği**  
3D filmleri, videoları ve spor karşılaşmalarını HDMI üzerinden resimlerin derinliklerini sunarak daha gerçekçi ve keyifli bir şekilde izlemenizi sağlamak için.
- **Ses geliştiricili dahili oda hoparlörleri**  
Ses girişi bağlantısı yapıldığında karışık mono ses sunan dahili hoparlörler.
- **Sezgisel lens kaydırması**  
Lens kaydırma tekeri üzerindeki sezgisel kontrol, projektörünüzün kurulmasında size esneklik sağlar.
- **SmartEco**  
SmartEco™ teknolojsi **SmartEco** modu seçildiğinde, içeriğin parlaklık seviyesine bağlı olarak lambanın enerji tüketiminde %70'e kadar tasarruf sağlar.

# Ambalaj içeriği

Paketi dikkatli bir şekilde açın ve aşağıda gösterilen parçaların bulunduğundan emin olun. Satın aldığınız bölgeye bağlı olarak, aşağıdaki parçaların hepsi pakette bulunmayabilir. Lütfen satın aldığınız yerle bunu kontrol edin.

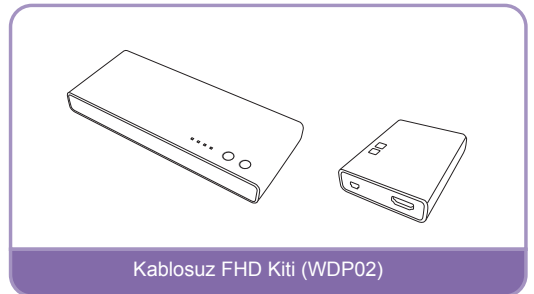
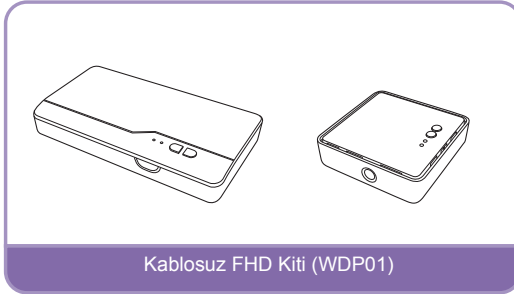
## Standart aksesuarlar

☞ Bazı aksesuarlar bölgeden bölgeye farklılık gösterebilir.



\*Garanti kartı sadece bazı bölgelerde sunulmaktadır. Lütfen ayrıntılı bilgiler için bayiinizle temasa geçin.

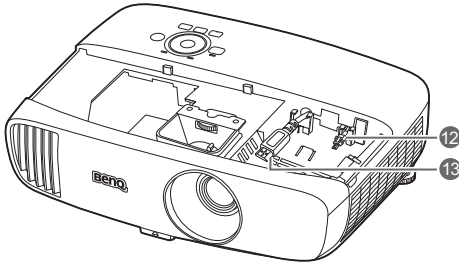
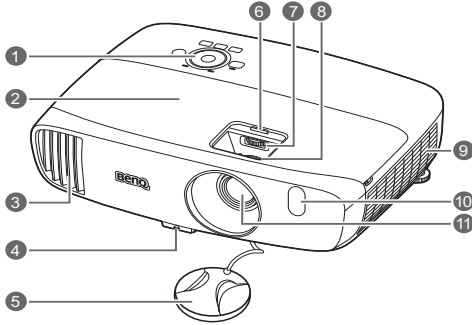
## Opsiyonel aksesuarlar



\* WDP02, 2016 yılının ilk yarısında piyasaya sürülecek olan bir modeldir. İlgileniyorsanız lütfen BenQ websitesindeki sürüm bilgilerini kontrol edin. Daha fazla ayrıntı için bkz. [Bir kablosuz Full HD Kitime bağlanması \(WDP02\)](#).

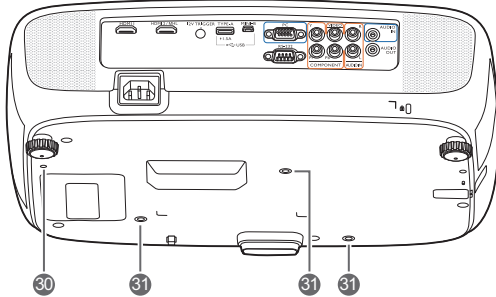
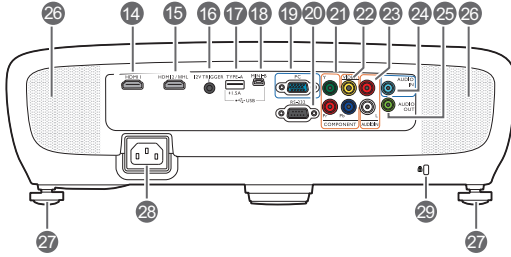
# Projektörün dış görünümü

## Önden ve üstten görünüş



## Arkadan ve alttan görünüş

Daha fazla bilgi için bkz., [Video donanımına bağlanması.](#)



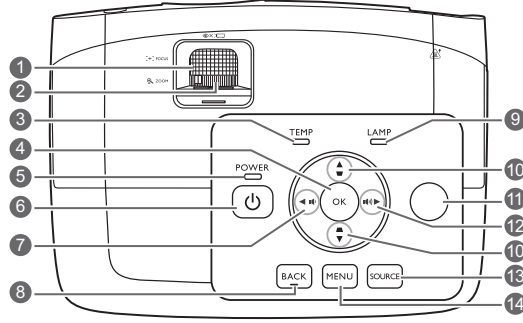
1. Kontrol paneli (Detaylar için, bkz. [Kontrol paneli.](#))
2. Lamba kapağı
3. Havalandırma deliği (sıcak hava çıkışı)

4. Hızlı bırakma düğmesi
5. Lens kapağı
6. Lens bölmesi kapağı
7. Lens kaydırma tekeri
8. Odak ve Yakınlaştırma halkaları
9. Havalandırma deliği (soğuk hava girişi)
10. Ön IR sensörü
11. Projeksiyon lensi
12. USB Mini-B kablosu  
Bir Kablosuz FHD alıcıya bağlantı yapar.
13. HDMI Kablosu
  - Bir Kablosuz FHD alıcıya bağlantı yapar.
  - Bir HDMI Dişi-Dişi adaptör üzerinden bir MHL program kilidine bağlantı yapar.
14. HDMI giriş portu
15. MHL/HDMI ikili mod portu  
MHL veya HDMI uyumlu cihazlara bağlantı yapar ve projektöre güç beslemesi olduğu sürece bağlı olan MHL uyumlu cihazı şarj eder.
16. 12VDC çıkış terminali  
Bir elektrik siperi veya ışık kontrolü vb. gibi harici aygıtlara güç sağlar.
17. USB Tip-A portu  
Wireless FHD Kitin (seçeneğe bağlı aksesuar) alıcı kutusunu şarj eder.
18. USB Mini-B portu  
Servis için kullanılır.
19. RGB (PC)/Komponent video (YPbPr/YCbCr) sinyal giriş jakı
20. RS-232 kontrol portu  
Bir PC veya ev sineması kontrol/otomasyon sistemi ile ara bağlama yapar.
21. Komponent Video girişleri (RCA)  
Y/Pb/Pr veya Y/Cb/Cr video sinyalini destekler.
22. Video giriş jakı
23. Ses (sol/sağ) giriş jakları
24. Ses giriş jakı
25. Ses çıkışı jakı
26. Hoparlör ızgaraları
27. Arka ayarlayıcı ayakları
28. AC Güç kablosu girişi
29. Kensington kilit yuvası
30. Kablosuz FHD Kiti montaj deliği (WDP01)
31. Tavan montaj delikleri



# Kumandalar ve işlevleri

## Kontrol paneli



### 1. Odak halkası

Yansıtılan görüntünün odağını ayarlar.

### 2. Yakınlaştırma halkası

Görüntünün boyutunu ayarlar.

### 3. TEMP (SICAKLIK) uyarı lambası

Projektörün sıcaklığı çok yükseldiğinde yanar.

### 4. OK (Tamam)

Seçilen ekrandan kumanda (OSD) menü ögesini onaylar.

### 5. POWER (GÜÇ) göstergesi ışığı

Projektör çalışır haldeyken yanar veya yanıp söner.

### 6. POWER (GÜÇ)

Projektörün durumunu bekleme modu ile açık arasında değiştirir.

### 7. Sol/ Sağ

- Projektör ses düzeyini azaltır.
- **2D Keystone (2D Temel taşı)** penceresi görüntülendiğinde bir açılı yansıtmanın sonucu olarak görüntü bozulmasını manüel olarak düzeltir.
- Ekrandan Kumanda (OSD) menüsü etkinleştirildiğinde, #7, #10 ve #12 düğmeleri istenen menü öğelerini seçmek ve ayar yapmak için yönlü oklar olarak kullanılır.

### 8. BACK (GERİ)

Önceki OSD menüsüne geri döner, menü ayarlarından çıkar ve ayarları kaydeder.

### 9. LAMP (LAMBDA) göstergesi ışığı

Lambanın durumunu gösterir. Lambada bir sorun meydana geldiğinde ışık yanar veya yanıp söner.

### 10. Çarpıklık/OK tuşları (▲ / ▼, ▲ / ▼)

Açılı yerleştirme yüzünden meydana gelen görüntü bozulmalarını manüel olarak düzeltmek için kullanılır.

Ekrandan Kumanda (OSD) menüsü etkinleştirildiğinde, #7, #10 ve #12 düğmeleri istenen menü öğelerini seçmek ve ayar yapmak için yönlü oklar olarak kullanılır.

### 11. Üst IR uzak sensörü

### 12. Sağ / Sol

- Projektör ses düzeyini artırır.
- **2D Keystone (2D Temel taşı)** penceresi görüntülendiğinde bir açılı yansıtmanın sonucu olarak görüntü bozulmasını manüel olarak düzeltir.
- Ekrandan Kumanda (OSD) menüsü etkinleştirildiğinde, #7, #10 ve #12 düğmeleri istenen menü öğelerini seçmek ve ayar yapmak için yönlü oklar olarak kullanılır.

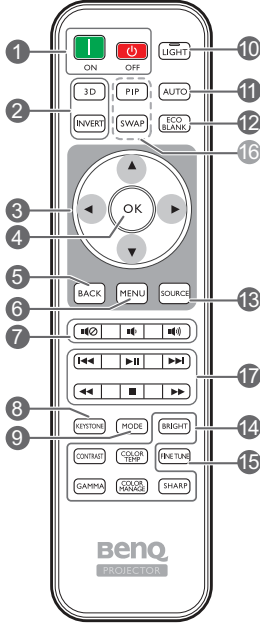
### 13. SOURCE (KAYNAK)

Kaynak seçimi çubuğunu görüntüler.

### 14. MENU (MENÜ)

- Ekrandan Kumanda (OSD) menüsüne erişir.
- Menü ayarlarından çıkar ve ayarları kaydeder.

# Uzaktan Kumanda



1. **ON (AÇIK), OFF (KAPALI)**  
Projektörün açık ve kapalı modu arasında geçiş yapar.
2. **3D, INVERT (TERS ÇEVİR)**  
3D menüsünü başlatır ve tersine çevirme özelliğini açıp kapatır.
3. **Ok tuşları (◀ Sol, ▶ Sağ, ▲ Üst, ▼ Alt)**  
Ekrandan kumanda (OSD) menüsü etkinleştirildiğinde bu tuşlar, istenen menü öğelerini seçmek ve ayarlama yapmak için yönlü oklar olarak kullanılır.
4. **OK (Tamam)**  
Seçilen OSD menü öğesini onaylar.
5. **BACK (GERİ)**  
Önceki OSD menüsüne geri döner, menü ayarlarından çıkar ve ayarları kaydeder.
6. **MENU (MENÜ)**
  - Ekrandan Kumanda (OSD) menüsüne erişir.
  - Menü ayarlarından çıkar ve ayarları kaydeder.

## 7. Ses ayarı tuşları

- : Projektörün ses seviyesini açar, kapatır.
- : Projektör ses düzeyini azaltır.
- : Projektör ses düzeyini artırır.

## 8. KEYSTONE (ÇARPIKLIK)

**2D Keystone (2D Temel taşı)** penceresini başlatır. Açılı yansıtmanın sonucu olarak görüntü bozulmasını manuel olarak düzeltmek için ▲ veya ▼ tuşlarını kullanın.

## 9. MODE (MOD)

Kullanılabilir bir görüntü modunu seçer.

## 10. LIGHT (IŞIK)

Uzaktan kumanda üzerindeki herhangi bir tuşa basıldığında LED arka ışık yanar ve yaklaşık 10 saniye yanık kalır. 10 saniye içerisinde diğer tuşlara tekrar basıldığında LED arka ışığı söner.

## 11. AUTO (OTOMATİK)

Görüntülenen resim için en iyi resim zamanlamalarını otomatik olarak belirler.

## 12. ECO BLANK (Eco Ekran Karartma)

Perdedeki resmi gizlemek için kullanılır.

## 13. SOURCE (KAYNAK)

Kaynak seçimi çubuğunu görüntüler.

## 14. Resim kalitesi ayarlama tuşları

OSD menüsünde gösterildiği gibi bu özellik tuşları aynı görevleri uygular.

## 15. FINE TUNE (İNCE AYAR)

**Renk Sıcaklığı İnce Ayarı** penceresini görüntüler. Ayrıntılar için bkz. [Renk Sıcaklığı İnce Ayarı](#).

## 16. Mevcut olmayan düğmeler

Bu düğmeler mevcut değildir: **PIP** ve **SWAP (DEĞİŞTİR)**.

## 17. HDMI CEC-uyumlu cihaz kumanda

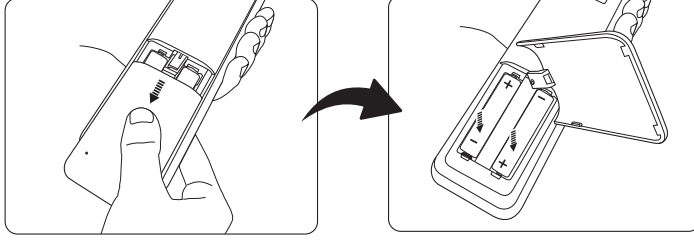
**düğmeleri (◀◀Geri, ▶▶Oynat, ▶▶İleri, ◀◀ Geri Sar, ■ Durdur, ▶▶ Hızlı İleri)**

Önceki dosyaya gider/Oynatır/Bir sonraki dosyaya gider/Geri sarar/Durdurur/Ortamin oynatılması sırasında hızlı ileri sarar. Sadece HDMI CEC-uyumlu cihazlarınızı kumanda ederken mevcuttur.

Bu ▶▶ düğme videoyu duraksatmaz.

## Uzaktan kumandanın pillerinin takılması/deđiřtirilmesi

1. Pil kapađına gsterildiđi gibi basın ve kaydırın.
2. Eski pilleri ıkartın (mevcut ise) ve iki adet AAA pili yerleřtirin. Gsterildiđi gibi pozitif ve negatif kutupların dođru konumlandırıldıđından emin olun.
3. Yerine oturuncaya kadar pil kapađını kaydırın.



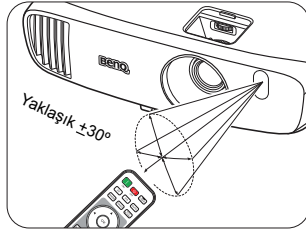
- ⚠ • **Uzaktan kumanda ve pilleri, mutfak, banyo, sauna, gneř odası veya kapalı bir otomobil gibi ařırı sıcak veya nemli ortamlarda bırakılmaktan kaının.**
- **Sadece pil reticisi tarafından tavsiye edilen pillerle veya eřdeđerleriyle deđiřtirin.**
- **Kullanılmıř pili, reticinin talimatlarına ve blgeniz iin geerli olan yerel evre dzenlemelerine gre atın.**
- **Pilleri kesinlikle ateře atmayın. Patlama tehlikesi olabilir.**
- **Eđer piller bitmiře ya da uzaktan kumandayı uzun bir sre kullanmayacaksanız, pilin akması durumunda olabilecek hasarları nlemek iin pilleri ıkartın.**

## Uzaktan kumanda etki mesafesi

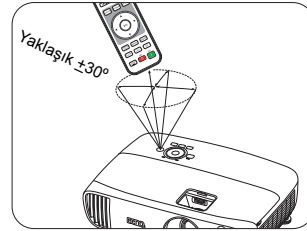
Uzaktan kumanda, dođru alıřması iin projektrn IR uzaktan kumanda algılayıcılara 30 dereceyi ařmayan bir aıyla dođrultulmalıdır. Uzaktan kumanda ile sensr arasındaki mesafe 8 metreyi (~26 fit) ařmamalıdır.

Uzaktan kumanda ile projektr zerindeki IR sensr/sensrleri arasında herhangi bir engel olmadıđından emin olun.

- **Projektr nden kumanda etme**



- **Projektr řten kumanda etme**



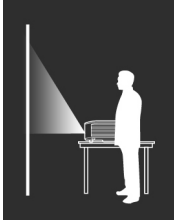
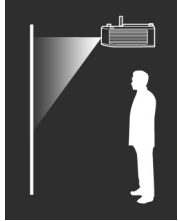
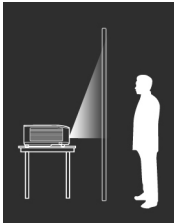
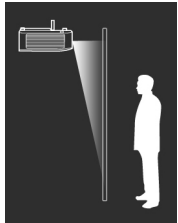
# Kurulum

## Konum seçimi

Projektörünüz için bir kurulum alanı belirlemeden önce, aşağıdaki faktörleri dikkate alın:

- Perdenizin boyutu ve pozisyonu
- Elektrik prizi konumu
- Projektör ve geri kalan ekipmanlarınız arasındaki konum ve mesafe

Projektörünüzü aşağıdaki yöntemler ile kurabilirsiniz.

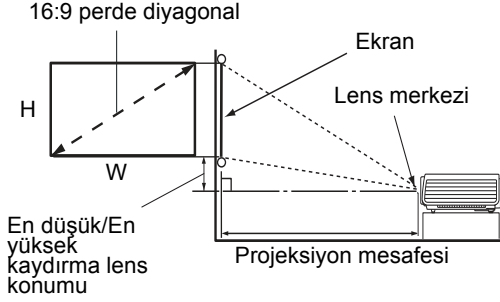
<p><b>1. Ön:</b> Projektör ekranın önünde zemine yakın bir şekilde yerleştirildiğinde bu konumu seçin.</p> <p>Bu, hızlı kurulum ve taşınabilirlik itibarıyla en sık kullanılan projektör yerleştirme yöntemidir.</p> <p>Projektörü açın ve aşağıdaki ayarları yapın:</p> <p><b>MENU (MENÜ) &gt; Ayarlar veya SİSTEM KURULUMU : Basit &gt; Projektör Konumu &gt; Ön</b></p>		<p><b>3. Ön Tavan:</b> Bu konumu, projektör ekranın önünde tavadan asılı olarak yerleştirildiğinde seçin.</p> <p>Projektörü açın ve aşağıdaki ayarları yapın:</p> <p><b>MENU (MENÜ) &gt; Ayarlar veya SİSTEM KURULUMU : Basit &gt; Projektör Konumu &gt; Ön Tavan</b></p>	
<p><b>2. Arka:</b> Projektör ekranın arkasında zemine yakın bir şekilde yerleştirildiğinde bu konumu seçin.</p> <p>Projektörü açın ve aşağıdaki ayarları yapın:</p> <p><b>MENU (MENÜ) &gt; Ayarlar veya SİSTEM KURULUMU : Basit &gt; Projektör Konumu &gt; Arka</b></p>		<p><b>4. Arka Tavan:</b> Bu konumu, projektör ekranın arkasında tavadan asılı olarak yerleştirildiğinde seçin.</p> <p>Projektörü açın ve aşağıdaki ayarları yapın:</p> <p><b>MENU (MENÜ) &gt; Ayarlar veya SİSTEM KURULUMU : Basit &gt; Projektör Konumu &gt; Arka Tavan</b></p>	
<p>👉 Özel bir arka projeksiyon perdesi gereklidir.</p>	<p>👉 Özel bir arka projeksiyon perdesi ve BenQ Projektör Tavan Montaj Kiti gereklidir.</p>		

# İstenen görüntü boyutunun elde edilmesi

Yansıtılan görüntü boyutu, projektör lensi ile perde arasındaki mesafe, yakınlaştırma ayarı ve video formatı ile belirlenir.

## Projeksiyon boyutları

Projeksiyon mesafesini belirlemenizde size yardımcı olacak aşağıdaki resim ve tabloyu kullanın.



