

Video Projector

Çalıştırma talimatları

Üniteyi çalıştırmadan önce lütfen bu kılavuzu ve birlikte verilen hızlı başvuru kılavuzu'nu iyice okuyun ve ileride yararlanmak üzere muhafaza edin.

VPL-VW520 **ES**

4K **SXR**D **HDMI**
Silicon X-tal Reflective Display

İçindekiler

Kumandaların yeri

Ön/Sağ taraf	4
Arka/Sol taraf/Alt	5
Uzaktan kumanda	6

Bağlantılar ve hazırlıklar

Ünitenin kurulması	7
Resmin konumunun ayarlanması	8
Video cihazına veya bilgisayara bağlantı yapılması	13

Projeksiyon

Resmin yansıtılması	15
Gücün kapatılması	15
3D video görüntülerinin izlenmesi	16
3D gözlüklerin kullanımı	16
Resim konumunu kullanma	17
Video sinyaline göre çerçeve oranının seçilmesi	19
Resim görüntüleme modunun seçilmesi	22

Menülerin kullanımı

Menüler aracılığıyla İşletim	23
Picture menüsü	25
Advanced Picture menüsü	31
Screen menüsü	32
Setup menüsü	34
Function menüsü	36
Settings Lock ile kilitlenmiş öğeler	38
Installation menüsü	39
Information menüsü	42
Önayar bellek hakkında	42

Ağ özelliklerini kullanma

Bir Web tarayıcısıyla ünitenin denetim penceresini görüntüleme	43
Denetim penceresinin kullanımı	44
Sayfa değiştirme	44
Erişim sınırlandırmasını ayarlama	44
Ünite ile ilgili bilgileri onaylama	45

Hata İşleme

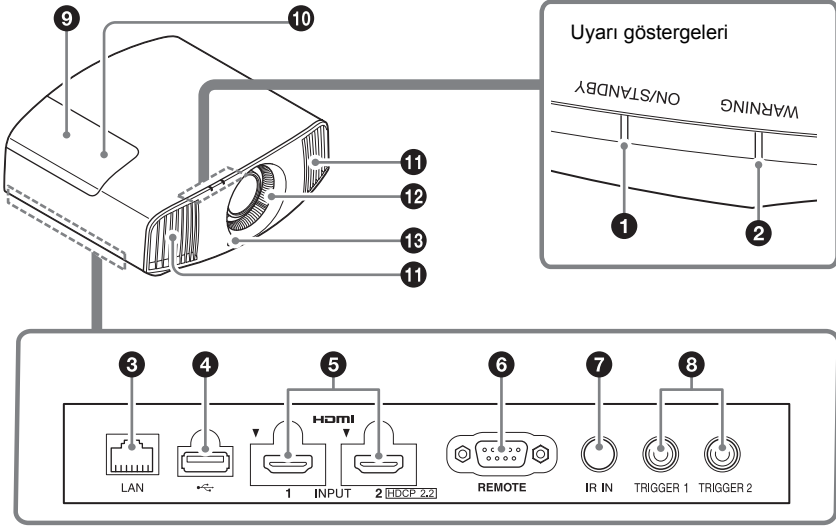
Sorun Giderme	46
Uyarı göstergeleri	49
Mesaj listesi	50

Diğer

Yazılımın güncellenmesi	51
HDR (high dynamic range) hakkında	51
x.v.Color hakkında	51
Simüle 3D özellik hakkında	51
Lambanın değiştirilmesi	52
Temizlik	55
Teknik özellikler	56
Önayar sinyalleri	57
Giriş sinyalleri ve ayarlanabilir/ ayar öğeleri	59
Uyumlu 3D sinyaller	60
3D sinyaller ve ayarlanabilir/ ayar öğeleri	60
Aspect Mode	62
Motionflow	63
Ayarlanabilir/ayar öğeleri(ni)n depolanmasına İlişkin koşullar	63
Yansıtma uzaklığı ve mercek kaydırma aralığı	65

Boyutlar	69
BU ÜRÜNDE KULLANILAN YAZILIMA İLİŞKİN BİLDİRİMLER VE LİSANSLAR	72
Dizin	90

Ön/Sağ taraf



Uyarı göstergeleri

- ❶ ON/STANDBY göstergesi (sayfa 49)
- ❷ WARNING göstergesi (sayfa 49)

Konnektörler

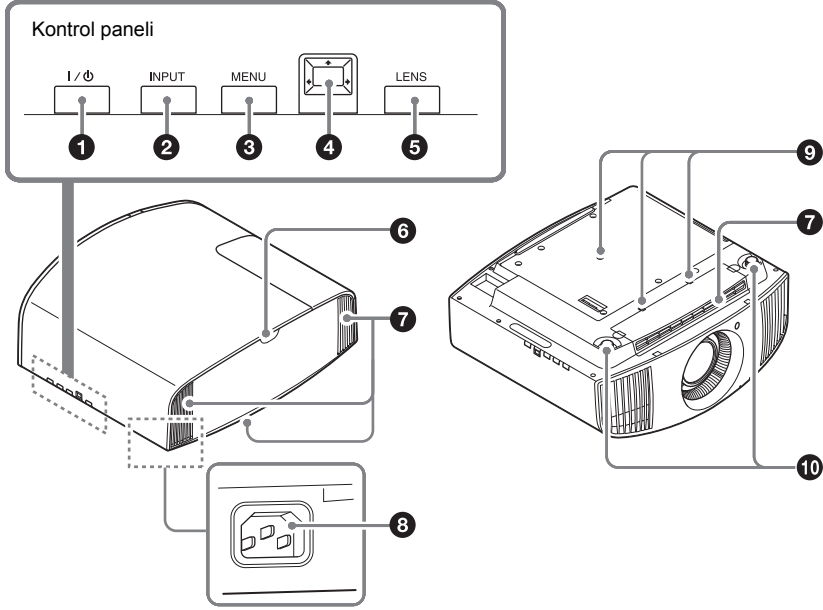
- ❸ LAN konnektörü (sayfa 43)
- ❹ USB konnektörü (sayfa 51)
- ❺ HDMI 1/HDMI 2 konnektörü (sayfa 13)
- ❻ REMOTE konnektörü
Uzaktan kumanda için bilgisayara vb. şeylere bağlantı sağlar.
- ❼ IR IN konnektörü
Üniteye kumanda etmek için sinyallerin girişini yapar.
- ❽ TRIGGER 1/TRIGGER 2 konnektörü (sayfa 39)

Diğer

- ❾ Lamba kapağı (sayfa 52)
- ❿ 3D Sync Transmitter
Lamba kapağının iç kısmında bulunur.
- ⓫ Havalandırma delikleri (hava çıkışı)
- ⓬ Havalandırma delikleri (hava girişi) (sayfa 54)
- ⓭ Uzaktan kumanda algılayıcısı (sayfa 8)

Arka/Sol taraf/Alt

Kontrol panelindeki tuşların adı, uzaktan kumandadaki tuşların adıyla aynıdır.



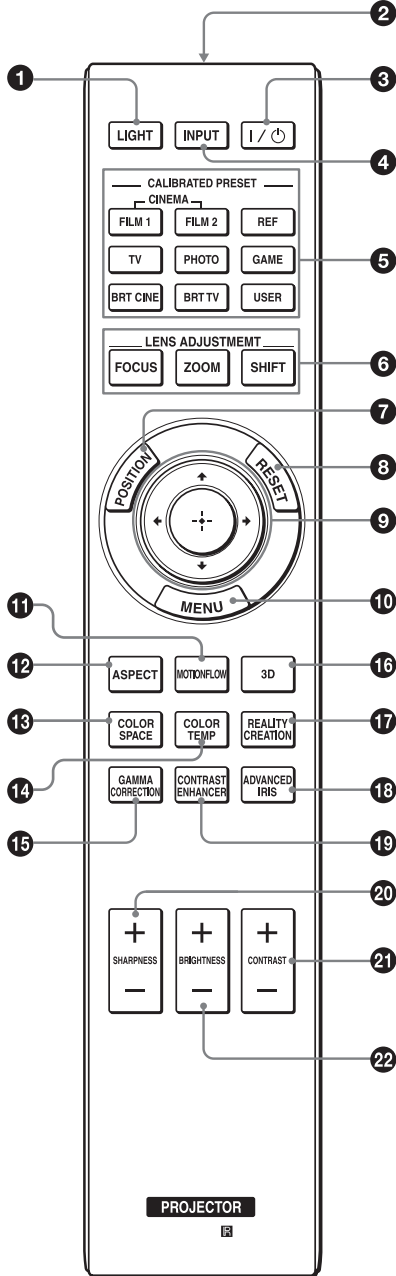
Kontrol paneli

- ❶ I/φ (ON/STANDBY) tuşu (sayfa 8)
- ❷ INPUT tuşu (sayfa 15)
- ❸ MENU tuşu (sayfa 23)
- ❹ ↑/↓/←/→ (ok)/ □ (enter) tuşu (sayfa 23)
- ❺ LENS tuşu (sayfa 8)

Diğer

- ❻ Uzaktan kumanda algılayıcısı (sayfa 8)
- ❼ Havalandırma delikleri (hava girişi) (sayfa 54)
- ❽ AC IN soketi (sayfa 8)
- ❾ Projektör askısına yönelik taşıyıcı bağlantı deliği (sayfa 70)
- ❿ Ön ayak (ayarlanabilir) (sayfa 11)

Uzaktan Kumanda



- 1 LIGHT tuşu**
Uzaktan kumandadaki tuşları aydınlatır.
- 2 Kızılötesi verici**
- 3 I/ON (ON/STANDBY) tuşu**
(sayfa 8)
- 4 INPUT tuşu** (sayfa 15)
- 5 CALIBRATED PRESET tuşları**
(sayfa 22)
- 6 LENS ADJUSTMENT tuşları**
(sayfa 9)
- 7 POSITION tuşu** (sayfa 17)
- 8 RESET tuşu** (sayfa 24)
- 9 ↑/↓/←/→ (ok)/ Ⓢ (enter) tuşları** (sayfa 23)
- 10 MENU tuşu** (sayfa 23)
- 11 MOTIONFLOW tuşu** (sayfa 27)
- 12 ASPECT tuşu** (sayfa 19)
- 13 COLOR SPACE tuşu** (sayfa 30)
- 14 COLOR TEMP tuşu** (sayfa 27)
- 15 GAMMA CORRECTION tuşu**
(sayfa 28)
- 16 3D tuşu**(sayfa 16)
- 17 REALITY CREATION tuşu**
(sayfa 26)
- 18 ADVANCED IRIS tuşu** (sayfa 26)
- 19 CONTRAST ENHANCER tuşu**
(sayfa 26)
- 20 SHARPNESS +/- tuşu** (sayfa 28)
- 21 CONTRAST +/- tuşu** (sayfa 27)
- 22 BRIGHTNESS +/- tuşu**
(sayfa 27)

Bağlantılar ve hazırlıklar

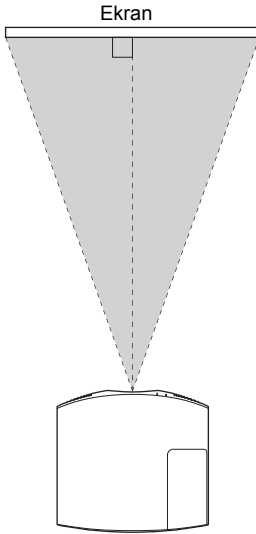
Bu bölümde, ünitenin ve ekranın nasıl kurulacağı, resmi yansıtmak istediğiniz ekipmanın bağlantısının nasıl yapılacağı vb. konular açıklanmaktadır.

Ünitenin kurulması

Ünite ile ekran arasındaki kurulum mesafesi, ekranın boyutuna veya mercek kaydırma özelliklerini kullanıp kullanmadığınıza bağlı olarak değişir. Bu üniteyi, ekranınızın boyutuna uyacak şekilde kurun. Ünite ile ekran arasındaki mesafeye (yansıma mesafesi) ve yansıtılan videonun büyüklüğüne ilişkin detaylar için “Yansıtma uzaklığı ve mercek kaydırma aralığı” (sayfa 65) bölümüne bakın.

- 1 Mercek ekrana paralel olacak şekilde üniteyi konumlandırın.

Üstten görünüm



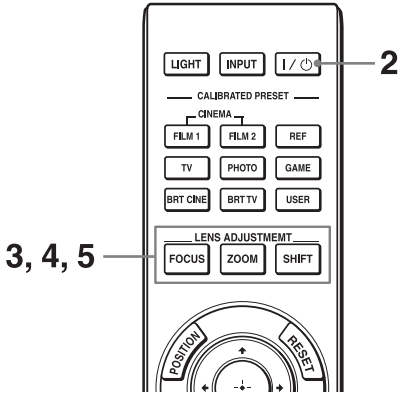
- 2 Ekrana bir görüntü yansıtın ve resim ekrana uyacak şekilde resmi ayarlayın (sayfa 8).

Not

Pürüzlü bir yüzeyde ekran kullanımı durumunda, ekran ve ünite arasındaki mesafeye ya da kullanılan yakınlaştırma ayarlarına bağlı olarak nadiren ekranda çizgiler görünebilir. Bu, ünitenin hatalı çalışması değildir.

Resmin konumunun ayarlanması

Ekrana bir görüntü yansıtın ve daha sonra resmin konumunu ayarlayın.



İpuçları

- Ünitenin yan panelinde bulunan I/PS (ON/STANDBY), INPUT, MENU ve joystick tuşları, uzaktan kumanda üzerinde bulunan tuşlar ile aynı işlevi görür. LENS düğmesi uzaktan kumandanın LENS ADJUSTMENT (FOCUS, ZOOM, SHIFT) düğmeleri ile aynı şekilde çalışır.
- Merceği ayarlarken ünite üzerindeki LENS tuşuna her bastığınızda, mercek ayarlama fonksiyonu "Lens Focus", "Lens Zoom" ve "Lens Shift" arasında değişir.

FOCUS → ZOOM → SHIFT

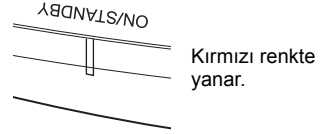


Not

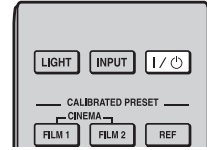
Ünitenin kurulduğu yere bağlı olarak, üniteye uzaktan kumanda ile kumanda edemeyebilirsiniz. Bu durumda, uzaktan kumandayı ünitenin uzaktan kumanda algılayıcısına ya da ekrana doğrultun.

- 1 AC güç kablosunun üniteyle bağlantısını gerçekleştirdikten sonra, AC güç kablosunu bir duvar prizine takın.

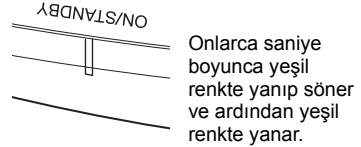
ON/STANDBY kırmızı renkte yanar ve ünite bekleme (standby) moduna geçer.



- 2 Üniteyi açmak için I/PS (ON/STANDBY) tuşuna basın.

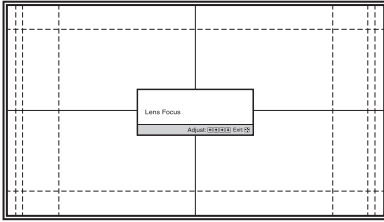
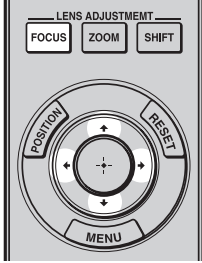


ON/STANDBY göstergesi, yeşil renkte yanıp söner ve ardından yeşil renkte yanar.



3 Odaklama ayarını yapın.

Lens Focus ayarlama penceresini (test desenini) görüntülemek için LENS ADJUSTMENT (FOCUS) tuşuna basın. Daha sonra $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$ tuşlarına basarak resmin odağını ayarlayın.



İpuçları

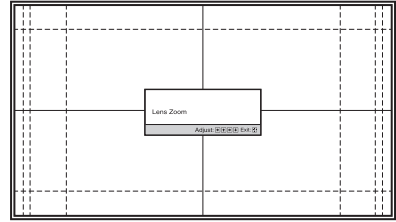
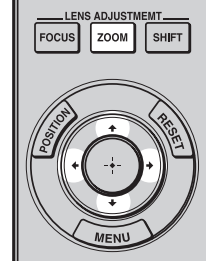
- Installation  menüsünde “Lens Control” ayarı “Off” olarak ayarlandığında, FOCUS, ZOOM veya SHIFT düğmelerine basarak odak, resim boyutu veya uygun konum ayarı yapamazsınız (sayfa 39).
- Function  menüsünde “Test Pattern” fonksiyonu “Off” olarak ayarlanmışsa, test deseni görüntülenmez (sayfa 37).

Not

Uzaktan kumanda üzerinde ya da ünitenin kontrol paneli üzerinde bulunan tuşları kullanarak merceği ayarlayın. Merceği doğrudan ellerinizle çevirerek asla ayarlama yapmayın. Bu durum, üniteye zarar verebilir veya arızalanmasına neden olabilir.

4 Resmin boyutunu ayarlayın.

Lens Zoom ayarlama penceresini (test desenini) görüntülemek için LENS ADJUSTMENT (ZOOM) tuşuna basın. Daha sonra $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$ tuşlarına basarak resmin büyüklüğünü ayarlayın.

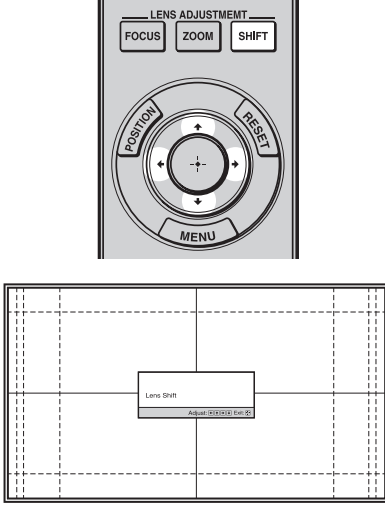


Resmi büyütmek için $\uparrow/\rightarrow$ tuşuna basın.

Resmi küçültmek için $\downarrow/\leftarrow$ tuşuna basın.

5 Resmin konumunu ayarlayın.

Lens Shift ayarlama penceresini (test desenini) görüntülemek için LENS ADJUSTMENT (SHIFT) tuşuna basın. Daha sonra $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$ tuşlarına basarak resmin uygun konumunu ayarlayın.



İpucu

$\oplus$ tuşuna her bastığınızda, test deseni kaybolur.

Not

Pencerenin konumunu ayarlarken, mercek ünitesine dokunmayın. Aksi takdirde, parmaklarınız hareketli parçalara sıkışabilir.

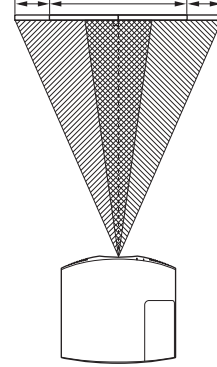
Yatay konumu ayarlamak için

$\leftarrow/\rightarrow$ tuşuna basın.

Ekrana yansıtılan resim, merceğin ortasından ekran genişliğinin en fazla %31'i kadar sağa veya sola doğru hareket eder.

Üstten görünüm

%31 1 ekran genişliği %31



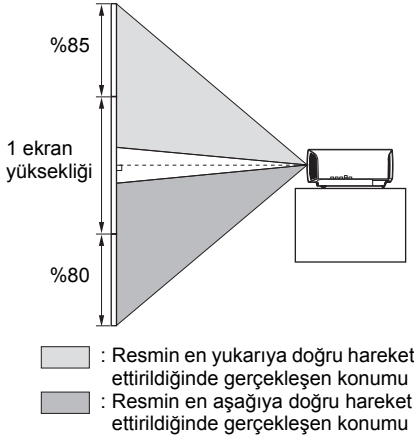
-  : Resmin en sol tarafa hareket ettirildiğinde gerçekleşen konumu
-  : Resmin en sağ tarafa hareket ettirildiğinde gerçekleşen konumu

Dikey konumu ayarlamak için

↑/↓ tuşuna basın.

Ekrana yansıtılan resim, merceğin ortasından ekran yüksekliğinin en fazla %85'i kadar yukarı veya en fazla %80'i kadar aşağıya doğru hareket eder.

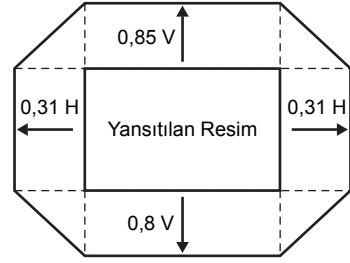
Yandan görünüm



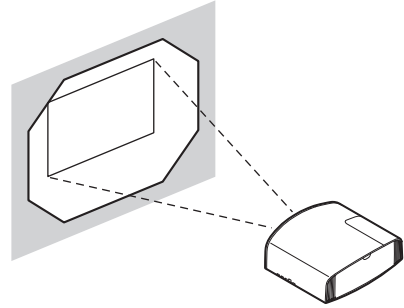
Not

Ekrana yansıtılan resmin hareket ettirilmesine yönelik aralık, yalnızca aşağıda çizimle gösterilen sekizgen alanın içerisinde ayarlanabilir. Detaylar için, bkz. “Yansıtma uzaklığı ve merceğ kaydırma aralığı” (sayfa 65).

Yansıtılan resmin hareket aralığı

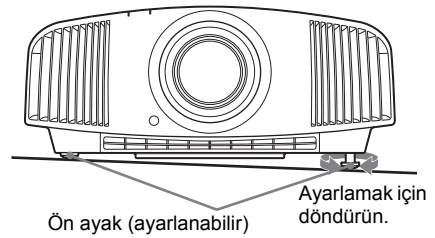


H: Yansıtılan resmin genişliği
V: Yansıtılan resmin yüksekliği



Kurulum yüzeyinin eğimini ayarlamak için

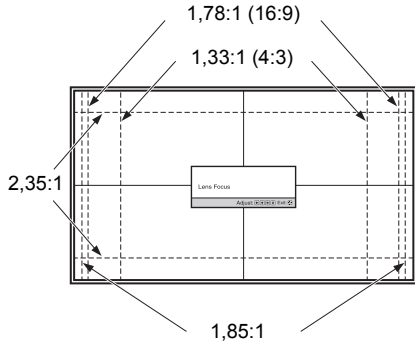
Ünitenin düz olmayan bir yüzeye kurulması durumunda, üniteyi düz tutmak için (ayarlanabilir) ön ayağı kullanın.



Notlar

- Ünite, yukarı veya aşağı doğru yatırılırsa, ekrana yansıtılan görüntü ikizkenar yamuk şeklinde olabilir.
- (Ayarlanabilir) ön ayağı ayarlarken, parmaklarınızı kaptırmamaya dikkat edin.

Mercek ayarlama penceresi (test deseni)



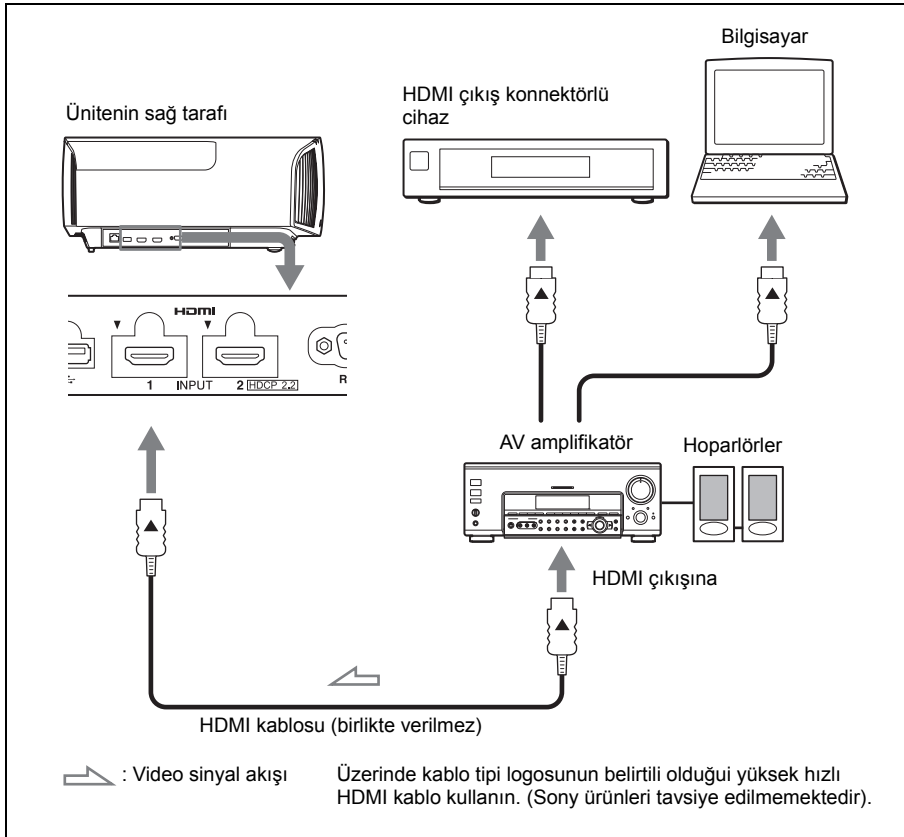
Kesik çizgiler, her çerçeve oranının ekran ebatlarını göstermektedir.

Video cihazına veya bilgisayara bağlantı yapılması

Herhangi bir DVD oynatıcısını/kaydedicisini, Blu-ray disk oynatıcısını/kaydedicisini veya HDMI çıkış donanımlı PlayStation®'ı ünitenin HDMI girişine bağlayarak yüksek resim kalitesi elde edebilirsiniz.

Bağlantıları yaparken:

- Bağlantı yapmadan önce tüm cihazları kapattığınızdan.
- Her bağlantı için uygun kablolar kullandığınızdan.
- Kablo fişlerinin doğru bir biçimde takılı olduğundan; fişlerin yetersiz bir şekilde bağlanması arızaya veya yetersiz resim kalitesine neden olabilir. Bir kabloyu çıkarırken kablосundan değil fişinden tutarak çektiğinizden emin olun.
- Bağlantısı yapılan cihaz ile ilgili çalıştırma talimatlarına bakın.



Notlar

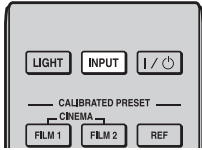
- Yüksek hızlı HDMI kablo kullanın. Standart bir HDMI kablo ile 1080p, DeepColor, 3D video ve 4K video düzgün bir biçimde görüntülenmeyebilir.
- HDMI kabloyu üniteye bağlarken, ünitenin HDMI girişinin üst kısmında bulunan ▼ işareti ile kablo konnektörünün üzerinde bulunan ▲ işaretinin aynı konuma ayarlanmış olduğunu kontrol edin.
- HDMI kablo ile üniteye bağlı olan cihazdan alınan gelen resim doğru değilse, bağlı olan cihazın ayarlarını kontrol edin.
- Bilgisayarınızın, örneğin bir dizüstü bilgisayarın, sinyal çıkışını hem bilgisayarınızın ekranı hem de bu cihaza verecek şekilde ayarlarsanız, cihazın verdiği görüntü düzgün bir şekilde görünmeyebilir. Bilgisayarınızın sinyal çıkışını sadece harici monitöre verecek şekilde ayarlayın. Detaylar için, bilgisayarınızla birlikte verilen bilgisayarı çalıştırma talimatlarına bakın. Bilgisayar ayarları için bilgisayar üreticisine danışın.
- Kablo HDMI INPUT 1 konnektörüne bağlansa bile, HDCP 2.2 ile uyumlu sinyal doğru şekilde görüntülenemez. Kabloyu HDMI INPUT 2 konnektörüne bağladığınızdan emin olun.

Projeksiyon

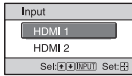
Bu bölümde, resmin üniteye bağlı cihaz aracılığıyla görüntülenmesi için ünitenin nasıl çalıştırılacağı açıklanmaktadır. Ayrıca beğeninize göre resim kalitesinin nasıl ayarlanacağı da açıklanmaktadır.

Resmin yansıtılması

- 1 Hem üniteyi, hem de üniteye bağlı olan cihazı açın.
- 2 Giriş paletini ekranda görüntülemek için INPUT tuşuna basın



- 3 Görüntüleri görüntülemek istediğiniz cihazı seçin.
INPUT tuşuna defalarca basın veya yansıtmanın gerçekleştirileceği cihazı seçmek için ↑/↓/↻ (enter) tuşuna basın.



Örnek: Bu ünitenin HDMI 1 konnektörüne bağlı video cihazından resmin görüntülenmesi

Aşağıdakiler aracılığıyla resmi görüntülemek için	Görüntülem ek için INPUT tuşuna basın
HDMI 1 konnektörüne bağlı cihaz	HDMI 1
HDMI 2 konnektörüne bağlı cihaz	HDMI 2

İpucu

Setup  menüsünde “Status” fonksiyonu “Off” olarak ayarlanmışsa, giriş paleti görünmez. Giriş terminaleri arasında sırayla geçiş yapmak için INPUT tuşuna basın.