- Perdenin en/boy oranı 16:9, yansıtılan görüntünün oranı ise 16:9'dur

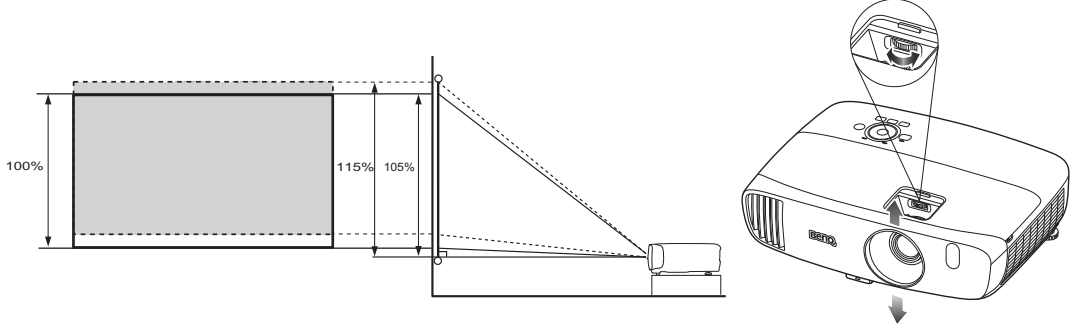
Ekran boyutu		Projeksiyon mesafesi (mm)			En düşük/En yüksek kaydırma lens konumu			
Diyagonal		Y (mm)	G (mm)	Minimum mesafe	Ortalama	Maksimum mesafe	min	maks.
inç	mm			(maks. yakınlaştırma)		(min. yakınlaştırma)		
60	1524	747	1328	1519	1747	1975	37	112
70	1778	872	1550	1772	2038	2304	44	131
80	2032	996	1771	2025	2329	2633	50	149
90	2286	1121	1992	2278	2620	2962	56	168
100	2540	1245	2214	2532	2911	3291	62	187
110	2794	1370	2435	2785	3203	3620	68	205
120	3048	1494	2657	3038	3494	3949	75	224
130	3302	1619	2878	3291	3785	4278	81	243
140	3556	1743	3099	3544	4076	4608	87	262
150	3810	1868	3321	3797	4367	4937	93	280
160	4064	1992	3542	4051	4658	5266	100	299
170	4318	2117	3763	4304	4949	5595	106	318
180	4572	2241	3985	4557	5241	5924	112	336

☞ Tüm ölçüler yaklaşık değerler olarak verilmiştir ve gerçek boyutlardan farklı olabilir. Projektörün kalıcı olarak kurulmasını isterseniz, projeksiyon boyutunu, mesafeyi ve projektörün optik özelliklerini fiziksel olarak test etmek için kurulumu yapmadan önce kullandığınız projektörü kullanmanızı öneririz. Bu, projektörün kurulum yerine en iyi şekilde uyan tam montaj konumunu belirlemenize yardımcı olur.

## Projeksiyon lensinin dikey kaydırılması

Dikey lens kaydırma kontrolü, projektörünüzü kurarken size esneklik sağlar. Bu durum projektörün yansıtılan görüntülerin üst bölümünün yukarısına veya aşağısına doğru kaydırarak konumlandırmanızı sağlar.

Lens kaydırma (ofset), yansıtılan görüntü yüksekliğinin bir yüzdesi olarak ifade edilir. Tekeri, istediğiniz görüntü pozisyonuna bağlı olarak, yansıtma lensini izin verilen aralıklar dahilinde yukarı veya aşağı yönde kaydırmak için kullanın.



- **Lens kaydırma ayarlaması, görüntü kalitesinin bozulmasıyla sonuçlanmayacaktır. Çok düşük ihtimalle de olsa, görüntü bozulursa, detaylar için bkz. [Yansıtılan görüntünün ayarlanması](#).**

# Bağlantı





Projektöre bir sinyal kaynağı bağlarken aşağıdakileri yaptığınızdan emin olun:

1. Herhangi bir bağlantı yapmadan önce tüm donanımları kapatın.
2. Her bir kaynak için doğru sinyal kablolarını kullanın.
3. Kabloların sıkıca takılı olup olmadığından emin olun.

• Aşağıda gösterilen bağlantılarda, bazı kablolar projektörle birlikte verilmeyebilir (bkz. [Ambalaj içeriği](#)). Bunları elektronik eşya mağazalarından temin edebilirsiniz.

## Video donanımına bağlanması

Projektörü bir video kaynağına sadece bağlantı yöntemlerinden birisi ile bağlayabilirsiniz. Her bir video kaynağı farklı resim kalitesi sunar. Seçtiğiniz yöntem çoğunlukla aşağıda belirtildiği gibi projektör ve video kaynağının terminallerinin uyuma durumuna bağlıdır:

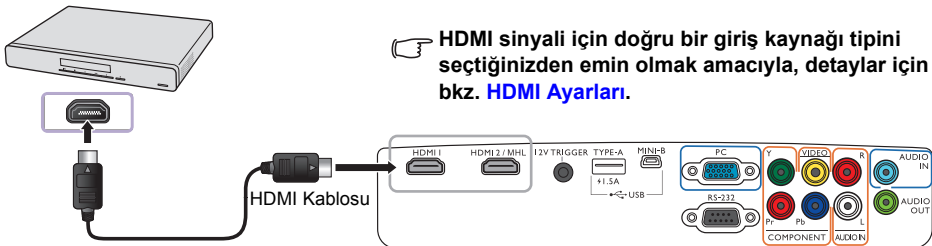
Terminal adı	Terminal görünümü	Referans	Görüntü kalitesi
HDMI1 HDMI2/MHL HDMI3/MHL		<ul style="list-style-type: none"><li>• HDMI cihazlarının bağlanması</li><li>• Akıllı cihazların bağlanması</li><li>• Bir kablolu Full HD Kitiye bağlanması (WDP02)</li></ul>	● En iyi
KOMPONENT		Komponent video cihazlarının bağlanması	● Daha iyi
VIDEO		Video cihazlarının bağlanması	○ Normal
PC (D-SUB)		Bilgisayara bağlanması	● Daha iyi

• Aşağıda gösterilen bağlantılarda, bazı kablolar projektörle birlikte verilmeyebilir (bkz. [Ambalaj içeriği](#)). Bunları elektronik eşya mağazalarından temin edebilirsiniz.

## HDMI cihazlarının bağlanması

HDMI (Yüksek Çözünürlüklü Multimedya Arayüzü), DTV tunerleri, DVD oynatıcılar, Blu-ray oynatıcılar ve ekranlar gibi uyumlu cihazlar arasında tek bir kablo üzerinden sıkıştırılmamış video verisi iletimini destekler. Projektör ve HDMI cihazları arasında bağlantı yaparken bir HDMI kablosu kullanmanız gerekir.

HDMI cihaz: DVD oynatıcı, dijital tuner, vs.



## Akıllı cihazların bağlanması

Projektör, MHL uyumlu bir akıllı cihazdan direkt olarak görüntü yansıtılabilir. HDMI, Mikro USB kablosu veya HDMI, Mikro USB adaptörü kullanarak akıllı cihazlarınızı projektöre bağlayabilir ve büyük ekranın keyfini çıkarabilirsiniz.

**Bazı akıllı cihazlar kullandığınız kabloyla uyumlu olmayabilir. Detaylı bilgi için lütfen akıllı cihaz imalatçısına danışın.**

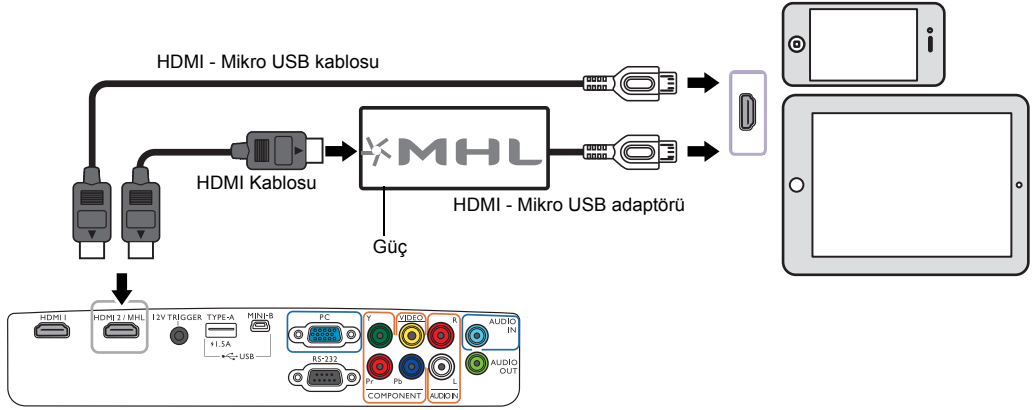
### • HDMI - Mikro USB kablosu kullanımı

1. HDMI'dan Mikro USB'ye bağlantı kablosunun bir çıkışını projektör üzerindeki HDMI giriş bağlantısına bağlayın.
2. HDMI'dan Mikro USB'ye bağlantı kablosunun diğer ucunu akıllı cihazınızın Mikro USB çıkış yuvasına bağlayın.

### • HDMI - Mikro USB adaptörü ve HDMI kablosunun kullanımı

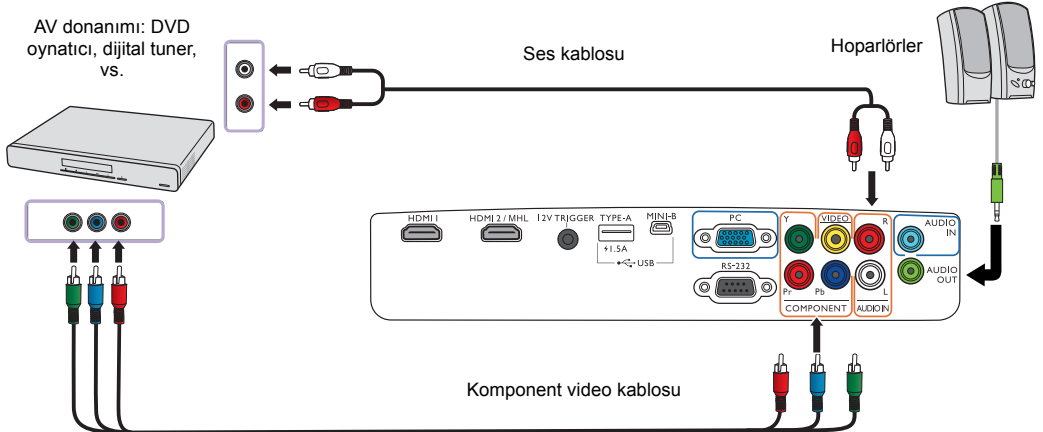
1. HDMI kablosunun bir çıkışını projektör üzerindeki HDMI giriş bağlantısına bağlayın.
2. HDMI kablosunun diğer ucunu adaptör üzerindeki HDMI giriş bağlantısına bağlayın.
3. Adaptörün diğer ucunu akıllı cihazınızın Mikro USB çıkış yuvasına bağlayın.

Bağlantılardan sonra **HDMI2/MHL** giriş kaynağına geçiş yapın. Giriş sinyalini değiştirmek için, ayrıntılar için [Giriş kaynağının seçilmesi](#) bölümüne bakın.



## Komponent video cihazlarının bağlanması

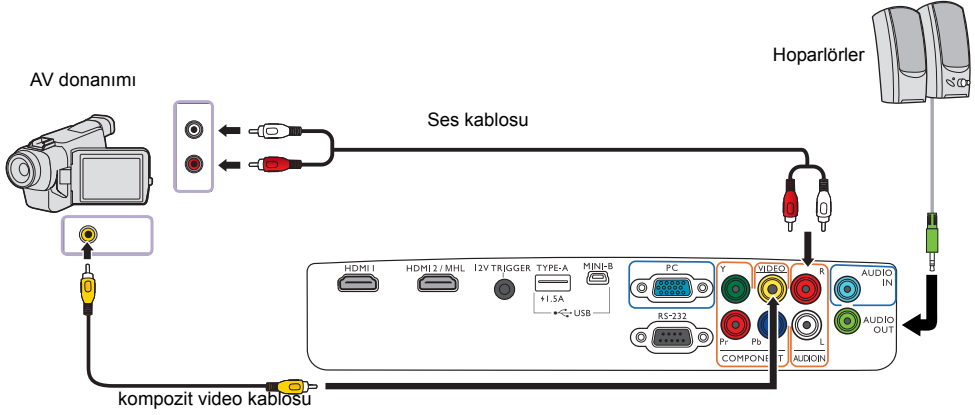
Komponent video çıkış cihazlarına bağlantı için, RCA tipi komponent video jaları sağlanmıştır.





# Video cihazlarının bağlanması

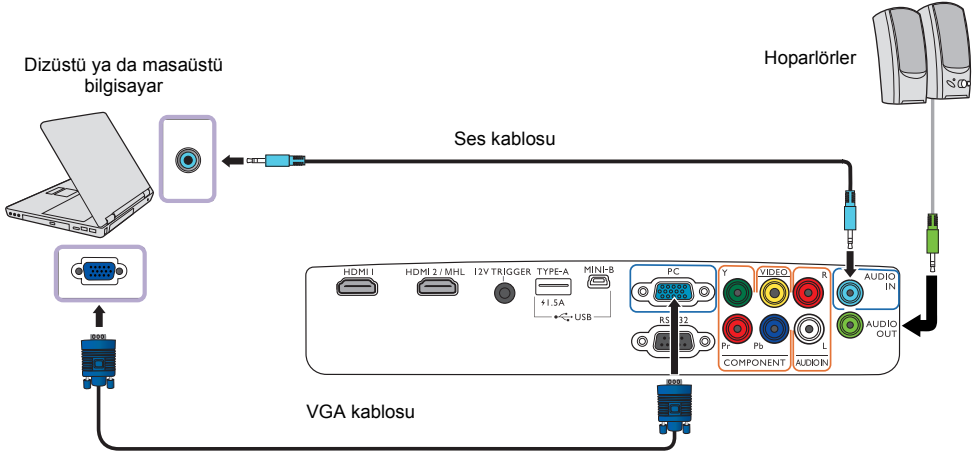
Video cihazınızı kompozit video kablosu ile projektöre bağlayın.



☞ **Projektör açıldıktan ve görüntü kaynağı seçildikten sonra eğer görüntü gelmemişse, Video kaynağı cihazının açık olduğundan ve düzgün çalıştığından emin olun.**

# Bilgisayara bağlanması

Projektörü bir VGA kablosu ile bilgisayara bağlayın.



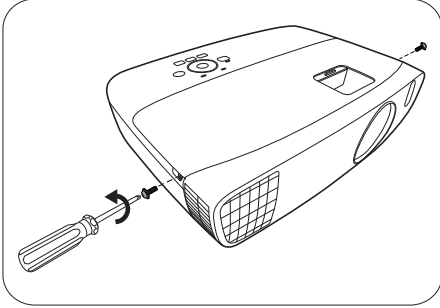
☞ **Dizüstü bilgisayarların çoğu, bir projektöre bağlandığında harici video portlarını açmazlar. Harici ekranı açıp kapatmak için genellikle Fn+ F3 veya CRT/LCD gibi tuş kombinasyonları gereklidir. Dizüstü bilgisayar üzerinde CRT/LCD etiketli işlev tuşunu veya üzerinde monitör simgesi olan tuşu bulunuz. Aynı anda Fn ve etiketli fonksiyon tuşuna basın. Dizüstü bilgisayarınızın tuş kombinasyonunu bulmak için bilgisayarınızın belgelerine bakın.**

# Bir kablosuz Full HD Kitine bağlanması (WDP02)

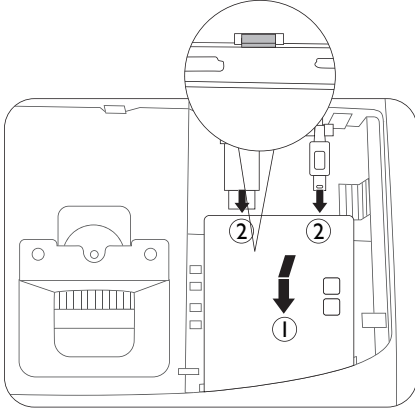
Projektörü satın almış olduğunuz yerde yeni nesil Kablosuz Full Hd kit mevcuttur.

Bu projektör, verici tarafından gönderilen bir sinyali alan gönderilen görüntüleri gösteren bir alıcı barındıracak şekilde tasarlanmıştır. Kablosuz verici aygıtının hızlı bir şekilde bağlanması için aşağıdaki şekillere bakın.

1. Projektörü kapatıp fişini çekin. Lamba sıcaksa, lambanın soğuması için 45 dakika bekleyerek yanık riskini önleyin.
2. Projektörün yanındaki lamba kapağını sabitleyen vidaları lamba kapağı gevşeyinceye kadar gevşetin.

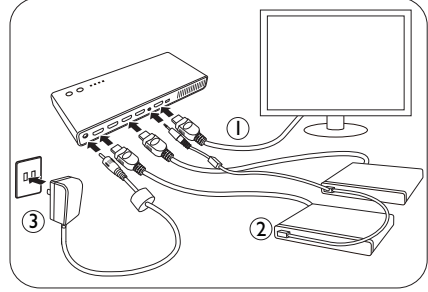


3. Lamba kapağını projektörün üzerinden alın.
4. Alıcıyı bölmeye yerleştirin ve geri ittirdikten sonra yerine oturana kadar aşağı doğru bastırın.
5. HDMI kablosu ve USB Mini-B kablosunu alıcıya takın.



**Kablolarla arızaya neden olabileceği için HDMI kablosu ve USB kablosunu fazla germeyin.**

6. Uygun AV ekipmanını vericiye bağlayın.

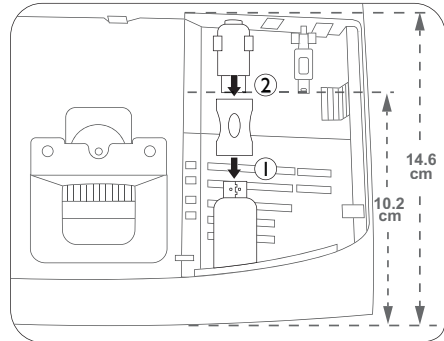


7. Projektörü açın ve **HDMI3/MHL** giriş kaynağına geçiş yapın.
8. İşlemlerle ilgili daha fazla ayrıntı için, Kablosuz Full HD Kitinin kullanım kılavuzuna bakın (WDP02).

WDP02, 2016'da piyasaya sürüldükten sonra W2000 için özel bir donanım yazılımı sunulacaktır. Burada WDP02'yi W2000 ile birlikte çalıştırmak için daha entegre fonksiyonlar sunulacaktır. İhtiyaç duymanız halinde projektörünüzün donanım yazılımını güncellemek için lütfen yerel BenQ servis merkezinizle iletişime geçin.

## \* HDMI kablosu hakkında

HDMI kablosu aynı zamanda MHL aygıtlarıyla da uyumludur. Tek ihtiyacınız olan bir HDMI dişi-dişi adaptör (4,0 cm'den kısa) ve bir kablosuz MHL akıllı program kilidi (7,9 cm'den kısa) (örn. Roku streaming stick). Projektör program kilidinden kablosuz olarak video yansıtmaya hazırdır. Projektörün donanım yazılımının yukarıda belirtildiği gibi özel versiyona güncellenmiş olması durumunda HDMI kablosunun MHL aygıtlarıyla uyumlu olmayacağını unutmayın.





# Çalıştırma

## Projektörün açılması

1. Elektrik kablosunu projektöre ve bir prize takın. Priz şalterini (varsa) açın. Güç sağlandığı zaman projektör üzerindeki **POWER (GÜÇ) göstergesi ışığı** uyarısı turuncu renkte yanar.

⚠ **Elektrik çarpması ve yangın gibi olası tehlikeleri önlemek için lütfen cihazla birlikte verilen güç kablosunu kullanın.**

2. Projektörü çalıştırmak için projektör üzerindeki  tuşuna veya uzaktan kumanda üzerindeki  tuşuna basın.

Lamba yanar yanmaz, bir **Açılış Sesi** duyulacaktır. Projektör açık olduğunda **POWER (GÜÇ) göstergesi ışığı** yeşil ışık vererek yanıp söner ve sonrasında yeşil yanmaya devam eder.

Fanlar çalışmaya başlayacaktır ve projektör ısınırken bir başlatma görüntüsü ekranda görüntülenecektir. Projektör ısınırken başka bir komuta yanıt vermez.

👉 **Açılış/kapanış sesini kapatma konusundaki ayrıntılar için, bkz. [Açılış/Kapanış Sesi](#).**

3. Projektörü ilk kez açıyorsanız, projektörün kurulumunda sizi yönlendirmek için kurulum sihirbazı görünür. Bunu daha önceden yaptıysanız, bu adımı geçin ve 5. adıma gidin.

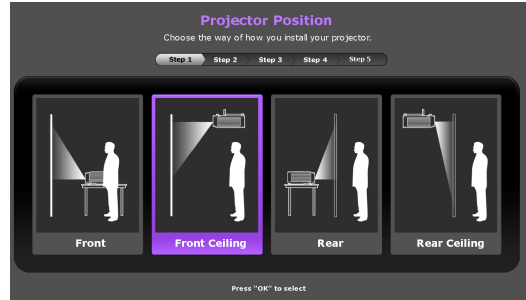
- Menü öğeleri arasında gezinmek için projektör veya uzaktan kumanda üzerindeki ok tuşlarını (◀/▶/▲/▼) kullanın.
- Seçilen menü öğesini onaylamak için **OK (Tamam)** tuşunu kullanın.