Gücün kapatılması

- 1 I/ON (ON/STANDBY) tuşuna basın.
Ekranda “POWER OFF?” şeklinde bir ileti görünür.
- 2 İleti kaybolmadan önce tekrar I/ON (ON/STANDBY) tuşuna basın.
ON/STANDBY göstergesi yeşil renkte yanıp söner ve fan iç ısıyı azaltmak için çalışmaya devam eder.

Fan durur ve ON/STANDBY göstergesi yanıp sönen yeşil renkten sabit kırmızı ışığa dönüşür.

Güç tamamen açıldıktan sonra AC güç kablosunu bağlayabilirsiniz.

Not

Gösterge yanıp sönerken AC güç kablosunun bağlantısını asla kesmeyin.

Yukarıdaki adımları gerçekleştirmek yerine, üniteyi I/ON (ON/STANDBY) tuşuna yaklaşık 1 saniye boyunca basarak da kapatabilirsiniz.

3D video görüntülerinin izlenmesi

İsteğe bağlı Aktif 3D Gözlükleri (TDG-BT500A) kullanarak 3D oyunlardaki ve 3D Blu-ray disklerdeki görüntüler gibi güçlü 3D video görüntüleri elde edebilirsiniz.

- 1 3D uyumluluk için üniteye bağlı HDMI cihazını açın ve daha sonra 3D içeriği oynatın.
3D içeriğin nasıl oynatılacağına ilişkin detaylar için bağlantısı yapılan cihaz ile ilgili çalıştırma talimatlarına bakın.
- 2 Üniteyi çalıştırın ve 3D video görüntüsünü ekrana yansıtın.
Görüntünün nasıl yansıtılacağına ilişkin detaylar için “Resmin yansıtılması” (sayfa 15) bölümüne bakın.
- 3 3D gözlükleri etkinleştirin ve daha sonra yüzünüze rahatça oturacak şekilde takın.
3D gözlüklerin nasıl kullanılacağına ilişkin detaylar için “3D gözlüklerin kullanımı” (sayfa 16) bölümüne bakın.

İpuçları

- Ünitenin 3D sinyalleri tespit etmesiyle 3D video görüntülerinin otomatik olarak yansıtılmasını mümkün kılmak için “2D-3D Display Sel.” ile ilgili varsayılan fabrika ayarı “Auto” olarak ayarlanmıştır.
- 3D video görüntülerini 2D video görüntülerine dönüştürmek için “2D-3D Display Sel.” fonksiyonunu “2D” olarak ayarlayın (sayfa 36).

Notlar

- Sinyalin türüne bağlı olarak 3D video görüntüsünü görüntülemek mümkün olmayabilir. “2D-3D Display Sel.” fonksiyonunu “3D” olarak ayarlayın ve izlemek istediğiniz 3D içeriğin formatına uygun olması için “3D Format” fonksiyonunu ise “Side-by-Side” veya “Over-Under” olarak ayarlayın (sayfa 36).

- 3D gözlükleri iletişim mesafesinde kullanın (sayfa 16).
- 3D video görüntülerinin bireyler arasında algılanması bakımından farklılıklar bulunur.
- Kullanım ortamındaki sıcaklık düşük olduğunda, 3D efekt azalabilir.

3D fonksiyonlarının ayarlanması/belirlenmesi

Uzaktan kumanda üzerinde bulunan 3D tuşuna basarak veya Function  menüsünde yer alan “3D Settings” aracılığıyla 3D fonksiyonları ayarlayabilirsiniz/belirleyebilirsiniz. Detaylar için, bkz. “3D Settings” (sayfa 36).

3D gözlüklerin kullanımı

- 1 3D gözlükleri etkinleştirin ve bunları ünite üzerinde kaydedin.
3D gözlüklerin nasıl kaydedileceğine ilişkin detaylar için 3D gözlüklerle birlikte verilen çalıştırma talimatlarına bakın.
- 2 3D gözlükleri takın.
- 3 Ekrana doğru dönün.

Kullanıma ilişkin uyarılar

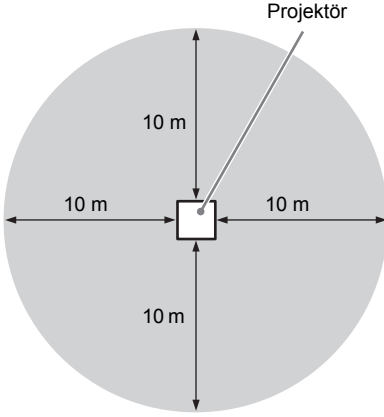
Aşağıdaki durumlarda hatalı çalıştırma söz konusu olabilir:

- Görüntüleme konumu projektörden çok uzak olduğunda
- Ünitenin yakınında kablosuz LAN (IEEE802.11 b/g/n) veya 2,4 GHz bant genişliğine sahip bir mikrodalga gibi iletişim cihazları bulunduğu anda

3D gözlüklerin iletişim mesafesi

Aşağıdaki şekil, 3D gözlüklerin iletişim mesafesini belirtmektedir. 3D video görüntülerini iletişim mesafesinden daha fazla bir mesafeden izlemeye çalışırsanız veya üniyeti iletişim mesafesinin dışında kurarsanız, 3D gözlükler görüntüleri düzgün bir biçimde görüntülemeyebilir. Ayrıca mesafe, oda ortamı ile ünitenin kurulduğu ortama bağlı olarak farklılık gösterir.

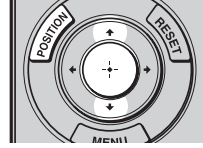
Üstten veya yandan görünüm



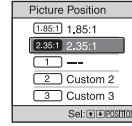
Resim konumunu kullanma

Lens ayarları (odak, resim boyutu, resim konumu), en-boy oranı ve blanking kombinasyonlarından en fazla beş tanesini kaydedebilirsiniz. Bu ayarlar geri çağırılabilir.

1 POSITION tuşuna basın.



Picture Position seçme paleti görüntülenir.



2 Art arda POSITION tuşuna basın veya ↑/↓/↻ tuşuna basarak konumu seçin.

Seçilen konumun ayarları geri çağırılır.

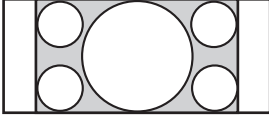
Screen  menüsünün (sayfa 32)

“Picture Position” ögesinde lens ayarları, en-boy oranı ve blanking'i saklayın veya silin.

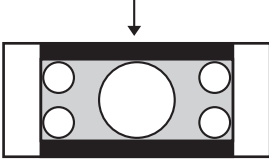
Lens ayarları, en-boy oranı ve blanking'in kayıtlı olmadığı konum “---” olarak gösterilir.

Hareket eden lensin görüntüsü

Aşağıdaki örnekte, 1,78:1 (16:9) ve 2,35:1'lik en-boy oranına sahip görüntüler 2,35:1'lik bir ekrana yansıtılmıştır.

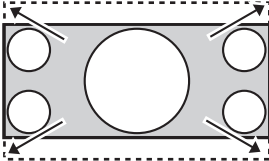


Girişe bir 1,78:1 (16:9) görüntü geldiğinde



Girişe bir 2,35:1 görüntü geldiğinde

POSITION tuşuna
basın.



2,35:1 görüntü ekranı kaplayacak şekilde genişler.

Notlar

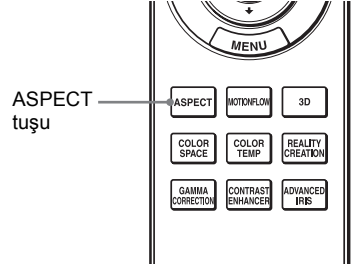
- Lens konumunu seçtikten ve onayladıktan sonra, lens hareket etmeye başlar. Lense dokunmayın veya yakınına herhangi bir şey yerleştirmeyin, aksi takdirde yaralanma veya arızalara yol açabilir.
- Lens hareket ederken uzaktan kumanda veya cihaz üzerinde herhangi bir tuşa basarsanız, lens durur. Bu durumda, lens konumunu tekrar seçin veya lense manuel olarak ayarlayın.
- Picture Position işlevi lens ayarlarını eksiksiz olarak yapmayı garanti etmez.
- Lens yakınlaştırma kullanılarak iki veya daha fazla görünümün merkez ekran açısı kullanıldığında, cihazı belirtilen parametreler içinde monte edin, bu konuda bkz. “Yansıtma uzaklığı” (sayfa 66). Bazı ayar konumları ile, cihaz belirtilen parametreler içinde monte edilse bile lens kaydırma aralığı sınırlandırılabilir.

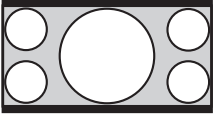
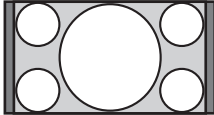
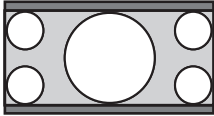
Video sinyaline göre çerçeve oranının seçilmesi

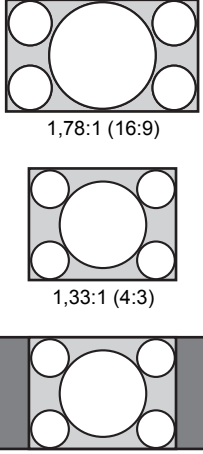
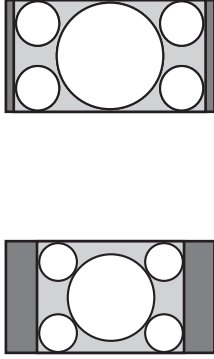
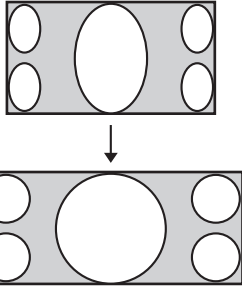
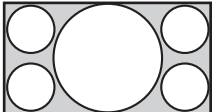
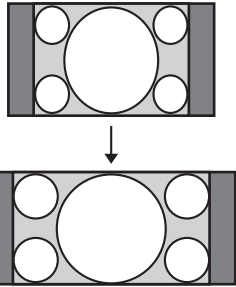
Alınan video sinyaline en uygun olan çerçeve oranını seçebilirsiniz.

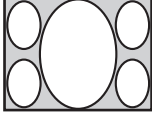
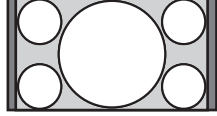
ASPECT tuşuna basın.

Tuşa her bastığınızda, “Aspect” ayarını seçebilirsiniz. Bu ayarı menüyü kullanarak da seçebilirsiniz (sayfa 33).



Orijinal görüntü	Önerilen ayar ve ortaya çıkan görüntüler
 1,85:1  Sıkıştırılmış 1,85:1	1.85:1 Zoom 
 2,35:1  Sıkıştırılmış 2,35:1	2.35:1 Zoom 

Orijinal görüntü	Önerilen ayar ve ortaya çıkan görüntüler
 1,78:1 (16:9) 1,33:1 (4:3) 1,33:1 (4:3) yan panellerle birlikte	Normal  1,33:1 (4:3) yan panellerle birlikte
 2,35:1	V Stretch  Anamorfik mercek kullanıldığında
 16:9	Squeeze  Anamorfik mercek kullanıldığında

Orijinal görüntü	Önerilen ayar ve ortaya çıkan görüntüler
 Sıkıştırılmış	Stretch 

Notlar

- Seçilebilir çerçeve modları, giriş sinyaline bağlı olarak farklılık gösterir (sayfa 62).
- Çerçeve, bilgisayar gelen giriş sinyaline göre veya 4096 x 2160 çözünürlüğe sahip giriş sinyaline göre seçilemez (sayfa 57).

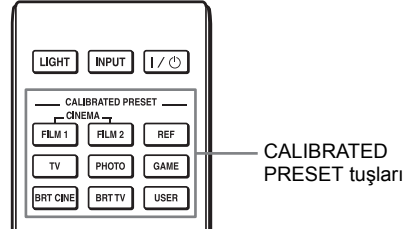
“Aspect” ayarının değiştirilmesine ilişkin notlar

- Orijinal resmin çerçeve oranında yapılacak değişikliğin orijinal resmin görünümünden farklı görünüm oluşturacağını dikkate alarak çerçeve oranını seçin.
- Ünite kâr amacıyla ya da halka açık gösterim amacıyla kullanıldığında, çerçeve ayarı değiştirilerek orijinal resim üzerinde değişiklik yapılması ile eser sahibi ya da üreticilerin yasal olarak korunan haklarının ihlal edilebileceğini unutmayın.

Resim görüntüleme modunun seçilmesi

Video kaynağının türüne veya oda koşullarına en uygun olan resim görüntüleme modunu seçebilirsiniz. Şırasıyla 2D/3D için farklı önayar modlarını kaydedebilir ve kullanabilirsiniz.

CALIBRATED PRESET tuşlarından birine basın.



Ayar öğeleri	Açıklama
CINEMA FILM 1	Ana pozitif filme özgü yüksek düzeyde dinamik ve net görüntülerin çoğaltılması için uygun olan resim kalitesi.
CINEMA FILM 2	HDR içeriği için uygun, en yüksek dinamik aralık ve birçok renge sahip olan resim kalitesi.
REF	Orijinal görüntü kalitesini özüne sadık olarak çoğaltmak istediğinizde veya hiçbir ayarlama yapmadan görüntü kalitesini elde etmek için uygun olan resim kalite ayarı.
TV	TV programlarının, sporların, konserlerin ve diğer video görüntülerinin izlenmesi için uygun olan resim kalitesi.
PHOTO	Dijital bir kamerayla çekilmiş olan hareketsiz görüntülerin yansıtılması için idealdir.
GAME	İyi modüle edilmiş renkler ve hızlı tepkime eşliğinde oyun oynama için uygun olan resim kalitesi.
BRT CINE	Oturma odası gibi aydınlık bir ortamda filmlerin izlenmesi için uygun olan resim kalitesi.
BRT TV	Oturma odası gibi aydınlık bir ortamda TV programlarının, sporların, konserlerin ve diğer video görüntülerinin izlenmesi için uygun olan resim kalitesi.
USER	Beğeninize göre resim kalitesini ayarlar ve daha sonra ayarı kaydeder. Varsayılan fabrika ayarı, “REF” ile aynıdır.

Menülerin kullanımı

Bu bölümde, menülerin kullanılmasıyla çeşitli ayarlama ve ayarların nasıl yapılacağı açıklanmaktadır.

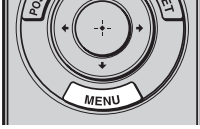
Not

Açıklama amacıyla kullanılan menü ekranları gerçek menü ekranından farklı olabilir.

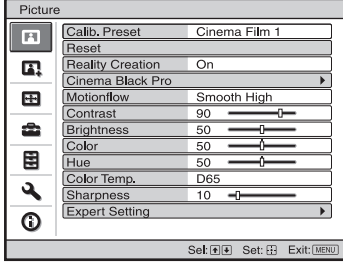
Menüler aracılığıyla işletim

Ünite, çeşitli ayarlama ve ayarların yapılması için ekran üstü menü donanımına sahiptir. Ok (►) işaretinin takip ettiği bir öğe ismini seçtiğinizde, ayar öğelerinin bulunduğu sonraki menü penceresi belirir.

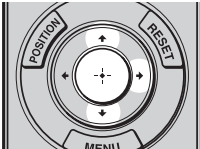
1 MENU tuşuna basın.



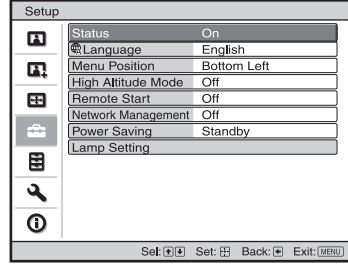
Menü penceresi görünür.



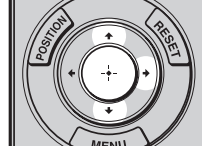
2 Menü öğesini seçmek için ↑/↓ tuşuna basın ve daha sonra → veya ⇐ tuşuna basın.



Seçilen menü vasıtasıyla ayarlanabilecek öğeler görüntülenir. Mevcut durumda seçilen öğe, beyaz renk ile gösterilir.



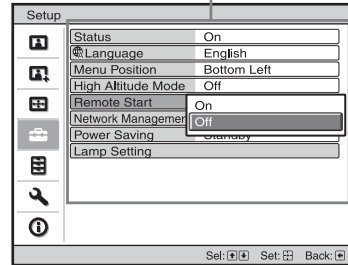
3 Düzenlemek veya ayarlamak istediğiniz öğeyi seçmek için ↑/↓ tuşuna basın ve daha sonra → veya ⇐ tuşuna basın.



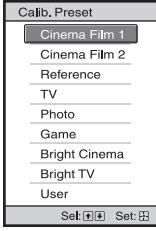
Ayar öğeleri açılır menüde, ayar menüsünde, ayarlama menüsünde ya da sonraki menü penceresinde görüntülenir.

Açılır menü

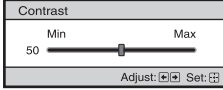
Ayar öğeleri



Ayar menüsü

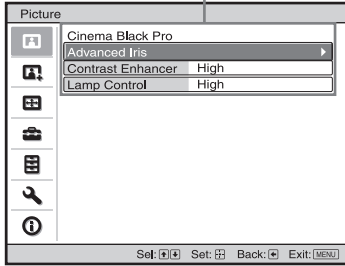


Ayarlama menüsü



Sonraki menü penceresi

Ayar öğeleri



- 4** Bir öğeye ait ayar ya da düzenlemeleri yapın.

Ayar seviyesini değiştirirken

Değeri azaltmak için **↑/→** tuşuna basın.
Değeri artırmak için **↓/←** tuşuna basın.
Ayarı kaydetmek ve orijinal menü ekranını geri yüklemek için **↺** tuşuna basın.

Ayarı değiştirirken

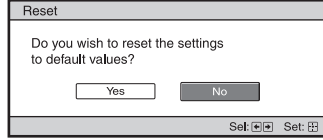
Ayarı değiştirmek için **↑/↓** tuşuna basın.
Orijinal ekranı geri yüklemek için **↺** tuşuna basın.
Seçilen öğeye bağlı olarak **←** tuşunu kullanarak orijinal ekranı geri yükleyebilirsiniz.

Menüyü silmek için

MENU tuşuna basın.

Ayarlanmış olan resmi sıfırlamak için

Picture **Ⓜ** menüsünden “Reset”i seçin.



Ekran görüntüsü belirdiğinde, **←** tuşunu kullanarak “Yes” seçeneğini seçin ve **↺** tuşuna basın.

Aşağıdaki ayarların tümü, fabrika önayar değerlerine sıfırlanır:

Picture **Ⓜ** menüsündeki “Reality Creation”, “Cinema Black Pro”, “Motionflow”, “Contrast”, “Brightness”, “Color”, “Hue”, “Color Temp.”, “Sharpness” ve “Expert Setting”

Ayarlanmış olan öğeleri sıfırlamak için

Menü ekranından bir öğe seçin ve açılır menüyü, ayar menüsünü veya ayarlama menüsünü görüntüleyin.

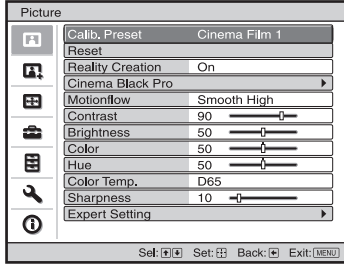
Seçili ayarları fabrika önayar değerine sıfırlamak için uzaktan kumandanın üzerindeki RESET tuşuna basın.

Not

Uzaktan kumandanın üzerindeki RESET tuşu, yalnızca ayarlama menüsü veya ayar menüsü seçili olduğunda kullanılabilir.

Picture menüsü

Picture menüsü resim ayarlarının yapılması için kullanılır.



Not

Giriş sinyaline bağlı olarak bu öğeler mevcut olmayabilir. Detaylar için, bkz. “Giriş sinyalleri ve ayarlanabilir/ayar öğeleri” (sayfa 59).

Parantez içine alınmış öğe isimleri, uzaktan kumanda üzerinde basılı olan isimleri temsil eder.

Ayar öğeleri	Açıklama
Calib. Preset [CALIBRATED PRESET]	Video kaynağının türüne veya ortama en uygun olan resim görüntüleme modunu seçebilirsiniz. Sırasıyla 2D/3D için farklı önayar modlarını kaydedebilir ve kullanabilirsiniz. Cinema Film 1: Ana pozitif filme özgü yüksek düzeyde dinamik ve net görüntülerin çoğaltılması için uygun olan resim kalitesi. Cinema Film 2: HDR içeriği için uygun, en yüksek dinamik aralık ve birçok renge sahip olan resim kalitesi. Reference: Orijinal görüntü kalitesini özüne sadık olarak çoğaltmak istediğinizde veya hiçbir ayarlama yapmadan görüntü kalitesini elde etmek için uygun olan resim kalite ayarı. TV: TV programlarının, sporların, konserlerin ve diğer video görüntülerinin izlenmesi için uygun olan resim kalitesi. Photo: Dijital bir kamerayla çekilmiş olan hareketsiz görüntülerin yansıtılması için idealdir. Game: İyi modüle edilmiş renkler ve hızlı tepkime eşliğinde oyun oynama için uygun olan resim kalitesi. Bright Cinema: Oturma odası gibi aydınlık bir ortamda filmlerin izlenmesi için uygun olan resim kalitesi. Bright TV: Oturma odası gibi aydınlık bir ortamda TV programlarının, sporların, konserlerin ve diğer video görüntülerinin izlenmesi için uygun olan resim kalitesi. User: Beğeninize göre resim kalitesini ayarlar ve daha sonra ayarı kaydeder. Varsayılan fabrika ayarı, “Reference” ile aynıdır. İpucu Resim kalitesi ayarları üzerinde yapılacak tüm değişiklikler, her giriş için kaydedilir.
Reset	Mevcut durumda seçili olan tüm Calib. Preset modu ayarlarını varsayılan değerlere sıfırlar (sayfa 24). İpucu Sıfırlama, “Color Temp.”de yer alan öğeler için kaydedilen ayarları etkilemez.

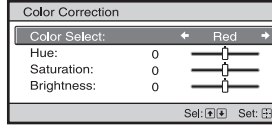
Ayar öğeleri	Açıklama
Reality Creation [REALITY CREATION]	Görüntülere ilişkin detayı ve gürültü işlemlerini ayarlar. (Süper çözünürlük fonksiyonu) On: “Reality Creation” ayarlarını ayarlar. Database: “Normal” ile “Mastered in 4K” arasında seçim yapın. “Mastered in 4K”, Sony Pictures Home Entertainment tarafından piyasaya sürülen Blu-ray Disc™ “Mastered in 4K” için uygun nitelikte görüntü kalitesi sağlar. Resolution: Ayar değerini azalttığınızda, resmin dokusu ve detayı daha keskinleşir. Noise Filtering: Ayar değerini artırdığınızda, gürültü (resmin sertliği) daha az belirgin hale gelir. Test: On/Off: “Reality Creation” etkisini kontrol etmek için belirli bir frekansta “On” ve “Off” durumu değiştirir. İpucu Test sırasında durumun görüntülenme konumu “Menu Position” ayarı ile birlikte çalışır (sayfa 34). Off: “Reality Creation” fonksiyonu uygulanmaz.
Cinema Black Pro	
Advanced Iris [ADVANCED IRIS]	Dynamic Control: Diyaframın (diyafram açıklığı) hareket aralığını ayarlar. Full: Giriş kaynağının parlaklık düzeyine göre diyaframı (diyafram açıklığı) ve sinyal işlemeyi otomatik olarak optimize eder. Bu da parlak ve yüksek kontrastlı bir görüntü sağlar. Limited: Diyaframın (diyafram açıklığı) daha yavaş hareket etmesini ve “Full” seçeneğine göre daha az parlaklık sağlayarak resim kalitesini karanlık bir odada görüntülemeye uygun hale getirir. Off: “Dynamic Control” fonksiyonu uygulanmaz. Brightness: Ayar ne kadar büyük ise resim o kadar parlaktır. Ayar ne kadar düşük ise resim o kadar karanlıktır. İpucu “Brightness” ayarından sonra, odanın parlaklığına ve resmin kendisine göre “Dynamic Control” ayarını yapın.
Contrast Enhancer [CONTRAST ENHANCER]	Kontrastı bir sahneye göre optimize etmek için parlak ve koyu kısımları otomatik olarak düzeltir. Görüntü keskinliğini artırır ve görüntü dinamiklik kazandırır. High/Middle/Low: Kontrast artırıcıyı (contrast enhancer) ayarlayabilirsiniz. Off: Kontrast artırıcı fonksiyonu uygulanmaz.
Lamp Control	Lamba çıkışı değiştirir. High: Parlaklığı artırır ve daha parlak görüntüler yansıtır. Low: Parlaklığı azaltır ve parlaklığı en aza indirgeyerek siyahlığı artırır. İpucu “Low” ayarı fan gürültüsünü azaltırken, aynı zamanda daha uzun lamba ömrüne yönelik olarak enerji tüketimini düşürür.

Ayar öğeleri	Açıklama
Motionflow [MOTIONFLOW]	Impulse: Orijinal resim kalitesini çoğaltır. Titreme olasılığı bulunan sinema benzeri resim sağlar. Combination: Yüksek hızlı resim içeriği için parlaklık sağlarken hareket bulanıklığını azaltır. Smooth High: Daha yumuşak resim hareketi sağlar; özellikli film tabanlı içerikte etkilidir. Smooth Low: Standart kullanım için daha yumuşak resim hareketi sağlar. True Cinema: Saniyede 24 kareyle yaratılmış bir film gibi görüntüler, orijinal kare sayısında çoğaltılır. Off: “Motionflow” fonksiyonu uygulanmaz. İpuçları - Seçili “Smooth High”, “Smooth Low”, “Impulse”, “Combination” veya “True Cinema” ayar öğeleri şekli bozulmuş bir resimle sonuçlanırsa, “Off”u seçin. - Ayarları değiştirmiş olsanız bile, resim içeriğine bağlı olarak efekti görsel olarak göremeyebilirsiniz.
Contrast [CONTRAST]	Kontrastı ayarlar. Yüksek değerler görüntülerin keskinliğini artırırken, düşük değerler keskinliği azaltır. Uzak kumandanın üzerindeki CONTRAST +/- tuşuna basarak ayarlamalar yapabilirsiniz.
Brightness [BRIGHTNESS]	Resmin parlaklığını ayarlar. Ayar ne kadar büyük ise resim o kadar parlaktır. Ayar ne kadar düşük ise resim o kadar karanlıktır. Uzak kumandanın üzerindeki BRIGHTNESS +/- tuşuna basarak ayarlamalar yapabilirsiniz.
Color	Renk yoğunluğunu ayarlar. Ayar ne kadar büyük ise yoğunluk o kadar yüksektir. Ayar ne kadar düşük ise yoğunluk o kadar düşüktür.
Hue	Renk tonunu ayarlar. Ayar ne kadar yüksek olursa resim o kadar yeşilimsi olur. Ayar ne kadar düşük ise resim o kadar kırmızımsı olur.
Color Temp. [COLOR TEMP]	Renk sıcaklığını ayarlar. D93: Normalde TV’lerde kullanılan 9300 K renk sıcaklığına eşittir. Beyaza mavi tonu kazandırır. D75: Yardımcı standart aydınlatıcı olarak kullanılan 7500 K renk sıcaklığına eşittir. “D93” ile “D65” arasında nötr bir ton kazandırır. D65: Standart aydınlatıcı olarak kullanılan 6500 K renk sıcaklığına eşittir. Beyaza kırmızı tonu kazandırır. D55: Yardımcı standart aydınlatıcı olarak kullanılan 5500 K renk sıcaklığına eşittir. Beyaza daha da kırmızı ton kazandırır. Custom 1 to 5: Favori renk sıcaklığınızı ayarlamanızı, belirlemenizi ve kaydetmenizi mümkün kılar. Varsayılan fabrika ayarları aşağıdaki gibidir. Custom 1: “D93” renk sıcaklığı ayarı ile aynı. Custom 2: “D75” renk sıcaklığı ayarı ile aynı. Custom 3: “D65” renk sıcaklığı ayarı ile aynı. Custom 4: “D55” renk sıcaklığı ayarı ile aynı. Custom 5: Parlaklığa öncelik veren ayar. İpucu Her bir öğeyi tercihinize göre bir renk sıcaklığına ayarlayabilirsiniz.

Ayar öğeleri	Açıklama
Sharpness [SHARPNESS]	Resmin hatlarını keskinleştirir ya da parazit azaltır. Ayar ne kadar büyük ise resim o kadar keskindir. Ayar ne kadar düşük ise resim o kadar yumuşaktır ve parazit azalır. Uzak kumandanın üzerindeki SHARPNESS +/- tuşuna basarak ayarlamalar yapabilirsiniz.
Expert Setting	
NR (Noise Reduction)	Resimde bulunan sertliği veya gürültüyü azaltır. Auto: Resimde bulunan sertliği veya gürültüyü otomatik olarak azaltmak için gürültü seviyesini tespit eder. High/Middle/Low: Giriş sinyali kaynağındaki sertliğe veya gürültüye göre bir ayar seçin. Off: NR (noise reduction) fonksiyonu uygulanmaz. İpucu Giriş sinyaline bağlı olarak, gürültü seviyesi “Auto” ayarı ile tam olarak tespit edilemeyebilir. Resim, “Auto” ayarında kabul edilemez bir nitelikteyse, “High”, “Middle”, “Low” veya “Off” ayarlarından birini seçin.
MPEG NR (MPEG Noise Reduction)	Başta dijital sinyallerdekiler olmak üzere blok gürültüyü ve sivrisinek gürültüsünü azaltır. Auto: Resimde bulunan blok gürültüyü veya sivrisinek gürültüsünü otomatik olarak azaltmak için gürültü seviyesini tespit eder. High/Middle/Low: Giriş sinyali kaynağındaki blok gürültüye veya sivrisinek gürültüsüne göre bir ayar seçin. Off: MPEG NR (MPEG Noise Reduction) fonksiyonu uygulanmaz. İpucu Giriş sinyaline bağlı olarak, gürültü seviyesi “Auto” ayarı ile tam olarak tespit edilemeyebilir. Resim, “Auto” ayarında kabul edilemez bir nitelikteyse, “High”, “Middle”, “Low” veya “Off” ayarlarından birini seçin.
Smooth Gradation	Görüntüdeki düz kısımların derecelendirmesini yumuşatır. Auto: Yumuşak derecelendirme efektini ayarlayabilirsiniz. Off: Yumuşak derecelendirme fonksiyonu uygulanmaz.
Film Mode	Seçtiğiniz film kaynağına bağlı olarak bir oynatma ayarı belirleyin. Auto: Orijinal resim hareketinin çoğaltılması için uygundur. Normalde bunu “Auto” olarak ayarlayın. Off: Video sinyallerini otomatik olarak tespit etmeden görüntüyü kademeli formatta yeniden oynatır.
Gamma Correction [GAMMA CORRECTION]	Resim tonunun tepki özelliklerini ayarlar. 10 seçenek arasında favori bir ton seçin. 1.8: Parlak Genelde daha parlak bir resim üretir. 2.0 2.1 2.2 2.4 2.6: Koyu Genelde daha koyu bir resim üretir. Gamma 7: Filmin gamma eğrisini simule eder. Gamma 8: Görüntülerdeki keskinliği artırır. Oturma odası gibi aydınlık bir ortamda izlediğinizde bunu seçin. Gamma 9: Gamma 8’den daha parlak bir resim üretir. Gamma 10: Görüntülerdeki keskinliği artırır. Oturma odası gibi aydınlık bir ortamda TV programlarını vb. programları izlediğinizde bunu seçin. Off: “Gamma Correction” fonksiyonu uygulanmaz.

Ayar öğeleri**Açıklama****Color Correction**

On: Seçili renklerin Hue, Saturation veya Brightness ayarlarını ayarlar. Hedef rengi seçmek için adım ① ve adım ②'yi tekrarlayın.
① “Color Select”i seçmek için $\uparrow/\downarrow$ tuşuna basın ve daha sonra “Red”, “Yellow”, “Green”, “Cyan”, “Blue” ve “Magenta” renkleri arasında ayarlamak istediğiniz rengi seçmek için $\leftarrow/\rightarrow$ tuşuna basın.



② “Hue”, “Saturation” veya “Brightness” ayarını seçmek için $\uparrow/\downarrow$ tuşuna basın ve daha sonra yansıtılan resmi izlerken, beğeninize uygun olması için $\leftarrow/\rightarrow$ tuşunu kullanarak bunları ayarlayın.
Off: “Color Correction” efekti uygulanmaz.

Clear White

Canlı beyazlıkları vurgular.
High/Low: “Clear White” efektini ayarlayabilirsiniz.
Off: “Clear White” efekti uygulanmaz.

x.v.Color

Üniteyi x.v.Color özelliğini destekleyen ve x.v.Color video sinyalini yeniden oynatan bir cihaza bağlarken bu öğeyi ayarlayın.
On: x.v.Color video sinyalini yeniden oynatabilirsiniz.
Off: “x.v.Color” fonksiyonu uygulanmaz.
x.v.Color ile ilgili detaylar için, bkz. “x.v.Color hakkında” (sayfa 51).

İpucu

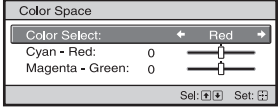
x.v.Color’ın “On” olarak ayarlanması, gamma ayarlamasını devre dışı bırakır.

HDR

HDR içeriğinin nasıl oynatılacağını ayarlar.
Auto: HDR içeriğini otomatik olarak ayırt eder.
On: HDR içeriğini oynatırken ayarlayın.
Off: HDR içeriği dışında içerik oynatırken ayarlayın.

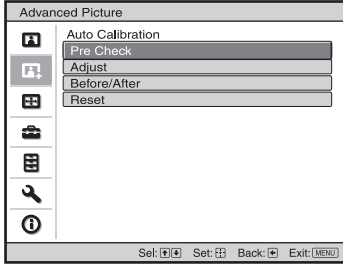
Not

Giriş içeriği ayarı doğru değilse, videonun parlak ve karanlık alanları çok parlak veya çok karanlık görüntülenebilir.

Ayar öğeleri	Açıklama
Color Space [COLOR SPACE]	Renk boşluğunu dönüştürür. BT.709: Yüksek çözünürlüklü televizyon yayını veya Blu-ray Disk için kullanılan ITU-R BT.709 renk boşluğu. Renk boşluğu, sRGB'ye eşittir. BT.2020: Renk alanı BT.709'dan daha geniştir. HDR içeriğini oynatırken bu ayarı kullanın. Color Space 1: Sporlar, konserler vb. TV programları ile video görüntülerinin izlenmesi için uygun olan renk boşluğu. Color Space 2: Oturma odası gibi aydınlık bir ortamda TV programlarının, sporların, konserlerin ve diğer video görüntülerinin izlenmesi için uygun olan renk boşluğu. Color Space 3: Oturma odası gibi aydınlık bir ortamda filmlerin izlenmesi için uygun olan renk boşluğu. Custom: Renk boşluğu ayarını ayarlayabilirsiniz.
	
	İpucu Her bir öğeyi tercihinize göre bir renk boşluğuna ayarlayabilirsiniz.
Input Lag Reduction	Bir videonun görüntülenmesinde yaşanan gecikmeyi kısaltır. On: Azaltılmış ardışık görüntü anlayışı ile yumuşak ve hızlı bir video görüntüsünü çoğaltır. Off: Input Lag Reduction fonksiyonunu kapatır. İpucu “Input Lag Reduction” fonksiyonu “On” olarak ayarlandığında, Motionflow, NR ve MPEG NR ayarlanamaz.

Advanced Picture menüsü

Uzun süreli kullanımdan sonra oluşan renkteki boşlukları ayarlayabilirsiniz.



Notlar

- Auto Calibration nispeten kaba kalibrasyona neden olur. Renk ayarlarının fabrika varsayılan değerleri ile aynı olması garanti edilemez.
- “Pre Check” veya “Adjust” gerçekleştirirken renkler otomatik olarak yansıtılır. Bu bir arıza değildir.
- İşlem iptal edilebileceği için “Pre Check” veya “Adjust” sırasında gücü kapatmayın veya uzaktan kumanda veya kontrol panelini çalıştırmayın.

İpuçları

- dE bir değişen renk göstergesidir. dE değeri ne kadar küçük olursa renk nedeniyle oluşan değişiklikler o kadar az olur.
- Kalibrasyonu güç 30 dakikadan daha fazla açık kaldıktan sonra gerçekleştirin.
- “Pre Check” veya “Adjust”'ın tamamlanması birkaç dakika sürer.
- “Pre Check” veya “Adjust” başladığında, lens fabrika varsayılan konumuna döndüğünden ekran konumu kayabilir. Tamamlandıktan sonra, ekran otomatik olarak önceki konumuna döner.
- “Pre Check” veya “Adjust” gerçekleştirilirken ortamda değişiklikler olursa (odanın parlaklığı gibi) ölçüm etkilenebilir.
- “Pre Check” veya “Adjust” işlevi başarısız olursa, tekrar deneyin.

Ayar öğeleri

Açıklama

Auto Calibration

Pre Check: Kalibrasyon başlamadan önce fabrika varsayılan ayarlarına karşı renk farkını kontrol eder.

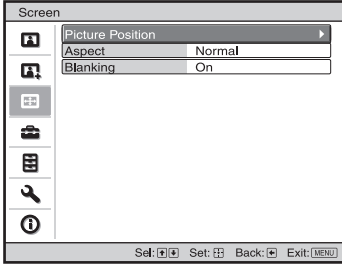
Adjust: Otomatik kalibrasyonu gerçekleştirir.

Before/After: Fabrika varsayılan ayarı ve belirli bir frekansta kalibrasyondan sonraki ayar arasında geçiş yapar. Gerçek görüntüyü izleyerek kalibrasyonun etkisini kontrol edebilirsiniz.

Reset: Kalibrasyon sonuçlarını sıfırlar ve fabrika varsayılan ayarlarına geri döner.

Screen menüsü

Resim boyutunu, çerçeve modunu vb. unsurları ayarlayabilirsiniz.



Not

Giriş sinyaline bağlı olarak bu öğeler mevcut olmayabilir. Detaylar için, bkz. “Giriş sinyalleri ve ayarlanabilir/ayar öğeleri” (sayfa 59).

Parantez içine alınmış öğe isimleri, uzaktan kumanda üzerinde basılı olan isimleri temsil eder.

Ayar öğeleri	Açıklama
Picture Position [POSITION]	Lens ayarları, en-boy oranı ve blanking kombinasyonlarından en fazla beş tanesini kaydedebilirsiniz. Lens, en-boy oranı ve blanking ayarından sonra, merkez ekran açısına bağlı olarak “1.85:1”, “2.35:1”, “Custom 1”, “Custom 2” veya “Custom 3” seçeneklerinden birini seçin ve onayladıktan sonra “Save”, “Delete” veya “Select” ile devam edin. Save: Seçilen konumda geçerli lens ayarlarını (odak, pencere boyutu, pencere konumu) saklar. Bu konumda halihazırda bir ayar kayıtlı ise, üzerine yazılır. Delete: Saklanan ayarı siler. Ayar silindikten sonra, ekranda “1.85:1”, “2.35:1”, “Custom 1”, “Custom 2” veya “Custom 3” “---” olarak değişir. Select: Seçilen konumunun ayarlarını çağırır.

İpucu

Optimum en/boy oranı her resim konumu için ön ayarlıdır. En boy oranı her resim konumu için değiştirilebilir ve kaydedilebilir.

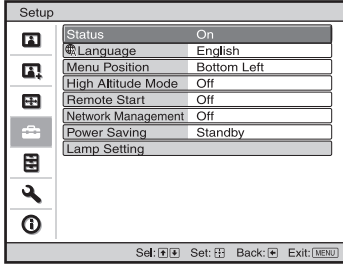
Notlar

- Lens konumunu seçtikten ve onayladıktan sonra, lens hareket etmeye başlar. Lense veya lensin çevresindeki alana dokunmayın, aksi takdirde yarananma veya arızalara yol açabilir.
- Lens hareket ederken cihaz üzerinde herhangi bir tuşa basarsanız, lens durur. Bu durumda, lens konumunu tekrar seçin veya lensi manuel olarak ayarlayın.
- Picture Position işlevi ile bir 2,35:1 veya 16:9 merkez ekran açısı kullandığınızda, kurulum konumunun uygun olduğundan emin olun (sayfa 17).
- Picture Position işlevi lens ayarlarını eksiksiz olarak yapmayı garanti etmez.

Ayar öğeleri	Açıklama												
Aspect [ASPECT]	Mevcut giriş sinyali için görüntülenecek olan resmin çerçeve oranını ayarlayabilirsiniz (sayfa 19). Yalnızca 4096 × 2160 piksel çözünürlüklü sinyalden farklı bir sinyal girildiğinde fonksiyonu ayarlayabilirsiniz. 1.85:1 Zoom: 1,85:1 çerçeve oranındaki resim, ekranın en üst ve altında siyah şeritler görünmeyecek şekilde büyütülmüş orijinal çerçeve oranında görüntülenir. 2.35:1 Zoom: 2,35:1 çerçeve oranındaki resim, ekranın en üst ve altındaki siyah şeritler mümkün olduğunca küçük olacak şekilde büyütülmüş orijinal çerçeve oranında görüntülenir. Installation  menüsünde “Trigger Select 1/2”den “2.35:1 Zoom”u seçtiğinizde, TRIGGER 1 veya TRIGGER 2 konnektöründen 12 V’luk bir sinyal girişi yapılır (sayfa 39). Normal: Giriş videosu, ekranı doldurması için büyütülmüş orijinal çerçeve oranında görüntülenir. Bu mod, 1,78:1 (16:9) ve 1,33:1 (4:3) videoları görüntülemek için uygundur. V Stretch: Bu mod, 2,35:1 videonun piyasada satılan anamorfik mercek ile 2,35:1 ekranda görüntülenmesi için en uygun olan moddur. Installation  menüsünde “Trigger Select 1/2”den “V Stretch”i seçtiğinizde, TRIGGER 1 veya TRIGGER 2 konnektöründen 12 V’luk bir sinyal girişi yapılır (sayfa 39). Squeeze: Bu ayar sayesinde, 1,78:1 (16:9) ve 1,33:1 (4:3) videolar, piyasada satılan anamorfik bir mercek kullandığınızda doğru çerçeve oranlarında görüntülenecektir. Stretch: 1,78:1 (16:9) çerçeve oranı olarak 1,33:1 (4:3)’e sıkıştırılmış videoyu görüntüler. İpuçları • “V Stretch”i veya “Squeeze”i seçerken, Installation  menüsünde “Anamorphic Lens” bölümünden anamorfik mercek türünü seçin. • Seçilebilir çerçeve modları, giriş sinyaline bağlı olarak farklılık gösterir (sayfa 62). • Çerçeve, bilgisayar gelen giriş sinyaline göre veya 4096 × 2160 çözünürlüğe sahip giriş sinyaline göre seçilemez (sayfaları 57, 58, 62).												
Blanking	Bu özellik, ekranın dört yönünde görüntülenebilir bölgeyi ayarlamanızı mümkün kılar. On: / tuşlarını kullanarak ve Left, Right, Top veya Bottom’ı vurgulayarak ayarlayacağınız kenarı seçin. / tuşlarını kullanarak silme miktarını ayarlayın. <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Blanking</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Left:</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Right:</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Top:</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Bottom:</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Set:  Adjust:  Set: </td> </tr> </tbody> </table> Off: Blanking fonksiyonunu kapatır. İpucu Çerçeve oranı ayarına bağlı olarak sağ/sol kesme fonksiyonu mevcut olmayabilir.	Blanking		Left:	2	Right:	3	Top:	2	Bottom:	3	Set:  Adjust:  Set: 	
Blanking													
Left:	2												
Right:	3												
Top:	2												
Bottom:	3												
Set:  Adjust:  Set: 													

Setup menüsü

Setup menüsü, fabrika önayar değerlerini vb. değiştirmek için kullanılır.

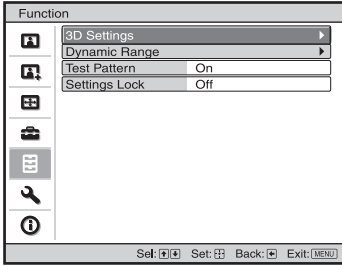


Ayar öğeleri	Açıklama
Status	Ekran menüsünün görüntülenip görüntülenmeyeceğini belirler. Belli menüler, güç açıldığı zaman görüntülenen mesajlar ve uyarı mesajları haricinde ekran göstergelerini kapatmak için “Off” olarak ayarlayın.
Language	Menü ve ekranda kullanılan dili seçer.
Menu Position	Menünün ekranda görüntüleneceği konumu değiştirebilirsiniz. Bottom Left: Ekranın sol alt bölgesinde menüyü görüntüler. Center: Ekranın ortasında menüyü görüntüler.
High Altitude Mode	Üniteyi hakim atmosferik basınç altında çalışması için ayarlar. On: Üniteyi 1500 m veya daha yüksek bir rakımda kullanırken bu ayarı kullanın. Off: Üniteyi normal rakımlarda kullanırken bu ayarı kullanın. İpucu Bu öğe “On” olarak ayarlandığında, fanın hızının artması sebebiyle fan hafif bir gürültü çıkarmaya başlar.
Remote Start	Remote Start ayarlarını ayarlar. On: Kişisel bir bilgisayardan veya ağa bağlı bir terminalden gücü açabilirsiniz. Off: Remote Start fonksiyonunu kapatır. İpuçları - Fonksiyonu kullanmak için ünitenin önceden ağa bağlı olması gereklidir (sayfa 41). - Gücün Remote Start fonksiyonu ile açılması için kişisel bir bilgisayardan veya bir terminalden özel bir komut gönderilmelidir. Detaylar için yetkili bir Sony personeline danışın. Not Remote Start “On” olarak ayarlandığında, bekleme konumundaki güç gereksinimi artacaktır. Network Management “On” olarak ayarlandığında, Remote Start ayarı kendiliğinden “Off” olarak ayarlanır ve ayarı değiştirmeniz mümkün değildir.

Ayar öğeleri	Açıklama
Network Management	On: Ağa bağlıyken ve projektör denetim cihazı ile sürekli iletişim halindeyken ayarlayın. Not Network Management “On” olarak ayarlandığında, ağ fonksiyonu sürekli olarak etkindir. Normal kullanım için Network Management’ı “Off” olarak ayarlayın. “On” olarak ayarlarsanız, güç tüketimi artar.
Power Saving	Güç tasarrufu modunu ayarlar. Standby: 10 dakika boyunca hiçbir bir sinyal girişi yapılmazsa, güç otomatik olarak kapatılır ve projektör bekleme moduna geçer. Off: Güç tasarrufu modunu devre dışı bırakır.
Lamp Setting	Lambaları değiştirirken, istenen lamba ayarını ayarlayın (sayfa 52).

Function menüsü

Function menüsü, ünitenin çeşitli fonksiyonlarını değiştirmek için kullanılır.



Ayar öğeleri	Açıklama
3D Settings	3D fonksiyon ayarlarını değiştirebilirsiniz.
2D-3D Display Sel.	Video görüntülerini “2D” veya “3D” olarak değiştirmeye yöneliktir. Auto: 3D bilgiler içeren HDMI sinyaller girildiğinde 3D video görüntülerini görüntüler. Diğer sinyaller girildiğinde 2D video görüntülerini görüntüler. 3D: “3D Format”ında seçilmiş 3D sisteme göre 3D video görüntülerini görüntüler. Ancak, üniteye 3D bilgiler içeren HDMI sinyaller girildiğinde, 3D video görüntülerini bu HDMI sinyallerin 3D sistemine göre görüntüler. 2D: 2D video görüntülerini görüntüler. * 3D bilgiler, 3D’nin ayırt edilmesine yönelik ek bilgilerdir. Bazı HDMI sinyaller, 3D’nin ayırt edilmesine yönelik ek bilgiler içerirken, bazı HDMI sinyallerde ise hiçbiri yoktur. 3D Format: HDMI giriş sinyalleri 3D bilgiler içermediğinde 3D sistemi ayarlayın. Simulated 3D: 2D video görüntülerini 3D video görüntülerine dönüştürür. Yalnızca HD giriş sinyalleri için ayar yapılabilir. Simüle 3D özellik, video kaynağına bağlı olarak sınırlı etekte sahip olabilir. 3D video görüntülerinin bireyler arasında algılanması bakımından farklılıklar bulunur. Side-by-Side: 3D görüntüleri iki benzer görüntü olarak yan yana görüntülemek için bu ayarı seçin. Over-Under: 3D görüntüleri iki benzer görüntü olarak, biri diğerinin üzerinde olacak şekilde görüntülemek için bu ayarı seçin.
İpuçları	
- Bazı video kaynaklarında “2D-3D Display Sel.” “3D” olarak ayarlanamaz. Kullanılabilir 3D sinyaller için bkz. “Uyumlu 3D sinyaller” (sayfa 60). - Simüle 3D özellik, ekran boyutu (100 ila 120 inç önerilir) ile video kaynağına bağlı olarak sınırlı etekte sahip olabilir. 3D video görüntüsü görüntülenirken, menü ekranında çift görüntü oluşur ve bu ekran en iyi 3D gözlüklerle birlikte görüntülenir.	
3D Brightness	3D video görüntülerini izlerken resmin parlaklığını ayarlamaya yöneliktir. Parlaklığı “High” veya “Standard” olarak seçebilirsiniz.

Ayar öğeleri	Açıklama
3D Depth Adjust	Ekrandaki 3D video görüntülerinin derinliğini ayarlamaya yöneliktir. Ayar, yalnızca “Simulated 3D”den farklı bir 3D Forma seçili olduğunda yapılabilir. Derinlik – 2 – 1 0 + 1 + 2 Ön ← Normal → Derinlik “3D Depth Adjust” ayarının “0” olarak ayarlanmasını öneririz. “3D Depth Adjust” ayarına bağlı olarak 3D video görüntülerinin algılanması zor olabilir.
Simulated 3D Effect	2D içerik 3D video görüntülerine dönüştürüldüğünde, 3D efekti ayarlamaya yöneliktir. “High”, “Middle” veya “Low” arasından efekti seçebilirsiniz. İpucu Simüle 3D fonksiyonu ile dönüştürülmüş 3D video görüntülerinin bireyler arasında algılanması bakımından farklılıklar bulunur.
Dynamic Range	HDMI 1 ve HDMI 2 konnektörleri için video giriş seviyesini ayarlar. Auto: Video giriş seviyesini otomatik olarak ayarlar. Limited: 16-235 sinyalleri için video giriş seviyesi ayarlanır. Full: 0-255 sinyalleri için video giriş seviyesi ayarlanır. Not Bağlı bulunan HDMI cihazının video çıkış ayarı doğru bir şekilde ayarlanmamışsa, videonun açık ve koyu bölümleri çok açık veya çok koyu görünebilir.
Test Pattern	Ayar doğrultusunda bir test deseni görüntüler. On: “Lens Focus”, “Lens Zoom” veya “Lens Shift” fonksiyonları kullanılarak mercek ayarlanırken kullanılmak üzere ekranda bir test deseni belirir. Off: Test deseni görüntülenmez. İpucu Test deseni görüntülenirken, odağı kolayca ayarlamanızı mümkün kılmak için yalnızca yeşil renkte görüntülenir.
Settings Lock	İşletimsel bir hatayı önlemek için menü öğesi ayarlarını kilitler (sayfa 38). Off: Settings Lock öğesini iptal eder. Level A: (Aşağıdaki) Grup 1’de yer alan öğeler, menüde görüntülenmez ve kullanılabilir değildir. Level B: (Aşağıdaki) Grup 1 ve Grup 2’de yer alan öğeler, menülerde görüntülenmez ve kullanılabilir değildir.

Settings Lock ile kilitlenmiş öğeler

Grup 1

Picture menüsü

Reset
Reality Creation
Advanced Iris
Contrast Enhancer
Lamp Control
Motionflow
Contrast
Brightness
Color
Hue
Color Temp.
Sharpness
NR
MPEG NR
Smooth Gradation
Film Mode
Gamma Correction
Color Correction
Clear White
x.v.Color
HDR
Color Space

Advanced Picture menüsü

Auto Calibration

Grup 2

Setup menüsü

Status
Language
Menu Position
High Altitude Mode
Remote Start
Network Management
Lamp Setting

Function menüsü

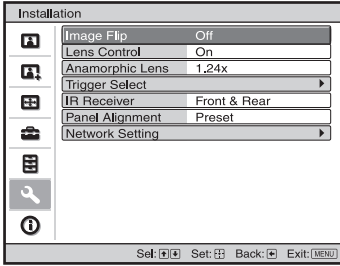
Dynamic Range
Test Pattern

Installation menüsü

Image Flip
Lens Control
Anamorphic Lens
Trigger Select
IR Receiver
Panel Alignment
Network Setting

🔧 Installation menüsü

Installation menüsü, kurulum ayarlarını değiştirmek için kullanılır.



Ayar öğeleri	Açıklama
Image Flip	Ekrandaki resmi yatay ve/veya dikey olarak çevirir. HV: Resmi yatay ve dikey olarak çevirir. H: Resmi yatay olarak çevirir. V: Resmi dikey olarak çevirir. Off: Resim çevrilmez. Arkadan projeksiyon veya tavan kurulumu için bu kurulum öğesini kullanın.
Lens Control	Merceğin yanlışlıkla “Lens Focus”, “Lens Zoom” veya “Lens Shift” gibi bir işlem yapmasını önler. On: Merceğin ayarlanmasını mümkün kılar. Off: Merceğin herhangi bir şekilde ayarlanmasını önler.
Anamorphic Lens	Anamorfik mercek dönüştürme oranına uyması için bir ayar seçin. 1.24x: 1,24× yatay orana sahip anamorfik bir mercek kullandığınızda bunu seçin. 1.32x: 1,32× yatay orana sahip anamorfik bir mercek kullandığınızda bunu seçin.
Trigger Select	TRIGGER 1/TRIGGER 2 konnektörünün çıkış fonksiyonunu değiştirir. Off: TRIGGER konnektörünün fonksiyonunu kapatır. Power: Ünite açık olduğunda, TRIGGER 1/TRIGGER 2 konnektörlerinden 12 V'luk sinyaller gönderir. Ünite bekleme konumunda olduğunda, TRIGGER 1/TRIGGER 2 konnektörleri hiçbir sinyal göndermez. V Stretch: “Aspect” ayarındaki “V Stretch” ile birlikte çalışır (sayfa 33) TRIGGER 1 veya TRIGGER 2 konnektöründen 12 V'luk bir sinyal gönderir. 2.35:1 Zoom: “Aspect” ayarındaki “2.35:1 Zoom” ile birlikte çalışır (sayfa 33) TRIGGER 1 veya TRIGGER 2 konnektöründen 12 V'luk bir sinyal gönderir.
IR Receiver	Ünitenin ön ve arkasında bulunan uzaktan kumanda algılayıcılarını (IR Receiver) seçer. Front & Rear: Hem ön hem arka algılayıcıları etkinleştirir. Front: Sadece ön algılayıcıyı etkinleştirir. Rear: Sadece arka algılayıcıyı etkinleştirir.

Panel Alignment

Bu özellik, karakterlerin rengindeki veya ekranda görünen resimdeki aralıkları ayarlamayı mümkün kılar.

Adjust: “Adjust Color” veya “Adjust Item” fonksiyonunu seçerek renklerdeki aralıkları ayarlar.

Adjust Item: Ayarlamaların aşağıdakilerle nasıl yapılacağını seçer.

Shift: Tüm resmi kaydırır ve ayarlamalar yapar.

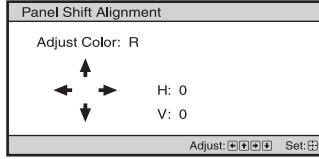
Zone: İstenen mesafeyi seçer ve ayarlamalar yapar.

Adjust Color: Renkteki aralıkları ayarlamak için istenen rengi atar. “G”ye (Yeşil) bağlı olarak ayarlamalar yapmak için “R”yi (Kırmızı) veya “B”yi (Mavi) seçin.

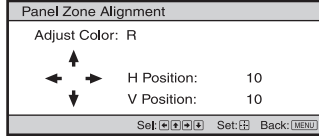
Pattern Color: “Adjust Color” “R” (Kırmızı) olduğunda, “R/G”yi (Kırmızı ve Yeşil) veya “R/G/B”yi (Beyaz, tüm renkler) seçin. “Adjust Color” “B” (Mavi) olduğunda, “B/G”yi (Mavi ve Yeşil) veya “R/G/B”yi (Beyaz, tüm renkler) seçin.

Adjust: “Adjust Color” altında seçilen renk ile ilgili kaydırma ayarı ve bölge ayarı $\leftarrow/\rightarrow$, $\uparrow/\downarrow$ tuşları ile yapılabilir.

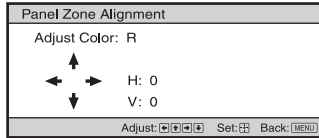
“Shift” seçili olduğunda: Kaydırma ayar ekranında bulunan $\leftarrow/\rightarrow$ tuşları ile yatay yön (H) ayarlarını ve $\uparrow/\downarrow$ tuşları ile dikey yön (V) ayarını atayın.