👉 **Aşağıdaki Kurulum Sihirbazı ekran görüntüleri yalnızca referans amaçlıdır ve gerçek tasarıma göre farklılık gösterebilir.**

Adım 1:

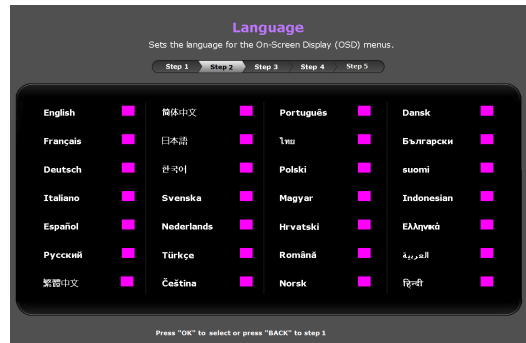
**Projektör Konumu** seçeneğini belirleyin.

👉 **Projektör pozisyonu hakkında daha fazla bilgi için, bkz. [Konum seçimi](#).**



Adım 2:

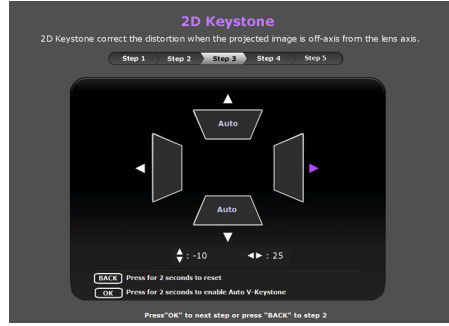
OSD **Dil** seçeneğini belirleyin.



Adım 3:

**2D Keystone (2D Temel taşı)**  
seçeneğini belirleyin.

☞ Çarpıklık hakkında daha fazla bilgi için, bkz. [Çarpıklığın düzeltilmesi](#).



Adım 4:

**Oto Kaynak** seçeneğini belirleyin.

☞ Projektör açıldığında projektörün mevcut sinyalleri daima otomatik aramasını istiyorsanız Açık ögesini seçin.

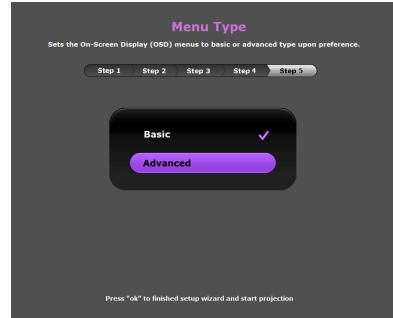


Adım 5:

**Menü Türü** seçeneğini belirleyin.





☞ Menü türleri hakkında daha fazla bilgi için, bkz. [OSD Menüleri hakkında](#).

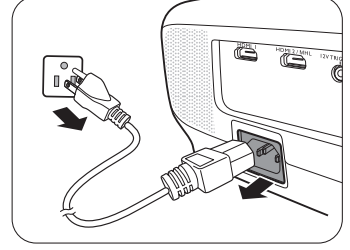
Artık baştaki kurulumu tamamladınız.



4. Şifre girmeniz istenmişse, altı haneli bir şifre girmek için projektör veya uzaktan kumanda üzerindeki ok tuşlarını kullanın. Ayrıntılar için bkz. [Şifre fonksiyonunun kullanımı](#).
5. Bağlı ekipmanlara geçiş yapın.
6. Projektör uygun giriş sinyalleri aramaya başlar. Taranan mevcut giriş sinyali perde üzerinde görüntülenir. Projektör geçerli bir sinyal tespit edemezse, "**Sinyal Yok**" mesajı görünür. Ayrıca, istediğiniz giriş sinyalini seçmek için projektör veya uzaktan kumandadaki **SOURCE (KAYNAK)** tuşuna basabilirsiniz.
7. Giriş kaynağının yatay frekansının projektörün menziline aşması durumunda, ekran üzerinde "**Sinyal Yok**" mesajı görüntülenir. Giriş kaynağının yatay frekansı uygun bir başkasıyla değiştireninceye kadar ekranda kalacaktır.


# Projektörün kapatılması

1. Projektör üzerindeki  tuşuna veya uzaktan kumanda üzerindeki  tuşuna basın. Projektör bir kapanma onayı mesajı görüntüler.
2. İkinci kez  veya  tuşuna basın. **POWER (GÜÇ) göstergesi ışığı** ışığı turuncu renkte yanıp söner ve fanlar lambayı soğutmak için yaklaşık iki dakika çalışır. Projektör, soğutma süreci sırasında herhangi bir komuta yanıt vermeyecektir.
3. Soğutma işlemi sonlandığında, "**Kapanış Sesi**" duyulur ve **POWER (GÜÇ) göstergesi ışığı** uyarısı turuncu renkte kesintisiz olarak yanar.



 **Açılış/kapanış sesini kapatma** konusundaki ayrıntılar için, bkz. [Açılış/Kapanış Sesi](#).

Projektör uzun bir süre kullanılmayacaksa, fişini prizden çekin.

 **Projektörü kapattıktan hemen sonra açmayın, çünkü; aşırı ısı lambanın ömrünü kısaltabilir. Mevcut lamba ömrü, çevre koşullarına ve kullanıma göre farklılık gösterebilir.**

## Projektörün güvenliğini sağlama


### Bir güvenlik kablosu kilidi kullanma

Projektör, çalınmasını önlemek için güvenli bir yere yerleştirilmelidir. Aksi durumlarda, projektörün güvenliğini sağlamak için Kensington kilidi gibi bir kilit satın alın. Projektör üzerinde bir Kensington kilit yuvası görebilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. madde 29, sayfa 8.

Kensington güvenlik kablosu kilidi genellikle tuş ya da tuşlar ve kilit kombinasyonundan oluşmaktadır. Kilitlerin kullanımıyla ilgili olarak belgelerine bakın.

### Şifre fonksiyonunun kullanımı

Güvenlik gerekçesiyle ve yetkisiz girişleri önlemek için, Ekrandan Kumanda (OSD) menüsü üzerinden şifre girmelisiniz. Şifre ayarlandığında ve bu özellik etkinleştirildiğinde, projektör şifre korumalı olur. Doğru şifreyi bilmeyen kullanıcılar projektörü kullanamaz.

 **Şifre özelliğini etkinleştirir ve daha sonra şifreyi unutursanız zor durumda kalabilirsiniz. Şifrenizi mutlaka not alın ve tekrar kullanmak için notu güvenli bir yerde saklayın.**

### Şifre ayarlama

 **Bir şifre ayarlandıktan ve açma kilidi etkinleştirildikten sonra projektör, her çalıştırıldığında doğru şifre girilmeden kullanılamaz.**

Bunu yapmak için ilk önce **Gelişmiş** OSD menüsüne erişmelisiniz (ayrıntılar için bkz. sayfa 28).

1. **SİSTEM KURULUMU** : **Gelişmiş** > **Şifre** seçeneğine giderek, **Şifre** penceresini görüntüleyebilirsiniz.
2. **Şifre Değiştir** ögesini seçin ve **OK (Tamam)** tuşuna basarak **Yeni Şifreyi Girin** penceresini görüntüleyin.

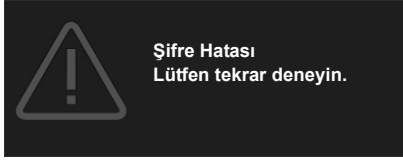


3. Pencerede gösterildiği gibi, dört ok tuşu (▲/▶/▼/◀) sırasıyla 4 haneli (1, 2, 3, 4) temsil eder. Altı haneli bir şifre oluşturmak için projektör veya uzaktan kumanda üzerindeki ok tuşlarını kullanın. Haneler giriş yaptığınızda \*\*\*\*\* olarak görüntülenir.
4. Doğrulamak için aynı şifreyi girin ve **Şifre** penceresine geri dönün.
5. **Açılış Kilidi** öğesini seçip ◀/▶ seçeneğini kullanarak **Açık** ayarını yapın.
6. Özelliği etkinleştirmek için geçerli şifreyi girin.
7. **BACK (GERİ)** tuşuna basıp değişiklikleri kaydedin ve çıkış yapın.

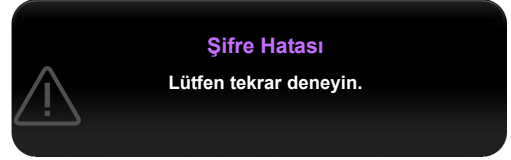
## Şifreyi unutursanız

Şifre fonksiyonunu etkinleştirdiğinizde, projektörü her açtığınızda şifrenizi girmeniz gerekli olacaktır. Yanlış şifre girerseniz hata mesajı görüntülenir ve bunu **ŞİFRE GİR** penceresi izler.

- **Gelişmiş OSD menüsünün altında**



- **Temel OSD menüsünün altında**



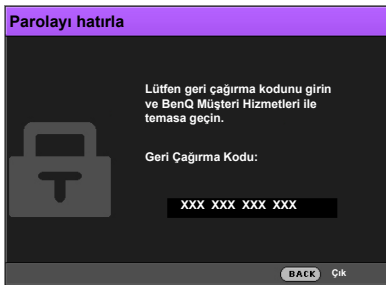
Başka bir altı haneli şifre girerek yeniden deneyebilir veya şifrenizi kesinlikle hatırlamıyorsanız, şifre hatırlatma prosedürünü kullanabilirsiniz. Ayrıntılar için bkz. [Şifre geri çağırma prosedürüne giriş](#).

Art arda 5 kez yanlış şifre girmişseniz, projektör kısa sürede otomatik olarak kapanacaktır.

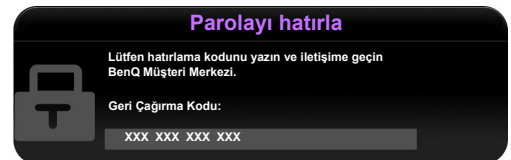
## Şifre geri çağırma prosedürüne giriş

1. Ekranda **Şifre** penceresinin görüntülendiğinden emin olun, ardından uzaktan kumanda üzerindeki **AUTO (OTOMATİK)** düğmesine basın ve 3 saniye süreyle basılı tutun. Projektör, ekranda kodlu bir numara görüntüleyecektir.

- **Gelişmiş OSD menüsünün altında**



- **Temel OSD menüsünün altında**



2. Numarayı yazın ve projektörü kapatın.
3. Yerel BenQ servis merkezinden numara kodunu çözmek için yardım isteyin. Projektörü kullanmaya yetkili olduğunuzun doğrulanabilmesi için ürünü satın aldığınıza dair belgeyi göstermeniz talep edilebilir.

☞ Yukarıdaki mesajlarda gösterilen "XXX" farklı modellere göre değişen sayılardır.

## Şifre değiştirme

Bunu yapmak için ilk önce **Gelişmiş** OSD menüsüne erişmelisiniz (ayrıntılar için bkz. sayfa 28).

1. **SİSTEM KURULUMU** : **Gelişmiş** > **Şifre** seçeneğine giderek, **Şifre** penceresini görüntüleyebilirsiniz.
2. **Şifre Değiştir** öğesini seçin ve **OK (Tamam)** tuşuna basarak **Geçerli Şifreyi Girin** penceresini görüntüleyin.



3. Eski şifreyi girmek için projektör veya uzaktan kumanda üzerindeki ok tuşlarını kullanın.
  - Şifre doğruysa **Yeni Şifreyi Girin** penceresi görüntülenir.
  - Şifre yanlışsa, şifre hatası mesajı görünür ve ardından yeniden denemeniz için **Geçerli Şifreyi Girin** penceresi görünür. Başka bir şifre deneyebilir veya değişikliği iptal etmek için **BACK (GERİ)** tuşuna basabilirsiniz.
4. Yeni bir şifre girin.
5. Doğrulamak için aynı şifreyi tekrar girin.

☞ Şifrenizi mutlaka not alın ve tekrar kullanmak için notu güvenli bir yerde saklayın.

6. Yeni şifrenizi başarıyla oluşturduunuz. Projektörün bir sonraki açılışında yeni şifreyi girmeyi unutmayın.
7. **BACK (GERİ)** tuşuna basıp değişiklikleri kaydedin ve çıkış yapın.

## Şifre fonksiyonunun iptal edilmesi

Bunu yapmak için ilk önce **Gelişmiş** OSD menüsüne erişmelisiniz (ayrıntılar için bkz. sayfa 28).

1. **SİSTEM KURULUMU** : **Gelişmiş** > **Şifre** seçeneğine giderek, **Şifre** penceresini görüntüleyebilirsiniz.
2. **Açılış Kilidi** öğesini seçip ◀▶ seçeneğini kullanarak **Kapalı** ayarını yapın.
3. Geçerli parolayı girin.
  - Şifre doğruysa **Şifre** penceresinde **Açılış Kilidi**, **Kapalı** olarak görüntülenir. Projektörü bir sonraki açılışınızda şifre girmeniz istenmeyecektir.
  - Şifre yanlışsa, şifre hatası mesajı görünür ve ardından yeniden denemeniz için **ŞİFRE GİR** penceresi görünür. Başka bir şifre deneyebilir veya değişikliği iptal etmek için **BACK (GERİ)** tuşuna basabilirsiniz.
4. **BACK (GERİ)** tuşuna basıp değişiklikleri kaydedin ve çıkış yapın.

☞ Şifre fonksiyonu devre dışı olsa da, eski şifreyi girerek şifre fonksiyonunu yeniden etkinleştirmeniz gerekebileceğinden eski şifreyi kaybetmemeniz gerekir.

# Giriş kaynağının seçilmesi

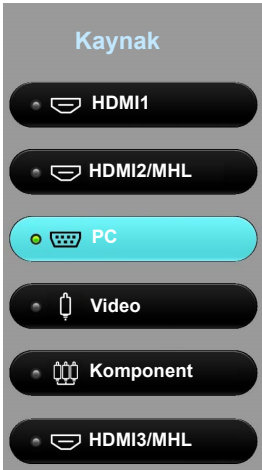
Projektör aynı anda birden fazla donanıma bağlanabilir. Ancak, bir kerede sadece bir tanesinden tam görüntü alınabilir. Projektör, çalıştırıldığında otomatik olarak mevcut sinyalleri arar.

Projektörün her zaman otomatik olarak sinyal aramasını isterseniz:


- **Gelişmiş** OSD menüsünün altında, **SİSTEM KURULUMU : Basit** menüsüne gidin ve **Oto Kaynak** özelliğini etkinleştirin. (bkz. "[Oto Kaynak](#)" sayfa 41)
- **Temel** OSD menüsünün altında, projektöre bağlı hiçbir sinyal yoksa, **Oto Kaynak** ögesine giderek bu özelliği etkinleştirin; bağlı sinyaller var ise, **Ayarlar** menüsüne giderek, **Oto Kaynak** seçeneğini etkinleştirin. (bkz. "[Oto Kaynak](#)" sayfa 31 ve 32)

Video kaynağını seçmek için:

1. Kaynak seçimi çubuğunu görüntülemek için projektör veya uzaktan kumanda üzerindeki **SOURCE (KAYNAK)** tuşuna basın.



2. İstedığınız sinyal seçilene kadar artarda ▲/▼ düğmelerine basın ve ardından **OK (Tamam)** düğmesine basın.  
Algılandıktan sonra, seçilen giriş kaynağı bilgileri ekranda birkaç saniye süreyle görüntülenir. Projektöre birden fazla donanım bağlıysa, diğer sinyalleri aramak için 1-2. adımlarını tekrar edin.

 Projektörün doğal ekran çözünürlüğü 16:9 en/boy oranıdır. En iyi ekran görüntüleri elde etmek için bu çözünürlükte çıkış gönderen bir giriş kaynağı seçmeniz ve kullanmanız gerekir. Diğer çözünürlük değerleri projektör tarafından En/Boy Oranı ayarına bağlı olarak ölçeklendirilecektir ve bu durum görüntüde bazı bozulmalara ve resim netliğinin ortadan kalkmasına neden olabilir. Daha fazla bilgi için bkz. "[En/Boy Oranı](#)".

## Giriş kaynağının yeniden adlandırılması

Geçerli giriş kaynağını kaynak seçimi çubuğunda yeniden adlandırabilirsiniz.

Bunu yapmak için ilk önce **Gelişmiş** OSD menüsüne erişmelisiniz (ayrıntılar için bkz. sayfa 28).

1. **MENU (MENÜ)** tuşuna basın ve ◀▶ tuşlarını kullanarak **SİSTEM KURULUMU : Basit** ögesine gidin.
2. ▼ tuşuna basarak **Kaynç. Ad Ver** ögesine gelin ve **OK (Tamam)** tuşuna basarak **Kaynç. Ad Ver** penceresini görüntüleyin.
3. İstedığınız karakter seçilene kadar ▲/▼/◀/▶ tuşlarına basın.
4. İşleminiz tamamlandığında **BACK (GERİ)** tuşuna basıp değişiklikleri kaydedin ve çıkış yapın.



# Yansıtılan görüntünün ayarlanması


## Yansıtma açısının ayarlanması

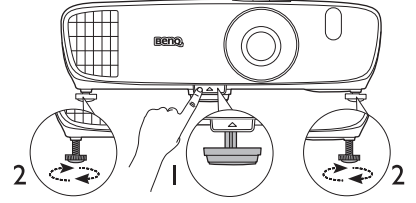
Projektör, bir adet kolay açılan ayarlayıcı ayak ve iki adet arka ayarlayıcı ayak ile donatılmıştır. Bu ayarlayıcılar, görüntü yüksekliğini ve yansıtma açısını değiştirirler.


Yansıtma açısını ayarlamak için:

1. Hızlı açma düğmesine basın ve projektörün ön kısmını kaldırın. Görüntü istediğiniz yere yansıtıldığında, ayak pozisyonunu kilitlemek için hızlı açma düğmesini bırakın.
2. Yatay açığı hassas bir şekilde ayarlamak için arka ayarlayıcı ayaklarını vidalayın.

Ayağı geri çekmek için hızlı açma düğmesine basarken projektörü kaldırın, sonra yavaşça projektörü indirin. Arka ayarlayıcı ayağını ters yöne çevirin.

 Ekran ve projektör birbirine dik değilse, yansıtılan görüntü dik yamuk şekli alır. Bu durumu düzeltme amacıyla, ayrıntılı bilgi için bkz. [Çarpıklığın düzeltilmesi](#).



 **Lamba açıkken lensin içine bakmayın. Lambanın güçlü ışığı gözlerinize zarar verebilir.**

**Sıcak havanın geldiği hava çıkış menfezine yakın olduğundan hızlı açma düğmesine basarken dikkatli olun.**

## Görüntüyü otomatik olarak ayarlama

Bazı durumlarda, PC sinyalinin resim kalitesini optimize etmeniz gerekebilir. Bunu yapmak için uzaktan kumanda üzerindeki **AUTO (OTOMATİK)** tuşuna basın. 3 saniye içinde, yerleşik Akıllı Otomatik Ayarlama fonksiyonu, Frekans ve Saat değerlerini en iyi resim kalitesini verecek şekilde yeniden ayarlayacaktır.

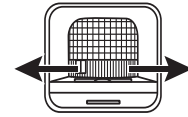
Geçerli giriş kaynağı bilgileri, ekranın köşesinde 3 saniye süreyle görüntülenecektir.

 Bu fonksiyon, sadece PC sinyali seçili olduğunda kullanılabilir.

## Görüntü boyutu ve netliğin hassas olarak ayarlanması

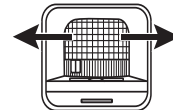
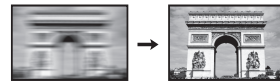
- Yansıtılan görüntünün boyutunu ayarlamak:

- i. Lens bölmesi kapağını kaldırın (bkz. 6 sayfa 8).
- ii. Yakınlaştırmak veya uzaklaştırmak için yakınlaştırma tekerini döndürün.
- iii. Ayarlamalar tamamlandığında lens bölmesi kapağını kaldırın.



- Resmi keskinleştirmek için:

- i. Lens bölmesi kapağını kaldırın (bkz. 6 sayfa 8).
- ii. Daha keskin bir odaklanma elde etmek için odak halkasını döndürün.
- iii. Ayarlamalar tamamlandığında lens bölmesi kapağını kaldırın.

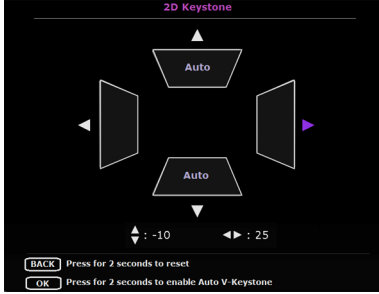


# Çarpıklığın düzeltilmesi

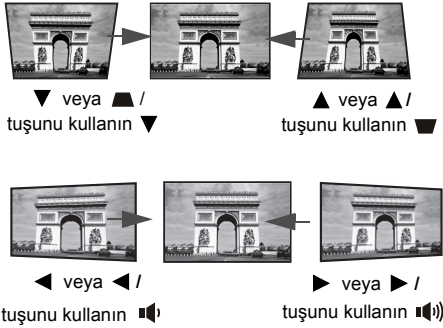
Çarpıklığın giderilmesi, yansıtılan görüntünün üstte veya altta belirgin oranda geniş olduğu durumlara işaret etmektedir. Projektörün perdeye dikey olmadığı hallerde meydana gelir.

Bunu düzeltmek için, projektörün yüksekliğini ayarlamanın yanı sıra bu adımlardan BİRİNİ izlemek suretiyle manuel olarak düzeltmeniz gerekecektir:

- Uzaktan kumandayı kullanın  
**KEYSTONE (ÇARPIKLIK)** düğmesine basarak **2D Keystone (2D Temel taşı)** penceresini görüntüleyin.
- Projektörün kullanılması  
▲/▼ veya ▼/▲ tuşuna basarak **2D Keystone (2D Temel taşı)** penceresini görüntüleyin.



Aşağıdaki şekiller çarpıklık bozulmasının nasıl düzeltileceğini göstermektedir:



- Görüntünün üst kısmındaki çarpıklığı gidermek için ▼ veya ▲ / ▼ tuşunu kullanın.
- Görüntünün alt kısmındaki çarpıklığı gidermek için ▲ veya ▲ / ▼ tuşunu kullanın.
- Görüntünün sağ tarafındaki çarpıklığı gidermek için ◀ veya ◀ / ◀ tuşunu kullanın.
- Görüntünün sol tarafındaki çarpıklığı gidermek için ▶ veya ▶ / ◀ tuşunu kullanın.
- Çarpıklık ayar değerlerini sıfırlamak için **BACK (GERİ)** tuşuna 2 saniye süreyle basın.
- Dikey Otomatik Çarpıklık fonksiyonunu kullanmak için **OK (Tamam)** tuşuna 2 saniye süreyle basın.

İşleminiz tamamlandığında **BACK (GERİ)** tuşuna basıp değişiklikleri kaydedin ve çıkış yapın.

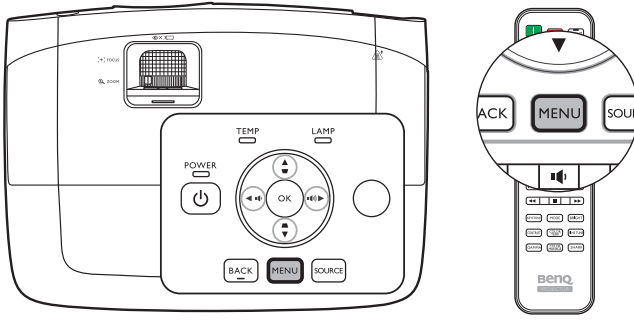
# Menü Fonksiyonları

## OSD Menüleri hakkında

Projektör ve yansıtılan görüntü üzerinde çeşitli düzenleme veya ayarlar yapabilmemiz için projektörde 2 tip çok dilli Ekrandan Kumanda (OSD) menüleri bulunur:

- **Temel** OSD menüsü: birincil menü fonksiyonlarını sunar. (Bkz. [Temel OSD menüsünün kullanımı](#))
- **Gelişmiş** OSD menüsü: tüm menü fonksiyonlarını sunar. (Bkz. [Gelişmiş OSD menüsünün kullanımı](#))

OSD menüsüne girmek için projektör veya uzaktan kumanda üzerindeki **MENU (MENÜ)** tuşuna basın.

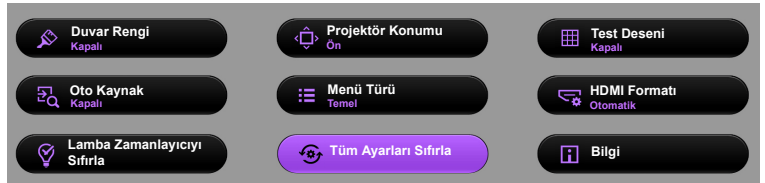


Projektörü ilk kez kullandığınızda (ilk kurulum tamamlandıktan sonra), video sinyalinin bağlanmış olup olmamasına bağlı olarak aşağıdaki **Temel** OSD menü tanıtımlarından biri görüntülenir.

### • Giriş sinyali bağlandı



### • Giriş sinyali bağlanmadı



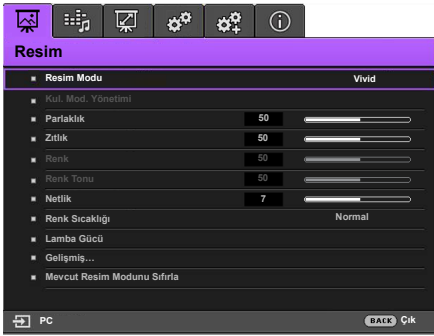
**Temel** OSD menüsünden **Gelişmiş** OSD menüsüne geçmek istediğinizde, aşağıda verilen talimatları izleyin:

☞ Menü öğeleri arasında gezinmek için projektör veya uzaktan kumanda üzerindeki ok tuşlarını (◀/▶/▲/▼) kullanın ve **OK (Tamam)** tuşunu kullanarak, seçilen menü öğesini onaylayın.

- Projektöre bir video sinyali bağlı olduğunda
  - i. **Ayarlar > Menü Türü** menüsüne gidin ve **OK (Tamam)** öğesini vurgulayın.
  - ii. ▲/▼ tuşlarını kullanarak **Gelişmiş** öğesini seçin ve **OK (Tamam)** tuşuna basın.
  - iii. **BACK (GERİ)** tuşuna tekrar basarak **Gelişmiş** OSD menüsüne girin.
- Projektöre HİÇBİR video sinyali bağlı olmadığında
  - i. **Menü Türü** menüsüne gidin ve **OK (Tamam)** öğesini vurgulayın.
  - ii. ▲/▼ tuşlarını kullanarak **Gelişmiş** öğesini seçin ve **OK (Tamam)** tuşuna basın.
  - iii. **BACK (GERİ)** tuşuna tekrar basarak **Gelişmiş** OSD menüsüne girin.

Projektörü bir sonraki açışınızda, **Gelişmiş** OSD menüsüne **MENU (MENÜ)** tuşuna basarak girebilirsiniz.

Aşağıda **Gelişmiş** OSD menülerinin bir tanıtımı yer almaktadır.



Aynı şekilde, **Gelişmiş** OSD menüsünden **Temel** OSD menüsüne geçmek istediğinizde, aşağıda verilen talimatları izleyin:

- i. **SİSTEM KURULUMU : Basit > Menü Ayarları > Menü Türü** menüsüne gidin ve **OK (Tamam)** öğesini vurgulayın.
- ii. ◀/▶ öğesini kullanarak **Temel** seçimini yaptığınızda doğrudan **Temel** OSD menüsüne erişebilirsiniz.

Projektörü bir sonraki açışınızda, **Temel** OSD menüsüne **MENU (MENÜ)** tuşuna basarak girebilirsiniz.

# Temel OSD menüsünün kullanımı

Projektöre bir video sinyalinin bağlı olup olmamasına bağlı olarak, **Temel** OSD menüsü farklı fonksiyonlar sunar.

Daha fazla bilgi için aşağıdaki bağlantıları gözden geçirin.

- [Temel OSD menüsü - giriş sinyalleri bağlı olarak](#)
- [Temel OSD menüsü - giriş sinyalleri bağlı olmadan](#) (sınırlı menüler kullanılabilir)

## Temel OSD menüsü - giriş sinyalleri bağlı olarak









**Temel** OSD menüsü birincil menü fonksiyonlarını sunar. Kullanılabilir menü öğeleri, bağlı video kaynaklarına veya belirtilen ayarlara göre farklı olabilir. Kullanılmayan menü seçenekleri gri görünecektir.





OSD menüsüne girmek için projektör veya uzaktan kumanda üzerindeki **MENU (MENÜ)** tuşuna basın.

- Menü öğeleri arasında gezinmek için projektör veya uzaktan kumanda üzerindeki ok tuşlarını (◀/▶/▲/▼) kullanın.
- OSD menüsünü açmak için projektörden veya kumandadan **OK (Tamam)** düğmesine basın.

☞ **Temel OSD menüsünden Gelişmiş OSD menüsüne geçmek istediğinizde, bkz. sayfa 28.**

Menü	Alt Menüler ve Tanımlar
Resim Modu	<p>Çalışma ortamınıza ve giriş sinyali resim tipine uygun bir resim modu ön ayarı seçer.</p> <p>Önceden ayarlanan resim modları aşağıda anlatılmaktadır:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Bright (Parlak)</b>: Yansıtılan görüntünün parlaklığını maksimize eder. Bu mod çok yüksek parlaklıkların gerektiği ortamlara uygundur, mesela projektörü aydınlık odalarda kullanırken.</li><li>• <b>Vivid (Canlı)</b>: Tam doygunluğa ulaşmış renk, ince ayar yapılmış netlik ve daha yüksek parlaklık seviyesi ile çok az bir ortam ışığının bulunduğu bir oturma odasında film izlemek için mükemmel bir tercihtir.</li><li>• <b>Cinema (REC. 709) (Sinema (REC. 709))</b>: Dünya çapındaki HDTV standardını doğru ses ve düşük parlaklık seviyesinde derin kontrastla tamamlar. Bu mod, ticari bir sinemada olsa bile tamamen karanlık bir ortamda film gösterimleri için uygundur. REC. 709 standardından alınan sinematik rengin keyfini sürmek için projektör hariç tüm diğer olası aydınlatma nesnelerini (örn. lambalar, bilgisayar ekranı veya perdelerden gelen ışık vb.) karartmanızı ve bu modla en iyi görüntüleme deneyimi elde etmek için Blu-ray disk benzeri standart bir 1080p görüntü kaynağı formatı kullanın.</li><li>• <b>Game (Oyun)</b>: Bu mod, ortam ışığının az olduğu odalarda video oyunları oynamak için uygundur, örn. oturma odası.</li><li>• <b>3D</b>: 3D içerikleri izlerken, 3D efektleri oluşturmak için optimize edilmiştir.</li></ul> <p>☞ Bu mod, sadece 3D fonksiyonu etkin olduğunda kullanılabilir.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>User 1 (Kullanıcı 1)/User 2 (Kullanıcı 2)</b>: İsteğe uyarlanmış ayarları hatırlatır. <b>Gelişmiş</b> OSD menüsüne girin ve ayrıntılar için <b>Kul. Mod. Yönetimi</b> öğesine bakın.</li></ul> <p>☞ Bu fonksiyona uzaktan kumandadan erişilebilir.</p>

<p><b>Ses Modu</b></p>	<p><b>Ses Modu</b> fonksiyonu harika bass ve tiz efektler sağlamak ve adeta sizi saran sinematik ses deneyimi sunmak için Waves'in sahip olduğu algoritmaları birleştiren MaxxAudio ses iyileştirme teknolojisini kullanır. Aşağıda verilen ses modları ön ayarları sunulur: <b>Standart, Sinema, Müzik, Spor, Oyun ve Kullanıcı.</b></p> <p><b>Kullanıcı</b> modu ses ayarlarını kişiselleştirmenizi sağlar. <b>Gelişmiş</b> OSD menüsüne girin ve ayrıntılar için <b>Kullanıcı Ekolayzeri</b> ögesine bakın.</p> <p> <b>Sessiz fonksiyonu etkinleştirilmişse, Ses Modu özelliğini ayarlamak Sessiz fonksiyonunu kapatacaktır.</b></p>
<p><b>Ses Seviyesi</b></p>	<p>Projektörün iç hoparlörünün ses düzeyini veya ses çıkışı yakından çıkan sesi ayarlar.</p> <p> <b>Sessiz fonksiyonu etkinleştirilmişse, Ses Seviyesi özelliğini ayarlamak Sessiz fonksiyonunu kapatacaktır.</b></p> <p> <b>Bu fonksiyona uzaktan kumandadan erişilebilir.</b></p>
<p><b>Sessiz</b></p>	<p><b>Açık</b> ögesini seçerek projektörün iç hoparlörünü veya ses çıkışı yakından çıkan sesi geçici olarak kapatır.</p> <p>Sesi geri getirmek için <b>Kapalı</b> ögesini seçin.</p> <p> <b>Bu fonksiyona uzaktan kumandadan erişilebilir.</b></p>
<p><b>3D Modu</b></p>	<p>Bu projektör, PlayStation konsolları (3D oyun diskleri olan), 3D Blu-ray 3D oynatıcılar (3D Blu-ray diskleri olan), 3D TV (3D kanallı) ve buna benzer 3D uyumlu video aygıtları ve içeriklerinden aktarılan üç boyutlu (3D) içeriklerin oynatımını destekler. 3D video aygıtlarını projektöre bağladıktan sonra, 3D içerikleri görüntülemek için BenQ 3D gözlüklerinizi takın ve cihazın açık olduğundan emin olun.</p> <p> <b>3D içerikleri izlerken,</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• görüntünün yeri hatalı görünebilir ancak bu bir ürün arızası değildir.</li> <li>• 3D içerik izlerken uygun molalar verin.</li> <li>• Yorgun ve rahatsız hissediyorsanız, 3D içeriği izlemeyi bırakın.</li> <li>• 3D içerik seyrederken perdeden, perdenin etkili yüksekliğinin yaklaşık üç katı bir mesafe bırakın.</li> <li>• İşğe aşırı duyarlılık, kalp sorunları geçmişi veya başka tıbbi rahatsızlıkları bulunan kişiler ve çocuklar 3D içerik izlememelidir.</li> </ul> <p>Varsayılan ayar <b>Otomatik</b> şeklindedir ve projektör 3D içeriği tespit ederken uygun bir 3D formatı otomatik olarak seçer. Projektör 3D formatı tanıyamazsa, tercihinize göre manuel olarak bir 3D modu seçin.</p> <p> <b>Bu fonksiyon etkinleştirildiğinde:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Yansıtılan görüntünün parlaklık seviyesi azalır.</li> <li>• Resim Modu ayarlanamaz.</li> <li>• Dikey Kilit Tuşu yalnızca sınırlı derecede ayarlanabilir.</li> </ul> <p> <b>Bu fonksiyona uzaktan kumandadan erişilebilir.</b></p>
<p><b>3D Senk Tersine</b></p>	<p>3D görüntünüz bozulduğunda, sol göz ve sağ göz arasında görüntü geçişi yapmak için bu fonksiyonu etkinleştirin ve böylece rahat bir 3D izleme deneyimi kazanın.</p> <p> <b>Bu fonksiyona uzaktan kumandadan erişilebilir.</b></p>
<p><b>Ayarlar</b></p>	<p>Alt menüsüne girmek için <b>OK (Tamam)</b> tuşuna basın.</p> <p><b>BACK (GERİ)</b> tuşuna basıp değişiklikleri kaydedin ve çıkış yapın.</p> <p>Daha fazla bilgi için aşağıya bakın.</p>

• Duvar Rengi	Bu fonksiyon, yansıtma yüzeyi beyaz olmadığında yansıtılmış görüntü renginin düzeltilmesine yardımcı olur. Aşağıdaki seçenekleri kullanarak yansıtılan yüzeyinkine benzer bir renk seçebilirsiniz: <b>Açık Sarı, Pembe, Açık Yeşil ve Mavi</b> .
• Projektör Konumu	Projektör, bir tavana veya bir ekran arkasına ya da bir veya iki aynayla birlikte kurulabilir. Ayrıntılar için bkz. <a href="#">Konum seçimi</a> .
• Test Deseni	Bu fonksiyonu grid testi modelini görüntülemesi için etkinleştirir ve bu da, yansıtılan görüntünün bozukluk içermediğini kontrol etmek amacıyla görüntü boyutu ve odağı ayarlamana yardımcı olur.
• Oto Kaynak	Projektörün, giriş kaynaklarını otomatik arayıp aramayacağını belirler. Projektörü, sinyal alıncaya kadar giriş kaynaklarını taraması için <b>Açık</b> ögesini seçerek etkinleştirin. Fonksiyon <b>Kapalı</b> olarak ayarlıysa, projektör son kullanılan giriş kaynağını seçer.
• Menü Türü	<b>Gelişmiş</b> OSD menüsüne geçiş yapar.
• HDMI Formatı	HDMI sinyali için giriş kaynağı tipi seçer. Kaynak tipini manuel olarak da seçebilirsiniz. Farklı kaynak tipleri, parlaklık düzeyi açısından farklı standartlar taşırlar.  <b>HDMI Formatı sadece HDMI sinyali seçili olduğunda kullanılabilir.</b>
• Lamba Zamanlayıcıyı Sıfırla	Sadece yeni bir lamba takıldığında bu fonksiyonu etkinleştirin. <b>Sıfırla</b> ögesini seçtiğinizde, lamba süresinin "0" olarak ayarlandığını gösteren bir <b>"Başarıyla Sıfırlandı"</b> iletisi görünür.
• Tüm Ayarları Sıfırla	Tüm ayarları fabrikada önceden ayarlanmış değerlerine döndürür.  <b>Sadece aşağıdaki seçenekler kalır: Çarpıklık, Dil, Projektör Konumu, Lamba Zamanlayıcıyı Sıfırla ve Yüksek Yer Modu.</b>
• Bilgi	Projektörünüz hakkında aşağıda verilen bilgileri görüntüler. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kaynak:</b> Geçerli sinyal kaynağını görüntüler.</li> <li>• <b>Resim Modu:</b> Geçerli <b>Resim Modu</b> ögesini görüntüler.</li> <li>• <b>Çözünürlük:</b> Giriş kaynağının doğal çözünürlüğünü görüntüler.</li> <li>• <b>Renk Sistemi:</b> Giriş sistemi formatını gösterir.</li> <li>• <b>Lamba Kullanım Süresi:</b> Lambanın kullanıldığı toplam saati görüntüler.</li> <li>• <b>3D Biçimi:</b> Mevcut 3D modunu görüntüler.</li> </ul>  <b>3D Biçimi, sadece 3D Modu etkinleştiginde kullanılabilir.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Donanım Yazılımı Sürümü:</b> Projektörünüzün donanım yazılımı sürümünü görüntüler.</li> </ul>  <b>Bazı bilgiler yalnızca bazı giriş kaynakları kullanımda iken verilir.</b>

# Temel OSD menüsü - giriş sinyalleri bağlı olmadan

Projektörünüze giden giriş sinyali olmadığından, sadece **Temel** OSD menüsü altındaki **Ayarlar** alt menüleri giriş sinyalleri bağlı olarak kullanılabilir. Kullanılmayan menü seçenekleri gri görünecektir.

OSD menüsüne girmek için projektör veya uzaktan kumanda üzerindeki **MENU (MENÜ)** tuşuna basın.

- Menü öğeleri arasında gezinmek için projektör veya uzaktan kumanda üzerindeki ok tuşlarını (◀/▶/▲/▼) kullanın.
- OSD menüsünü açmak için projektörden veya kumandadan **OK (Tamam)** düğmesine basın.
- OSD menüsünü açmak için projektörden veya kumandadan **BACK (GERİ)** düğmesine basın.

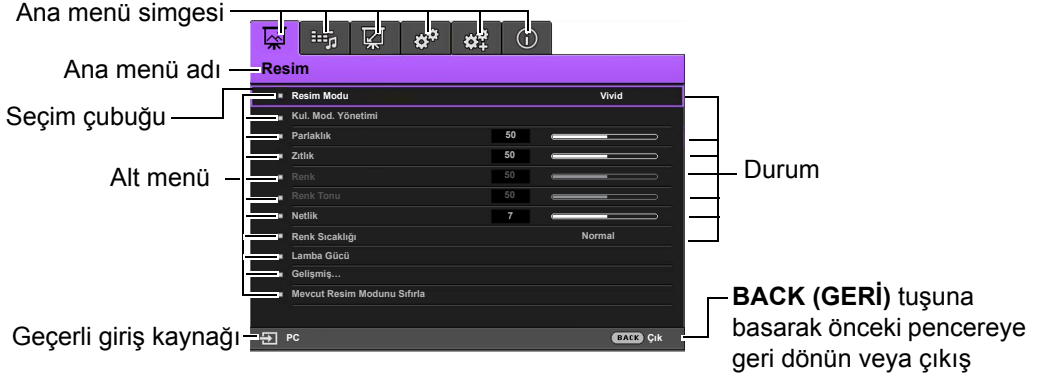
☞ Temel OSD menüsünden Gelişmiş OSD menüsüne geçmek istediğinizde, bkz. sayfa 28.