“Zone” seçili olduğunda: Yatay konum (H konumu) ile ilgili $\leftarrow/\rightarrow$ tuşlarını ve dikey konum (V konumu) ile ilgili $\uparrow/\downarrow$ tuşlarını kullanarak ayarlanacak konumu seçin $\odot$.



Yatay yön (H yönü) ile ilgili $\leftarrow/\rightarrow$ tuşlarını ve dikey yön (V yönü) ile ilgili $\uparrow/\downarrow$ tuşlarını kullanarak ayarlanacak değeri seçin. $\odot$ tuşuna tekrar basarak ayarlanacak konumu seçebilirsiniz.



Reset: Fabrika ayarlarına geri döner.

Preset: Optimize edilen veriler önceden ayarlanmıştır.

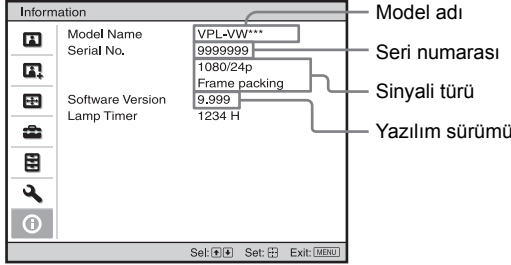
Not

Yukarıda yapılan ayarlamalara bağlı olarak renkler düzensiz olabilir veya çözünürlük değişebilir.

Ayar öğeleri	Açıklama
Network Setting	Internet protokolü ayarlarını yapın.
IPv4 Setting	IP Address Setup: IP adresi ayar yöntemini seçer. Auto (DHCP): IP adresi, router gibi bir DHCP sunucusundan otomatik olarak atanır. Manual: IP Adresini manuel olarak belirtir. “IP Address Setup” için “Manual” seçili olduğunda,   tuşlarıyla öğeyi seçin ve   tuşlarıyla ise değeri girin. Bütün öğeler girildiğinde, “Apply”ı seçin ve ardından  tuşuna basın. Girilen ayarlar kaydedilecektir. IP Address: Ünitenin IP adresini ayarlar. Subnet Mask: Ünitenin alt ağ maskesini ayarlar. Default Gateway: Ünitenin varsayılan ağ geçidini ayarlar. MAC Address: Ünitenin MAC adresini görüntüler. Bu değiştirilemez. Apply: Manuel olarak ayarlanan IP adresini etkinleştirir.
IPv6 Information	IPv6 bilgilerini görüntüler. IPv6 IP adresini ayarladığınızda, bu ayarı Web tarayıcısı üzerinde yapın (sayfa 43).

Information menüsü

Information menüsü, model adı, seri numarası, giriş sinyali türü, yazılım versiyonu ile lambanın birikmiş kullanım saatini gösterir.



Öğeler	Açıklama
Model Name	Model adını görüntüler.
Serial No.	Seri numarasını görüntüler.
Signal type	Giriş sinyalinin türünü gösterir. 3D bilgiler içeren giriş sinyalleri girildiğinde, giriş sinyallerinin türü ve 3D format görüntülenir.
Software Version	Yazılım versiyonunu görüntüler.
Lamp Timer	Lambanın açık olduğu süreyi (toplam kullanımı) gösterir.

Not

Yukarıda görüntülenen ekranları ayarlayamaz veya değiştiremezsiniz.

Önayar bellek hakkında

Bu ünite, giriş sinyallerine ilişkin önayar verilerinin “Önayar sinyalleri” (sayfa 57)da (önayar belleği) gösterilen sinyallere göre uygunca ayarlanması için varsayılan görüntü verileri içerir. Önayar sinyali girildiğinde, ünite sinyal türünü otomatik olarak algılar ve önayar belleğinden sinyal verilerini çağırarak optimum resim ayarını yapar. Sinyal türü, Information  menüsünde görüntülenir.

Not

Bilgisayarın giriş sinyaline bağlı olarak ekranın bölümleri gizli kalabilir veya yanlış görüntülenebilir.

Ağ özelliklerini kullanma

Ağ bağlantısı şu özellikleri kullanmanızı sağlar:

- Bir Web tarayıcısı aracılığıyla ünitenin mevcut durumunu kontrol etme.
- Ünitenin ağ ayarlarını yapma.
- Denetim protokolü (SDAP [Advertisement], SDCP [PJ Talk], DDDP [AMX], Crestron RoomView, Control4) aracılığıyla ağ gözetimi ve denetimi.

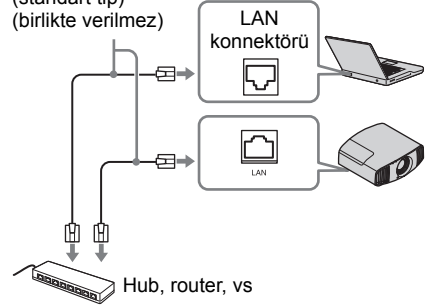
Notlar

- Bu projektörün ağ ile bağlantısını yaptığınızda, ağı kuran kimseye danışın. Ağın güvenliği sağlanmalıdır.
- Bu projektörü ağa bağlı bir şekilde kullanırken, Web tarayıcısı ile Denetim penceresine erişim sağlayın ve fabrikada önayar değerlerine ilişkin erişim sınırlandırmasını değiştirin (sayfa 45). Şifrenin düzenli olarak değiştirilmesi önerilir.
- Web tarayıcısındaki ayarlama tamamlandıktan sonra çıkış yapmak için Web tarayıcısını kapatın.
- Aşağıda açıklama amacıyla kullanılan menü ekranları kullandığınız modele bağlı olarak farklılık gösterebilir.
- Desteklenen Web tarayıcılar, Internet Explorer 8/9/10/11'dir.
- Menü gösterimleri yalnızca İngilizce'dir.
- Bilgisayarınızdan üniteye girdiğinizde, bilgisayarınızın tarayıcısı [Use a proxy server]'a ayarlanmış durumdaysa, bir proxy sunucusu kullanmadan girişi ayarlamak için onay işaretine tıklayın.
- AMX DDDP, IPv6 ile uyumlu değildir.
- Bu ağ fonksiyonları, ünite açıldığında kullanılabilir.

Bir Web tarayıcısıyla ünitenin denetim penceresini görüntüleme

1 LAN kablosunu bağlayın.

LAN kablosu
(standart tip)
(birlikte verilmez)



2 Ünitenin ağ ayarlarını, Installation ⚙️ menüsündeki “Network Settings”i kullanarak yapın (sayfa 41).

3 Bilgisayardan bir web tarayıcısını açın, adres satırını aşağıdaki adresi girin, ardından bilgisayarınızın Enter tuşuna basın.

http://xxx.xxx.xxx.xxx

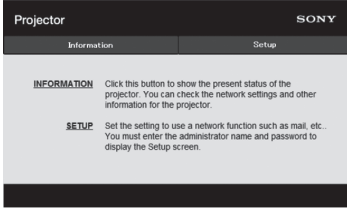
(xxx.xxx.xxx.xxx: Ünite için IP adresi)

Aşağıdaki IPv6 adresi ile bağlantı yaparken

http://[xxxx:xxxx:- xxxx]

Ünitenin IP adresini, Installation ⚙️ menüsündeki “Network Setting”den onaylayabilirsiniz.

Web tarayıcısında şu pencere görünür:

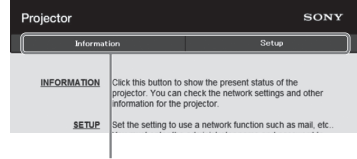


Ağ ayarlarınızı yaptıktan sonra, bu işlemin 3. adımını uygulayarak denetim penceresini açabilirsiniz.

Denetim penceresinin kullanımı

Sayfa değiştirme

İstediğiniz ayar sayfasını görüntülemek için sayfa değiştirme tuşlarından birine basın.



Sayfa değiştirme tuşları

Erişim sınırlamasını ayarlama

Herhangi bir sayfaya girişi belirli kullanıcılarla sınırlayabilirsiniz.

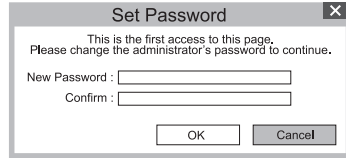
Administrator: Bütün sayfalara erişim izni vardır

User: Setup sayfası hariç, bütün sayfalara erişim izni vardır

Setup sayfasına ilk kez erişim sağladığınızda, iletişim kutusunda kullanıcı adı olarak “root” ve parola olarak “Projector” girin.

İlk kez oturum açtığınızda, parolayı değiştirmenizi isteyen pencere görüntülenir. Parolayı değiştirmek için ekrandaki talimatları izleyin.

Administrator adı önceden “root” olarak ayarlanmıştır.



[Administrator] için giriş alanı

[User] için giriş alanı

Parola Setup sayfasında Password sayfasında değiştirilebilir. Parolayı değiştirdiğinizde, daha önce ayarlanmış olan parolayı (*****) sildikten sonra yeni bir parola girin. Yönetici ve kullanıcının parolası 8 ila 16 karakter arası olmalı, hem alfabetik hem nümerik karakterler içermelidir. Alfabe büyük küçük harf duyarlıdır. Varsayılan parola “Projector” yeni parola olarak ayarlanamaz.

Not

Parolanızı unutursanız, vasıflı Sony personeli ile irtibat kurun.

Ünite ile ilgili bilgileri onaylama

Ünitenin mevcut ayarlarını Information sayfasından onaylayabilirsiniz.

Bilgi alanı

Sorun Giderme

Ünite kararsız bir şekilde çalışırsa, aşağıdaki talimatları kullanarak sorunu teşhis etmeye ve düzeltmeye çalışın. Sorun devam ederse, yetkili bir Sony bayisine danışın.

Güç

Belirti	Nedeni ve çözümü	Sayfa
Güç açık değil.	I/⏻ (ON/STANDBY) tuşunu kullanarak gücü keser ve kısa bir süre içinde tekrar açarsanız, güç açılmayabilir. Yaklaşık 1 dakika geçtikten sonra gücü açın.	–
	Lamba kapağını sıkıca kapatın ve daha sonra vidaları iyice sıkın.	53
	Uyarı göstergelerini kontrol edin.	49
Güç aniden kapanıyor.	Setup  menüsündeki “Power Saving”’in “On” olduğundan emin olun.	35
	“Power Saving”’i “Off” olarak ayarlayın.	35

Görüntü

Belirti	Nedeni ve çözümü	Sayfa
Görüntü yok.	Bağlantı kablosunun harici cihaza düzgün bağlandığını kontrol edin.	13
	Ünite, harici cihaza bağlı olarak, HDMI 1 konektörü ile düzgün bir şekilde çalışmayabilir. Bu durumda, HDMI 2 konektörünü kullanın ve daha sonra girişi seçin.	
	INPUT tuşunu kullanarak giriş kaynağını doğru seçin.	15
	Bilgisayarın harici monitöre çıkış yapacak şekilde ayarlandığından emin olun.	–
Resimde çift görüntüler var.	Dizüstü bilgisayar ve benzeri bilgisayarlar, hem bilgisayar ekranına hem de harici bir monitöre çıkış verecek şekilde ayarlanmışsa, harici ekran görüntüsü düzgün görüntülenmeyebilir. Bilgisayarınızın sinyal çıkışını sadece bir harici monitöre verecek şekilde ayarlayın.	
	Video görüntüleri, 3D olarak görüntülenir. 3D video görüntülerini 3D gözlükleri kullanarak izleyin ve “2D-3D Display Sel.” fonksiyonunu “3D” olarak ayarlayın. 3D video görüntülerini 2D video görüntülerine dönüştürmek için “2D-3D Display Sel.” fonksiyonunu “2D” olarak ayarlayın.	16, 36
Videonun parlak veya koyu alanı, çok parlak veya çok koyu görünüyor.	Bu belirti, HDMI standardı seviyesindeki sinyalin dışında başka bir sinyalin girilmesiyle ortaya çıkabilir. Bağlı cihazın çıkış seviyesini veya ünitenin Function  menüsündeki Dynamic Range değerini değiştirin.	37
Görüntü çok karanlık.	Picture  menüsünden doğru “Contrast” veya “Brightness” ayarı yapın.	27

Belirti	Nedeni ve çözümü	Sayfa
Görüntü net değil.	Odaklama ayarını yapın.	9
	Mercek üzerinde buğu vardır. Üniteyi yaklaşık iki saat kadar açık bırakın.	–
Karakterlerin rengi veya resim düzgün değil.	Installation  menüsünde yer alan “Panel Alignment” aracılığıyla istenen renk kaydını seçin.	40
Görüntü, ekranda sol tarafta duruyor. (görüntü tutulması)	Yüksek kontrastlı hareketsiz görüntüler uzun süreyle görüntülendiğinde, ekran üzerinde birtakım görüntü tutulması yaşanabilir. Bu, sadece geçici bir durumdur. Tutulan görüntü, gücün kısa süreliğine kapatılması ile giderilecektir.	–

Ekran üstü görüntü

Belirti	Nedeni ve çözümü	Sayfa
Ekran üstü görüntü yok.	Setup  menüsündeki “Status”u “On” olarak ayarlayın.	34
	ON/STANDBY göstergesinin yeşil renkte yanıp yanmadığını kontrol edin. ON/STANDBY göstergesi, yeşil renkte yanıp sönüyorsa, ünite başlıyordur. Ünite yanıp sönmeyi bitirene ve yeşil renkte yanık kalana kadar bekleyin.	8
Ekranda model ismi görünmüyor.	Ünitenin görüntüleme modu, ünitenin satın alındığı vakitte ayarlanmış olabilir. Yerel satıcınıza veya yetkili Sony personeline danışın.	–

Uzaktan kumanda

Belirti	Nedeni ve çözümü	Sayfa
Uzaktan kumanda çalışmıyor.	Piller zayıflamış olabilir. Yeni pillerle değiştirin.	–
	Pilleri doğru polariteye göre takın.	–
	Uzaktan kumanda algılayıcısının yakınında floresan lamba varsa, ünite uygunsuz veya kasıtsız bir şekilde çalışabilir.	–
	Ünite üzerindeki uzaktan kumanda algılayıcısının konumunu onaylayın.	4, 5
	Installation  menüsünde “IR Receiver”ı “Front & Rear” olarak ayarlayın.	39

3D video görüntüleri

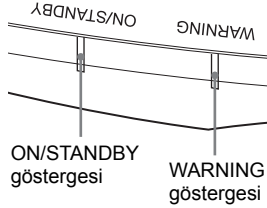
Belirti	Nedeni ve çözümü	Sayfa
Video görüntüsü, 3D video görüntüleri gibi gözüküyor.	3D gözlüklerin açık olup olmadığını kontrol edin.	16
	3D gözlüklerdeki pillerin zayıflamış olabileceğine veya yeteri kadar şarj edilmiş olmasına dikkat edin.	–
	“2D-3D Display Sel.”ı “Auto” veya “3D” olarak ayarlayın.	36
	Giriş sinyallerinin uyumlu 3D sinyalleri olup olmadığını kontrol edin.	60
	Bağlı bulunan AV selettörünün/AV amplifikatörünün/harici cihazın özelliklerine bağlı olarak 3D sinyallerin girişi yapılamayabilir. 3D sinyalin girişi yapılmadığında, AV selettörünün/AV amplifikatörünün/harici cihazın özelliklerini ve/veya ayarlarını onaylayın.	–
	Görüntüleme konumu üniteden çok uzak olduğunda, 3D gözlükler görüntüleri düzgün bir biçimde görüntülemeyebilir.	16
	Ekran boyutu uygun değil. Yakınlaştırmacı büyütme düşük olarak ayarlayın veya görüntüyü ekrandan daha uzakta izleyin.	65
	Detaylar için bkz. “Using the 3D Glasses” - “Precautions for use”.	16

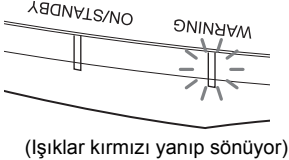
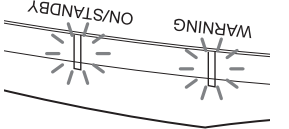
Diğer

Belirti	Nedeni ve çözümü	Sayfa
Fan gürültüsü.	Setup  menüsündeki “High Altitude Mode” ayarını kontrol edin.	34
	Oda sıcaklığının çok yüksek olmadığından emin olun.	–
	Ünitenin kurulumla ilgili gereksinimlerini kontrol edin. Fanın hızı, sıcaklığın normalden yüksek olduğu bir oda içindeki projektör komponentlerinin ürün güvenilirliğini korumak için artar. Fan, hafif bir gürültü çıkarmaya başlar. Yaklaşık normal sıcaklık 25°C civarındadır.	–
Mercek kaydırma ayarlanamıyor.	Mercek kaydırma, hareket mesafesinin üzerinde ayarlanamaz. Mercek kaydırmayı hareket mesafesinin içinde ayarlayın.	11, 65

Uyarı göstergeleri

Projektörünüz ile ilgili herhangi bir sorun olduğunda, ON/STANDBY veya WARNING göstergesi yanar veya yanıp söner.



Yanıp sönen/yanan göstergeler	Yanıp sönme sayısı	Nedeni ve çözümü
 (Işıklar kırmızı yanıp sönüyor)	İki kez	Lamba kapağını sıkıca kapatın ve daha sonra vidaları iyice sıkın (sayfa 53).
	Üç kez	Lambanın sıcaklığı normalden yüksektir. Gücü kapatarak lambanın soğumasını bekleyin ve ardından gücü tekrar açın. Belirti devam ederse, lamba kullanım ömrünün sonuna gelmiş olabilir. Bu durumda lambayı yenisiyle değiştirin (sayfa 52).
 (Işıklar kırmızı yanıp sönüyor) (Işıklar kırmızı yanıp sönüyor)	İki kez	İç sıcaklık yüksektir. Havalandırma deliklerinin herhangi bir şeyle tıkalı olup olmadığını veya ünitenin yüksek rakımlarda kullanıp kullanılmadığını kontrol edin.
	Üç kez	Fan bozulmuştur. Yetkili bir Sony bayisine danışın.
Her iki gösterge de yanıp sönüyor		

Not

Yukarıda belirtilenlerin dışında herhangi bir uyarı göstergesi yanıp sönmeye başladığında ve belirti yukarıdaki yöntemlerin uygulanmasından sonra dahi devam ettiğinde, yetkili Sony personeline danışın.

Mesaj listesi

Uyarı mesajları

Belirti	Nedeni ve çözümü	Sayfa
High temp.! Lamp off in 1 min.	Gücü kapatın. Havalandırma deliklerinin herhangi bir şeyle tıkalı olmadığını kontrol edin.	– 4, 5
Frequency is out of range!	Frekans, aralığın dışındadır. Kabul edilebilir frekans aralığı içinde olan bir sinyal girin.	57
Please replace the Lamp.	Lambanın değiştirilme zamanı gelmiştir. Lambayı değiştirin. Siz lambayı değiştirdikten sonra bu mesaj tekrar görünürse lamba değiştirme işlemi tamamlanmamış demektir. Lamba değiştirme işlemi kontrol edin.	52
	Not Bu iletiyi silmek için uzaktan kumanda üzerinde ya da ünitenin kontrol paneli üzerinde bulunan herhangi bir tuşa basın.	
Projector temperature is high. High Altitude Mode should be “On” if projector is being used at high altitude.	Havalandırma deliklerinin herhangi bir şeyle tıkalı olmadığını kontrol edin. Üniteyi yüksek rakımda kullanırken “High Altitude Mode”u “On” olarak ayarlayın.	4, 5 34
	Not Ünitenin içindeki sıcaklık yüksek kaldığında, “High Altitude Mode” 1 dakika içinde “On” olarak değiştirilir, ardından fanın hızı artar.	
Power Saving Mode is set. Projector will automatically enter Standby Mode in 1 minute.	“Power Saving” “Standby” olarak ayarlanmıştır. Not Sinyal girişi yapılmamışsa, 1 dakika geçtikten sonra güç kesilir ve projektör bekleme moduna geçer.	35

İkaz mesajları

Belirti	Nedeni ve çözümü	Sayfa
x→	Seçilen girişte sinyal girişi yapılmamıştır. Bağlantıları kontrol edin.	13
Not applicable!	Doğru tuşa basın. Tuşun etkinleştireceği işleme şu anda izin verilmemektedir.	–
Settings Lock enabled.	“Settings Lock” “Level A” veya “Level B” olarak ayarlanmıştır.	37

Yazılımın güncellenmesi

Ünitenin yazılımını güncellemek için dosyaları indirebilirsiniz. İndirilen dosyaları USB belleğinize kopyalayın, USB belleği ünitenin USB terminaline takın ve daha sonra güncellemeyi gerçekleştirin. Güncellenen özellikleri kullanmak için USB bellek aygıtını internet bağlantısı olan kişisel bir bilgisayara takın.

Sony'nin aşağıdaki internet sitesinden güncelleme dosyalarını indirin:

<http://www.pro.sony.eu/>

İnternet sayfasında güncellemenin nasıl kurulacağı da açıklanmaktadır.

Not

Bazı USB belleklerin kullanımı desteklenmeyebilir. Ayrıntılı bilgi için yukarıdaki web sitesine bakın.

HDR (high dynamic range) hakkında

HDR, önceki video ifadelerine kıyasla karanlık yerleri ve parlak yerleri ifade etme yeteneğini geliştiren bir video ifadesidir.

x.v.Color hakkında

- “x.v.Color”, xvYCC özellikleri temelinde geniş bir renk boşluğu gerçekleştirme kabiliyetine sahip ürünlere verilen tanıtım adı olup, Sony Corporation’ın ticari markasıdır.
- xvYCC, video sinyallerine yönelik genişletilmiş renk boşluğu dizisinin teknik özelliklerine ilişkin uluslararası bir standarttır. xvYCC’nin renk dizisi, mevcut televizyon sistemi ile birlikte kullanılan sRGB’nin renk dizisinden daha geniştir.

Simüle 3D özellik hakkında

- Bu fonksiyon, video görüntülerini dönüştürdüğü için resmin orijinal resmin görünümünden farklı görünüm oluşturacağını dikkate alarak simüle 3D fonksiyonunu kullanın.
- Ünite kâr amacıyla ya da halka açık gösterim amacıyla kullanıldığında, 2D video görüntülerinin simüle 3D’ye dönüştürülerek 3D video görüntüleri olarak görüntülenmesi ile yazarın veya üreticilerin yasal olarak korunan haklarının ihlal edilebileceğini unutmayın.

Lambanın değiştirilmesi

Işık kaynağı amacıyla kullanılan lambanın belirli bir ömrü vardır. Lamba sönükleştiğinde, resmin renk dengesi garipleştiğinde veya ekranda “Please replace the Lamp.” yazısı görüldüğünde, lamba tükenmiş olabilir. Vakit kaybetmeden lambayı (üniteyle birlikte verilmeyen) yenisiyle değiştirin.

İpucu

Işık kaynağı amacıyla kullanılan lambanın ömrü, kurulum ortamına veya kullanım koşullarına bağlı olarak farklılık gösterir. Lambayı açtıktan sonra birkaç dakika geçmeden lambayı kapatmaktan kaçınarak lambayı daha uzun süreyle kullanabilirsiniz.

Çalıştırmanız gereken araçlar:

- Projektör lambası LMP-H280 (İsteğe bağlı)
- Standart yıldız tornavida
- Bez (çizilmeye karşı koruma için)

Dikkat

- Ünite I/⏻ (ON/STANDBY) tuşu ile kapatıldıktan sonra lamba hala sıcaktır. Lambaya dokunursanız, elinizi yakabilirsiniz. Lambayı değiştireceğiniz zaman, lambanın soğuması için en az 1 saat bekleyin.
- Lambanın yüzeyine dokunmayın. Dokunursanız, yumuşak bir bezle parmak izlerini silin.
- Ünite tavanda kurulu durumdayken, lambanın değiştirilmesine özellikle dikkat edin.
- Tavanda bulunan ünitenin lambasını değiştirirken, doğrudan lamba kapağının altında durmayın. Lamba kapağını (iç kapağı) çıkarırken, kapağı çevirmekten kaçının. Lambanın patlaması durumunda, parçalar yaralanmaya neden olabilir.
- Lamba ünitesini çıkarırken yatay kaldığından emin olun ve daha sonra dik olarak yukarıya çekin. Lamba ünitesini yana yatırmayın. Eğimli durumdayken lamba ünitesini çekerseniz ve lamba

kırılırsa, parçalar çevreye sıçrayabilir ve yaralanmalara sebebiyet verebilir.

Notlar

- Değişim için bir LMP-H280 projektör lambası kullandığınızdan emin olun. LMP-H280 dışındaki lambaları kullanmanız durumunda, ünite arızalanabilir.
- Lambayı değiştirmeden önce üniteyi kapattığınızdan ve güç kablosunu prizden çıkardığınızdan emin olun ve daha sonra ON/STANDBY göstergesinin hâlihazırda açık olduğunu kontrol edin.

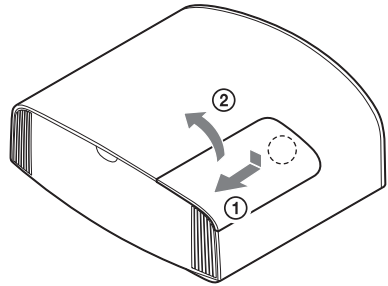
1 Üniteyi kapatın ve AC güç kablosunu prizden çekin.

2 Üniteyi masa vb. düz bir yüzeyin üzerinde ayarlarken, yüzeyin çizilmesini önlemek için bir bez yerleştirin. Üniteyi bezin üzerine koyun.

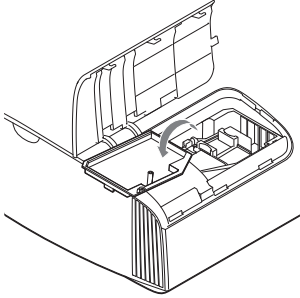
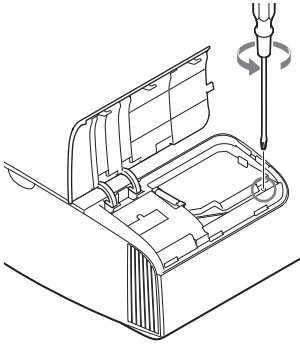
Not

Ünitenin sabit bir yüzeye konduğundan emin olun.

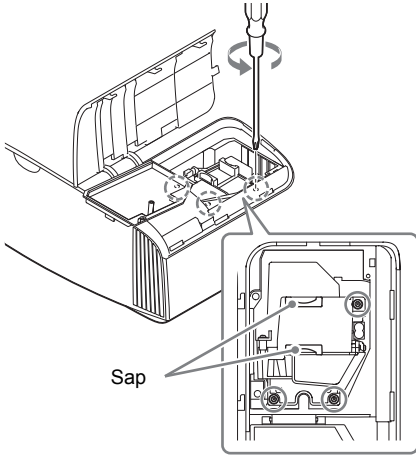
3 Lamba kapağı çiziminde belirtilen ② parçasının üzerine bastırırken, lamba kapağını ① kaydırın ve daha sonra açın ②.



4 Yıldız tornavida ile lamba kapağının (iç kapağın) vidasını gevşetin ve daha sonra lamba kapağını açın.



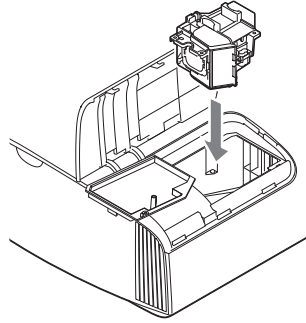
- 5** Yıldız tornavida ile lamba ünitesinde bulunan 3 adet vidayı gevşetin. Sapı yukarı tutun ve daha sonra lambayı doğruca dışarı çekin.



Notlar

- Belirtilen 3 vidanın dışında başka bir vidayı gevşetmeyin.
- Lambayı çıkarmak ve takmak için sapından tutun.

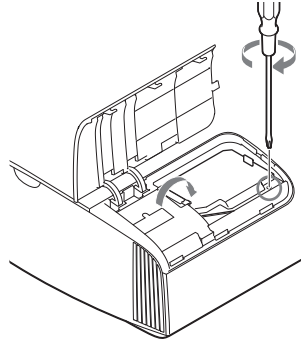
- 6** Yeni lambayı sapından tutarak sona ulaşınca kadar sıkıca içeri ittirin ve daha sonra 3 vidayı sıkın.



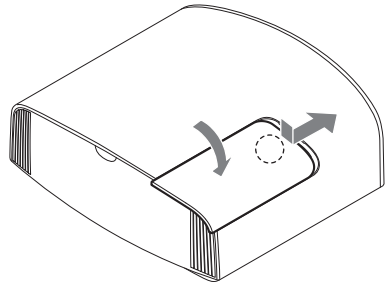
Not

Ünitenin içindeki optik bloğa dokunmamaya dikkat edin.