Menü	Alt Menüler ve Tanımlar
<b>Duvar Rengi</b>	Yansıtma yüzeyi beyaz olmadığından yansıtılmış görüntü renginin düzeltilmesine yardımcı olur. Aşağıdaki seçenekleri kullanarak yansıtılan yüzeyinize benzer bir renk seçebilirsiniz: <b>Açık Sarı, Pembe, Açık Yeşil ve Mavi</b> .
<b>Projektör Konumu</b>	Projektör, bir tavana veya bir ekran arkasına ya da bir veya iki aynayla birlikte kurulabilir. Ayrıntılar için bkz. <b>Konum seçimi</b> .
<b>Test Deseni</b>	Bu fonksiyonu grid testi modelini görüntülemesi için etkinleştirir ve bu da, yansıtılan görüntünün bozukluk içermediğini kontrol etmek amacıyla görüntü boyutu ve odağı ayarlamaya yardımcı olur.
<b>Oto Kaynak</b>	Projektörün, giriş kaynaklarını otomatik arayıp aramayacağını belirler. Projektörü, sinyal alıncaya kadar giriş kaynaklarını taraması için <b>Açık</b> öğesini seçerek etkinleştirin. Fonksiyon <b>Kapalı</b> olarak ayarlıysa, projektör son kullanılan giriş kaynağını seçer.
<b>Menü Türü</b>	<b>Gelişmiş</b> OSD menüsüne geçiş yapar.
<b>HDMI Formatı</b>	HDMI sinyali için giriş kaynağı tipi seçer. Kaynak tipini manuel olarak da seçebilirsiniz. Farklı kaynak tipleri, parlaklık düzeyi açısından farklı standartlar taşırlar. ☞ <b>HDMI Formatı sadece HDMI sinyali seçili olduğunda kullanılabilir.</b>
<b>Lamba Zamanlayıcıyı Sıfırla</b>	Sadece yeni bir lamba takıldığında bu fonksiyonu etkinleştirin. <b>Sıfırla</b> öğesini seçtiğinizde, lamba süresinin "0" olarak ayarlandığını gösteren bir <b>"Başarıyla Sıfırlandı"</b> iletisi görünür.
<b>Tüm Ayarları Sıfırla</b>	Tüm ayarları fabrikada önceden ayarlanmış değerlerine döndürür. ☞ <b>Sadece aşağıdaki seçenekler kalır: Çarpıklık, Dil, Projektör Konumu, Lamba Zamanlayıcıyı Sıfırla ve Yüksek Yer Modu.</b>
<b>Bilgi</b>	Projektörünüz hakkında aşağıda verilen bilgileri görüntüler. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Kaynak:</b> Geçerli sinyal kaynağını görüntüler.</li><li>• <b>Resim Modu:</b> Geçerli <b>Resim Modu</b> öğesini görüntüler.</li><li>• <b>Çözünürlük:</b> Giriş kaynağının doğal çözünürlüğünü görüntüler.</li><li>• <b>Renk Sistemi:</b> Giriş sistemi formatını gösterir.</li><li>• <b>Lamba Kullanım Süresi:</b> Lambanın kullanıldığı toplam saati görüntüler.</li><li>• <b>3D Biçimi:</b> Mevcut 3D modunu görüntüler.</li></ul> ☞ <b>3D Biçimi, sadece 3D Modu etkinleştildiğinde kullanılabilir.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Donanım Yazılımı Sürümü:</b> Projektörünüzün donanım yazılımı sürümünü görüntüler.</li></ul> ☞ <b>Bazı bilgiler yalnızca bazı giriş kaynakları kullanımda iken verilir.</b>



# Gelişmiş OSD menüsünün kullanımı

Gelişmiş OSD menüsü tüm menü fonksiyonlarını sunar.



☞ Yukarıda verilen Gelişmiş OSD menüsü tanımı sadece referans amaçlıdır ve gerçek tasarımdan ve kullandığınız projektör modelinden farklı olabilir.

OSD menüsüne girmek için projektör veya uzaktan kumanda üzerindeki **MENU (MENÜ)** tuşuna basın. Aşağıda verilen ana menülerden oluşur. Daha fazla bilgi için menü öğelerinden sonra verilen bağlantılara göz gezdirin.




1. **Resim** menüsü (bkz. sayfa 34)
2. **Ses Ayarı** menüsü (bkz. sayfa 38)
3. **Ekran** menüsü (bkz. sayfa 39)
4. **SİSTEM KURULUMU : Basit** menüsü (bkz. sayfa 41)
5. **SİSTEM KURULUMU : Gelişmiş** menüsü (bkz. sayfa 42)
6. **Bilgi** menüsü (bkz. sayfa 44)








Kullanılabilir menü öğeleri, bağlı video kaynaklarına veya belirtilen ayarlara göre farklı olabilir. Kullanılmayan menü öğeleri gri görünecektir.

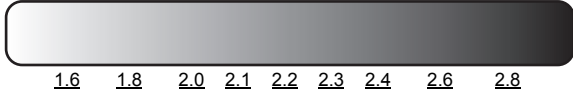

- Menü öğeleri arasında gezinmek için projektör veya uzaktan kumanda üzerindeki ok tuşlarını (◀/▶/▲/▼) kullanın.
- OSD menüsünü açmak için projektörden veya kumandadan **OK (Tamam)** düğmesine basın.

☞ Gelişmiş OSD menüsünden Temel OSD menüsüne geçmek istediğinizde, bkz. sayfa 28.

# Resim menüsü

Alt menü	Özellikler ve Tanımlar
Resim Modu	<p>Çalışma ortamınıza ve giriş sinyali resim tipine uygun bir resim modu ön ayarı seçer. Önceden ayarlanan resim modları aşağıda anlatılmaktadır:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Bright (Parlak)</b>: Yansıtılan görüntünün parlaklığını maksimize eder. Bu mod çok yüksek parlaklıkların gerektiği ortamlara uygundur, mesela projektörü aydınlık odalarda kullanırken.</li><li>• <b>Vivid (Canlı)</b>: Tam doygunluğa ulaşmış renk, ince ayar yapılmış netlik ve daha yüksek parlaklık seviyesi ile çok az bir ortam ışığının bulunduğu bir oturma odasında film izlemek için mükemmel bir tercihtir.</li><li>• <b>Cinema (REC. 709) (Sinema (REC. 709))</b>: Dünya çapındaki HDTV standardını doğru ses ve düşük parlaklık seviyesinde derin kontrastla tamamlar. Bu mod, ticari bir sinemada olsa bile tamamen karanlık bir ortamda film gösterimleri için uygundur. REC. 709 standardından alınan sinematik rengin keyfini sürmek için projektör hariç tüm diğer olası aydınlatma nesnelere (örn. lambalar, bilgisayar ekranı veya perdelerden gelen ışık vb.) karartmanızı ve bu modla en iyi görüntüleme deneyimi elde etmek için Blu-ray disk benzeri standart bir 1080p görüntü kaynağı formatı kullanın.</li><li>• <b>Game (Oyun)</b>: Bu mod, ortam ışığının az olduğu odalarda video oyunları oynamak için uygundur, örn. oturma odası.</li><li>• <b>3D</b>: 3D içerikleri izlerken, 3D efektleri oluşturmak için optimize edilmiştir.</li></ul> <p> <b>Bu mod, sadece 3D fonksiyonu etkin olduğunda kullanılabilir.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>User 1 (Kullanıcı 1)/User 2 (Kullanıcı 2)</b>: İsteğe uyarlanmış ayarları hatırlatır. Daha fazla bilgi için bkz. <a href="#">Kul. Mod. Yönetimi</a>.</li></ul> <p> <b>Bu fonksiyona uzaktan kumandadan erişilebilir.</b></p>
Kul. Mod. Yönetimi	<p> <b>Fonksiyonlar sadece Resim Modu, Kullanıcı 1 veya Kullanıcı 2 olarak ayarlandığında kullanılabilir.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Ayarları Yükleyeceğiniz Yer</b></li></ul> <p>Manuel olarak bir resim modu ön ayarı yapmanıza ve bu ayarı resim modu listesine yerleştirmenize olanak sunar</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Resim &gt; Resim Modu</b> menüsüne gidin ve <b>Kullanıcı 1</b> veya <b>Kullanıcı 2</b> ögesini seçin.</li><li>2. <b>▼</b> tuşuna basarak <b>Kul. Mod. Yönetimi</b> ögesini seçin.</li><li>3. <b>Kul. Mod. Yönetimi</b> penceresinde, <b>Ayarları Yükleyeceğiniz Yer</b> ögesini seçin ve <b>OK (Tamam)</b> tuşuna basın.</li><li>4. İhtiyaçlarınıza en yakın resim modunu seçmek için <b>▼</b> tuşlarına basın.</li><li>5. İşleminiz tamamlandığında, <b>OK (Tamam)</b> ve <b>BACK (GERİ)</b> tuşlarına basarak <b>Resim</b> menüsüne geri dönün.</li><li>6. <b>▼</b> tuşuna basarak değişiklik yapmak istediğiniz diğer alt menüleri seçin ve <b>◀/▶</b> düğmelerini kullanarak değerleri ayarlayın. Ayarlamalar, seçili kullanıcı modunu tanımlar.</li></ol> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Kul. Mod. Ad Ver</b></li></ul> <p>İsteğe uyarlanan resim modlarını yeniden adlandırmayı seçer (<b>Kullanıcı 1</b> veya <b>Kullanıcı 2</b>).</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Resim &gt; Resim Modu</b> menüsüne gidin ve <b>Kullanıcı 1</b> veya <b>Kullanıcı 2</b> ögesini seçin.</li><li>2. <b>▼</b> tuşuna basarak <b>Kul. Mod. Yönetimi</b> ögesini seçin.</li><li>3. <b>Kul. Mod. Yönetimi</b> penceresinde, <b>Kul. Mod. Ad Ver</b> ögesini seçin ve <b>OK (Tamam)</b> tuşuna basın.</li><li>4. <b>Kul. Mod. Ad Ver</b> penceresinde, <b>▲/▼/◀/▶</b> tuşlarını kullanarak, seçili mod için istediğiniz karakterleri seçin.</li><li>5. Bittiğinde, çıkmak için <b>OK (Tamam)</b> ve <b>BACK (GERİ)</b> tuşuna basın.</li></ol>

<p><b>Parlaklık</b></p>	<p>Resmin parlaklığını ayarlar. Bu kumandayı ayarlarken, resmin siyah alanlar sadece siyah olarak görünür ve koyu alanlardaki ayrıntılar görünür kılınır.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <p>Değer ne kadar yüksek olursa, resim o kadar parlak; ne kadar düşük olursa o kadar karanlık olur.</p> <p> <b>Bu fonksiyona uzaktan kumandadan erişilebilir.</b></p>
<p><b>Zıtlık</b></p>	<p>Resim içindeki aydınlık ve karanlık bölgeler arasındaki farkın derecesini ayarlar. <b>Parlaklık</b> değerini ayarladıktan sonra, <b>Zıtlık</b> değerini ayarlayarak pik beyaz seviyesini belirleyin.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <p>Değer ne kadar büyük olursa zıtlık o kadar fazla olur.</p> <p> <b>Bu fonksiyona uzaktan kumandadan erişilebilir.</b></p>
<p><b>Renk</b></p>	<p>Renk doygunluğu düzeyini ayarlar -- video resmindeki her bir rengin miktarı. Düşük ayar düşük doygunluktaki renklere neden olur; minimum değere ayarlanması görüntüyü siyah ve beyaz yapar. Ayar çok yüksekse, görüntüdeki renkler görüntünün gerçeküstü görünmesini sağlayacak şekilde aşırı baskın olur.</p>
<p><b>Renk Tonu</b></p>	<p>Resmin kırmızı ve yeşil tonlarını ayarlar. Değer ne kadar yüksekse, resim de o kadar kırmızılaşır. Değer ne kadar düşükse resim de o kadar yeşilleşir.</p>
<p><b>Netlik</b></p>	<p>Resmi daha keskin ve yumuşak göstermek için ayarlar.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <p>Değer ne kadar yüksekse, resim de o kadar netleşir. Değer ne kadar düşükse, resim de o kadar bulanıklaşır.</p> <p> <b>Bu fonksiyona uzaktan kumandadan erişilebilir.</b></p>
<p><b>Renk Sıcaklığı*</b></p>	<p>Renk sıcaklığı* için mevcut seçenekler, bağlanan giriş sinyaline göre değişir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lamba Doğal:</b> Lambanın orijinal renk sıcaklığı ve yüksek parlaklıkla birlikte. Bu ayar örneğin projektörün aydınlık odalarda kullanılmasında olduğu gibi yüksek parlaklıkların gerektiği ortamlara uygundur.</li> <li>• <b>Sıcak:</b> Resimlerin kırmızımı beyaz görünmesini sağlar.</li> <li>• <b>Normal:</b> Beyaz için normal renklenmeyi korur.</li> <li>• <b>Soğut:</b> Resimlerin mavimsi beyaz görünmesini sağlar.</li> </ul> <p>*Renk sıcaklıkları hakkında: Çeşitli amaçlar doğrultusunda "beyaz" kabul edilen birçok farklı ton vardır. Beyaz rengi temsil etmeye dönük yaygın yöntemlerden biri de "renk sıcaklığı" olarak bilinmektedir. Düşük bir renk sıcaklığına sahip bir beyaz, kırmızımı bir beyaz olarak görünür. Yüksek renk sıcaklığına sahip beyaz renk, daha fazla mavi içeriyormuş gibi görünür.</p> <p> <b>Bu fonksiyona uzaktan kumandadan erişilebilir.</b></p>

<p><b>Lamba Gücü</b></p>	<p>Projektör lambasının gücünü aşağıdaki modlardan seçin.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normal:</b> Tam lamba parlaklığı sağlar.</li> <li>• <b>Ekonomik:</b> Sistem gürültüsünü ve lamba güç tüketimini %30 oranında azaltır.</li> <li>• <b>SmartEco:</b> Sistem gürültüsünü ve güç tüketimini %70'e kadar azaltır.</li> </ul> <p><b>Ekonomik</b> veya <b>SmartEco</b> modu seçilince ışık çıkışı azalır ve sonuç olarak yansıtılan resimler daha karanlık görünür. Ayrıntılar için bkz. <a href="#">Ayarı Lamba Gücü</a>.</p>
<p><b>Gelişmiş...</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Siyah Seviyesi</b> Resmin gri tonlamasını <b>0 IRE</b> veya <b>7,5 IRE</b> olarak ayarlar. Gri tonlamalı video sinyalleri IRE birimlerle ölçülür. NTSC TV standardının kullanıldığı bazı bölgelerde gri tonlaması 7,5 IRE (siyah) ile 100 IRE (beyaz) arasında ölçülür; ancak PAL cihazlar veya Japon NTSC standardının kullanıldığı bölgelerde gri tonlaması 0 IRE (siyah) ile 100 IRE (beyaz) arasında ölçülür. Giriş kaynağını 0 IRE veya 7.5 IRE ile kontrol etmenizi öneririz ve buna göre seçiminizi yapın.</li> <li>• <b>Gamma Seçimi</b> Gamma, giriş kaynağı ile resim parlaklığı arasındaki bir ilişkiye işaret etmektedir. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>1.6/1.8/2.0/2.1/BenQ:</b> Bu değerleri tercihlerinize uygun olarak seçin.</li> <li>• <b>2.2/2.3:</b> Resmin ortalama parlaklığını artırır. Toplantı odası veya oturma odası gibi aydınlık bir ortam için idealdir.</li> <li>• <b>2.4:</b> Karanlık bir ortamda film izlemek için idealdir.</li> <li>• <b>2.6/2.8:</b> Çoğunlukla karanlık sahnelerden oluşan filmleri izlemek için idealdir.</li> </ul> <div style="text-align: center;"> <p>Yüksek Parlaklık Düşük Zıtlık</p> <p>Düşük Parlaklık Yüksek Zıtlık</p>  <p>1.6 1.8 2.0 2.1 2.2 2.3 2.4 2.6 2.8</p> </div> </li> <li>• <b>Brilliant Color</b> Bu fonksiyon, görüntüde daha gerçekçi ve canlı renkler sağlarken yüksek parlaklığa imkan vermek için yeni bir renk işleme algoritması ve sistem düzeyi geliştirmeler kullanmaktadır. Video ve doğal çekimlerde yaygın olan orta tonlu görüntülerde %50'den fazla bir parlaklık artışı sağlar, böylelikle projektör daha gerçekçi ve özgün renklerde görüntü yeniden üretimi sağlar. Bu kalitede görüntüler tercih ediyorsanız <b>Açık</b> ögesini seçin. <b>Kapalı</b> ögesinin seçilmesi <b>Brilliant Color</b> özelliğini devre dışı bırakır ve aynı anda <b>Renk Sıcaklığı</b> özelliği erişilemez olur.</li> <li>• <b>Renk Sıcaklığı İnce Ayarı</b> Önceden tanımlanmış renk sıcaklığı modunu ayarlamana sağlar: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>OK (Tamam)</b> düğmesine basarak <b>Renk Sıcaklığı İnce Ayarı</b> penceresini görüntüleyin.</li> <li>2. <b>▲/▼</b> tuşlarına basarak değişiklik yapmak istediğiniz öğeyi/öğeleri seçin ve değerleri ayarlamak için <b>◀/▶</b> düğmelerine basın. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kırmızı Kazanımı/Yeşil Kazanımı/Mavi Kazanımı:</b> Kırmızı, Yeşil ve Mavinin zıtlık seviyelerini ayarlar.</li> <li>• <b>Kırmızı Ofset/Yeşil Ofset/Mavi Ofset:</b> Kırmızı, Yeşil ve Mavinin parlaklık seviyelerini ayarlar.</li> </ul> </li> <li>3. İşleminiz tamamlandığında <b>BACK (GERİ)</b> tuşuna basıp değişiklikleri kaydedin ve çıkış yapın.</li> </ol> <p> Bu fonksiyona uzaktan kumandadan erişilebilir.</p> </li> </ul>

Gelişmiş...

## • Renk Yönetimi

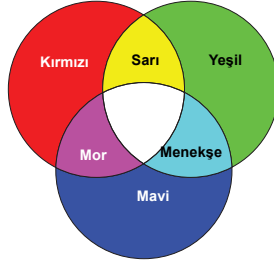
Işığın açık kaldığı veya bina dış pencerelerinin odaya gün ışığı girişine izin verdiği sınıf, toplantı odası veya oturma odası gibi çoğu kurulum durumunda renk yönetimi gerekmecektir.

Kurul odaları, amfiler veya ev sinemaları gibi kontrollü aydınlatma seviyelerine sahip sabit kurulumlarda renk yönetimi değerlendirilmelidir. Renk yönetimi, daha doğru renk üretimine olanak tanıyan hassas renk kontrolü ayarları sağlar.

Uygun renk yönetimine kontrollü ve yeniden üretilebilir izleme koşullarında ulaşılabilir. Renk yeniden üretimini ölçmek için bir kolorimetre (renk ışığı ölçer) kullanın ve uygun bir kaynak resimler grubu sağlayın. Bu aletler projelikle birlikte temin edilmez ancak projektör satıcınız size uygun şekilde yol gösterebilmeli veya sizi deneyimli bir uzman montajcıya yönlendirebilmelidir.

**Renk Yönetimi** fonksiyonu ayarlanacak altı renk grubu (RGBCMY) sağlar. Renk aralığını ve doygunluğunu ayarlamak için herhangi birini seçebilirsiniz.

1. **OK (Tamam)** düğmesine basarak **Renk Yönetimi** penceresini görüntüleyin.
2. **Birincil Renk** öğesini seçin ve ◀/▶ tuşlarını kullanarak **Kırmızı, Yeşil, Mavi, Menekşe, Mor** ve **Sarı** arasından bir renk seçin.
3. ▼ düğmesine basarak **Renk Tonu** öğesini seçin ve aralığını seçmek için ◀/▶ düğmelerine basın. Aralığın artırılması bitişiğindeki iki renkten daha fazla oranlarda içeren renkleri kapsayacaktır.



Resimde renklerin birbirleriyle ilişkisi gösterilmektedir.

Örneğin, **Kırmızı** öğesini seçip aralığını 0 olarak ayarlarsanız sadece saf kırmızı seçilir. Aralığının artırılması hem sarıya yakın bir kırmızı hem de mora yakın bir kırmızıyı içerecektir.

4. ▼ düğmesine basarak **Doygunluk\*** öğesini seçin ve değerleri ayarlamak için ◀/▶ düğmelerine basın. Yapılan her ayarlama hemen resme yansıtılacaktır. Örneğin, **Kırmızı** seçeneğini seçip değerini 0 olarak ayarlarsanız, sadece saf kırmızının doygunluğu etkilenecektir.
5. ▼ düğmesine basarak **Kazanım** öğesini seçin ve değerleri ayarlamak için ◀/▶ düğmelerine basın. Seçmiş olduğunuz birincil rengin zıtlık seviyesi etkilenecektir. Yapılan her ayarlama hemen resme yansıtılacaktır.
6. İsteddiğiniz ayarlamaların tümü yapana kadar 2-5. adımları tekrar edin.
7. İşleminiz tamamlandığında **BACK (GERİ)** tuşuna basıp değişiklikleri kaydedin ve çıkış yapın.

\*Doygunluk hakkında

O rengin video resmindeki miktarıdır. Düşük ayarlar daha düşük doygunlukta renkler ortaya çıkarır; "0" değeri o rengi resimden tümüyle çıkartır. Doygunluk çok yüksekse, o renk aşırı güçlü olacak ve gerçekçiliğini kaybedecektir.



Bu fonksiyona uzaktan kumandadan erişilebilir.

## • Parazit azaltma

Farklı ortam yürütücüleri tarafından resimde oluşturulan elektrik parazitini azaltır. Değer ne kadar yüksekse, parazit de o kadar azdır.

## • Film Modu

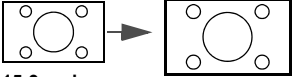

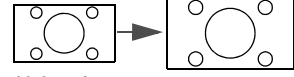
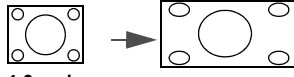
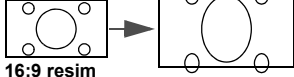

Film kaynaklı bir DVD veya Blu-Ray Diskten kompozit bir görüntü yansıtırken resim kalitesini artırır. Ayarın **Kapalı** olarak yapılması fonksiyonu devre dışı bırakır.







<b>Mevcut Resim Modunu Sıfırla</b>	<p>Seçilen <b>Resim Modu</b> (önceden ayarlanmış modlar <b>Kullanıcı 1</b> ve <b>Kullanıcı 2</b> gibi) için yaptığınız ayarlamaların tümü fabrika ön ayarlarına geri döner.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>OK (Tamam)</b> tuşuna basın. Onay mesajı görüntülenecektir.</li> <li>2. ◀/▶ tuşlarını kullanarak <b>Sıfırla</b> öğesini seçin ve <b>OK (Tamam)</b> tuşuna basın. Resim modu fabrika ön ayarlarına geri dönecektir.</li> <li>3. Diğer resim modlarını sıfırlamak istiyorsanız 1 ile 2. adımları tekrarlayın.</li> </ol>
------------------------------------	---

## Ses Ayarı menüsü

Alt menü	Özellikler ve Tanımlar
<b>Ses Modu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Efekt Modu</b> <b>Ses Modu</b> fonksiyonu harika bass ve tiz efektler sağlamak ve adeta sizi saran sinematik ses deneyimi sunmak için Waves'in sahip olduğu algoritmaları birleştiren MaxxAudio ses iyileştirme teknolojisini kullanır. Aşağıda verilen ses modları ön ayarları sunulur: <b>Standart</b>, <b>Sinema</b>, <b>Müzik</b>, <b>Spor</b>, <b>Oyun</b> ve <b>Kullanıcı</b>. <b>Kullanıcı</b> modu ses ayarlarını kişiselleştirmenizi sağlar. <b>Kullanıcı</b> modunu seçerken, <b>Kullanıcı Ekolayzeri</b> fonksiyonu ile manuel ayarlamalar yapabilirsiniz.</li> </ul> <p>☞ <b>Sessiz fonksiyonu etkinleştirilmişse, Ses Modu özelliğini ayarlamak Sessiz fonksiyonunu kapatacaktır.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kullanıcı Ekolayzeri</b> İstenen frekans bantlarını seçerek (100 Hz, 300 Hz, 1k Hz, 3k Hz ve 10k Hz) seviyeleri tercihinize göre ayarlar. Burada yapılan ayarlar <b>Kullanıcı</b> modunu tanımlar.</li> </ul>
<b>Sessiz</b>	<p><b>Açık</b> öğesini seçerek projektörün iç hoparlörünü veya ses çıkışı yakından çıkan sesi geçici olarak kapatır. Sesi geri getirmek için <b>Kapalı</b> öğesini seçin.</p> <p>☞ <b>Bu fonksiyona uzaktan kumandadan erişilebilir.</b></p>
<b>Ses Seviyesi</b>	<p>Projektörün iç hoparlörünün ses düzeyini veya ses çıkışı yakından çıkan sesi ayarlar.</p> <p>☞ <b>Sessiz fonksiyonu etkinleştirilmişse, Sessiz özelliğini ayarlamak Sessiz fonksiyonunu kapatacaktır.</b></p> <p>☞ <b>Bu fonksiyona uzaktan kumandadan erişilebilir.</b></p>
<b>Açılış/Kapanış Sesi</b>	<p>Projektör <b>Açık</b> veya <b>Kapalı</b> sesini ayarlar.</p> <p>☞ <b>Açılış/Kapanış Sesi yalnızca burada ayarlanabilir. Sesi kapatmak veya ses seviyesini değiştirmek Açılış/Kapanış Sesi üzerinde etki oluşturmaz.</b></p>
<b>Ses Ayarlarını Sıfırla</b>	<p><b>Ses Ayarı</b> menüsü altında yaptığınız tüm ayarlar fabrika ön değerlerine geri döner.</p>







# Ekran menüsü

Alt menü	Özellikler ve Tanımlar
<p><b>En/Boy Oranı</b></p>	<p>Projektörün doğal ekran çözünürlüğü 16:9 en/boy oranıdır. Ancak, bu fonksiyonu kullanarak yansıtılan resmi farklı bir en/boy oranında görüntüleyebilirsiniz.</p> <p>☞ <b>Aşağıdaki resimlerde, siyah kısımlar etkisiz, beyaz kısımlar ise etkili alanlardır.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Otomatik</b></li> </ul> <p> 15:9 resim →</p> <p>Projektörün doğal çözünürlüğü ile yatay veya dikey genişlik bakımından orantılı bir görüntü ölçeklendirir. Bu perdenin büyük kısmını kullanır ve resmin en/boy oranını korur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>4:3</b></li> </ul> <p> 4:3 resim →</p> <p>Ekranın ortasında 4:3 oranında görünecek şekilde resmi ölçeklendirir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>16:9</b></li> </ul> <p> 16:9 resim →</p> <p>Ekranın ortasında 16:9 oranında görünecek şekilde resmi derecelendirir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Geniş</b></li> </ul> <p> 4:3 resim →</p> <p>Ekran genişliğine yerleşecek şekilde resmi yatay yönde uzatır. Resmin yüksekliği değiştirmez.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mektup Kutusu</b></li> </ul> <p> 16:9 resim →</p> <p> Mektup Kutusu formatlı resim →</p> <p>Bir resmi, yatay genişliği itibarıyla projektörün doğal çözünürlüğüne uyacak şekilde ölçeklendirir ve resmin yüksekliğini yansıtmaya genişliğinin 3/4'ü oranında yeniden boyutlandırır. Bu resmi ekran yüksekliğinden daha büyük yapar. Görüntülenen resmin üst ve alt köşeleri kırılır. Bu, mektup kutusu formatında (üstte ve altta siyah çubuklar) oluşturulan içerikler için uygundur.</p>
<p><b>Duvar Rengi</b></p>	<p>Bu fonksiyon, yansıtma yüzeyi beyaz olmadığında yansıtılmış görüntü renginin düzeltilmesine yardımcı olur. Aşağıdaki seçenekleri kullanarak yansıtılan yüzeyinize benzer bir renk seçebilirsiniz: <b>Açık Sarı, Pembe, Açık Yeşil ve Mavi.</b></p>
<p><b>Görüntü Pozisyonu</b></p>	<p><b>Görüntü Pozisyonu</b> penceresini görüntüler. Projektör veya uzaktan kumanda üzerindeki, yönlü ok tuşlarını kullanarak yansıtılan resmin konumunu ayarlayabilirsiniz.</p> <p>Pencerenin alt konumunda gösterilen değerler tuşa her bastığınızda değişir.</p> <p>☞ <b>Bu fonksiyon, sadece PC sinyali seçili olduğunda kullanılabilir.</b></p>


<p><b>Fazla tarama Ayarı</b></p>	<p>Dört kenardaki kötü resim kalitesini gizler. Değer ne kadar yüksekse resmin daha büyük bir kısmı gizlenir ancak ekran dolu ve geometrik olarak doğru kalır. 0 değeri resmin %100 görüntülediği anlamına gelir.</p>
<p><b>Bilgisyr. ve Komponent YPbPr Ayarları.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>H. Boyut</b> Görüntünün yatay genişliğini ayarlar.  <b>Bu fonksiyon sadece Komponent veya PC sinyali seçili olduğunda kullanılabilir.</b></li> <li>• <b>Faz</b> Görüntü bozulmasını azaltmak için saat fazını ayarlar.  <b>Bu fonksiyon sadece Komponent veya PC sinyali seçili olduğunda kullanılabilir.</b></li> <li>• <b>Otomatik</b> Faz ve frekansı otomatik olarak ayarlar.  <b>Bu fonksiyon, sadece PC sinyali seçili olduğunda kullanılabilir.</b></li> </ul>
<p><b>3D</b></p>	<p>Bu projektör, PlayStation konsolları (3D oyun diskleri olan), 3D Blu-ray 3D oynatıcılar (3D Blu-ray diskleri olan), 3D TV (3D kanallı) ve buna benzer 3D uyumlu video aygıtları ve içeriklerinden aktarılan üç boyutlu (3D) içeriklerin oynatımını destekler. 3D video aygıtlarını projektöre bağladıktan sonra, 3D içerikleri görüntülemek için BenQ 3D gözlüklerinizi takın ve cihazın açık olduğundan emin olun.</p> <p> <b>3D içerikleri izlerken,</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• görüntünün yeri hatalı görünebilir ancak bu bir ürün arızası değildir.</li> <li>• 3D içerik izlerken uygun molalar verin.</li> <li>• yorgun ve rahatsız hissediyorsanız, 3D içeriği izlemeyi bırakın.</li> <li>• 3D içerik seyrederken perdeden, perdenin etkili yüksekliğinin yaklaşık üç katı bir mesafe bırakın.</li> <li>• Işığa aşırı duyarlılık, kalp sorunları geçmişi veya başka tıbbi rahatsızlıkları bulunan kişiler ve çocuklar 3D içerik izlememelidir.</li> </ul> <p>Aşağıdaki fonksiyonlar, 3D izleme deneyiminizi artırır</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>3D Modu</b> Varsayılan ayar <b>Otomatik</b> şeklindedir ve projektör 3D içeriği tespit ederken uygun bir 3D formatı otomatik olarak seçer. Projektör 3D formatı tanıyamazsa, tercihinize göre manuel olarak bir 3D modu seçin.  <b>Bu fonksiyon etkinleştirildiğinde:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• yansıtılan görüntünün parlaklık seviyesi azalır.</li> <li>• Resim Modu ayarlanamaz.</li> <li>• 2D Keystone (2D Temel taşı) yalnızca sınırlı derecede ayarlanabilir.</li> </ul> </li> <li>• <b>3D Senk Tersine</b> 3D görüntünüz bozulduğunda, sol göz ve sağ göz arasında görüntü geçişi yapmak için bu fonksiyonu etkinleştirin ve böylece daha rahat bir 3D izleme deneyimi kazanın.  <b>Bu fonksiyona uzaktan kumandadan erişilebilir.</b></li> </ul>











# SİSTEM KURULUMU : Basit menüsü

Alt menü	Özellikler ve Tanımlar
<b>Dil</b>	Ekrandan Kumanda (OSD) menülerinin dilini belirler.
<b>Arka Plan Rengi</b>	Projektöre sinyal gelmediğinde arka plan rengini ayarlar.
<b>Anlık Görüntü</b>	Projektör açılırken hangi logo ekranının geleceğini ayarlamamanızı sağlar. <b>BenQ</b> logo ekranı, <b>Mavi</b> ekranı veya <b>Siyah</b> ekranı seçebilirsiniz.
<b>Projektör Konumu</b>	Projektör, bir tavana veya bir ekran arkasına ya da bir veya iki aynayla birlikte kurulabilir. Ayrıntılar için bkz. <b>Konum seçimi</b> .
<b>Otomatik Kapama</b>	Uzun bir süre sinyal tespit edilmediğinde gereksiz yansıtmayı önler. Ayrıntılar için bkz. <b>Ayarı Otomatik Kapama</b> .
<b>Doğrudan Açılış</b>	Fonksiyon <b>Açık</b> olarak ayarlandığında, güç kablosundan elektrik geçtiğinde projektör otomatik olarak açılacaktır. Fonksiyon <b>Kapalı</b> olarak ayarlandığında, projektörü üzerindeki  tuşuna veya uzaktan kumanda üzerindeki  tuşuna basarak kapatmanız gerekir.
<b>Menü Ayarları</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Menü Türü</b> Temel OSD menüsüne geçiş yapar.</li><li>• <b>Menü Konumu</b> OSD menüsü konumunu belirler.</li><li>• <b>Menü Gösterim Süresi</b> Tuşa son basışınızdan sonra OSD'nin ne kadar süreyle etkin kalacağını belirler.</li><li>• <b>Boşluk Hatırlatma Mesajı</b> Görüntü saklı olduğunda projektörün hatırlatıcı mesajı görüntüleyip görüntülenmesini ayarlar.</li></ul>
<b>Kaynç. Ad Ver</b>	Geçerli giriş kaynağını isteğinize göre yeniden adlandırır. <b>Kaynç. Ad Ver</b> penceresinde,  /  /  /  tuşlarını kullanarak bağlı olan kaynak öçe için istenen karakterleri ayarlayın. İşleminiz tamamlandığında <b>OK (Tamam)</b> tuşuna basarak değişiklikleri kaydedin.
<b>Oto Kaynak</b>	Projektörün, giriş kaynaklarını otomatik arayıp aramayacağını belirler. Projektörü, sinyal alıncaya kadar giriş kaynaklarını taraması için <b>Açık</b> ögesini seçerek etkinleştirin. Fonksiyon <b>Kapalı</b> olarak ayarlıysa, projektör son kullanılan giriş kaynağını seçer.

# SİSTEM KURULUMU : Gelişmiş menüsü

Alt menü	Özellikler ve Tanımlar
Lamba Ayarları	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Lamba Zamanlayıcıyı Sıfırla</b> Sadece yeni bir lamba takıldığında bu fonksiyonu etkinleştirin. <b>Sıfırla</b> ögesini seçtiğinizde, lamba süresinin "0" olarak ayarlandığını gösteren bir "<b>Başarıyla Sıfırlandı</b>" iletisi görünür.</li><li>• <b>Lamba Zamanlayıcı</b> Ankastre süre ölçer tarafından otomatik olarak hesaplan lamba kullanım süresini (saat olarak) öğrenmek için seçin. Toplam (eşdeğer) lamba ömrü = 2,0 x (<b>Normal</b> modunda kullanma saati) + 1.4 x (<b>Ekonomik</b> modunda kullanma saati) + 1,0 x (<b>SmartEco</b> modunda kullanma saati)</li></ul>
HDMI Ayarları	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>HDMI Formatı</b> HDMI sinyali için bir giriş kaynağı tipi seçin. Kaynak tipini manuel olarak da seçebilirsiniz. Farklı kaynak tipleri, parlaklık düzeyi açısından farklı standartlar taşırlar.  <b>HDMI Formatı sadece HDMI sinyali seçili olduğunda kullanılabilir.</b></li><li>• <b>CEC</b> Projektöre bir HDMI kabloyla HDMI CEC uyumlu cihaz bağladığınızda, HDMI CEC uyumlu cihazın açılması projektörü otomatik olarak açarken; projektörün kapatılması HDMI CEC uyumlu cihazı otomatik olarak kapatacaktır. HDMI CEC-uyumlu cihazlarınızı kumanda etmek için projektörün uzaktan kumandasını kullanabilirsiniz. Daha fazla bilgi için bkz. madde 17, sayfa 10.</li></ul>
Veri İletişim Hızı	Uygun bir RS-232 kablo kullanarak projektörün donanımını güncellemek veya yüklemek için projektörü bağlamak üzere bilgisayarınızınkine ile eş veri iletişim hızı seçer. Bu fonksiyon, kalifiye servis personeli içindir.
Test Deseni	Bu fonksiyonu grid testi modelini görüntülemesi için etkinleştirir ve bu da, yansıtılan görüntünün bozukluk içermediğini kontrol etmek amacıyla görüntü boyutu ve odağı ayarlamana yardımcı olur.
Kapalı Altyazı	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Kapalı Altyazı Etkin</b> Seçilen giriş sinyali kapalı alt yazıya sahip olduğunda <b>Açık</b> ögesini seçerek fonksiyonu etkinleştirir*. *Yazı hakkında Kapalı alt yazısı olan TV programlarının ve videoların (TV rehberlerinde genellikle "CC" işaretlidir) konuşma, anlatım ve ses efektlerinin ekran üzerinde görüntülenmesi.</li><li>• <b>Altyazı Sürümü</b> Tercih edilen bir kapalı alt yazı modunu seçin. Alt yazıları görmek için <b>CC1, CC2, CC3</b> veya <b>CC4</b> seçin (<b>CC1</b> bölgenizdeki en çok kullanılan dildeki alt yazıları gösterir).</li></ul>
Hızlı Soğutma	<b>Açık</b> özelliğini seçerek normalde 90 saniye olan projektör soğutma süresini yaklaşık 15 saniyeye kısaltır.

<p><b>Yüksek Yer Modu</b></p>	<p>Yüksek rakımlı yerlerde ya da sıcaklığın yüksek olduğu bölgelerde çalışırken kullanılan mod. Ortam deniz seviyesinin 1500 m –3000 m üzerinde iken ve ortam sıcaklığı 0°C–30°C arasındaki iken bu fonksiyonu etkinleştirin.</p> <p> <b>Rakım 0 m - 1500 m ve ortam sıcaklığı 0°C - 35°C ise bu fonksiyonu kullanmayın. Modu bu gibi bir koşulda açarsanız, projektör fazla soğuyacaktır.</b></p> <p><b>Yüksek Yer Modu</b> altındaki işlemler genel sistem soğutması ve performansını iyileştirmek için gerekli olan yüksek fan hızı nedeniyle daha yüksek desibelde bir çalışma gürültüsüne yol açabilir.</p> <p>Bu projektörü yukarıdakiler dışında başka zorlayıcı ortamlarda kullanırsanız, projektörünüzü aşırı ısınmaya karşı korumak için tasarlanmış olan kendi kendine kapanma belirtileri gösterebilir. Bu tür durumlarda, bu belirtiyi ortadan kaldırmak için <b>Yüksek Yer Modu</b>'na geçmelisiniz. Ancak bu, projektörün herhangi veya tüm kötü veya zorlayıcı koşullarda çalışabileceği anlamına gelmemektedir.</p>
<p><b>Şifre</b></p>	<p>Güvenlik gerekçesiyle ve yetkisiz girişleri önlemek amacıyla, projektör için şifre güvenliği oluşturabilirsiniz. Ayrıntılar için bkz. <a href="#">Şifre fonksiyonunun kullanımı</a>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Şifre Değiştir</b></li> </ul> <p>Yeni şifreye geçmeden önce mevcut şifreyi girmeniz istenecektir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Açılış Kilidi</b></li> </ul> <p>Projektörü sadece doğru şifreyi bilenler kullanabilir.</p>
<p><b>Tuş Kilidi</b></p>	<p>Projektördeki kumanda tuşları kilitli haldeyken, projektör ayarlarınızın (örneğin çocuklar tarafından) yanlışlıkla değiştirilmesini önleyebilirsiniz.</p> <p><b>Açık</b> ögesini seçip bu fonksiyonu etkinleştirdiğinizde,  <b>POWER (GÜÇ)</b> dışında projektörün üzerindeki hiçbir kumanda tuşu çalışmayacaktır. Tuş kilidini açmak için projektördeki  tuşuna 3 saniye basılı tutun.</p>
<p><b>LED Göstergesi</b></p>	<p><b>Açık</b> ögesini seçtiğinizde, projektör üzerindeki tüm LED göstergeler normal çalışır. Daha fazla bilgi için bkz. <a href="#">Göstergeler</a>.</p> <p><b>Kapalı</b> seçiliyken, projektörü kapattığınızda LED göstergeler (, , ) kapanır ve açılış ekranı görüntülenir. Ancak, projektör doğru çalışmıyorsa, sorun olabileceğini hatırlatmak için LED göstergeler yanar veya yanıp söner. Daha fazla bilgi için <a href="#">Göstergeler</a> bakın.</p>
<p><b>Tüm Ayarları Sıfırla</b></p>	<p>Tüm ayarları fabrikada önceden ayarlanmış değerlerine döndürür. OSD menü tipi <b>Temel</b> OSD menüsüne geri döner.</p> <p> <b>Sadece aşağıdaki seçenekler kalır: Çarpıklık, Dil, Projektör Konumu, Lamba Zamanlayıcıyı Sıfırla, Yüksek Yer Modu, Şifre, Tuş Kilidi ve ISF.</b></p>
<p><b>ISF</b></p>	<p>ISF ayarlama menüsü şifre korumalıdır ve sadece yetkili ISF ayarlayıcılar tarafından erişilebilir. ISF (Görüntüleme Bilimi Vakfı), optimum video performansı için dikkatli bir şekilde oluşturulmuş ve endüstri tarafından tanınan standartlar geliştirmiştir ve teknisyenler ve kurucular için, BenQ video görüntüleme cihazlarından optimum görüntü kalitesini elde etmek amacıyla bu standartların kullanımı konusunda bir eğitim programı uygulamaktadır. Buna uygun olarak, kurulum ve ayar işlemlerinin, ISF sertifikalı bir kurulum teknisyeni tarafından gerçekleştirilmesini öneririz.</p> <p> <b>Daha fazla bilgi için, <a href="http://www.imagingsscience.com">www.imagingsscience.com</a> adresine gidin veya projektörü satın aldığınız satıcı veya bayiyle bağlantıya geçin.</b></p>

## Bilgi menüsü

Alt menü	Özellikler ve Tanımlar
<b>Kaynak</b>	Geçerli sinyal kaynağını görüntüler.
<b>Resim Modu</b>	<b>Resim</b> menüsü altındaki geçerli resim modunu görüntüler.
<b>Çözünürlük</b>	Giriş kaynağının doğal çözünürlüğünü görüntüler.
<b>Renk Sistemi</b>	Giriş sistemi formatını gösterir.
<b>Lamba Kullanım Süresi</b>	Lambanın kullanıldığı toplam saati görüntüler.
<b>3D Biçimi</b>	Mevcut 3D modunu görüntüler. Sadece <b>3D Modu</b> etkinleştğinde kullanılabilir.
<b>Donanım Yazılımı Sürümü</b>	Projektörünüzün donanım yazılımı sürümünü görüntüler.

 Bazı bilgiler yalnızca bazı giriş kaynakları kullanımda iken verilir.

# Gelişmiş OSD menü yapısı

OSD menüleri seçilen giriş sinyali tipine göre değişmektedir.