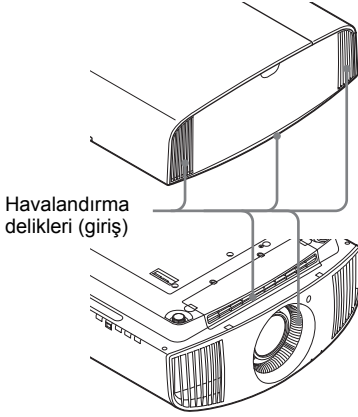
- 7** Lamba kapağını (iç kapağı) kapatın ve daha sonra vidayı sıkın.



- 8** Lamba kapağını kapatın.

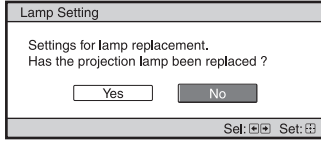


- 9 Yumuşak bir bez ile havalandırma deliklerinin (giriş) üzerindeki tozu silin.



- 10 Üniteyi çalıştırın ve daha sonra Setup menüsünden lamba ayar öğesini seçin.

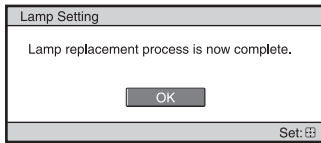
Aşağıdaki menü ekranını göreñecektir.



İpucu

“Settings Lock” “Level B” olarak ayarlanmışsa, bir kereye mahsus olmak üzere “Off” ayarına getirin.

- 11 “Yes” seçeneğini seçin.



Dikkat

Elinizi lambanın değıştirme yuvasına sokmayın ve elektrik çarpması ya da yangın tehlikesini önlemek için yuvaya sıvı dökmeyin ya da herhangi bir nesne kaçırmayın.

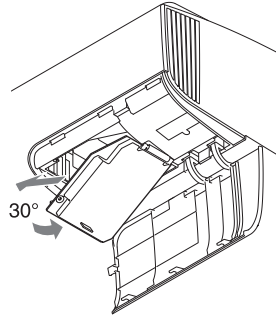
Notlar

- Ünite, lamba yerine sıkıca takılı olmadığı sürece çalışmayacaktır.
- Ünite, lamba kapağı sıkıca kapalı olmadığı sürece çalışmayacaktır.
- Ekranda görüntülenen bir mesajı silmek için uzaktan kumanda üzerinde ya da ünitenin kontrol paneli üzerinde bulunan herhangi bir tuşa basın.

Tavanda kurulum söz konusu olduğunda, kırık lambanın değıştirilmesine ilişkin not

Lamba kırıldığında, kırık lamba parçaları etrafa saçılabilir ve yaralanmaya sebep olabilir.

Ünite tavanda bulunduğunda, lamba kapağını (iç kapağı) yavaşça 30 derecelik açıyla açtıktan sonra yatay bir biçimde kaydırarak çıkarın. Lamba kapağını (iç kapağı) çevirmekten kaçının.



Not

Kapak, cıva içermektedir. Kullanılmış floresan tüplerin bertaraf edilmesine ilişkin kurallar, yaşadığınız yere bağlıdır. Bölgenizdeki atık bertaraf politikasına uyun.

Temizlik

Kabinin temizlenmesi

- Kabini tozdan arındırmak için yumuşak kuru bir bezle hafifçe silin. Toz kalıcıysa, seyreltik hafif deterjanlı çözelti ile nemlendirilmiş yumuşak bir bez ile silin.
- Asla aşındırıcı ped, alkalimli/asitli temizleyici, temizleme tozu veya alkol, benzen, inceltici veya böcek ilacı gibi uçucu çözücü kullanmayın.
- Üniteyi temizleme bezi ile temizleyin. Ünitenin kirli bir bez ile silinmesi üniteyi çizebilir.
- Bu tür malzemelerin kullanımı veya kauçuk ya da vinil malzemeler ile uzun süreli temas sağlanması, ekran yüzeyinde ve kabin malzemesinde hasara yol açabilir.

Teknik özellikler

Öge	Açıklama
Görüntü sistemi	SXRD paneli, projeksiyon sistemi
Görüntü cihazı	Etkin görüntü alanının boyutu
	0,74 inç (18,8 mm) SXRD
	Piksel sayısı
	26.542.080 piksel (8.847.360 piksel × 3)
Projeksiyon merceği	2,06 yakınlaştırma merceği (motorlu) f = 21,7 mm ila 44,7 mm F3.0 ila F4.0
Işık kaynağı	280 W tipinde çok yüksek basınçlı lamba
Ekran boyutu	60 inç ila 300 inç (1524 mm ila 7620 mm) (diyagonal ölçüm)
Kabul edilen dijital sinyaller	480/60p, 576/50p, 720/60p, 720/50p, 1080/60i, 1080/50i, 1080/60p, 1080/50p, 1080/24p, 3840 × 2160/24p, 3840 × 2160/25p, 3840 × 2160/30p, 3840 × 2160/50p, 3840 × 2160/60p, 4096 × 2160/24p, 4096 × 2160/25p, 4096 × 2160/30p, 4096 × 2160/50p, 4096 × 2160/60p
HDMI (2 giriş), HDCP uyumlu*	RGB Y Pb/Cb Pr/Cr
Diğer girişler/ çıkışlar	TRIGGER (2 konnektör)
	Minijack, DC 12 V Maks. 100 mA
	REMOTE
	RS-232C: D-sub 9-pin (dişi)
	LAN
	RJ45, 10BASE-T/100BASE-TX
	IR IN
	Minijack
	USB
	DC 5 V, Maks. 500 mA
Dış ebatlar (g/y/d)	495,6 mm × 195,3 mm × 463,6 mm (çıkıntılar hariçtir)
Ağırlık	Yaklaşık 14 kg
Güç gereksinimleri	AC 100 V ila 240 V, 4,1 ila 1,7 A, 50/60 Hz
Güç tüketimi	410 W
Güç tüketimi	Standby
	0,3 W (“Remote Start” “Off” olarak ayarlandığında)
	Networked Standby
	1,0 W (LAN) (“Remote Start” “On” olarak ayarlandığında)
Çalışma sıcaklığı	5°C ila 35°C
Çalışma nem oranı	%35 ila %85 (yoğuşma yok)
Saklama sıcaklığı	-20°C ila +60°C
Saklama nem oranı	%10 ila %90
Birlikte verilen aksesuarlar	Birlikte verilen hızlı başvuru kılavuzu’nda “Birlikte verilen aksesuarların kontrol edilmesi” bölümüne bakın.
İsteğe bağlı aksesuarlar	Projektör lambası: LMP-H280 (değiştirilmesi için) Projektör askısına yönelik taşıyıcı: PSS-H10 Aktif 3D gözlükler: TDG-BT500A

Notlar

* Yalnızca HDMI 2 girişı HDCP 2.2 ile uyumludur.

- Ağırlık ve ebatlar ile ilgili değerler yaklaşıktır.
- İsteğe bağı aksesuarların tamamı bütün ülke ve bölgelerde mevcut değildir. Lütfen yerel Sony yetkili satıcınıza danışın.
- Aksesuarlara dair bu kılavuzda yer alan bilgiler Eylül 2015 itibarıyla günceldir.

Bu ünitenin tasarım ve özellikleri, isteğe bağı aksesuarlar da dâhil olmak üzere, önceden bildirilmeksizin değiştirilebilir.

Önayar sinyalleri

Aşağıdaki tabloda bu üniteyi kullanarak yansıtabileceğiniz sinyaller ve video formatları gösterilmektedir.

Aşağıda gösterilen önayar sinyalinden başka bir sinyal girişı olduğunda, görüntü düzgün bir şekilde gösterilmeyebilir.

Önayar bellek No.	Önayar sinyali (çözünürlük)		fH (kHz)	fV (Hz)	Sync
5	480/60p	480/60p (Aşamalı NTSC) (720 × 480p)	31,470	60,000	–
6	576/50p	576/50p (Aşamalı PAL) (720 × 576p)	31,250	50,000	–
7	1080/60i	1080/60i (1920 × 1080i)	33,750	60,000	–
8	1080/50i	1080/50i (1920 × 1080i)	28,130	50,000	–
10	720/60p	720/60p (1280 × 720p)	45,000	60,000	–
11	720/50p	720/50p (1280 × 720p)	37,500	50,000	–
12	1080/60p	1080/60p (1920 × 1080p)	67,500	60,000	–
13	1080/50p	1080/50p (1920 × 1080p)	56,260	50,000	–
14	1080/24p	1080/24p (1920 × 1080p)	26,973	23,976	–
18	720/60p (Frame packing)	720/60p (1280 × 720p)	90,000	60,000	–
19	720/50p (Frame packing)	720/50p (1280 × 720p)	75,000	50,000	–
20	1080/24p (Frame packing)	1080/24p (1920 × 1080p)	53,946	23,976	–
26	640 × 480	VESA 60	31,469	59,940	H-NEG, V-NEG
32	800 × 600	VESA 60	37,879	60,317	H-POS, V-POS
37	1024 × 768	VESA 60	48,363	60,004	H-NEG, V-NEG
45	1280 × 960	VESA 60	60,000	60,000	H-POS, V-POS
47	1280 × 1024	VESA 60	63,974	60,013	H-POS, V-POS
50	1400 × 1050	SXGA+	65,317	59,978	H-NEG, V-POS
55	1280 × 768	1280 × 768/60	47,776	59,87	H-NEG, V-POS

Önayar bellek No.	Önayar sinyali (çözünürlük)		fH (kHz)	fV (Hz)	Sync
71	1920 × 1080/60i (Frame packing)	1080/60i (1920 × 1080i)	67,500	60,000	–
72	1920 × 1080/50i (Frame packing)	1080/50i (1920 × 1080i)	56,250	50,000	–
74	3840 × 2160/60p*	3840 × 2160/60p (3840 × 2160)	135,000	60,000	–
75	3840 × 2160/50p*	3840 × 2160/50p (3840 × 2160)	112,500	50,000	–
76	4096 × 2160/60p*	4096 × 2160/60p (4096 × 2160)	135,000	60,000	–
77	4096 × 2160/50p*	4096 × 2160/50p (4096 × 2160)	112,500	50,000	–
78	4096 × 2160/30p	4096 × 2160/30p (4096 × 2160)	67,500	30,000	–
79	4096 × 2160/25p	4096 × 2160/25p (4096 × 2160)	56,250	25,000	–
93	3840 × 2160/24p	3840 × 2160/24p (3840 × 2160)	53,946	23,976	–
94	3840 × 2160/25p	3840 × 2160/25p (3840 × 2160)	56,25	25	–
95	3840 × 2160/30p	3840 × 2160/30p (3840 × 2160)	67,4325	29,97	–
96	4096 × 2160/24p	4096 × 2160/24p (4096 × 2160)	54	24	–

* Yalnızca YCbCr 4:2:0 / 8 bit sinyal için mevcuttur.

Her giriş sinyali için önayar bellek sayıları

Dijital sinyal

Sinyal	Önayar bellek sayısı
Komponent sinyali (HDMI 1, 2 konnektörleri)	5 ila 8, 10 ila 14, 18 ila 20, 71, 72, 74 ila 79, 93 ila 96
Video GBR sinyali (HDMI 1, 2 konnektörleri)	5 ila 8, 10 ila 14, 18 ila 20, 71, 72, 78, 79, 93 ila 96
Bilgisayar sinyali (HDMI 1, 2 konnektörleri)	10 ila 13*, 26, 32, 37, 45, 47, 50, 55

* Bilgisayarlardan girilen bazı dijital sinyaller, Komponent veya Video GBR sinyali ile ilgili önayar bellek sayısı olarak görüntülenebilir.

Giriş sinyalleri ve ayarlanabilir/ayar öğeleri

Ayarlanması için menülerde mevcut bulunan öğeler, giriş sinyaline bağlı olarak farklılık gösterir. Aşağıdaki tablolarda bunlar belirtilmektedir. Ayarlanamayan/belirlenemeyen öğeler menüde gösterilmez.

Picture menüsü

Öge	Giriş sinyali		
	Komponent sinyali	Video GBR sinyali	Bilgisayar sinyali
Reality Creation	●	●	—
Advanced Iris	●	●	●
Contrast Enhancer	● (önayar bellek sayıları 74 ila 79 ve 93 ila 96 hariçtir)	● (önayar bellek sayıları 78 ila 79 ve 93 ila 96 hariçtir)	—
Lamp Control	●	●	●
Motionflow* ¹	● (önayar bellek sayısı 19 hariçtir)	● (önayar bellek sayısı 19 hariçtir)	—
Contrast	●	●	●
Brightness	●	●	●
Color	●	●	—
Hue	●	●	—
Color Temp.	●	●	●
Sharpness	●	●	—
NR	● (önayar bellek sayıları 18 ila 20, 71, 72, 74 ila 79 ve 93 ila 96 hariçtir)	● (önayar bellek sayıları 18 ila 20, 71, 72, 78, 79 ve 93 ila 96 hariçtir)	—
MPEG NR	● (önayar bellek sayıları 18 ila 20, 71, 72, 74 ila 79 ve 93 ila 96 hariçtir)	● (önayar bellek sayıları 18 ila 20, 71, 72, 78, 79 ve 93 ila 96 hariçtir)	—
Smooth Gradation	● (önayar bellek sayıları 18 ila 20, 71, 72, 74 ila 79 ve 93 ila 96 hariçtir)	● (önayar bellek sayıları 18 ila 20, 71, 72, 78, 79 ve 93 ila 96 hariçtir)	—
Film Mode	● (önayar bellek sayıları 5, 6, 10 ila 14, 18 ila 20, 74 ila 79 ve 93 ila 96 hariçtir)	● (önayar bellek sayıları 5, 6, 10 ila 14, 18 ila 20, 78, 79 ve 93 ila 96 hariçtir)	—
Gamma Correction	●	●	●
Color Correction	●	●	●
Clear White	●	●	●
x.v.Color	●	—	—
HDR	● (önayar bellek sayıları sadece 74, 75, 93, 94 ve 95)	● (önayar bellek sayıları sadece 74, 75, 93, 94 ve 95)	—
Color Space	●	●	●

●: Ayarlanabilir/belirlenebilir

–: Ayarlanamaz/belirlenemez

*1: Daha fazla detay için “Motionflow” (sayfa 63)’daki tablolara bakın.

Screen menüsü

Öge	Giriş sinyali		
	Komponent sinyali	Video GBR sinyali	Bilgisayar sinyali
Aspect* ¹	● (önayar bellek sayıları 76 ila 79 ve 96 hariçtir)	● (önayar bellek sayıları 78, 79 ve 96 hariçtir)	–

●: Ayarlanabilir/belirlenebilir

–: Ayarlanamaz/belirlenemez

*1: Daha fazla detay için “Aspect Mode” (sayfa 62)’daki tablolara bakın.

Not

HDMI kablo vb. bir kablo bağlarken, Information ⓘ menüsünde (sayfa 42) sinyal türünü kontrol edin ve “Dijital sinyal” (sayfa 58) ayarlanabilir/belirlenebilir öğeleri denetleyin.

Uyumlu 3D sinyaller

Ünite, aşağıda belirtilen 3D sinyal türlerini kabul eder.

Çözünürlük	3D sinyal formatı
720/60p, 720/50p	Side-by-Side biçimi
	Over-Under biçimi*
	Frame packing*
1080/60i, 1080/50i	Side-by-Side biçimi
	Frame packing
1080/24p	Side-by-Side biçimi
	Over-Under biçimi*
	Frame packing*
1080/60p, 1080/50p	Side-by-Side biçimi
	Over-Under biçimi

*: HDMI standartlarında zorunlu 3D formatı.

3D sinyaller ve ayarlanabilir/ayar öğeleri

3D sinyallere bağlı olarak, menülerde bulunan bazı öğeler, ayarlanmak/belirlenmek için mevcut olmayabilir.

Ayarlanamayan öğeler menüde gösterilmez. Aşağıdaki tablolarda bu öğeler belirtilmektedir.

Öge	3D sinyaller			
	720/60p, 720/50p	1080/60i, 1080/50i	1080/24p	1080/60p, 1080/50p
Reality Creation	●	●	●	●
Advanced Iris	–	–	–	–
Lamp Control	●	●	●	●

Öge	3D sinyaller			
	720/60p, 720/50p	1080/60i, 1080/50i	1080/24p	1080/60p, 1080/50p
Motionflow* ¹	●	●	●	●
NR	—	—	—	—
MPEG NR	—	—	—	—
Smooth Gradation	—	—	—	—
Film Mode	—	●	—	—
x.v.Color	●	●	●	●
HDR	—	—	—	—
Aspect* ²	●	●	●	●

●: Ayarlanabilir/belirlenebilir

—: Ayarlanamaz/belirlenemez

*1: Öge, 720/60p’de Frame Packing/Over-Under veya 1080/60p’de Over-Under için mevcut değildir.

*2: Daha fazla detay için “Aspect Mode”daki (sayfa 62) tablolara bakın.

Ünite, 2D video görüntülerini 3D video görüntülerine dönüştürmek için ayarlandığında, Function  menüsündeki “3D Format” ayarlarına bağlı olarak, menülerde bulunan bazı öğeler, ayarlanmak/belirlenmek için mevcut olmayabilir. Ayarlanamayan öğeler menüde gösterilmez. Aşağıdaki tablolarda bu öğeler belirtilmektedir.

Öge	3D sinyaller		
	Over-Under	Side-by-Side	Simulated 3D
Reality Creation	●	●	●
Advanced Iris	—	—	—
Lamp Control	●	●	●
Motionflow* ¹	●	●	●
NR	—	—	●
MPEG NR	—	—	●
Smooth Gradation	—	—	●
Film Mode* ²	—	●	●
x.v.Color	●	●	●
HDR	—	—	—
Aspect* ³	●	●	●

●: Ayarlanabilir/belirlenebilir

—: Ayarlanamaz/belirlenemez

*1: Öge, 720/60p’de Over-Under veya 1080/60p’de Over-Under için mevcut değildir.

*2: Öge, 720/60p için veya 1080/60p’de Over-Under için mevcut değildir.

*3: Daha fazla detay için “Aspect Mode” (sayfa 62)’daki tablolara bakın.

Aspect Mode

Seilebilir eler, giriř sinyalinin trne veya 3D formata baėlı olarak farklılık gsterebilir. Detaylar iin ařaėıdaki tablolara bakın. Seilemeyen eler mende gsterilmez.

2D

Kabul edilebilir sinyaller	4096 × 2160	3840 × 2160	1920 × 1080 1280 × 720	720 × 480 720 × 576	Diėer
nayar bellek sayısı (sayfa 57)	76 ila 79, 96	74, 75, 93 ila 95	7, 8, 10 ila 14	5, 6	26, 32, 37, 45, 47, 50, 55
1.85:1 Zoom	–	–	●	●	–
2.35:1 Zoom	–	●	●	●	–
Normal	●* ¹	●	●	●	●* ¹
V Stretch	–	–	●	●	–
Squeeze	–	–	●	●	–
Stretch	–	–	–	●	–

*1: Normalde sabitlenerek mende gsterilmez.

3D

Kabul edilebilir sinyaller	1920 × 1080, 1280 × 720			
3D biimi	Side-by-Side	Over-Under	Frame packing	Simulated 3D
nayar bellek sayısı (sayfa 57)	7, 8, 10 ila 14	10 ila 14	18 ila 20, 71, 72	7, 8, 10 ila 14
1.85:1 Zoom	●	●	●	●
2.35:1 Zoom	●	●	●	●
Normal	●	●	●	●
V Stretch	●	●	●	●
Squeeze	●	●	●	●
Stretch	–	–	–	–

Motionflow

Seilebilir eler, giriř sinyalinin trne veya 3D formata baėlı olarak farklılık gsterebilir. Detaylar iin ařaėıdaki tablolara bakın. Seilemeyen eler mende gsterilmez.

2D

Kabul edilebilir sinyaller	1920 × 1080 1280 × 720 720 × 480 720 × 576	3840 × 2160 4096 × 2160	Diėer
nayar bellek sayısı (sayfa 57)	5 ila 8, 10 ila 14	74 ila 79, 93 ila 96	26, 32, 37, 45, 47, 50, 55
Impulse	●	●	–
Combination	●	–	–
Smooth High	●	–	–
Smooth Low	●	–	–
True Cinema	●	–	–

3D

Kabul edilebilir sinyaller	1920 × 1080, 1280 × 720							
3D biimi	Frame packing			Over-Under			Side-by-Side	Simulated 3D
nayar bellek sayısı (sayfa 57)	18	19	20, 71, 72	10,12	11,13	14	7, 8, 10 ila 14	7, 8, 10 ila 14
Impulse	–	–	–	–	–	–	–	–
Combination	–	–	–	–	–	–	–	–
Smooth High	–	–	●	–	–	●	●	●
Smooth Low	–	●	●	–	●	●	●	●
True Cinema	–	–	–	–	–	–	–	–

Ayarlanabilir/ayar eleri(ni)n depolanmasına iliřkin kořullar

Ayarlanabilir/ayar eleri(ni)n her biri, her giriř konnektr iin ayrı olarak depolanır. Daha fazla detay iin ařaėıdaki tablolara bakın.

Her giriř sinyali iin nayar bellek sayıları

Input	nayar bellek sayıları
HDMI 1 (2D)	5 ila 8, 10 ila 14, 26, 32, 37, 45, 47, 50, 55, 74 ila 79, 93 ila 96
HDMI 2 (2D)	
HDMI 1 (3D)	7, 8, 10 ila 14, 18 ila 20, 71, 72
HDMI 2 (3D)	

Picture menüsü

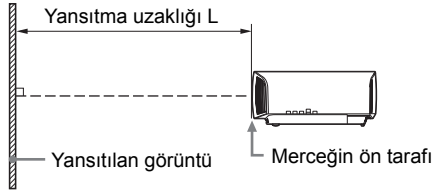
Öge	Depolama koşulları
Calib. Preset	Her giriş konnektörü için
Reset	Her giriş konnektörü ve Calib. Preset için
Reality Creation	
Advanced Iris	
Contrast Enhancer	
Lamp Control	
Motionflow	
Contrast	
Brightness	
Color	
Hue	
Color Temp.	
D93-D55	
Custom 1-5	
Gain R	Her Color Temp., D93-D55 ve Custom 1-5 için
Gain G	
Gain B	
Bias R	
Bias G	
Bias B	
Sharpness	Her giriş konnektörü ve Calib. Preset için
NR	
MPEG NR	
Smooth Gradation	
Film Mode	
Gamma Correction	
Color Correction	
Clear White	
x.v.Color	
HDR	
Color Space	

Screen menüsü

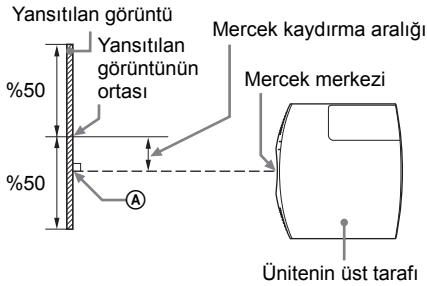
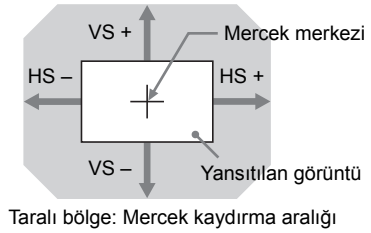
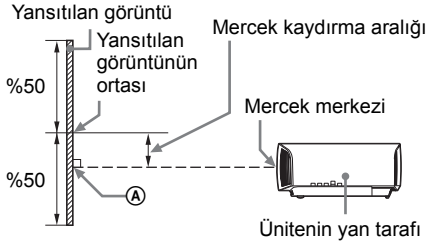
Öge	Depolama koşulları
Aspect	Picture Position 1.85:1, 2.35:1 veya Custom 1-3 için
Blanking	

Yansıtma uzaklığı ve mercek kaydırma aralığı

Yansıtma uzaklığı, merceğin ön ü ile yansıtılan yüzey arasındaki uzaklığı ifade eder.



Mercek kaydırma aralığı, merceğin yansıtılan görüntünün ortasından kaydırılabileceği yüzde (%) cinsinden uzaklığı temsil eder. Mercek kaydırma aralığı, çizimdeki (A) noktası (mercek ile karşıt yansıtılan görüntünün ortasından dik açılarla bir çizginin çizildiği nokta) yansıtılan görüntünün ortası ile aynı hizaya getirildiğinde ve yansıtılan görüntünün tam genişliği veya tam yüksekliği %100 olarak kabul edildiğinde %0 olarak sayılır.



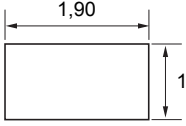
VS +: Dikey mercek kaydırma aralığı (yukarı) [%]

VS -: Dikey mercek kaydırma aralığı (aşağı) [%]

HS +: Yatay mercek kaydırma aralığı (sağ) [%]

HS -: Yatay mercek kaydırma aralığı (sol) [%]

1,90:1 (Native Full Display 17:9) formatta yansıtırken



Yansıtma uzaklığı

Birim: m

Yansıtma görüntü boyutu		Yansıtma uzaklığı L
Diyagonal	Genişlik × Yükseklik	
80" (2,03 m)	1,80 × 0,95	2,32 – 4,77
100" (2,54 m)	2,25 × 1,18	2,90 – 5,97
120" (3,05 m)	2,70 × 1,42	3,49 – 7,18
150" (3,81 m)	3,37 × 1,78	4,38 – 8,98
200" (5,08 m)	4,49 × 2,37	5,85 – 11,99

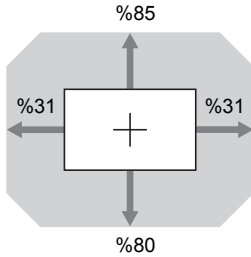
Yansıtma uzaklığı formülü

D: Yansıtılan görüntü boyutu (Diyagonal)

Birim: m

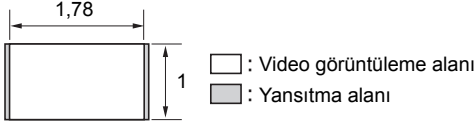
Yansıtma uzaklığı L (minimal uzunluk)	Yansıtma uzaklığı L (maksimal uzunluk)
$L = 0,029432 \times D - 0,0434$	$L = 0,060197 \times D - 0,0420$

Mercek kaydırma aralığı



$$\begin{aligned}VS + &= 85 - 2,742 \times (HS + ya \text{ da } HS -) [\%] \\VS - &= 80 - 2,742 \times (HS + ya \text{ da } HS -) [\%] \\HS + &= HS - = 31 - 0,365 \times (VS + ya \text{ da } VS -) [\%]\end{aligned}$$

1,78:1 (16:9) formatta yansıtırken



Yansıtma uzaklığı

Birim: m

Yansıtma görüntü boyutu		Yansıtma uzaklığı L
Diyagonal	Genişlik × Yükseklik	
80" (2,03 m)	1,77 × 1,00	2,44 – 5,01
100" (2,54 m)	2,21 × 1,25	3,05 – 6,28
120" (3,05 m)	2,66 × 1,49	3,67 – 7,55
150" (3,81 m)	3,32 × 1,87	4,60 – 9,44
200" (5,08 m)	4,43 × 2,49	6,15 – 12,61

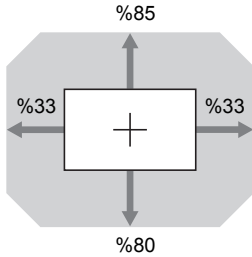
Yansıtma uzaklığı formülü

D: Yansıtılan görüntü boyutu (Diyagonal)

Birim: m

Yansıtma uzaklığı L (minimal uzunluk)	Yansıtma uzaklığı L (maksimal uzunluk)
$L = 0,030934 \times D - 0,0434$	$L = 0,063269 \times D - 0,0420$

Mercek kaydırma aralığı

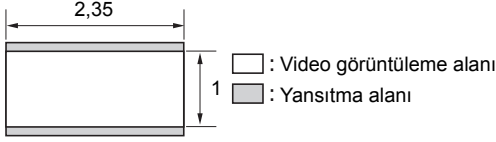


$$VS + = 85 - 2,576 \times (HS + ya \text{ da } HS -) [\%]$$

$$VS - = 80 - 2,576 \times (HS + ya \text{ da } HS -) [\%]$$

$$HS + = HS - = 33 - 0,388 \times (VS + ya \text{ da } VS -) [\%]$$

2,35:1 formatta yansıtırken



Yansıtma uzaklığı

Birim: m

Yansıtma görüntü boyutu		Yansıtma uzaklığı L
Diyagonal	Genişlik × Yükseklik	
80" (2,03 m)	1,87 × 0,80	2,41 – 4,96
100" (2,54 m)	2,34 × 0,99	3,02 – 6,22
120" (3,05 m)	2,80 × 1,19	3,64 – 7,47
150" (3,81 m)	3,51 × 1,49	4,55 – 9,35
200" (5,08 m)	4,67 × 1,99	6,08 – 12,48

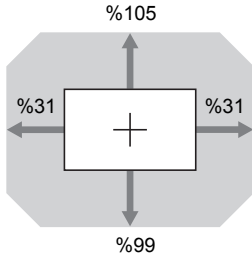
Yansıtma uzaklığı formülü

D: Yansıtılan görüntü boyutu (Diyagonal)

Birim: m

Yansıtma uzaklığı L (minimal uzunluk)	Yansıtma uzaklığı L (maksimal uzunluk)
$L = 0,030617 \times D - 0,0434$	$L = 0,062621 \times D - 0,0420$

Mercek kaydırma aralığı



$$VS + = 105 - 3,387 \times (HS + ya \text{ da } HS -) [\%]$$

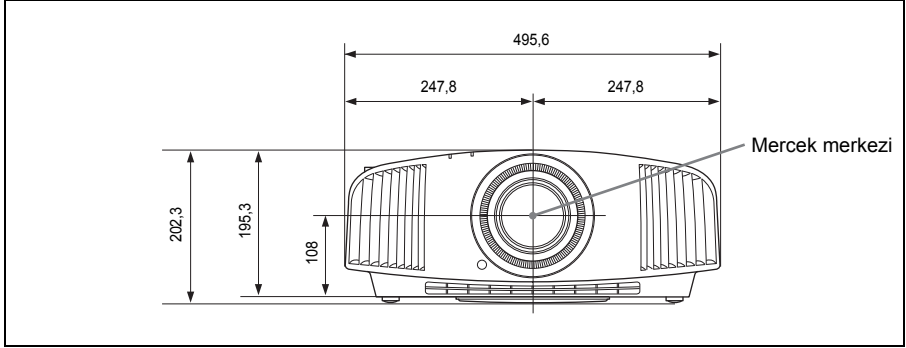
$$VS - = 99 - 3,387 \times (HS + ya \text{ da } HS -) [\%]$$

$$HS + = HS - = 31 - 0,295 \times (VS + ya \text{ da } VS -) [\%]$$

Boyutlar

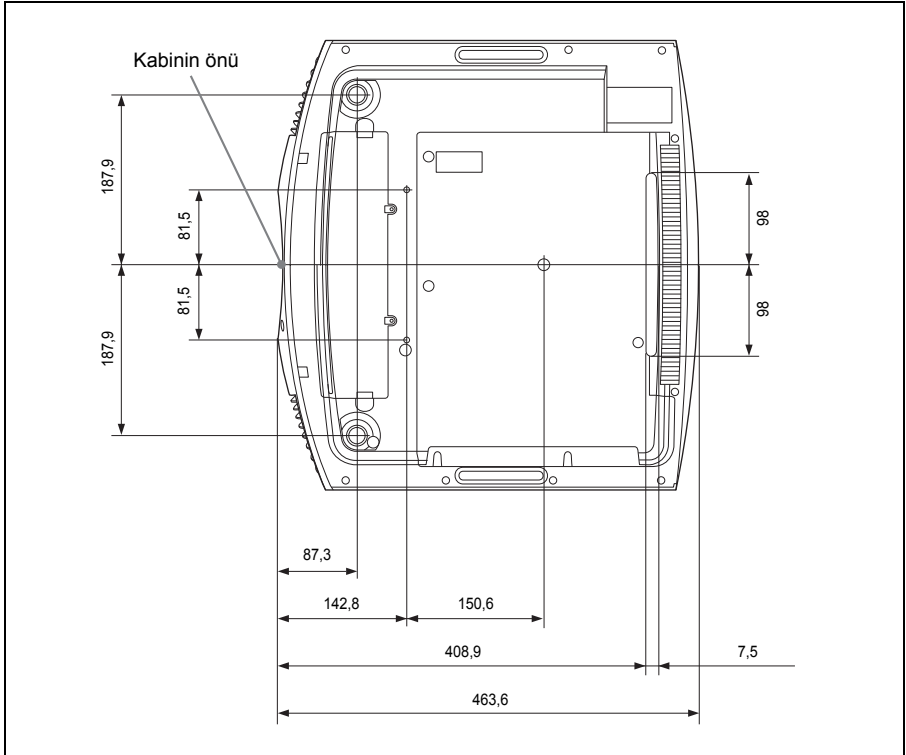
Ön

Birim: mm



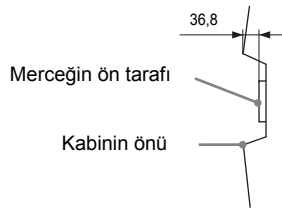
Alt

Birim: mm



Merceğin önü ile kabinin önü arasındaki mesafe

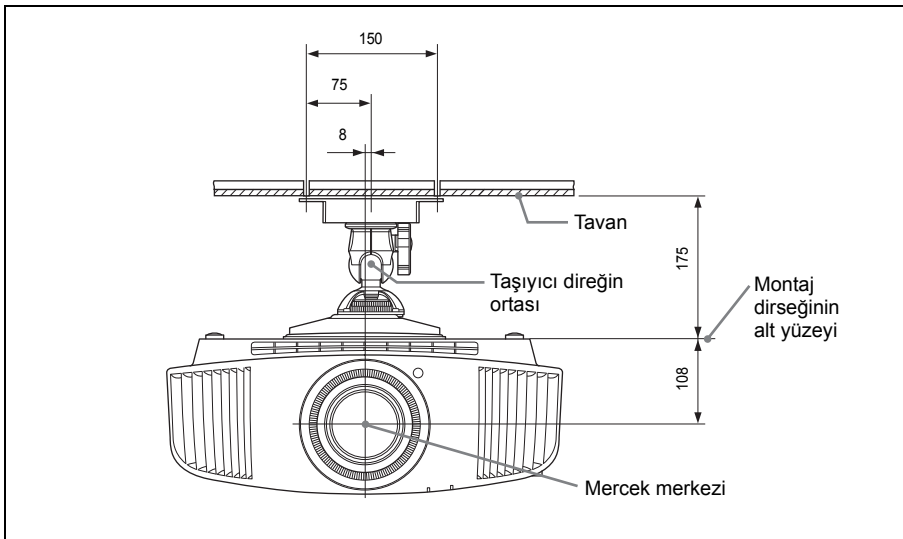
Birim: mm



PSS-H10 projektör askısı taşıyıcısının bağlanması

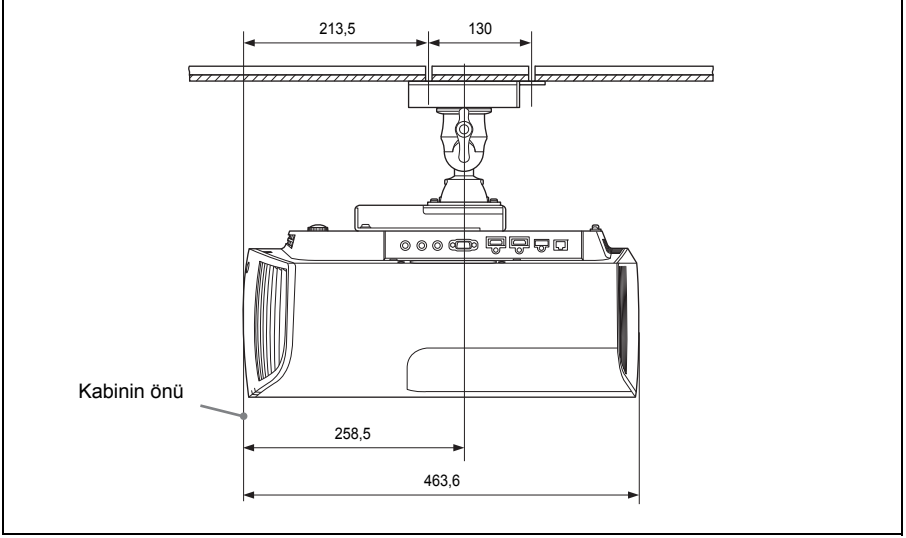
Önden görünüm

Birim: mm



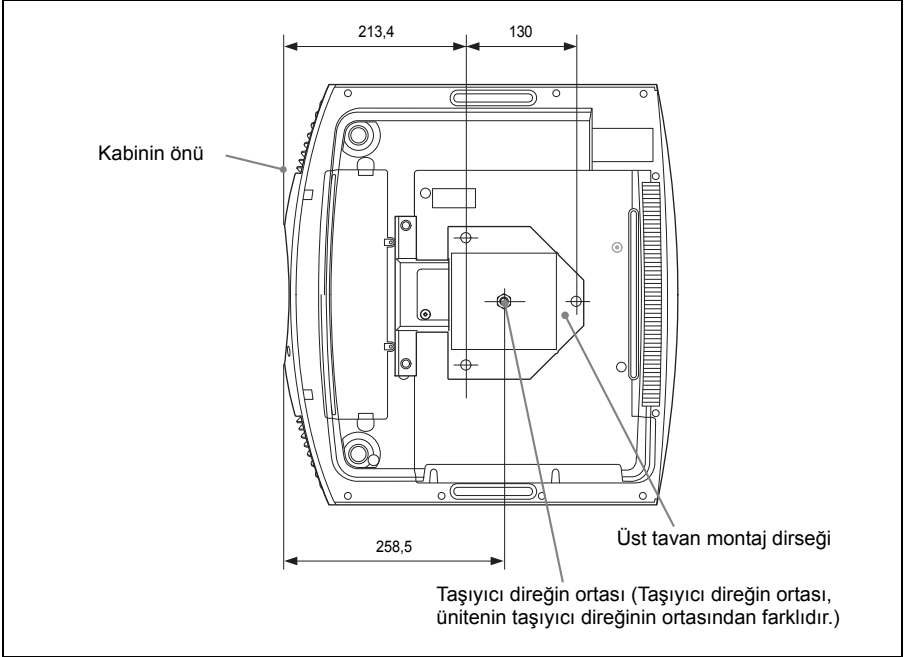
Yandan görünüm

Birim: mm



Üstten görünüm

Birim: mm



BU ÜRÜNDE KULLANILAN YAZILIMA İLİŞKİN BİLDİRİMLER VE LİSANSLAR

GPL/LGPL LİSANSLI YAZILIM

Aşağıdaki yürütülebilir GPL programları ile LGPL kitaplıkları, bu üründe kullanılmakta olup, bu dokümantasyonun parçası olarak yer verilen GPL/LGPL Lisans Sözleşmelerine tabidir.

Paket liste:

linux-kernel
alsa-lib
busybox
crypto
directfb
dosfstools
e2fsprogs
exceptionmonitor
fuse
gdisk
glib
glibc
iptables
libmicrohttpd
libnuma (in numactl)
procps
pump-autoip
XZ utils

Diğer yürütülebilir programlar ve kitaplıkların yanı sıra, bu yürütülebilir dosyalar ve kitaplıklar ile ilgili kaynak koduna aşağıda bağlantıyı kullanarak ulaşabilirsiniz:

<http://oss.sony.net/Products/Linux/>

GNU GENEL KAMU LİSANSI Sürüm 2, Haziran 1991

Telif Hakkı (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA. Bu lisans dokümanının birebir kopyasının herkes tarafından kopyalanması ve dağıtımı serbest olup, değiştirilmesi yasaktır.

Giriş

Birçok yazılımın lisansı, bu yazılımları paylaşma ve değiştirme özgürlüğünüzü elinizden alacak şekilde tasarlanmıştır. Buna karşın, GNU Genel Kamu Lisansı, yazılımın tüm kullanıcıları için özgür

olmasını sağlamak için özgür bir yazılımı paylaşma ve değiştirme özgürlüğünü güvence altına almayı amaçlar. İşbu Genel Kamu Lisansı, Özgür Yazılım Vakfı yazılımlarının birçoğuna ve yazarın kullanmak istediğini belirttiği diğer programlar için geçerlidir. (Buna karşılık, Özgür Yazılım Vakfı'nın diğer bazı yazılımları, GNU Kitaplık Genel Kamu Lisansı'nda ele alınmaktadır). Siz de kendi programlarınızda bu lisansı kullanabilirsiniz.

Özgür yazılım kavramında vurgulanmak istenen bedava olması değil, özgürce kullanılabilir olmasıdır. Genel Kamu Lisanslarımız, özgür yazılımın kopyalarını dağıtma (ve isterseniz bu hizmet için ücretlendirme) özgürlüğünüzü; bu yazılımların kaynak kodlarına erişmenizi ya da isterseniz size sunulmasını, yazılımı değiştirebilmenizi ya da parçalarını yeni özgür programlarda kullanmanızı ve bunları gerçekleştirebileceğinizi bilmenizi sağlamak için tasarlanmıştır.

Haklarınızı korumak için, sizi bu haklardan mahrum edecek veya bu haklardan vazgeçmenizi isteyen kişileri engellemek için bazı kısıtlamalar koymamız gerekmektedir. Yazılımın kopyalarını dağıttığınızda veya yazılımı değiştirdiğinizde, bu kısıtlamalar size yönelik belirli sorumlulukları ifade eder.

Örneğin, böyle bir programın kopyalarını ücretli veya ücretsiz olarak dağıttığınızda, sahip olduğunuz tüm hakları alıcılara devretmelisiniz. Onların da bu yazılımların kaynak kodlarını almasını veya elde edebilmelerini sağlamalısınız. Ayrıca, haklarını bilmeleri açısından bu şartları onlara göstermelisiniz. Haklarınızı iki adımda koruyoruz: (1) yazılımı telif hakkı altında koruyarak ve (2) yazılımı çoğaltmanızı, dağıtmanızı ve/veya değiştirmeniz için yasal izin veren bu lisansı size sunarak.

Ayrıca, her bir yazarın ve tarafımızın korunması bakımından, bu özgür yazılıma ilişkin hiçbir garantinin bulunmadığının herkes tarafından anlaşılmasını sağlamak amacındayız. Yazılım, başkası tarafından değiştirildiği ve dağıtıldığı takdirde, alıcının ellerindeki ürünün özgün olmadığını bilmelerini isteriz; dolayısıyla, diğerlerinin neden olduğu bir sorun asıl yazarın itibarına gölge düşürmeyecektir.

Son olarak, her özgür program sürekli olarak yazılım patentlerinin tehdidi altındadır. Özgür bir programın yeniden dağıtımclarının programı gerçekten tescillereye patent lisanslarını sonuna almasına ilişkin tehlikeyi önlemek istemekteyiz. Bu durumu önlemek için, tüm patentlerin herkes tarafından özgürce kullanılması için lisanslanması ya da hiç lisanslanmaması gerektiğini açıklığa kavuşturduk. Kopyalama, dağıtma ve değiştirme ile ilgili kesin hüküm ve koşullar aşağıda belirtilmiştir.

KOPYALAMA, DAĞITIM VE DEĞİŞTİRME İLE İLGİLİ GNU GENEL KAMU LİSANSI HÜKÜM VE KOŞULLARI

0. İşbu Sözleşmesi, telif hakkı sahibinin her türlü programın veya bir başka eserin bu Genel Kamu Lisansı hükümleri altında dağıtılabilceğini belirttiği bildirim içeren söz konusu program veya eser için geçerlidir. Aşağıda bahsi geçen “Program”, bu tür program ya da eseri ifade etmekte olup, “Programa tabanlı eser” program ya da telif hakkı yasası kapsamındaki tüm türev eserler anlamına gelir: diğer bir deyişle, gerek birebir kopyası, gerekse üzerinde değişiklik yapılmış hali ve/veya bir başka dile tercüme edilmiş hali olsun, programı veya bir parçasını içeren eserdir. (Bundan böyle tercüme, kısıtlama olmaksızın “değişiklik” terimine dâhil edilecektir). Her lisans sahibi, “söz” şeklinde anılacaktır.

Kopyalama, dağıtım ya da değiştirme dışındaki faaliyetlere işbu Lisansla yer verilmemektedir; bunlar, kapsam dışıdır. Programı çalıştırma eylemi kısıtlanmamış olup, Programın çıktısı ancak içeriğiyle (Programın çalıştırılmasıyla oluşturulmadan bağımsız olarak) program tabanlı bir eser teşkil ederse kapsama dâhil edilir. Bunun doğruluğu programın ne yaptığına bağlı olarak değişir.

1. Her kopyada uygun bir telif hakkı bildirimini ve garanti reddini açıkça ve gereğine uygun bir şekilde yayımlamanız, işbu Lisansa ve hiçbir teminatın mevcut olmadığına atıfta bulunan tüm bildirimleri aynen korumanız ve Programın tüm alıcılarına programla birlikte bu Lisansın bir kopyasını vermeniz koşuluyla, programın kaynak kodunun birebir kopyalarını devraldığınız haliyle her ortamda kopyalayabilir ve dağıtabilirsiniz. Fiziksel olarak devrettiğiniz kopyalara ilişkin ücretlendirme uygulayabilir veya isteğinize bağlı olarak bir ücret karşılığında teminat güvencesi sunabilirsiniz.

2. Sonuç itibarıyla Program tabanlı bir eser teşkil etmek suretiyle, elinizde bulunan Programa ait kopyayı veya kopyaları veya Programın bir kısmını değiştirebilirsiniz; ayrıca aşağıdaki koşulları yerine getirdiğiniz takdirde, yukarıda belirtilen Bölüm 1’deki hükümler kapsamında bu tür değişiklikleri veya eseri kopyalayabilir ve dağıtabilirsiniz:

a) Değiştirilen dosyalarda dosyaları değiştirdiğinize dair önemli bildirimlerin ve tüm değişiklik tarihlerinin yer almasını sağlamalısınız.

b) Dağıttığınız veya yayınladığınız tüm eserlerin tamamının veya bir kısmının bir bütün şeklinde ücretsiz olarak işbu Lisansın hüküm ve şartları kapsamında tüm üçüncü şahıslara lisanslanması için Programı veya Programın bir parçasını içermesini veya Programdan veya Programın bir parçasından türetilmiş olmasını sağlamalısınız.

c) Değiştirilmiş program, çalıştırıldığında komutları normalde etkileşimli olarak okuduğu takdirde, programın bu etkileşimli kullanımın her biri için çalıştırılmak üzere başlatılmasıyla birlikte uygun bir telif hakkı bildirimini ve hiçbir teminatın bulunmadığına (aksi takdirde, teminat sağladığınızı belirtecek şekilde) ve kullanıcıların bu hüküm ve koşullar altında programı yeniden dağıtabileceğine dair bildirim içerecek ve işbu Lisansın kopyasının nasıl görüntüleneceğini kullanıcıya açıklayacak şekilde bir duyuru yazdırmasını veya görüntülenmesini sağlamalısınız. (İstisna: Programın kendisi etkileşimli olup, böyle bir duyuru normalde yayınlamadığı takdirde, Program tabanlı eserinizin herhangi bir duyuru yazdırması gerekmez). Bu gereklilikler, değiştirilmiş çalışmanın tümü için geçerlidir. Eserin tanımlanabilir kısımlarının Programdan türetilmemiş ve mantık çerçevesinde bağımsız ve ayrı eserler olarak nitelendirilebilir olması durumunda, işbu Lisans ile hüküm ve koşulları, ayrı eserler olarak dağıtmanız sonucunda bu kısımlar için geçerliliğini yitirir. Ancak, aynı kısımları Program tabanlı eser bütününe bir parçası olarak dağıtırsanız, bu bütünü dağıtım, diğer lisans sahiplerine ilişkin izinleri bütününe tamamına ve dolayısıyla kimin yazdığına bakılmaksızın her bir parçaya kadar uzanan işbu Lisansın hüküm ve koşullarına bağlı olmalıdır.

Dolayısıyla, bu bölümün amacı, tamamen tarafınızın yazdığı bir eser üzerinde hak iddia etmek ya da bu haklara itiraz etmek değil; aksine program tabanlı türev veya ortak eserlerin dağıtımını kontrol etme hakkını kullanmaktır.

Buna ek olarak, Program tabanlı olmayan başka bir eserin programla (veya Program tabanlı bir eserle) bir depolama veya dağıtım ortamı biriminde yalnızca birleştirilmesi, diğer eseri işbu Lisansın kapsamına dâhil etmez.

3. Yukarıda belirtilen Bölüm 1 ve Bölüm 2’nin hüküm ve koşulları kapsamında aşağıdakilerden herhangi birini yerine getirdiğiniz takdirde, Programı (veya Bölüm 2 kapsamında Program tabanlı eseri) nesne kodu biçiminde ya da yürütülebilir biçimde kopyalayabilir veya dağıtabilirsiniz:

a) Yazılım aktarımı için kullanılan bir ortamda yukarıdaki Bölüm 1 ve Bölüm 2’nin hüküm ve koşulları uyarınca dağıtılması gereken ve makine tarafından okunabilen ilgili kaynak kodunun tamamını yanına ekleyin; veya,

b) Yazılım aktarımı için kullanılan bir ortamda yukarıdaki Bölüm 1 ve Bölüm 2’nin hüküm ve koşulları uyarınca dağıtılacak olan ve makine tarafından okunabilen ilgili kaynak kodunun tamamının bir kopyasını herhangi bir üçüncü tarafa vermek üzere, kaynak dağıtımının fiziksel olarak gerçekleştirilmesi için ortaya çıkan maliyetinizi geçmeyecek şekilde ücretlendirerek, en az üç yıl geçerli yazılı bir teklif ekleyin; veya,

c) İlgili kaynak kodunun dağıtılmasına ilişkin teklif hakkında aldığınız bilgiyi ekleyin. (Yukarıda belirtilen Alt Bölüm b uyarınca, yalnızca ticari olmayan dağıtımlarda veya programı nesne kodu olarak aldığınız veya böyle bir teklifle yürütülebilir biçimde aldığınız durumlarda bu seçeneğe izin verilir).

Bir esere ilişkin kaynak kodu, o eserin üzerinde değişiklik yapılması için tercih edilen biçimi ifade eder. Yürütülebilir bir eserde kaynak kodunun tamamı, içerdiği tüm modüllerin kaynak kodları ile buna ek olarak ilgili arayüz tanım dosyalarının ve yürütülebilir programın derlenmesini ve kurulumunun denetlemek için kullanılan komut dizisinin tümünü ifade eder. Ancak, özel bir istisna olarak, dağıtılan kaynak kodunun, yürütülebilir programın üzerinde çalıştığı işletim sisteminin temel bileşenleri (derleyici, çekirdek ve benzeri) ile birlikte normalde (kaynak olarak veya ikili biçimde) dağıtılan bir şey içermesine gerek yoktur.

Bunun için bileşenin kendisinin yürütülebilir programla birlikte gelmesi şartı aranır. Eğer yürütülebilir programın veya nesne kodunun dağıtımı belirlenen bir yerden kopyalanmaya erişim sunularak gerçekleştiriyse, aynı yerden kaynak kodu kopyalamak için eşdeğer bir erişimin sunulması, her ne kadar üçüncü taraflar bu nesne koduyla birlikte kaynağı kopyalamaya mecbur bırakılmasa da, kaynak kodunun dağıtımı olarak sayılır.

4. İşbu Lisansla özellikle açıkça belirtilmediği sürece, Programı kopyalayamaz, değiştiremez, dağıtamaz veya Programın alt lisansını veremezsiniz. Aksine Programın kopyalanması, değiştirilmesi, alt lisansının verilmesi veya dağıtılması ile ilgili her girişim geçersiz olup, böyle bir girişim işbu Lisans kapsamındaki haklarınızı kendiliğinden sonlandıracaktır.

Ancak, işbu Lisansın hükümlerine uygun davrandıkları sürece, sizden kopyaları veya hakları işbu Lisans kapsamında devralan tarafların lisanslarına son verilmez.

5. İşbu Lisansı imzalamadığınız için kabul etmek zorunda değilsiniz. Ancak, başka hiçbir unsur size Programı veya bundan türetilmiş eserleri değiştirme veya dağıtma izni vermez. İşbu Lisansı kabul etmediğiniz takdirde, bu eylemleri gerçekleştirmeniz kanunla yasaklanmıştır. Bundan dolayı, Programı (veya Program tabanlı herhangi bir eseri) değiştirerek veya dağıtarak işbu Lisansı ve de Programı veya Program tabanlı eserleri kopyalama, dağıtma veya değiştirmeye ilişkin işbu Lisansın hüküm ve koşullarını kabul ettiğinizi belirtmiş olursunuz.

6. Programı (veya Programa tabanlı herhangi bir eseri) her seferinde yeniden dağıttığınızda, Programın alıcısı, işbu Lisansın hüküm ve koşullarına tabi olmak suretiyle, Programı kopyalama, dağıtma veya değiştirme lisansını asıl lisans sahibinden kendiliğinden almış olur. İşbu Lisansla verilen hakların kullanılmasıyla ilgili olarak

kullanıcılara başka kısıtlamalar dayatamazsınız.

Üçüncü şahısların işbu Lisansa uymasını sağlamaktan sorumlu değilsiniz.

7. Mahkemenin verdiği bir karar veya bir patent ihlali iddiası veya (patent konularıyla sınırlı kalmayan) bir başka sebep sonucu, (gerek mahkeme kararıyla, gerekse sözleşmeyle veya başka bir şekilde) size dayatılan şartlar işbu Lisansın şartlarıyla çeliştiği takdirde, bu durum sizi işbu Lisansın şartlarından muaf tutmaz. İşbu Lisans kapsamındaki yükümlülüklerinizi ve geçerli diğer yükümlülükleri aynı zamanda yerine getirmek için dağıtım yapmadığınız takdirde, bunun neticesinde Programı hiçbir suretle dağıtamazsınız. Örneğin, bir patent lisansı, kopyaları doğrudan ya da dolaylı olarak sizden alan kimseler tarafından Programın telif ücreti olmaksızın yeniden dağıtılmasına izin vermediği takdirde, hem patent lisansının, hem de işbu Lisansın şartlarını yerine getirmenin tek yolu, Programı dağıtmaktan tamamen kaçınmaktır.

Bu bölümün herhangi bir kısmı, belli koşullar altında geçersiz veya uygulanamaz sayılırsa, bu bölümün kalan kısmının geçerli olması amaçlanmış olup, bölümün diğer koşullarda bir bütün olarak geçerlilik arz etmesi planlanmıştır. Bu bölümün amacı, sizin herhangi bir patenti veya mülkiyet hakkı talebini ihlal etmenize veya bu tür taleplerin herhangi birinin geçerliliğine itiraz etmenize sebep olmak değildir; bu bölüm, sadece kamu lisans uygulamaları ile gerçekleştirilen özgür yazılım dağıtım sisteminin bütünlüğünü koruma amacı taşır. Birçok kişi, sistemin tutarlı bir şekilde uygulanmasını esas alarak bu sistem aracılığıyla çok sayıda yazılım dağıtımına hatırı sayılır bir katkı sağlamıştır; başka bir sistem yoluyla yazılımı dağıtmayı isteyip istemediğine karar vermek yazara/bağışçıya kalmış bir karar olup, lisans sahibinin bu seçim üzerinde herhangi bir yaptırım hakkı bulunmaz.

Bu bölüm, işbu Lisansın geri kalan kısmının sonucu olduğuna inanılan şeyi bütün yönleriyle açıkça anlatmak amacını taşır.

8. Programın dağıtımı ve/veya kullanımı, bazı ülkelerde gerek patentler, gerekse telif hakkı alınmış ara yüzler nedeniyle kısıtlandığı takdirde, Programı işbu Lisansın kapsamına sokan asıl telif hakkı sahibi, bu ülkeleri hariç tutmak suretiyle, açık bir coğrafi dağıtım sınırlandırması ekleyebilir; böylece, hariç tutulmayan ülkelere veya bu ülkeler arasında dağıtma izin verilir. Böyle bir durumda, işbu Lisans, kısıtlamaları Lisans metninin gövdesinde yazılmış gibi barındırır.

9. Özgür Yazılım Vakfı, Genel Kamu Lisansı'nın revize edilmiş ve/veya yeni sürümlerini zaman zaman yayımlayabilir. Bu tür yeni sürümler, mevcut sürüme benzer bir tabiata sahip olacaktır; ancak yeni sorunların veya endişelerin ele alınması bakımından detay olarak farklılık gösterebilir.

Her sürüme ayrıt edici bir sürüm numarası verilir.

Program, işbu Lisansın kendisine ve “daha sonraki herhangi bir sürümüne” uygulanan bir sürüm numarası belirtiyorsa, o sürümün veya Özgür Yazılım Vakfı tarafından yayınlanan daha sonraki sürümün hüküm ve şartlarından birine uyuma seçeneğine sahiptir. Program, işbu Lisansın sürüm numarasını belirtmiyorsa, Özgür Yazılım Vakfı tarafından şimdiye kadar yayınlanmış olan herhangi bir sürümü seçebilirsiniz.