Ana menü	Alt menü	Seçenekler		
Resim	Resim Modu	Bright/Vivid/Cinema (REC. 709)/Game/User 1/User 2/3D/ISF Night/ISF Day		
	Kul. Mod. Yönetimi	Ayarları Yükleyeceğiniz Yer		
		Kul. Mod. Ad Ver		
	Parlaklık		0-100	
	Zıtlık		0-100	
	Renk		0-100	
	Renk Tonu		0-100	
	Netlik		0-15	
	Renk Sıcaklığı		Normal/Soğut/Lamba Doğal/Sıcak	
	Lamba Gücü		Normal/Ekonomik/SmartEco	
	Gelişmiş...	Siyah Seviyesi	0 IRE/7,5 IRE	
		Gamma Seçimi	1.6/1.8/2.0/2.1/2.2/2.3/2.4/2.6/2.8/BenQ	
		Brilliant Color	Açık/Kapalı	
		Renk Sıcaklığı İnce Ayarı	Kırmızı Kazanımı/Yeşil Kazanımı/Mavi Kazanımı/Kırmızı Ofset/Yeşil Ofset/Mavi Ofset	
		Renk Yönetimi	Birincil Renk/Renk Tonu/Doygunluk/Kazanım	
Parazit azaltma		0-31		
Film Modu		Açık/Kapalı		
Mevcut Resim Modunu Sıfırla	Sıfırla/İptal			
Ses Ayarı	Ses Modu	Efekt Modu Standart/Sinema/Müzik/Oyun/Spor/ Kullanıcı		
		Kullanıcı Ekolayzeri	100 Hz/300 Hz/1k Hz/3k Hz/10k Hz	
	Sessiz		Açık/Kapalı	
	Ses Seviyesi		0-20	
	Açılış/Kapanış Sesi		Açık/Kapalı	
	Ses Ayarlarını Sıfırla		Sıfırla/İptal	
Ekran	En/Boy Oranı		Otomatik/4:3/16:9/Geniş/Mektup Kutusu	
	Duvar Rengi		Kapalı/Açık Sarı/Pembe/Açık Yeşil/Mavi	
	Görüntü Pozisyonu			
	Fazla tarama Ayarı		0/1/2/3	
	Bilgisyr. ve Komponent YPbPr Ayarl.	H. Boyut		
		Faz		
		Otomatik		
3D	3D Modu		Otomatik/3D Kapalı/Çerçeve Sırası/Çerçeve Paketi/Üst-Alt/Yan Yana	
	3D Senk Tersine		Ters Çevir	

## SİSTEM KURULUMU : Basit

Dil	English / Français / Deutsch Italiano / Español / Русский 繁體中文 / 简体中文 / 日本語 / 한국어 / Svenska / Nederlands / Türkçe / Čeština / Português / ਪੰਜਾਬੀ / Polski Magyar / Hrvatski / Română / Norsk / Dansk / Български / Suomi / Indonesian / Ελληνικά / العربية / हिन्दी	
Arka Plan Rengi	Siyah/Mavi/Mor	
Anlık Görüntü	BenQ/Siyah/Mavi	
Projektör Konumu	Ön/Ön Tavan/Arka/Arka Tavan	
Otomatik Kapama	Devre Dışı Bırak/5 dak/10 dak/15 dak/ 20 dak/25 dak/30 dak	
Doğrudan Açılış	Açık/Kapalı	
Menü Ayarları	Menü Türü	Temel/Gelişmiş
	Menü Konumu	Orta/Üst Sol/Üst Sağ/Alt Sağ/Alt Sol
	Menü Gösterim Süresi	5 sn./10 sn./15 sn./20 sn./25 sn./30 sn./Hep Açık
	Boşluk Hatırlatma Mesajı	Açma/Kapama
Kaynç. Ad Ver		
Oto Kaynak	Açık/Kapalı	

## SİSTEM KURULUMU : Gelişmiş

Lamba Ayarları	Lamba Zamanlayıcıyı Sıfırla	Sıfırla/ptal
	Lamba Zamanlayıcı	
HDMI Ayarları	HDMI Formatı	Otomatik/PC Sinyali/Video Sinyali
	CEC	Açık/Kapalı
Veri İletişim Hızı		9600/14400/19200/38400/57600/115200
Test Deseni		Açık/Kapalı
Kapalı Altyazı	Kapalı Altyazı Etkin	Açık/Kapalı
	Altyazı Sürümü	CC1/CC2/CC3/CC4
Hızlı Soğutma		Açık/Kapalı
Yüksek Yer Modu		Açık/Kapalı
Şifre	Şifre Değiştir	
	Açılış Kilidi	Açık/Kapalı (geçerli şifreyi girin)
Tuş Kilidi		Açık/Kapalı
LED Göstergesi		Açık/Kapalı
Tüm Ayarları Sıfırla		Sıfırla/ptal
ISF		(şifreyi girin)

## Bilgi

Kaynak	
Resim Modu	
Çözünürlük	
Renk Sistemi	
Lamba Kullanım Süresi	
3D Biçimi	
Donanım Yazılımı Sürümü	

# Bakım

## Projektörün bakımı

Projektörünüz çok az bakım gerektirir. Düzenli olarak yapmanız gereken tek şey merceği temiz tutmaktır.

Projektörün, lamba dışında hiçbir parçasını sökmeyin. Projektör beklendiği gibi çalışmazsa, satıcınızla ya da yere müşteri hizmetleri merkeziyle bağlantıya geçin.

### Lensin temizlenmesi

Lensi, yüzeyinde her kir veya toz gördüğünüzde temizleyiniz.

Projektörün herhangi bir yerini temizlemeden önce, uygun kapatma prosedürünü kullanarak onu kapatın (bkz. [Projektörün kapatılması](#)), güç kablosunu prizden çekin ve tamamen soğumasını bekleyin.

- Tozu temizlemek için basınçlı hava spreyi kullanınız.
- Kir veya leke varsa, lens temizleme kağıdı kullanarak veya yumuşak bir bezi lens temizleyicisiyle nemlendirerek lens yüzeyini nazikçe silin.
- Kesinlikle aşındırıcı bez, alkalin/asitli temizleyici, ovma tozları veya alkol, benzin, tiner veya böcek ilacı gibi uçucu çözeltiler kullanmayın. Bu tip malzemelerin kullanılması veya lastik ya da vinil malzemelerle uzun süre temas etmesi, projektör yüzeyinde ve dolap malzemesinde hasara neden olacaktır.

**⚠ Lense asla parmağınızla dokunmayın veya lensi aşındırıcı maddelerle silmeyin. Kağıt havlular bile lensin üzerindeki kaplamaya zarar verebilir. Her zaman yalnızca uygun optik lens fırçası, bezi ve temizleme solüsyonu kullanın. Projektör açıkken ya da bir önceki kullanımdan dolayı hala sıcakken, lensi temizlemeyin.**

### Projektör kasasının temizlenmesi

Projektörün herhangi bir yerini temizlemeden önce, uygun kapatma prosedürünü kullanarak onu kapatın (bkz. [Projektörün kapatılması](#)), güç kablosunu prizden çekin ve tamamen soğumasını bekleyin.

- Tozu ve kiri yumuşak, kuru, pamuksuz bir kumaşla temizleyin.
- İnatçı kir veya lekeleri temizlemek için yumuşak bir bezi su ve nötr pH'lı bir deterjanla nemlendirin. Ardından kasayı silin.

**⚠ Kesinlikle parafin, alkol, benzen, tiner veya diğer kimyasal deterjanları kullanmayın. Bunlar kasaya zarar verebilir.**

### Projektörün saklanması

Projektörünü uzun bir süre saklamak için:

- Saklama alanının nem ve sıcaklığının projektör için önerilen aralık dahilinde olduğundan emin olun. Önerilen sıcaklık aralığı için bkz. [Teknik Özellikler](#) ya da bayinize başvurun.
- Ayarlayıcı ayağını geri çekin.
- Uzaktan kumandanın pillerini çıkartın.
- Projektörü, orijinal ambalajına veya eşdeğeri bir ambalaja yerleştirin.

### Projektörün taşınması

Projektörünüzü orijinal ambalajında veya eşdeğeri bir ambalajda taşımanız önerilir.

# Lamba bilgileri

## Lambanızın saatini öğrenme

Projektör çalışma süresi (saat olarak) ankastre süre ölçer tarafından otomatik olarak hesaplanır.

Toplam (eşdeğer) lamba ömrü = 2,0 x (**Normal** modunda kullanma saati) + 1.4 x (**Ekonomik** modunda kullanma saati) + 1,0 x (**SmartEco** modunda kullanma saati)

Lamba süresi bilgilerini edinmek için:

1. **MENU (MENÜ)** tuşuna basın ve ardından ok tuşlarını kullanarak (◀/▶/▲/▼) **Bilgi** ekranına gidin (**Temel** OSD menüsündeyken) veya **Ayarlar** > **Bilgi** (**Gelişmiş** OSD menüsündeyken).
2. **Lamba Kullanım Süresi** bilgisi görüntülenir.
3. Çıkmak için **BACK (GERİ)** tuşuna basın.

veya

1. **Gelişmiş** OSD menüsünde, **MENU (MENÜ)** tuşuna basın ve ardından (◀/▶/▲/▼) ok tuşlarını kullanarak **SİSTEM KURULUMU : Gelişmiş** > **Lamba Ayarları** menüsüne gidin.
2. **OK (Tamam)** düğmesine basarak **Lamba Ayarları** penceresini görüntüleyin.
3. ▼ öğesini kullanarak **Lamba Zamanlayıcı** seçimini yapın ve **OK (Tamam)** tuşuna basın, ardından **Lamba Zamanlayıcı** bilgileri görüntülenir.
4. Çıkmak için **BACK (GERİ)** tuşuna basın.

## Lamba ömrünün uzatılması

Yansıtma lambası bir sarf malzemesidir. Lamba ömrünü olabildiğince uzun tutabilmek için **Gelişmiş** OSD menüsünden aşağıdaki ayarları yapabilirsiniz.

**Gelişmiş** OSD menüsüne erişim için bkz. 28.

## Ayarı Lamba Gücü

Projektörün, **Ekonomik** veya **SmartEco** moda ayarlanması lamba çalışma süresini uzatır.

Lamba Modu	Bilgiler
<b>Normal</b>	%100 lamba parlaklığı
<b>Ekonomik</b>	Lamba gücü tüketiminde %30 tasarruf sağlar
<b>SmartEco</b>	İçeriğin parlaklık seviyesine bağlı olarak lambanın enerji tüketiminde %70'e kadar tasarruf sağlar.

**Ekonomik** modunun kullanılması sistem sesini ve güç tüketimini %30 oranında düşürür.

**SmartEco** modunun kullanılması sistem gürültüsünü ve güç tüketimini %70'e kadar düşürür.

**Ekonomik** veya **SmartEco** modu seçilince ışık çıkışı azalır ve sonuç olarak yansıtılan resimler daha karanlık görünür.

1. **Gelişmiş** OSD menüsünün altında, **Resim** > **Lamba Gücü** menüsüne gidin.
2. **OK (Tamam)** düğmesine basarak **Lamba Gücü** penceresini görüntüleyin.
3. İstedığınız moda ilerlemek için ▲/▼ tuşuna basın ve değişiklikleri kaydedip çıkmak için **OK (Tamam)** tuşuna basın.



## Ayarı Otomatik Kapama

Bu fonksiyon, belirlenen süre içerisinde, giriş kaynağı gelmemesi durumunda projektörün otomatik olarak kapanmasını sağlar.

1. **Gelişmiş** OSD menüsünün altında, **SİSTEM KURULUMU : Basit > Otomatik Kapama** menüsüne gidin.
2. ◀/▶ tuşlarını kullanarak bir zaman periyodu seçin. Önceden ayarlanan süre uzunlukları sunumunuz için uygun değilse, **Devre Dışı** seçeneğini seçtiğinizde projektör belirli bir zaman periyodu içerisinde otomatik olarak kapanmayacaktır.
3. İşleminiz tamamlandığında **BACK (GERİ)** tuşuna basıp değişiklikleri kaydedin ve çıkış yapın.

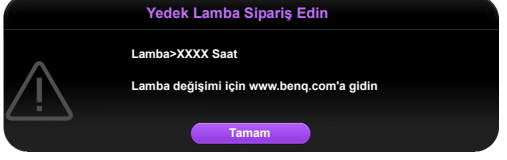
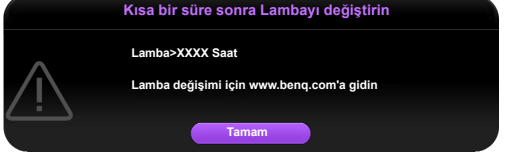


## Lamba değiştirme zamanı


Lamba göstergesi kırmızı yandığında veya lambanın değiştirilmesini öneren bir mesaj belirdiğinde, lütfen yeni bir lamba takın veya yetkili satıcınıza danışın. Eski bir lamba, projektörde arızaya neden olabilir ve bazı durumlarda lamba patlayabilir. Yedek lambayı nasıl satın alabileceğini öğrenmek için <http://www.BenQ.com> adresini ziyaret edin.

Lamba çok ısındığında LAMP (Lamba) gösterge ışığı ve TEMP (Sıcaklık) uyarı ışığı yanacaktır. Gücü kapatın ve projektörün soğuması için 45 dakika bekleyin. LAMP (Lamba) veya TEMP (Sıcaklık) göstergesi gücü tekrar açtıktan sonra hala yanıyorlarsa lütfen yetkili satıcınızla temas kurun. Ayrıntılar için bkz. [Göstergeler](#).

Aşağıdaki lamba uyarı mesajları görüldüğünde, lütfen lambayı yenisiyle değiştirin.

 Resimlerde Temel menüsü altında göreceğiniz mesaj örnekleri gösterilmektedir. Bunlar sadece referans içindir ve gerçek tasarım ile seçtiğiniz menü tipinden farklı olabilir.

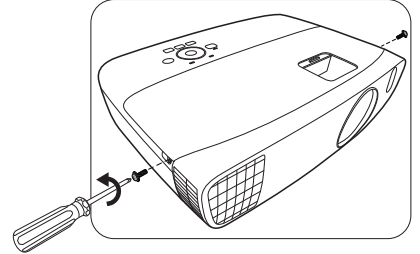
Durum	Mesaj
Optimum performans için yeni bir lamba takın. Projektör <b>Ekonomik</b> modunda normal olarak çalışıyorsa (bkz. <a href="#">Lambanızın saatini öğrenme</a> ), projektörü bir sonraki lamba uyarısı çıkana kadar kullanabilirsiniz. Mesajı kapatmak için <b>OK (Tamam)</b> düğmesine basın.	
Bu aşamada lambayı değiştirmenizi şiddetle tavsiye ederiz. Lamba bir sarf malzemesidir. Lamba parlaklığı kullanıldıkça azalır. Bu normal bir durumdur. Parlaklığın belirgin biçimde düştüğünü gördüğünüzde lambayı değiştirebilirsiniz. Mesajı kapatmak için <b>OK (Tamam)</b> düğmesine basın.	 
Projektörün normal şekilde çalışabilmesi için lambanın değiştirilmesi <b>GEREKLİDİR</b> . Mesajı kapatmak için <b>OK (Tamam)</b> düğmesine basın.	

 Yukarıdaki mesajlarda gösterilen "XXXX" farklı modellere göre değişen sayılardır.

# Lambanın deęiřtirilmesi

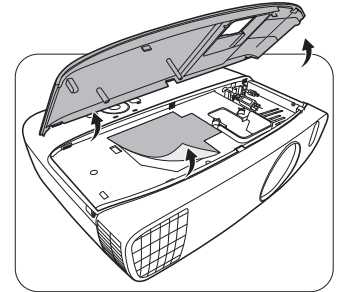
- ⚠ • Elektrik çarpması riskini azaltmak için lambayı deęiřtirmeden önce projektörü daima kapatın ve elektrik kablosunu çıkartın.
- Ciddi yanık riskini azaltmak için lambayı deęiřtirmeden önce en az 45 dakika projektörün soęumasını bekleyin.
- Parmaklarınızın yaralanma ve cihaz iç bileřenlerinin hasar görme riskini azaltmak için keskin parçalar halinde kırılmıř lambda camını çıkartırken dikkatli olun.
- Lense dokunarak parmaklarınızı yaralama ve/veya görüntü kalitesini bozma riskini azaltmak için, lambda çıkartılmıřken boş lambda bölgesine Dokunmayın.
- Bu lambda cıva içermektedir. Bu lambayı uygun řekilde atmak için yerel tehlikeli atık yönetmelięine başvurun.
- Projektörün en üst düzeyde performans vermesi için, yedek lambda olarak uygun bir projektör lambası kullanmanız önerilmektedir.
- Eęer lambda deęiřtirme iřlemi projektör tavandan ters řekilde sarkıtıldıęında gerçekleştirilirse lambanın kırılması sonucunda doęabilecek herhangi bir hasar veya yaralanması önlemek için lambda soketinin altında hiç kimse bulunmadıęından emin olun.
- Kırık lambalarla uğrařırken iyi bir havalandırma saęlayın. Solunum cihazları, güvenlik gözlükleri, koruyucu gözlükler veya yüz koruyucusu kullanmanızı ve eldivenler gibi koruyucu elbiseler kullanmanızı öneriyoruz.

1. Projektörü kapatıp fiřini çekin. Lambda sıcaksa, lambanın soęuması için 45 dakika bekleyerek yanık riskini önleyin.
2. Projektörün yanındaki lambda kapaęını sabitleyen vidaları lambda kapaęı gevřeyinceye kadar gevřetin.

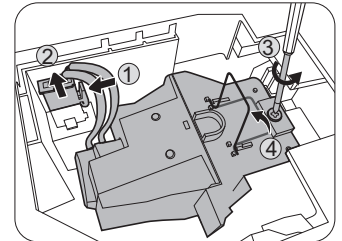


3. Lambda kapaęını projektörün üzerinden alın.
4. Daha sonra aynı pozisyonda yeni bir film koymak için lambda koruma filmindeki bir pozisyonu onaylayın ve ardından lambda koruma filmini çıkartın ve atın.

- ⚠ • Lambda kapaęı çıkarılmıř durumdakten gücü açmayın.
- Lambda ile projektör arasına parmaklarınızı sokmayın, çünkü; projektörün içerisindeki keskin kenarlar yaralanmalara sebep olabilir.



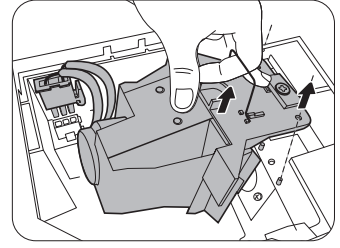
5. Lambda konektörünü gösterilen řekilde projektörden ayırın.
6. Lambayı tutan vidayı gevřetin.
7. Kolu dik duracak řekilde kaldırın.



8. Kolu kullanarak lambayı yavaşça projektörden çekin.

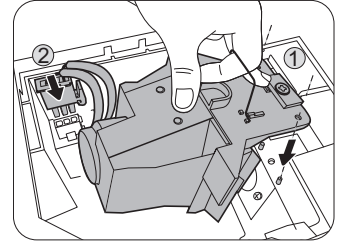


- **Hızlı çekilmesi lambanın kırılmasına ve kırılan camın projektörün içine saçılmasına yol açabilir.**
- **Lambayı, üzerine su sıçrayabilecek, çocukların erişebileceği veya yanıcı maddelere yakın yerlere koymayın.**
- **Lamba çıkarıldıktan sonra ellerinizi projektörün içine sokmayın. İçerdeki optik komponentlere dokunmanız halinde yansıtılan görüntülerde renk eşitsizliği veya bozulma meydana gelebilir.**



9. Şekilde gösterildiği gibi, yeni lambayı indirin.

10. Lamba konnektörünü yeniden bağlayın.

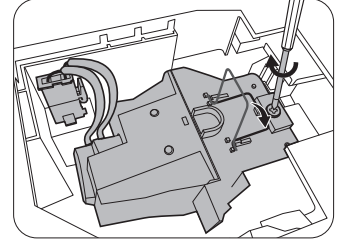


11. Lambayı tutan vidayı sıkın.

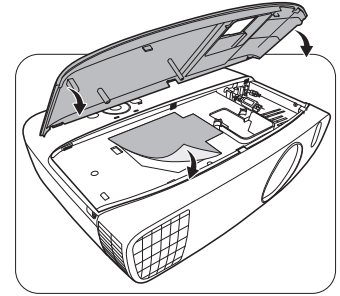
12. Kulpun düzgünce yerleştiğinden ve yerine oturduğundan emin olun.



- **Gevşek vidalar, arızaya yol açacak şekilde hatalı bağlantıya neden olabilir.**
- **Vidayı çok fazla sıkmayın.**



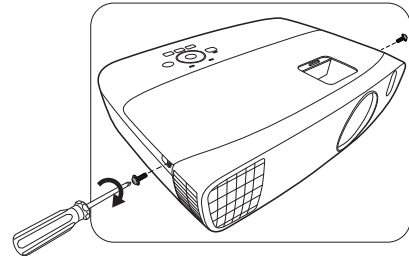
13. Lamba kapağını projektörün üzerine yerleştirin.