10. Programın bazı bölümlerini, dağıtım koşulları farklı olan diğer özgür programlar ile bütünleştirmek isterseniz, izin istemek için yazara yazı yazın. Özgür Yazılım Vakfı tarafından telif hakkı verilen bir yazılım söz konusu olduğunda, Özgür Yazılım Vakfı'na yazı yazın; zaman zaman bu gibi durumlarda istisna yapmaktayız. Vereceğimiz karar, özgür yazılımımızın bütün türevlerinin özgür olma durumunu korumak ve genel anlamda yazılımın paylaşılması ve yeniden kullanılmasına teşvik etmek gibi iki hedef çerçevesinde şekillenecektir.

GARANTİNİN BULUNMAMASI

PROGRAMIN BEDELSİZ OLARAK LİSANSLANMASI NEDENİYLE, GEÇERLİ KANUNUN İZİN VERDİĞİ ÖLÇÜDE, PROGRAM İLE İLGİLİ HİÇBİR GARANTİ MEVCUT DEĞİLDİR. YAZILI OLARAK AKSİ BELİRTİLMEDİĞİ SÜRECE, TELİF HAKKI SAHİPLERİ VE/VEYA DİĞER TARAFLAR, TİCARETE ELVERİŞLİLİK VE BELİRLİ BİR AMACA UYGUNLUK İLE İLGİLİ ZİMNİ GARANTİLER DE DÂHİL, ANCAK BUNLARLA SINIRLI KALMAMAK KAYDIYLA, GEREK AÇIKÇA BELİRTİLMİŞ, GEREKSE İMA EDİLMİŞ HERHANGİ BİR GARANTİ OLMAKSIZIN PROGRAMI “OLDUĞU GİBİ” TEMİN EDER. PROGRAMIN KALİTESİ VE PERFORMANSI İLE İLGİLİ TÜM RİSK SİZE AİTTİR.

PROGRAMIN HATALI OLMASI DURUMUNDA, TÜM GEREKLİ BAKIM, ONARIM VEYA DÜZELTME MALİYETİ TARAFINIZCA KARŞILANIR.

YÜRÜRLÜKTEKİ KANUN TARAFINDAN GEREKLİ KILINMADIĞI VEYA YAZILI OLARAK MUTABAKATA VARILMADIĞI SÜRECE HİÇBİR DURUMDA, HİÇBİR TELİF HAKKI SAHİBİ VEYA YUKARIDA MÜSAADE EDİLDİĞİ ÜZERE PROGRAM ÜZERİNDE DEĞİŞİKLİK YAPABİLECEK VE/VEYA PROGRAMI YENİDEN DAĞITABİLECEK OLAN BİR BAŞKA TARAF, (VERİNİN KAYBEDİLMESİ VEYA VERİNİN HATALI HALE GETİRİLMESİ VEYA TARAFINIZCA VEYA ÜÇÜNCÜ ŞAHISLARCA MARUZ KALINAN KAYIPLAR VEYA PROGRAMIN DİĞER BAŞKA PROGRAMLARLA BİRLİKTE ÇALIŞMAMASI DA DÂHİL, ANCAK BUNLARLA SINIRLI KALMAMAK KOŞULUYLA) PROGRAMIN

KULLANIMINDAN VEYA KULLANILAMAMASINDAN KAYNAKLANAN TÜM GENEL, ÖZEL, ARIZİ VEYA DOLAYLI ZARARLAR DA DÂHİL OLMAK ÜZERE ZARARLARDAN DOLAYI, MEVZU BAHİS ZARARLAR SÖZ KONUSU TELİF HAKKI SAHİBİNE VEYA DİĞER TARAFA TEBLİĞ EDİLMİŞ OLSA DAHİ, SİZE KARŞI SORUMLULUĞU BULUNMAYAKTIR.

HÜKÜM VE KOŞULLARIN SONU

Bu Hükümler Yeni Programlarınıza Nasıl Uygulanacak?

Yeni bir program geliştirdiyseniz ve programı kamunun mümkün olduğunca en fazla yararlanılabileceği şekilde kullanımına açmak istiyorsanız, bunu başarmın en iyi yolu, yazılımı herkesin bu hüküm ve koşullar kapsamında yeniden dağıtabileceği ve değiştirebileceği özgür bir yazılım haline getirmektir.

Bunu yapmak için aşağıdaki bildirimleri programınıza ekleyin. Bunun en güvenli yolu, her kaynak kodunun başına garantinin bulunmadığını en etkili şekilde iletecek biçimde bu bildirimleri yerleştirmektir; ve her bir dosya en azından “telif hakkı” satırını ve bildirimin tamamının bulunduğu yeri gösteren bir belirteç içermelidir.

<programın adını yazmak için bir satır ve ne işe yaradığına dair kısa bir bilgi> Copyright (C) <yıl>
<yazarın adı>

Bu program, özgür yazılımdır; Özgür Yazılım Vakfı tarafından yayımlanan GNU Genel Kamu Lisansı'nın 2. sürümünün veya (isteğinize bağlı olarak) daha sonraki sürümünün hüküm ve koşulları kapsamında yeniden dağıtabilir ve/veya değiştirebilirsiniz. Bu program, HERHANGİ BİR GARANTİNİN BULUNMAMASI şartıyla, yararlı olması umuduyla dağıtılmış olup, TİCARETE ELVERİŞLİLİK veya BELİRLİ BİR AMACA UYGUNLUK ile ilgili zmnî bir garanti bile sunmaz. Daha fazla ayrıntı için GNU Genel Kamu Lisansı'na bakın.

Bu programla birlikte GNU Genel Kamu Lisansı'nın bir kopyasını teslim almış olmanız gerekir; eğer teslim almadıysanız, Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA adresine yazı yazın.

Ayrıca elektronik veya normal posta yoluyla sizinle nasıl iletişime geçileceği hakkında da bilgi veriniz. Program etkileşimli ise, etkileşimli modda başlatıldığında programın şöyle bir kısa bildirim görüntülemesini sağlayın:

Gnomovision sürüm 69, Copyright (C) yıl yazarın adı
Gnomovision KESİNLİKLE HİÇBİR GARANTİ ile birlikte anılmaz; ayrıntılar için 'show w' yazın.

Bu, özgür yazılımdır ve belli koşullarda bu yazılımı yeniden dağıtmakta serbestsiniz; ayrıntılar için 'show c' yazın.

Varsayım sal 'show w' ve 'show c' komutları, Genel Kamu Lisansı'nın ilgili bölümlerini göstermelidir.

Elbette, kullandığınız komutlar ‘show w’ ve ‘show c’ komutlarından farklı olarak adlandırılabilir; hatta programınıza hangisi uygunsa fare tıklaması veya menü öğeleri şeklinde de olabilir.

Ayrıca (bir programcı olarak çalışıyorsanız) işvereninize veya varsa okulunuza, gerekirse programla ilgili bir “telif hakkı feragatnamesi” imzalatmalısınız. Bununla ilgili bir örnek aşağıda yer almaktadır; isimleri değiştiriniz:

Yoyodyne, Inc., James Hacker tarafından yazılan (derleyicilerde geçişleri yapan) ‘Gnomovision’ programı üzerindeki telif haklarından işbu vesileyle feragat eder.

<imza Ty Coon>, 1 Nisan 1989

Ty Coon, Başkan Yardımcısı

İşbu Genel Kamu Lisansı, programınızın tescilli bir programla bütünleştirilmesine izin vermez.

Programınız, bir altyordam kitaplığı niteliğindeyse, tescilli uygulamaların bu kitaplıkla

ilişkilendirilmesine izin vermeyi daha faydalı

görebilirsiniz. Bu, yapmak istediğiniz şey ise, bu

Lisans yerine GNU Kısıtlı Genel Kamu Lisansı’nı kullanın.

GNU KISITLI GENEL KAMU LİSANSI Sürüm 2.1, Şubat 1999

Telif Hakkı (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA. Bu lisans dokümanının birebir kopyasının herkes tarafından kopyalanması ve dağıtımı serbest olup, değiştirilmesi yasaktır.

[Bu, Kısıtlı Genel Kamu Lisansı’nın piyasaya sürülen ilk sürümüdür. Ayrıca, GNU Kitaplık Kamu Lisansı, Sürüm 2’nin halefi olarak sayılır; dolayısıyla, sürüm numarası 2.1’dir.]

Giriş

Birçok yazılımın lisansı, bu yazılımları paylaşma ve değiştirme özgürlüğünüzü elinizden alacak şekilde tasarlanmıştır. Buna karşın, GNU Genel Kamu Lisansları, yazılımın tüm kullanıcıları için özgür olmasını sağlamak için özgür bir yazılımı paylaşma ve değiştirme özgürlüğünü güvence altına almayı amaçlar.

İşbu Lisans, Kısıtlı Genel Kamu Lisansı, Özgür Yazılım Vakfı’nın ve lisansı kullanmaya karar veren diğer tüm yazarların özel olarak tasarlamış olduğu bazı yazılım paketleri (genellikle kitaplıklar) için geçerlidir. Siz de kullanabilirsiniz, fakat öncelikle aşağıdaki açıklamalar doğrultusunda işbu Lisansın mı yoksa olağan Genel Kamu Lisansının mı özel bir durumda kullanılmasının daha iyi bir strateji olacağını dikkatlice düşünmenizi öneririz.

Özgür yazılım kavramında vurgulanmak istenen bedava olması değil, özgürce kullanılabilir olmasıdır. Genel Kamu Lisanslarımız, özgür

yazılımın kopyalarını dağıtma (ve isterseniz bu hizmet için ücretlendirme) özgürlüğünüzü; bu yazılımların kaynak kodlarına erişmenizi ya da isterseniz size sunulmasını, yazılımı değiştirebilmenizi ve parçalarını yeni özgür programlarda kullanmanızı ve bunları gerçekleştirebileceğinizden haberdar olmanızı sağlamak için tasarlanmıştır.

Haklarınızı korumak için, sizi bu haklardan mahrum edecek veya bu haklardan vazgeçmenizi isteyecek distribütörleri engellemek için bazı kısıtlamalar koymamız gerekmektedir. Yazılımın kitaplığın kopyalarını dağıttığınızda veya kitaplığı değiştirdiğinizde, bu kısıtlamalar size yönelik belirli sorumlulukları ifade eder.

Örneğin, kitaplığın kopyalarını ücretli veya ücretsiz olarak dağıttığınızda, size verdiğimiz tüm hakları alıcılara devretmelisiniz. Onların da bu yazılımların kaynak kodlarını almalarını veya elde edebilmelerini sağlamalısınız. Başka bir kodu kitaplığa bağlarsanız, alıcılara nesne dosyalarının tamamını sağlamanız gerekir ki onlar da böylece kitaplıkta değişiklik yapıp yeniden derlediklerinde nesne dosyalarını kitaplığa bağlayabilirler. Ayrıca, haklarını bilmeleri açısından bu şartları onlara göstermelisiniz.

Haklarınızı iki adımlı bir yöntem ile koruyoruz: (1) kitaplığı telif hakkı altında koruyoruz ve (2) kitaplığı çoğaltmanız, dağıtmanız ve/veya değiştirmeniz için yasal izin veren bu lisansı size sunuyoruz.

Her distribütörü korumak adına, özgür kütüphane ile ilgili hiçbir garantinin bulunmadığını açıkça belirtmek isteriz. Ayrıca kitaplık, başkası tarafından değiştirildiği ve dağıldığı takdirde, alıcıların ellerindeki ürünün özgün olmadığını bilmeleri gereklidir; dolayısıyla, diğerlerinin neden olduğu bir sorun asıl yazarın itibarına gölge düşürmeyecektir. Son olarak, yazılım patentleri her özgür programın varlığı bakımından sürekli bir tehdit oluşturmaktadır.

Bir şirketin patent sahibinden kısıtlayıcı bir lisans alarak özgür bir programın kullanıcılarını etkin bir şekilde kısıtlamamasını sağlamak amacındayız. Bu nedenle, kitaplığın herhangi bir sürümü için alınan patent lisansının işbu Lisansla belirtilen tam kullanım özgürlüğüne uygun olması konusunda ısrar ediyoruz. Bazı kitaplıklar da dâhil olmak üzere çoğu GNU yazılımı, normal GNU Genel Kamu Lisansının kapsamındadır. İşbu Lisans, GNU Kısıtlı Genel Kamu Lisansı, belirli bazı kitaplıklar için geçerli olup, normal Genel Kamu Lisansı’ndan oldukça farklıdır. İşbu Lisans, bazı kitaplıkların özgür olmayan programlara bağlanmasına izin vermek amacıyla kullanılmaktadır.

Bir program, gerek statik olarak, gerekse paylaşılan bir kitaplık kullanılmak suretiyle, bir kitaplığa bağlandığında, bu ikilinin birleşimi hukuki anlamda özgün kitaplığın bir türevi olan birleştirilmiş eser niteliğindedir. Bu yüzden, normal Genel Kamu Lisansı, sadece birleşimin tamamı özgürlük kriterlerine uygun olduğu takdirde böyle bir

bağlantıya izin verir. Kısıtlı Genel Kamu Lisansı ise, bir başka kodun kitaplığa bağlanması için daha esnek kriterlere izin verir.

İşbu Lisansa “Kısıtlı” Genel Kamu Lisansı adını vermektedir. Çünkü kullanıcının özgürlüğünü korumak için normal Genel Kamu Lisansı’ndan daha az hüküm içermektedir. Ayrıca, diğer özgür yazılım geliştiricilere özgür olmayan programlarla rekabet edilmesi konusunda daha az avantaj sağlar. Bu dezavantajlar, birçok kitaplık için normal Genel Kamu Lisansı’nı kullanmamızın sebebidir. Ancak, Kısıtlı Lisans bazı özel durumlarda avantajlar sağlar. Örneğin, eğer rastlanırsanız durumlarda, belli bir kitaplığın genel geçer bir standart haline gelmesi için mümkün olan en yaygın şekilde kullanımı teşvik etmek için özel bir gereksinim duyulabilir. Bunu başarabilmek için özgür olmayan programların kitaplığı kullanmasına izin verilmelidir. Daha sık karşılaşılan bir durumda ise, özgür bir kitaplık yaygınca kullanılan özgür olmayan kitaplıklarla aynı görevi görür. Bu durumda, özgür kitaplığı sadece özgür yazılımla kısıtlamak az fayda sağlar. Dolayısıyla, Kısıtlı Genel Kamu Lisansı’nı kullanmaktayız.

Diğer durumlarda, özgür olmayan programlarda belirli bir kitaplığın kullanımına izin verilmesi, daha fazla insanın daha geniş bir özgür yazılım bütününe kullanmasını sağlar. Örneğin, GNU C Kitaplığı’nın özgür olmayan programlarda kullanımına izin verilmesi, değişikleri olan GNU/Linux işletim sisteminin yanı sıra tüm GNU işletim sisteminin çok daha fazla insan tarafından kullanılmasını sağlar. Her ne kadar Kısıtlı Genel Kamu Lisansı kullanıcıların özgürlüğünü daha az korusa da, kitaplığın bağlantılı olduğu programın kullanıcısının, kitaplığın değiştirilmiş sürümünü kullanarak programı çalıştırmak için gereken kaynaklara ve özgürlüğe sahip olmasını sağlar. Kopyalama, dağıtma ve değiştirme ile ilgili kesin hüküm ve koşullar aşağıda belirtilmiştir. “Kitaplık tabanlı eser” ile “kitaplığı kullanan eser” arasındaki farka özellikle dikkat edin. İlki, kitaplıktan türetilmiş kodu içerirken, sonrakinin programın çalışması için kitaplıkla birleştirilmiş olması gereklidir.

KOPYALAMA, DAĞITIM VE DEĞİŞTİRME İLE İLGİLİ GNU KISITLI GENEL KAMU LİSANSI HÜKÜM VE KOŞULLARI

0. İşbu Lisans Sözleşmesi, telif hakkı sahibinin veya bir başka yetkili tarafın her türlü yazılım kitaplığının veya bir başka programın bu Kısıtlı Genel Kamu Lisansı (“İşbu Lisans” şeklinde de anlandırılmaktadır) hükümleri altında dağıtılacağını belirttiği bildirimi içeren söz konusu yazılım kitaplığı veya program için geçerlidir. Her lisans sahibi, “siz” şeklinde anılacaktır. “Kitaplık”, yazılım fonksiyonlarının ve/veya verilerinin, (bu işlev ve verilerin bazılarını kullanan) yürütülebilir programlar elde etmek için uygulama

programlarıyla uygun şekilde bağlantılandırılacak şekilde hazırlanan bir derlemesidir.

Aşağıda bahsi geçen “Kitaplık”, bu hüküm ve koşullar altında dağıtılmış olan bu gibi yazılım kitaplığı veya eseri ifade eder.

“Kitaplık tabanlı eser”, Kitaplık ya da telif hakkı yasası kapsamındaki tüm türev eserler anlamına gelir: diğer bir deyişle, gerek birebir kopyası, gerekse üzerinde değişiklik yapılmış hali ve/veya doğrudan bir başka dile tercüme edilmiş hali olsun, Kitaplığı veya bir parçasını içeren eserdir. (Bundan böyle tercüme, kısıtlama olmaksızın “değişiklik” terimine dâhil edilecektir).

Bir esere ilişkin “kaynak kodu”, o eserin üzerinde değişiklik yapılması için tercih edilen biçimi ifade eder. Herhangi bir kitaplıkta kaynak kodunun tamamı, içerdigi tüm modüllerin kaynak kodları ile buna ek olarak ilgili arayüz tanım dosyalarının ve kitaplığın derlenmesini ve kurulumunu denetlemek için kullanılan komut dizisinin tümünü ifade eder.

Kopyalama, dağıtma ya da değiştirme dışındaki faaliyetlere İşbu Lisans’ta yer verilmemektedir; bunlar, kapsam dışıdır. Kitaplığın kullanılması aracılığıyla Programı çalıştırma eylemi kısıtlanmamış olup, bu Programın çıktısı ancak içeriğiyle (Kitaplığın yazılmasına yönelik bir araç üzerinde Kitaplığın kullanılmasından bağımsız olarak) Kitaplık tabanlı bir eser teşkil ederse kapsama dâhil edilir. Bunun doğruluğu Kitaplığın ve Kitaplığı kullanan programın ne yaptığını bağlı olarak değişir.

1. Her kopyada uygun bir telif hakkı bildirimini ve garanti reddini açıkça ve gereğine uygun bir şekilde yayımlanacak, İşbu Lisansa ve hiçbir teminatın mevcut olmadığına atıfta bulunan tüm bildirimleri aynen korumanız ve Kitaplıkla birlikte Kitaplığın bir kopyasını dağıtmanız koşuluyla, Kitaplığın tüm kaynak kodunun birebir kopyalarını devraldığınız haliyle her ortamda kopyalayabilir ve dağıtabilirsiniz. Fiziksel olarak devrettiğiniz kopyalara ilişkin ücretlendirme uygulayabilir veya isteğinize bağlı olarak bir ücret karşılığında teminat güvencesi sunabilirsiniz.

2. Sonuç itibarıyla Kitaplık tabanlı bir eser teşkil etmek suretiyle, elinizde bulunan Kitaplığa ait kopyayı veya kopyaları veya Kitaplığın bir kısmını değiştirebilirsiniz; ayrıca aşağıdaki koşulları yerine getirdiğiniz takdirde, yukarıda belirtilen Bölüm 1’deki hükümler kapsamında bu tür değişiklikleri veya eseri kopyalayabilir ve dağıtabilirsiniz:

a) Değiştirilmiş eserin kendisi, bir yazılım kitaplığı olmalıdır.

b) Değiştirilen dosyalarla dosyaları değiştirdiğinize dair önemli bildirimlerin ve tüm değişiklik tarihlerinin yer almasını sağlamalısınız.

b) Eserin tamamının veya bir kısmının bir bütün şeklinde ücretsiz olarak İşbu Lisansın hüküm ve şartları kapsamında tüm üçüncü şahıslara lisanslanmasını sağlamalısınız.

d) Değiştirilmiş kütüphanedeki bir araç, araç çalıştırıldığında belirtilen gerekçeden farklı olarak, bu aracı kullanan başka bir uygulama programı tarafından sağlanan bir fonksiyonu ya da veri tablosunu ifade ediyorsa, uygulamanın böyle bir fonksiyon veya tablo sağlamadığı durumlarda aracın hala çalışır vaziyette olmasını ve amacının hangi bölümünün anlamlı kalmasına bakılmaksızın işleminin sağlanması için iyi niyet çerçevesinde çaba göstermelisiniz.

(Örneğin, bir kitaplıkta kare kökleri hesaplamak için bulunan bir fonksiyonun uygulamadan tamamen bağımsız olarak tanımlanmış bir amacı vardır. Dolayısıyla, Alt Bölüm 2d uygulama tarafından sağlanan fonksiyonun veya bu fonksiyonun kullandığı tablonun isteğe bağlı olmasını gerektirir: Uygulama bunu sağlamıyorsa, kare kök fonksiyonu hala kare kökleri hesaplıyor olmalıdır). Bu gereklilikler, değiştirilmiş çalışmanın tümü için geçerlidir. Eserin tanımlanabilir kısımlarının Kitaplıktan türetilmemiş ve mantık çerçevesinde bağımsız ve ayrı eserler olarak nitelendirilebilir olması durumunda, işbu Lisans ile hüküm ve koşulları, ayrı eserler olarak dağıtmanın sonucunda bu kısımlar için geçerliliğini yitirir. Ancak, aynı kısımları Kitaplık tabanlı eser bütününe bir parçası olarak dağıtırsanız, bu bütünü dağıtımı, diğer lisans sahiplerine ilişkin izinleri bütününe tamamına ve dolayısıyla kimin yazıldığına bakılmaksızın her bir parçaya kadar uzanan işbu Lisansın hüküm ve koşullarına bağlı olmalıdır.

Dolayısıyla, bu bölümün amacı, tamamen tarafınızın yazdığı bir eser üzerinde hak iddia etmek ya da bu haklara itiraz etmek değil; aksine Kitaplık tabanlı türev veya ortak eserlerin dağıtımını kontrol etme hakkını kullanmaktır.

Buna ek olarak, Kitaplık tabanlı olmayan başka bir eserin Kitaplıkla (veya Kitaplık tabanlı bir eserle) bir depolama veya dağıtım ortamı biriminde yalnızca birleştirilmesi, diğer eseri işbu Lisansın kapsamına dâhil etmez.

3. Kitaplığın belirtilen bir kopyası için işbu Lisans yerine normal GNU Genel Kamu Lisansı'nın hüküm ve koşullarını uygulamayı tercih edebilirsiniz. Bunun için işbu Lisansa atıfta bulunan tüm bildirimleri değiştirmelisiniz ki bu bildirimler, böylece işbu Lisans yerine normal GNU Genel Kamu Lisansı Sürüm 2'ye atıfta bulunacaktır. (Normal GNU Genel Kamu Lisansı'nın 2'inci sürümünden daha yeni bir sürüm mevcutsa, isterseniz Sürüm 2 yerine o sürümü belirtebilirsiniz). Bu bildirimler üzerinde hiçbir değişiklik yapmayın.

Verilen bir kopyada böyle bir değişiklik yapıldığında, bu değişiklik o kopya için tersine çevrelemeyiz nitelikte olur. Bu nedenle, normal GNU Genel Kamu Lisansı, bu kopyadan oluşturulmuş sonraki tüm kopyalar ile türev eserler için geçerli olur. Bu seçenek, kitaplık kodunun bir kısmını kitaplık niteliğinde olmayan bir

programın içine kopyalamak istediğinizde işinize yarar.

4. Yazılım aktarımı için kullanılan bir ortamda yukarıdaki Bölüm 1 ve Bölüm 2'nin hüküm ve koşulları uyarınca dağıtılması gereken ve makine tarafından okunabilen ilgili kaynak kodunun tamamını Kitaplığın yanına eklediğiniz takdirde, yukarıda belirtilen Bölüm 1 ve Bölüm 2'nin hüküm ve koşulları kapsamında Kitaplığı (veya Bölüm 2 kapsamında Kitaplığın bir kısmını veya Kitaplığın türevini) nesne kodu biçiminde ya da yürütülebilir biçimde kopyalayabilir veya dağıtabilirsiniz. Eğer nesne kodunun dağıtımı belirlenen bir yerden kopyalanmaya erişim sunularak gerçekleştirilirse, aynı yerden kaynak kodu kopyalamak için eşdeğer bir erişimin sunulması, her ne kadar üçüncü taraflar bu nesne koduyla birlikte kaynağı kopyalamaya mecbur bırakılmasa da, kaynak kodunun dağıtımına ilişkin gerekliliği yerine getirir.

5. Kitaplığın herhangi bir kısmının türevini içermeyen, fakat kitaplıkla derlenerek veya bağlanarak çalışacak şekilde tasarlanan bir program, "kitaplığı kullanan eser" şeklinde adlandırılır. Böyle bir eser, diğerlerinden ayrı olarak, kitaplıktan türetilmiş bir eser olmayıp, dolayısıyla işbu Lisansın kapsamı dışında kalır.

Ancak, "kitaplığı kullanan eserin" kitaplığa bağlanması, "kitaplığı kullanan bir eser" yerine (kitaplığın kısımlarını içermesi nedeniyle) kitaplığın türevi niteliğinde yürütülebilir bir program meydana getirir. Yürütülebilir program, dolayısıyla işbu Lisansın kapsamına girer. Bölüm 6, bu tür programların dağıtımına ilişkin hüküm ve koşulları içermektedir.

"Kitaplığı kullanan eser", kitaplığın bir parçası olan başlık dosyasından bir materyali kullandığında, esere ilişkin nesne kodu, her ne kadar kaynak kodu için geçerli olmasa da kitaplıktan türetilmiş bir eser olabilir. Bunun doğru olup olmadığı, özellikle eserin kitaplık olmadan bağlanabiliyor olması veya eserin kendisinin bir kitaplık niteliği taşıması durumunda önemlidir. Bunun doğru olmasına ilişkin eşik, kanunlarla açıkça belirlenmemiştir.

Bu tür bir nesne dosyası, sadece sayısal parametreleri, veri yapısı tasarımları ve erişimcilerini, küçük makroları ve küçük satır içi fonksiyonları (on satır ya da daha kısa) kullandığı takdirde, nesne dosyasının kanunen türev bir eser olup olmadığını bakılmaksızın nesne dosyasının kullanımı sınırlanmaz. (Nesne kodunu ve kitaplığını kısımlarını içeren yürütülebilir programlar, hala Bölüm 6 kapsamına girer). Bunun dışında, eserin kitaplığın bir türevi olması durumunda, Bölüm 6'nın hüküm ve koşulları uyarınca eserin nesne kodunu dağıtabilirsiniz. Bu eseri içeren yürütülebilir her program, kitaplığa doğrudan bağlanıyor olsun ya da olmasın Bölüm 6'nın hüküm ve koşullarının kapsamına girer.