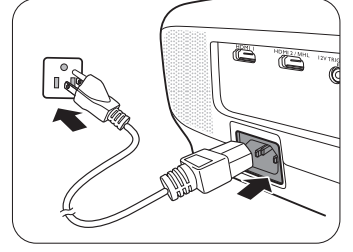
14. Lamba kapağını tutan vidaları sıkın.



- **Gevşek vidalar, arızaya yol açacak şekilde hatalı bağlantıya neden olabilir.**
- **Vidayı çok fazla sıkmayın.**



15. Gücü bağlayıp projektörü yeniden çalıştırın.



16. Başlangıç logosu görüntüledikten sonra, lamba zamanlayıcısını OSD menüsünden sıfırlayın.

- **Gelişmiş** OSD menüsünün altında, **SİSTEM KURULUMU : Gelişmiş > Lamba Ayarları > Lamba Zamanlayıcıyı Sıfırla** menüsüne gidin ve **Sıfırla** özelliğini seçin.
- **Temel** OSD menüsünün altında, projektöre bağlı hiçbir sinyal yoksa, **Lamba Zamanlayıcıyı Sıfırla** öğesine gidin ve **Sıfırla** öğesini seçin; bağlı sinyaller var ise, **Ayarlar > Lamba Zamanlayıcıyı Sıfırla**, menüsüne giderek, **Sıfırla** seçeneğini etkinleştirin.



Lamba yeni değilse ve değiştirilmemişse sıfırlamayın, bu projektöre zarar verebilir.

Lamba süresinin "0" olarak ayarlandığını gösteren bir "**Başarıyla Sıfırlandı**" iletisi görünür.

## Göstergeler

Projektörün durumunu gösteren üç gösterge vardır. Gösterge ışıkları hakkında aşağıdaki bilgileri kontrol edin. Eğer bir sorun varsa, projektörü kapatın ve satıcınızla görüşün.

Işık			Durum & Tanımı
POWER ○	TEMP ○	LAMP ○	
<b>Güç durumları</b>			
Turuncu	Kapalı	Kapalı	Bekleme modu
Yeşil Yanıp Sönüyor	Kapalı	Kapalı	Açılıyor
Yeşil	Kapalı	Kapalı	Normal çalışma
Turuncu Yanıp Sönüyor	Kapalı	Kapalı	Normal güç kapalı soğutma
Kırmızı	Kırmızı	Kırmızı	İndiriliyor
Yeşil	Kapalı	Kırmızı	CW başlatılmadı
Kırmızı	Kapalı	Kırmızı	Ölçer sıfırlanamadı
Yeşil	Kapalı	Kapalı	Isınma AÇIK
Yeşil	Yeşil	Yeşil	Isınma KAPALI
<b>Lamba durumları</b>			
Kapalı	Kapalı	Kırmızı	Normal çalışma sırasında Lamba1 hatası
Kapalı	Kapalı	Turuncu Yanıp Sönüyor	Lamba yanmıyor
<b>Termal durumlar</b>			
Kırmızı	Kırmızı	Kapalı	Fan 1 hatası (gerçek fan hızı, istenen hızın +%25 dışında)
Kırmızı	Kırmızı Yanıp Sönüyor	Kapalı	Fan 2 hatası (gerçek fan hızı, istenen hızın +%25 dışında)
Kırmızı	Yeşil	Kapalı	Fan 3 hatası (gerçek fan hızı, istenen hızın +%25 dışında)


Kırmızı	Yeşil Yanıp Sönüyor	Kapalı	Fan 4 hatası (gerçek fan hızı, istenen hızın +%25 dışında)
Kırmızı Yanıp Sönüyor	Kırmızı	Kapalı	Fan 5 hatası (gerçek fan hızı, istenen hızın +%25 dışında)
Kırmızı Yanıp Sönüyor	Kırmızı Yanıp Sönüyor	Kapalı	Fan 6 hatası (gerçek fan hızı, istenen hızın +%25 dışında)
Kırmızı Yanıp Sönüyor	Yeşil	Kapalı	Fan 7 hatası (gerçek fan hızı, istenen hızın +%25 dışında)
Kırmızı Yanıp Sönüyor	Yeşil Yanıp Sönüyor	Kapalı	Fan 8 hatası (gerçek fan hızı, istenen hızın +%25 dışında)
Yeşil	Kırmızı	Kapalı	Sıcaklık 1 hatası (belirlenmiş sıcaklığın üzerinde)
Yeşil	Kırmızı Yanıp Sönüyor	Kapalı	Termal sensör 1 açık hatası
Yeşil	Yeşil	Kapalı	Termal sensör 1 kısa hatası
Yeşil	Yeşil Yanıp Sönüyor	Kapalı	Termal IC#1 I2C hatası bağlantı hatası
Yeşil Yanıp Sönüyor	Kırmızı	Kapalı	Sıcaklık 2 hatası (belirlenmiş sıcaklığın üzerinde)
Yeşil Yanıp Sönüyor	Kırmızı Yanıp Sönüyor	Kapalı	Termal sensör 2 açık hatası
Yeşil Yanıp Sönüyor	Yeşil	Kapalı	Termal sensör 2 kısa hatası
Yeşil Yanıp Sönüyor	Yeşil Yanıp Sönüyor	Kapalı	Termal IC #2 I2C bağlantı hatası

# Sorun Giderme

Sorun	Nedeni	Düzeltilici İşlem
Projektör açılmıyor.	Güç kablosundan güç gelmiyor.	Elektrik kablosunu projektördeki AC girişine, diğer ucunuysa duvar prizine takın. Güç çıkışında anahtar varsa, anahtarın açık olduğundan emin olun.
	Soğutma işlemi sırasında projektörün tekrar açılmaya çalışılması.	Soğutma işlemi tamamlanana kadar bekleyin.
	Lamba kapağı doğru takılmamış.	Lamba kapağını doğru şekilde takın.
Görüntü yok.	Video kaynağı açılmamış veya doğru bağlanmamış.	Video kaynağını açın ve sinyal kablosunun doğru şekilde bağlanıp bağlanmadığını kontrol edin.
	Projektör, giriş kaynağı cihazına doğru bağlanmamıştır.	Bağlantıyı kontrol edin.
	Giriş kaynağı doğru seçilmemiştir.	Projektör veya uzaktan kumandadaki <b>SOURCE (KAYNAK)</b> düğmesiyle doğru giriş kaynağını seçin.
Görüntü dengesiz.	Bağlantı kabloları projektöre ya da sinyal kaynağına tam olarak takılmamış.	Kabloları uygun terminallere doğru şekilde takın.
Görüntü bulanık.	Projektörün lensi düzgün bir şekilde odaklanmamış.	Odak halkasını kullanarak lensin odağını ayarlayın.
	Projektör ve perde düzgün bir şekilde hizalanmamış.	Yansıtma açısını ve yönünü ve ayrıca gerekirse ünitenin yüksekliğini ayarlayın.
	Lens kapağı açık değil.	Lens kapağını çıkartın.
Uzaktan kumanda doğru çalışmıyor.	Piller bitmiştir.	Pilleri yenileri ile değiştirin.
	Uzaktan kumanda ile projektör arasında bir engel var.	Engeli kaldırın.
	Projektörün çok uzağında/sınız.	Projektörün 8 metre (26,2 fit) uzağında durun.
3D içerik doğru görüntülenmiyor	3D gözlüklerin şarjı bitti.	3D gözlükleri şarj edin.
	3D menüsündeki ayarlar doğru ayarlanmamış.	3D menüsündeki ayarları doğru olarak ayarlayın.
	Blu-ray Diskiniz 3D formatında değil.	3D Blu-ray Disk kullanın ve tekrar deneyin.
	Giriş kaynağı doğru seçilmemiştir.	Projektör veya uzaktan kumandadaki <b>SOURCE (KAYNAK)</b> düğmesiyle doğru giriş kaynağını seçin.

# Teknik Özellikler

## Projektörün teknik özellikleri

 Tüm teknik özellikler, haber verilmeden değiştirilebilir.

### Optik

Çözünürlük

1920 (H) x 1080 (V)

Görüntü sistemi

Tek çipli DLP™ sistemi

Lens F/Numarası

F = 2,59 ila 2,87, f = 16,88 ila 21,88 mm

Lamba

240 W lamba

### Elektrik

Güç kaynağı

AC100–240V, 4.0 A, 50-60 Hz (Otomatik)

Güç tüketimi

375 W (Maks.); <0,5 W (Bekleme)

### Mekanik

Ağırlık

3,6 Kg (7,94 lbs)

### Çıkış terminalleri

Hoparlör

(Stereo) 5 watt x 2

Ses sinyal çıkışı

PC ses jakı x 1

### Kumanda

RS-232 seri kumanda

9 pin x 1

IR alıcısı x 2

12VDC (Maks. 0.5 A) x 1

### Giriş terminalleri

Bilgisayar girişi

RGB girişi

D-Sub 15-pin (dişi) x 1

Video sinyali girişi

VIDEO

RCA jakı x 1

SD/HDTV sinyal girişi

Analog - Komponent RCA jakı x 3

((RGB girişi üzerinden)

Dijital - HDMI x 1; HDMI/MHL x 1

Ses sinyali girişi

Ses girişi

RCA ses jakı (Sol/Sağ) x 2

PC ses jakı x 1

USB portu (Tip-A x 1; Mini-B x 1)

### Çevresel Gereklilikler

Çalışma sıcaklığı

Deniz seviyesinde 0°C–40°C

Çalışma bağıl nemi

%10 - %90 (yoğunlaşmasız)

Çalışma rakımı

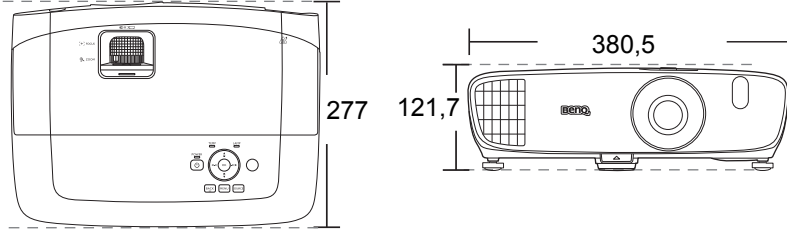
0°C–35°C'de 0–1499 m

0°C–30°C'de 1500–3000 m

(Yüksek Yer Modu açık olarak)

## Boyutlar

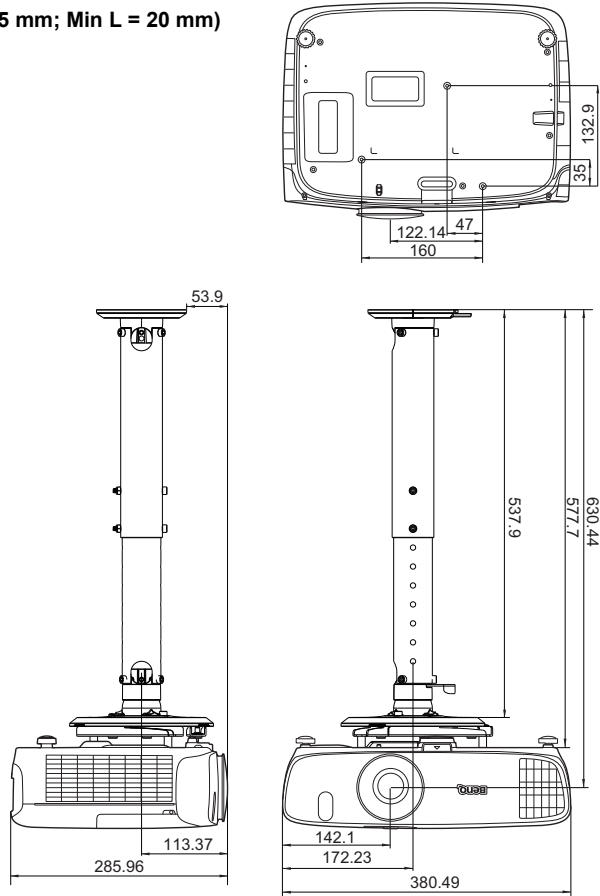
380,5 mm x 277 mm x 121,7 mm (G x D x Y)



Birim: mm

## Tavana montaj

- ⊙ Tavan montaj vidaları: M4  
(Maks L = 25 mm; Min L = 20 mm)



Birim: mm



# Zamanlama çizelgesi

## Bilgisayar girişi için desteklenen zamanlama

Format	Çözünürlük	Yenileme hızı (Hz)	Y. Frekans (KHz)	Piksel Frekansı (MHz)
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
640 x 480	VGA_60*	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
800 x 600	SVGA_60*	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120** (Boşluğu Azalt)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,667	94,500
	XGA_120** (Boşluğu Azalt)	119,989	97,551	115,500
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000
1024 x 576	BenQ Notebook Zamanlaması	60,0	35,820	46,966
1024 x 600	BenQ Notebook Zamanlaması	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45,000	74,250
1280 x 768	1280 x 768_60*	59,870	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60*	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
	WXGA_120** (Boşluğu Azalt)	119,909	101,563	146,25

1280 x 1024	SXGA_60***	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500
1280 x 960	1280 x 960_60***	60,000	60,000	108
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60***	60,015	47,712	85,500
1440 x 900	WXGA+_60***	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60***	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA***	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59,954	65,290	146,250
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768@75Hz	MAC19	74,93	60,241	80,000
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00
1920 x 1080@60Hz	1920 x 1080_60 (Boşluğu Azalt)	60	67,5	148,5
1920 x 1200@60Hz	1920 x 1200_60 (Boşluğu Azalt)	59,95	74,038	154

☞ \*Çerçeve Sırası, Üst-Alt ve Yan Yana formatlı 3D sinyali için desteklenen zamanlama.

\*\*Çerçeve Sırası formatlı 3D sinyali için desteklenen zamanlama.

\*\*\*Üst-Alt ve Yan Yana formatlı 3D sinyali için desteklenen zamanlama.

☞ Yukarıda gösterilen zamanlamalar EDID dosyasına ve VGA grafik kartı sınırlamalarına bağlı olarak desteklenemiyor. Bazı zamanlamaların seçilememesi mümkündür.

## HDMI (HDCP) giriři için desteklenen zamanlama

Format	Çözünürlük	Yenileme hızı (Hz)	Y. Frekans (KHz)	Piksel Frekansı (MHz)
640 x 480	VGA_60*	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221
800 x 600	SVGA_60*	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120** (Bořluđu Azalt)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,667	94,500
	XGA_120** (Bořluđu Azaltma)	119,989	97,551	115,500
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000
1024 x 576	BenQ Notebook Zamanlaması	60,00	35,820	46,996
1024 x 600	BenQ Notebook Zamanlaması	64,995	41,467	51,419
1280 x 720	1280 x 720_60*	60	45,000	74,250
1280 x 768	1280 x 768_60*	59,870	47,776	79,5
1280 x 800	WXGA_60*	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
	WXGA_120** (Bořluđu Azalt)	119,909	101,563	146,25
1280 x 1024	SXGA_60***	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500

1280 x 960	1280 x 960_60***	60,000	60,000	108
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60***	60,015	47,712	85,500
1440 x 900	WXGA+_60***	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60***	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA***	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680 x 1050_60***	59,954	65,290	146,250
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768@75Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00
1920 x 1080@60Hz	1920 x 1080_60 (Boşluğu Azaltma)	60	67,5	148,5
1920 x 1200@60Hz	1920 x 1200_60 (Boşluğu Azaltma)	59,95	74,038	154

 \*Çerçeve Sırası, Üst-Alt ve Yan Yana formatlı 3D sinyali için desteklenen zamanlama.

\*\*Çerçeve Sırası formatlı 3D sinyali için desteklenen zamanlama.

\*\*\*Üst-Alt ve Yan Yana formatlı 3D sinyali için desteklenen zamanlama.

 Yukarıda gösterilen zamanlamalar EDID dosyasına ve VGA grafik kartı sınırlamalarına bağlı olarak desteklenemiyor. Bazı zamanlamaların seçilememesi mümkündür.

Zamanlama	Çözünürlük	Dikey Frekans (Hz)	Yatay Frekans (KHz)	Piksel Frekansı (MHz)	Açıklama
480i****	720 (1440) x 480	59,94	15,73	27	Sadece HDMI
480p****	720 x 480	59,94	31,47	27	Sadece HDMI
576i	720 (1440) x 576	50	15,63	27	HDMI/DVI
576p	720 x 576	50	31,25	27	HDMI/DVI
720/50p**	1280 x 720	50	37,5	74,25	HDMI/DVI
720/60p*	1280 x 720	60	45,00	74,25	HDMI/DVI
1080/24P**	1920 x 1080	24	27	74,25	HDMI/DVI
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25	HDMI/DVI
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25	HDMI/DVI
1080/50i*****	1920 x 1080	50	28,13	74,25	HDMI/DVI
1080/60i*****	1920 x 1080	60	33,75	74,25	HDMI/DVI
1080/50P***	1920 x 1080	50	56,25	148,5	HDMI/DVI
1080/60P***	1920 x 1080	60	67,5	148,5	HDMI/DVI

 \*Çerçeve Paketi, Üst-Alt formatlı Yan Yana ve Çerçeve Sırası formatlı 3D sinyali için desteklenen zamanlama.

\*\*Çerçeve Paketi, Üst-Alt formatlı ve Yan Yana formatlı 3D sinyali için desteklenen zamanlama.

\*\*\*Üst-Alt ve Yan Yana formatlı 3D sinyali için desteklenen zamanlama.

\*\*\*\*Çerçeve Sırası formatlı 3D sinyali için desteklenen zamanlama.

\*\*\*\*\*Yan Yana formatlı 3D sinyali için desteklenen zamanlama.


## EDTV ve HDTV için desteklenen zamanlama (Komponent girişler üzerinden)

Format	Çözünürlük	Yenileme hızı (Hz)	Yüksek Frekans (KHz)	Piksel Frek. (MHz)
480i*	720 x 480	59,94	15,73	13,5
480p*	720 x 480	59,94	31,47	27
576i	720 x 576	50	15,63	13,5
576p	720 x 576	50	31,25	27
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25
720/60p*	1280 x 720	60	45,00	74,25
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5

 \*Çerçeve Sırası formatlı 3D sinyali için desteklenen zamanlama.

## Video giriři için desteklenen zamanlama

Format	Çözünürlük	Yenileme hızı (Hz)	Yüksek Frekans (KHz)	Piksel Frek. (MHz)
NTSC*	-	60	15,73	3,58
PAL	-	50	15,63	4,43
SECAM	-	50	15,63	4,25/4,41
PAL-M	-	60	15,73	3,58
PAL-N	-	50	15,63	3,58
PAL-60	-	60	15,73	4,43
NTSC4,43	-	60	15,73	4,43

 \*Çerçeve Sırası formatlı 3D sinyali için desteklenen zamanlama.

# Garanti ve Telif Hakkı Bilgileri

## Garanti

BenQ, normal kullanım ve saklama koşulları altında bu ürün için, her türden malzeme ve işçilik kusuruna karşı garanti vermektedir.

Herhangi bir garanti talebinde, satın alındığı günün kanıtlanması gerekecektir. Bu ürünün garanti dönemi içerisinde kusurlu olduğu görülürse BenQ için tek yükümlülük ve sizin için tek düzeltici işlem kusurlu tüm parçaların değiştirilmesi olacaktır (işçilik dahildir). Garanti hizmetinden yararlanmak için, tüm kusurları ürünü satın aldığınız yetkili satıcıya hemen bildiriniz.

Önemli: Yukarıdaki garanti, müşterinin, cihazı BenQ'nun yazılı talimatları doğrultusunda işletmemesi halinde geçersizleşecektir; özellikle ortam nemi %10 ila %90, sıcaklığı 0°C ila 35°C rakım ise en fazla 3000 metre olmalı ve projektörün tozlu bir ortamda işletilmesinden kaçınılmalıdır. Bu garanti size, özel kanuni haklar tanımaktadır ve ayrıca ülkeden ülkeye değişen başka haklara da sahipsinizdir.

Daha fazla bilgi için lütfen [www.BenQ.com](http://www.BenQ.com) internet adresini ziyaret edin.

## Telif Hakkı

Telif Hakkı © 2015, BenQ Corporation. Tüm hakları saklıdır. Bu yayının hiçbir bölümü, BenQ Corporation'ın önceden yazılı izni olmadan hiçbir şekilde ve hiçbir koşulda elektronik, mekanik, manyetik, optik, kimyasal, manüel veya başka herhangi bir yöntemle bir bilgi erişim sisteminde çoğaltılamaz, iletilemez, kopyalanamaz ve saklanamaz veya herhangi bir dile ya da bilgisayar diline çevrilemez.

Tüm ticari markalar ve tescilli ticari markalar, ilgili sahiplerinin malıdır.

## Feragat

BenQ Corporation burada yer alan içerikle ilgili olarak açıkça yada örtük olarak hiçbir taahhütte bulunmaz yada garanti vermez ve de özel olarak; garanti, satılabilirlik yada belirli özel bir amaca uygunluk hak iddialarını kabul etmez. Ayrıca, BenQ Corporation, zaman zaman bu yayını gözden geçirme ve içeriğinde değişiklikler yapma hakkını, herhangi bir kişiyi bu tür bir revizyon veya değişiklikten haberdar etme yükümlülüğü taşımaksızın saklı tutar.