6. Yukarıdaki Bölümlerden istisna olarak, “kitaplığı kullanan eseri” kitaplığın kısımlarını içeren bir eser elde etmek için kitaplıkla birleştirebilir veya kitaplığa bağlayabilir; bu eseri, müşterinin kendi kullanımını için eserini değiştirilmesine ve bu tür değişikliklerde hata ayıklamak amacıyla tersine mühendisliğin gerçekleştirilmesine izin vermesi koşulunun arandığı istediğiniz hükümler altında dağıtabilirsiniz. Kitaplığın kullanıldığı ve Kitaplık ile kullanımının işbu Lisans kapsamında yer aldığı eserin her kopyası ile birlikte göze çarpan bir bildirim sunmalısınız. İşbu Lisansın bir kopyasını temin etmelisiniz. Eser, yürütüldüğü sırada telif hakkı bildirimlerini gösteriyorsa, kullanıcıya yönelik referans olarak işbu Lisansın bir kopyasının yanı sıra, Kitaplık ile ilgili bir telif hakkı bildirimini bunların arasında iliştiirmelisiniz. Ayrıca, aşağıda belirtilen hususlardan birini de yerine getirmeniz gerekir:

a) (Yukarıdaki Bölüm 1 ve 2 uyarınca dağıtılması gereken) eserde kullanılan tüm değişiklikler de dâhil olmak üzere, kitaplığa ilişkin makine tarafından okunabilir ilgili kaynak kodunun tamamını ve, eserin Kitaplıkla bağlantılandırılmış yürütülebilir bir program olması durumunda, “Kitaplığı kullanan” makine tarafından okunabilir “eserin” tamamını nesne kodu ve/veya kaynak kodu olarak esere iltirir; kullanıcılar, böylece, kitaplığı değiştirebilir ve daha sonra değiştirilmiş kitaplığı içeren yürütülebilir programı üretmek için yeniden bağlantı yapabilir. (Buradan anlaşılmaktadır ki kitaplıktaki tanım dosyalarının içeriğini değiştiren kullanıcının değiştirilmiş tanımlamaları kullanmak için uygulamayı yeniden derlemesine gerek kalmayacaktır).

b) Kitaplığa bağlanmak için paylaşımlı uygun bir kitaplık mekanizması kullanın. Uygun mekanizma 1) kitaplık fonksiyonlarını yürütülebilir programın içine kopyalamak yerine çalışma esnasında kullanıcının kendi bilgisayar sisteminde var olan kitaplığın bir kopyasını kullanan ve 2) değiştirilmiş sürümün eserin birlikte yapıldığı sürümle arayüz bakımından uyumlu olması koşuluyla, kullanıcının kütüphanenin değiştirilmiş sürümünden birini yüklemesi durumunda bu sürümle birlikte düzgün çalışacak mekanizmadır.

c) Alt Bölüm 6’da belirtilen materyalleri aynı kullanıcıya vermek üzere, söz konusu dağıtımının fiziksel olarak gerçekleştirilmesi için ortaya çıkan maliyeti geçmeyecek şekilde ücretlendirmek suretiyle, en az üç yıl geçerli yazılı bir teklif ekleyin.

d) Eserin dağıtımı belirlenen bir yerden kopyalanmaya erişim sunularak gerçekleştiriyse, yukarıda bahsi geçen materyallerin aynı yerden kopyalanması için eşdeğer bir erişim sunun.

e) Kullanıcının hâlihazırda bu materyalleri teslim almış aldığını veya bu kullanıcıya hâlihazırda bir kopya göndermiş olduğunuzu doğrulayın. Çalıştırılabilir bir programda “kitaplığı kullanan eser” olarak gereken biçim, kendisinden yürütülebilir

programın çoğaltılması için gereken her türlü veri ve yardımcı programları içermelidir. Ancak, özel bir istisna olarak, dağıtılacak materyallerin, yürütülebilir programın üzerinde çalıştığı işletim sisteminin temel bileşenleri (derleyici, çekirdek ve benzeri) ile birlikte normalde (kaynak olarak veya ikili biçimde) dağıtılan bir şey içermesine gerek yoktur. Bunun için bileşenin kendisinin yürütülebilir programla birlikte gelmesi şartı aranır.

Bu gerekliliğin normalde işletim sistemine eşlik etmeyen tescilli diğer kitaplara ilişkin lisans kısıtlamaları ile çeliştiği durumlar olabilir. Bu tür bir çelişki, hem söz konusu tescilli kitaplıkları, hem de Kitaplığı dağıttığınız yürütülebilir bir program içinde bir arada kullanamayacağınız anlamına gelmektedir.

7. Kitaplık tabanlı bir eser konumundaki kitaplık araçlarını, kitaplık tabanlı eserin ve diğer kitaplık araçlarının ayrı olarak dağıtılmasına başka bir şekilde izin verilmesi ve aşağıdaki iki şartı yerine getirmeniz koşuluyla, işbu Lisansın kapsamına girmeyen diğer kitaplık araçlarıyla birlikte yan yana bir kitaplık içine yerleştirebilir ve birleştirilmiş bu kitaplığı dağıtabilirsiniz:

a) Birleştirilmiş kitaplığı, kitaplık tabanlı eserin bir kopyasını diğer hiçbir kitaplık aracıyla birleştirmeden iltirir. Dağıtım, yukarıdaki Bölümlerin hüküm ve koşullarına göre gerçekleştirilmelidir.

b) Parçasının Kitaplık tabanlı bir eser olduğunu belirtir ve aynı eserin beraberindeki birleştirilmemiş biçiminin nerede bulunacağını açıklayan göze çarpan nitelikteki bir bildirim birleştirilmiş kitaplık ile birlikte sunun.

8. İşbu Lisansla özellikle açıkça belirtilmediği sürece, Kitaplığı kopyalayamaz, değiştiremez, dağıtamaz veya Kitaplığın alt lisansını veremezsiniz. Aksine Kitaplığın kopyalanması, değiştirilmesi, alt lisansının verilmesi, bağlantılandırılması veya dağıtılması ile ilgili her girişim geçersiz olup, böyle bir girişim işbu Lisans kapsamındaki haklarınızı kendiliğinden sonlandıracaktır. Ancak, işbu Lisansın hükümlerine uygun davrandıkları sürece, sizden kopyaları veya hakları işbu Lisans kapsamında devralan tarafların lisanslarına son verilmez.

9. İşbu Lisansı imzalamadığınız için kabul etmek zorunda değilsiniz. Ancak, başka hiçbir unsur size Kitaplığı veya bundan türetilmiş eserleri değiştirme veya dağıtma izni vermez. İşbu Lisansı kabul etmediğiniz takdirde, bu eylemleri gerçekleştirmeniz kanunla yasaklanmıştır. Bundan dolayı, Kitaplığı (veya Kitaplık tabanlı herhangi bir eseri) değiştirerek veya dağıtarak işbu Lisansı ve de Kitaplığı veya Kitaplık tabanlı eserleri kopyalama, dağıtma veya değiştirmeye ilişkin işbu Lisansın hüküm ve koşullarını kabul ettiğinizi belirtmiş olursunuz.

10. Kitaplığı (veya Kitaplık tabanlı herhangi bir eseri) her seferinde yeniden dağıttığınızda, Kitaplığın alıcısı, işbu Lisansın hüküm ve koşullarına tabi olmak suretiyle, Kitaplığı kopyalama, dağıtma veya

değiştirme lisansını asıl lisans sahibinden kendiliğinden almış olur. İşbu Lisansla verilen hakların kullanılmasıyla ilgili olarak kullanıcılara başka kısıtlamalar dayatamazsınız. Üçüncü şahısların işbu Lisansa uymasını sağlamaktan sorumlu değildir.

11. Mahkemenin verdiği bir karar veya bir patent ihlali iddiası veya (patent konularıyla sınırlı kalmayan) bir başka sebep sonucu, (gerek mahkeme kararıyla, gerekse sözleşmeyle veya başka bir şekilde) size dayatılan şartlar işbu Lisansın şartlarıyla çeliştiği takdirde, bu durum sizi işbu Lisansın şartlarından muaf tutmaz. İşbu Lisans kapsamındaki yükümlülüklerinizi ve geçerli diğer yükümlülükleri aynı zamanda yerine getirmek için dağıtım yapamadığınız takdirde, bunun neticesinde Kitaplığı hiçbir suretle dağıtamazsınız. Örneğin, bir patent lisansı, kopyaları doğrudan ya da dolaylı olarak sizden alan kimseler tarafından Kitaplığın telif ücreti olmaksızın yeniden dağıtılmasına izin vermediği takdirde, hem patent lisansının, hem de işbu Lisansın şartlarını yerine getirmenin tek yolu, Kitaplığı dağıtmaktan tamamen kaçınmaktır.

Bu bölümün herhangi bir kısmı, belli koşullar altında geçersiz veya uygulanamaz sayılırsa, bu bölümün kalan kısmının geçerli olması amaçlanmış olup, bölümün diğer koşullarda bir bütün olarak geçerlilik arz etmesi planlanmıştır.

Bu bölümün amacı, sizin herhangi bir patenti veya mülkiyet hakkı talebini ihlal etmenize veya bu tür taleplerin herhangi birinin geçerliliğine itiraz etmenize sebep olmak değildir; bu bölüm, sadece kamu lisans uygulamaları ile gerçekleştirilen özgür yazılım dağıtım sisteminin bütünlüğünü koruma amacı taşır. Birçok kişi, sistemin tutarlı bir şekilde uygulanmasını esas alarak bu sistem aracılığıyla çok sayıda yazılımın dağıtımına hatırı sayılır bir katkı sağlamıştır; başka bir sistem yoluyla yazılımı dağıtmayı isteyip istemediğine karar vermek yazara/bağışçıya kalmış bir karar olup, lisans sahibinin bu seçim üzerinde herhangi bir yaptırım hakkı bulunmaz.

Bu bölüm, işbu Lisansın geri kalan kısmının sonucu olduğuna inanılan şeyi bütün yönleriyle açıkça anlatmak amacını taşır.

12. Kitaplığın dağıtımı ve/veya kullanımı, bazı ülkelerde gerek patentler, gerekse telif hakkı alınmış ara yüzler nedeniyle kısıtlandığı takdirde, Kitaplığı işbu Lisans kapsamına sokan asıl telif hakkı sahibi, bu ülkeleri hariç tutmak suretiyle, açık bir coğrafi dağıtım sınırlandırması ekleyebilir; böylece, hariç tutulmayan ülkelerde veya bu ülkeler arasında dağıtım izin verilir. Böyle bir durumda, işbu Lisans, kısıtlamaları Lisans metninin gövdesinde yazılmış gibi barındırır.

13. Özgür Yazılım Vakfı, Kısıtlı Genel Kamu Lisansı'nın revize edilmiş ve/veya yeni sürümlerini zaman zaman yayımlayabilir. Bu tür yeni sürümler, mevcut sürüme benzer bir tabiata sahip olacaktır;

ancak yeni sorunların veya endişelerin ele alınması bakımından detay olarak farklılık gösterebilir. Her sürüme ayırt edici bir sürüm numarası verilir. Kitaplık, işbu Lisansın kendisine ve "daha sonraki herhangi bir sürüme" uygulanan bir sürüm numarası belirtiyorsa, o sürümün veya Özgür Yazılım Vakfı tarafından yayınlanan daha sonraki sürümün hüküm ve şartlarından birine uyma seçeneğine sahiptir. Kitaplık, işbu Lisansın sürüm numarasını belirtmiyorsa, Özgür Yazılım Vakfı tarafından şimdiye kadar yayınlanmış olan herhangi bir sürümü seçebilirsiniz.

14. Kitaplığın bazı bölümlerini, dağıtım koşulları bunlara uygun olmayan diğer özgür programlar ile bütünleştirmek isterseniz, izin istemek için yazara yazı yazın. Özgür Yazılım Vakfı tarafından telif hakkı verilen bir yazılım söz konusu olduğunda, Özgür Yazılım Vakfı'na yazı yazın; zaman zaman bu gibi durumlarda istisna yapmaktayız. Vereceğimiz karar, özgür yazılımımızın bütün türevlerinin özgür olma durumunu korumak ve genel anlamda yazılımın paylaşılması ve yeniden kullanılmasına teşvik etmek gibi iki hedef çerçevesinde şekillenecektir.

GARANTİNİN BULUNMAMASI

15. KİTAPLIĞIN BEDELSİZ OLARAK LİSANSLANMASI NEDENİYLE, GEÇERLİ KANUNUN İZİN VERDİĞİ ÖLÇÜDE, KİTAPLIĞA İLE İLGİLİ HİÇBİR GARANTİ MEVCUT DEĞİLDİR. YAZILI OLARAK AKSİ BELİRTİLMEDİĞİ SÜRECE, TELİF HAKKI SAHİPLERİ VE/VEYA DİĞER TARAFLAR, TİCARETE ELVERİŞLİLİK VE BELİRLİ BİR AMACA UYGUNLUK İLE İLGİLİ ZİMNİ GARANTİLER DE DÂHİL, ANCAK BUNLARLA SINIRLI KALMAMAK KAYDIYLA, GEREK AÇIKÇA BELİRTİLMİŞ, GEREKSE İMA EDİLMİŞ HERHANGİ BİR GARANTİ OLMAKSIZIN KİTAPLIĞI "OLDUĞU GİBİ" TEMİN EDER. KİTAPLIĞIN KALİTESİ VE PERFORMANSI İLE İLGİLİ TÜM RİSK SİZE AİTTİR. KİTAPLIĞIN HATALI OLMASI DURUMUNDA, TÜM GEREKLİ BAKIM, ONARIM VEYA DÜZELTME MALİYETİ TARAFINIZCA KARŞILANIR.

16. YÜRÜRLÜKTEKİ KANUN TARAFINDAN GEREKLİ KILINMADIĞI VEYA YAZILI OLARAK MUTABAKATA VARILMADIĞI SÜRECE HİÇBİR DURUMDA, HİÇBİR TELİF HAKKI SAHİBİ VEYA YUKARIDA MÜSAADE EDİLDİĞİ ÜZERE KİTAPLIK ÜZERİNDE DEĞİŞİKLİK YAPABİLECEK VE/VEYA KİTAPLIĞI YENİDEN DAĞITABİLECEK OLAN BİR BAŞKA TARAF, (VERİNİN KAYBEDİLMESİ VEYA VERİNİN HATALI HALE GETİRİLMESİ VEYA TARAFINIZCA VEYA ÜÇÜNCÜ ŞAHISLARCA MARUZ KALINAN KAYIPLAR VEYA KİTAPLIĞIN DİĞER BAŞKA YAZILIMLARLA BİRLİKTE ÇALIŞMAMASI DA

DÂHİL, ANCAK BUNLARLA SINIRLI KALMAMAK KOŞULUYLA) KİTAPLIĞIN KULLANIMINDAN VEYA KULLANILAMAMASINDAN KAYNAKLANAN TÛM GENEL, ÖZEL, ARIZİ VEYA DOLAYLI ZARARLAR DA DÂHİL OLMAK ÜZERE ZARARLARDAN DOLAYI, MEVZU BAHİS ZARARLAR SÖZ KONUSU TELİF HAKKI SAHİBİNE VEYA DİĞER TARAFATA TEBLİĞ EDİLMİŞ OLSA DAHİ, SİZE KARŞI SORUMLULUĞU BULUNMAYACAKTIR.

HÛKÛM VE KOŞULLARIN SONU Bu Hükûmler Yeni Kitaplıklarınıza Nasıl Uygulanacak?

Yeni bir kitaplık geliştirdiyseniz ve kitaplığı kamunun mümkün olduğunca en fazla yararlanılabileceği şekilde kullanımına açmak istiyorsanız, kitaplığı herkesin yeniden dağıtabileceği ve değiştirebileceği özgür bir yazılım haline getirmenizi öneririz. Burada yer alan hükûm ve koşullar altında (veya bunun yerine normal Genel Kamu Lisansı'nın hükûm ve koşulları altında) yeniden dağıtımına izin vermek suretiyle bunu gerçekleştirebilirsiniz.

Bu hükûm ve koşulları uygulamak için aşağıdaki bildirimleri kitaplığa ekleyin. Bunun en güvenli yolu, her kaynak kodunun başına garantinin bulunmadığını en etkili şekilde iletecek biçimde bu bildirimleri yerleştirmektir; ve her bir dosya en azından "telif hakkı" satırını ve bildirimin tamamının bulunduğu yeri gösteren bir belirteç içermelidir.

<kitaplığın adını yazmak için bir satır ve ne işe yaradığına dair kısa bir bilgi>

Copyright (C) <yıl> <yazarın adı>

Bu kitaplık, özgür yazılımdır; Özgür Yazılım Vakfı tarafından yayımlanan GNU Kısıtlı Genel Kamu Lisansı'nın 2.1. sürümünün veya (isteğinize bağlı olarak) daha sonraki sürümlerinin hükûm ve koşulları kapsamında yeniden dağıtılabilir ve/veya değiştirebilirsiniz.

Bu kitaplık, HERHANGİ BİR GARANTİNİN BULUNMAMASI şartıyla, yararlı olması umuduyla dağıtılmış olup, TİCARETE ELVERİŞLİLİK veya BELİRLİ BİR AMACA UYGUNLUK ile ilgili zımni bir garanti bile sunmaz. Daha fazla ayrıntı için GNU Kısıtlı Genel Kamu Lisansı'na bakın.

Bu kitaplıkla birlikte GNU Kısıtlı Genel Kamu Lisansı'nın bir kopyasını teslim almış olmanız gerekir; eğer teslim almadıysanız, Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA adresine yazı yazın. Ayrıca elektronik veya normal posta yoluyla sizinle nasıl iletişime geçileceği hakkında da bilgi veriniz.

Ayrıca (bir programcı olarak çalışıyorsanız) işvereninize veya varsa okulunuza, gerekirse kitaplıkla ilgili bir "telif hakkı feragatnamesi" imzalatmalısınız. Bununla ilgili bir örnek aşağıda yer almaktadır; isimleri değiştiriniz:

Yoyodyne, Inc., James Random Hacker tarafından yazılan (kontrol düğmelerinde ince ayar yapmaya yönelik bir kitaplık olan) 'Frob' kitaplığı üzerindeki telif haklarından işbu vesileyle feragat eder.

<imza Ty Coon>, 1 Nisan 1990

Ty Coon, Başkan Yardımcısı

BSD Bildirimi

Yazılımın kaynak biçiminde ya da ikili biçimde dağıtımına ve kullanımına, değişiklik yapılsın veya yapılmıyın, aşağıdaki koşulların karşılanması kaydıyla izin verilir:

1. Kaynak kodunun yeniden dağıtımı, yukarıda belirtilen telif hakkı bildirimini, burada belirtilen koşullar listesini ve aşağıda belirtilen yasal uyarıyı içermelidir.
2. İkili biçimde gerçekleştirilecek yeniden dağıtımlar, yukarıda belirtilen telif hakkı bildirimine, burada belirtilen koşullar listesine ve aşağıda belirtilen ve dağıtım sırasında sağlanan belgelerde ve/veya diğer malzemelerde yer alan yasal uyarıya yer vermemelidir.
3. Bu yazılımın özelliklerinin veya kullanımının bahsedildiği tüm reklam materyalleri aşağıdaki beyanı göstermelidir:
4. Aşağıdaki yazılım geliştiricilerinin ve destekçilerinin adları, önceden yazılı izin alınmaksızın bu yazılımdan türetilen ürünlerin sunulmasında veya tanıtılmasında kullanılmamalıdır.

BU YAZILIM, MÛTEVELLİ HEYETİ VE DESTEKÇİLER TARAFINDAN "OLDUĞU GİBİ" TEMİN EDİLMİŞ OLUP, TİCARETE ELVERİŞLİLİK VE BELİRLİ BİR AMACA UYGUNLUK İLE İLGİLİ ZİMNİ GARANTİLER DE DÂHİL OLMAK ÜZERE, ANCAK BUNLARLA SINIRLI OLMAMAK KOŞULUYLA, HİÇBİR AÇIK VEYA DOLAYLI GARANTİ KAPSAMINDA YER ALMAZ. MÛTEVELLİ HEYETİ VEYA DESTEKÇİLER, HİÇBİR KOŞULDA, HER NE ŞEKİLDE ORTAYA ÇIKARSA ÇIKSIN HİÇBİR DOĞRUDAN, DOLAYLI, TESADÜFİ, ÖZEL, ÖRNEK NİTELİĞİNDE VEYA SONUÇLAR HASARDAN (YEDEK MAL VE HİZMETLERİN SAĞLANMASI; KULLANIM, VERİ VEYA KAR KAYBI; İŞ KESİNTİLERİ DE DÂHİL OLMAK ÜZERE, ANCAK BUNLARLA SINIRLI OLMAMAK KAYDIYLA) SORUMLU DEĞİLDİR VE BU TÛR BİR HASAR İHTİMALİ BELİRTİLMİŞ BİLE OLSA, BU YAZILIMIN KULLANIMINDAN KAYNAKLANAN BAĞLAYICILIK, KATI SORUMLULUK VEYA HAKSIZ FİLDEN (İHMAL VE BENZERİ DURUMLAR DA DÂHİL OLMAK ÜZERE) SORUMLU TUTULAMAZ.

Aşağıdaki bildirimler, bu dokümanda bahsettiğimiz yazılımla ilgili lisans koşullarının yerine getirilmesi için gereklidir:

Bu ürün, NetBSD Foundation, Inc. ve destekçileri tarafından geliştirilen yazılım içerir.

Bu ürün, Kaliforniya, Berkeley Üniversitesi ve destekçileri tarafından geliştirilen yazılım içerir.

Bu ürün, NetBSD Project için geliştirilen yazılım içerir. NetBSD hakkında bilgi için <http://www.NetBSD.org/> adresini ziyaret edin.

Bu ürün, Christos Zoulos tarafından geliştirilen yazılım içerir.

Bu ürün, Niels Provos tarafından geliştirilen yazılım içerir.

Bu ürün, Kaliforniya, Berkeley Üniversitesi, Lawrence Berkeley Laboratuvarı tarafından geliştirilen yazılım içerir.

Bu ürün, WIDE Project ve destekçileri tarafından geliştirilen yazılım içerir.

Bu ürün, Brian Aker tarafından geliştirilen yazılım içerir.

Bu ürün, Danga Interactive, Inc. tarafından geliştirilen yazılım içerir.

INDEPENDENT JPEG GROUP YAZILIMI

Bu yazılım, Independent JPEG Group'un eserine kısmen dayalıdır.

OPENSSL TOOLKİT İLE KULLANILMAK ÜZERE OPENSSL PROJECT TARAFINDAN GELİŞTİRİLEN YAZILIM

Telif Hakkı (c) 1998-2008 The OpenSSL Project. Tüm hakları saklıdır.

Yazılımın kaynak biçiminde ya da ikili biçimde dağıtımına ve kullanımına, değişiklik yapılsın veya yapılmasın, aşağıdaki koşulların karşılanması kaydıyla izin verilir:

1. Kaynak kodunun yeniden dağıtımını, yukarıda belirtilen telif hakkı bildirimini, burada belirtilen koşullar listesini ve aşağıda belirtilen yasal uyarıyı içermelidir.
2. İkili biçimde gerçekleştirilecek yeniden dağıtımlar, yukarıda belirtilen telif hakkı bildirimine, burada belirtilen koşullar listesine ve aşağıda belirtilen ve dağıtım sırasında sağlanan belgelerde ve/veya diğer malzemelerde yer alan yasal uyarıya yer vermemelidir.
3. Bu yazılımın özelliklerinin veya kullanımının bahsedildiği tüm reklam materyalleri aşağıdaki beyanı göstermelidir: "Bu ürün, OpenSSL Toolkit ile kullanılmak üzere OpenSSL Project tarafından geliştirilen yazılım içerir. (<<http://www.openssl.org/>>)"
4. "OpenSSL Toolkit" ve "OpenSSL Project" adları, önceden yazılı izin alınmaksızın bu yazılımdan türetilen ürünlerin onaylanmasında veya

tanıtılmasında kullanılmamalıdır. Yazılı izin için lütfen openssl-core@openssl.org ile iletişime geçin.

5. Bu yazılımdan türetilen ürünler "OpenSSL" olarak adlandırılmaz ve OpenSSL Project'in önceden yazılı izni alınmadan "OpenSSL" ifadesi ürün adlarında yer alamaz.

6. Her türlü yeniden dağıtım biçimi, aşağıdaki beyanı içermelidir: "Bu ürün, OpenSSL Toolkit ile kullanılmak üzere OpenSSL Project tarafından geliştirilen yazılım içerir. (<<http://www.openssl.org/>>)"

BU YAZILIM, OPENSSL PROJECT TARAFINDAN "OLDUĞU GİBİ" TEMİN EDİLMİŞ OLUP, TİCARETE ELVERİŞLİLİK VE BELİRLİ BİR AMACA UYGUNLUK İLE İLGİLİ ZİMNİ GARANTİLER DE DAHİL OLMAK ÜZERE, ANCAK BUNLARLA SINIRLI OLMAMAK KOŞULUYLA, HİÇBİR AÇIK VEYA DOLAYLI GARANTİ KAPSAMINDA YER ALMAZ.

OpenSSL PROJECT VEYA KATKIDA BULUNANLAR, HİÇBİR KOŞULDA, HER NE ŞEKİLDE ORTAYA ÇIKARSA ÇIKSIN HİÇBİR DOĞRUDAN, DOLAYLI, TESADÜFİ, ÖZEL, ÖRNEK NİTELİĞİNDE VEYA SONUÇSAL HASARDAN (YEDEK MAL VE HİZMETLERİN SAĞLANMASI; KULLANIM, VERİ VEYA KAR KAYBI; İŞ KESİNTİLERİ DE DAHİL OLMAK ÜZERE, ANCAK BUNLARLA SINIRLI OLMAMAK KAYDIYLA) SORUMLU DEĞİLDİR VE BU TÜR BİR HASAR İHTİMALİ BELİRTİLMİŞ BİLE OLSA, BU YAZILIMIN KULLANIMINDAN KAYNAKLANAN BAĞLAYICILIK, KATI SORUMLULUK VEYA HAKSIZ FİİLDEN (İHMAL VE BENZERİ) DURUMLAR DA DAHİL OLMAK ÜZERE) SORUMLU TUTULAMAZ.

Bu ürün, Eric Young (ey@cryptsoft.com) tarafından yazılmış şifreleme yazılımı içerir. Bu ürün, Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com) tarafından yazılmış yazılım içerir. Orijinal SSL/Leay Lisansı

Telif Hakkı (C) 1995-1998 Eric Young (ey@cryptsoft.com)

Tüm hakları saklıdır.

Bu paket, Eric Young (ey@cryptsoft.com) tarafından yazılmış bir SSL uygulamasıdır.

Uygulama, Netscape SSL ile uyumlu olacak şekilde yazılmıştır.

Bu kitaplık, aşağıdaki şartlara bağlı kalındığı süreçte ticari olan ve olmayan kullanım için bedelsizdir. Aşağıdaki şartlar, sadece SSL kodu için değil, bu dağıtımda bulunan RC4, RSA, Ihash, DES, v.s. kod olsun her kod için geçerlidir. Bu dağıtımda bulunan SSL belgeleri, hak sahibinin Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com) olması haricinde aynı telif hakkı şartlarının kapsamı altındadır.

Telif hakkı, Eric Young'ın olmaya devam eder ve böylece hiçbir tür Telif hakkı bildirimini kaldırılmayacaktır. Bu paket bir üründe

kullanılmışsa, kullanılan kütüphanenin parçalarının yazarı olarak Eric Young'a atfı yapılmalıdır. Bu, program başlangıcında yada paketle birlikte sunulan (internette veya metinsel) belgelemede metin mesajı biçiminde olabilir.

Yazılımın kaynak biçiminde ya da ikili biçimde dağıtımına ve kullanımına, değişiklik yapılın veya yapılmasın, aşağıdaki koşulların karşılanması kaydıyla izin verilir:

1. Kaynak kodunun yeniden dağıtımı, telif hakkı bildirimini, burada belirtilen koşullar listesini ve aşağıda belirtilen yasal uyarıyı içermelidir.
2. İkili biçimde gerçekleştirilecek yeniden dağıtımlar, yukarıda belirtilen telif hakkı bildirimine, burada belirtilen koşullar listesine ve aşağıda belirtilen ve dağıtım sırasında sağlanan belgelerde ve/veya diğer malzemelerde yer alan yasal uyarıya yer vermemelidir.

3. Bu yazılımın özelliklerinin veya kullanımının bahsedildiği tüm reklam materyalleri aşağıdaki beyanı göstermelidir: "Bu ürün, Eric Young (eay@cryptsoft.com) tarafından yazılmış kriptografik yazılım içerir".

Kullanılan kitaplıktaki rutinler kriptografi ile ilgili değilse, "kriptografik" kelimesi çıkarılabilir:-).

4. Apps dizininden (uygulama kodu) Windows'a özgü herhangi bir koda (ya da türevine) yer verirsiniz, aşağıdaki beyanı bulundurulmalısınız: "Bu ürün, Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com) tarafından yazılmış yazılım içerir".

BU YAZILIM, ERIC YOUNG TARAFINDAN "OLDUĞU GİBİ" TEMİN EDİLMİŞ OLUP, TİCARETE ELVERİŞLİLİK VE BELİRLİ BİR AMACA UYGUNLUK İLE İLGİLİ ZİMNİ GARANTİLER DE DAHİL OLMAK ÜZERE, ANCAK BUNLARLA SINIRLI OLMAMAK KOŞULUYLA, HİÇBİR AÇIK VEYA DOLAYLI GARANTİ KAPSAMINDA YER ALMAZ. YAZAR VEYA DESTEKÇİLER, HİÇBİR KOŞULDA, HER NE ŞEKİLDE ORTAYA ÇIKARSA ÇIKSIN HİÇBİR DOĞRUDAN, DOLAYLI, TESADÜFİ, ÖZEL, ÖRNEK NİTELİĞİNDE VEYA SONUÇSAL HASARDAN (YEDEK MAL VE HİZMETLERİN SAĞLANMASI; KULLANIM, VERİ VEYA KAR KAYBI; İŞ KESİNTİLERİ DE DAHİL OLMAK ÜZERE, ANCAK BUNLARLA SINIRLI OLMAMAK KAYDIYLA) SORUMLU DEĞİLDİR VE BU TÜR BİR HASAR İHTİMALİ BELİRTİLMİŞ BİLE OLSA, BU YAZILIMIN KULLANIMINDAN KAYNAKLANAN BAĞLAYICILIK, KATI SORUMLULUK VEYA HAKSIZ FİİLDEN (İHMAL VE BENZERİ) DURUMLAR DA DAHİL OLMAK ÜZERE) SORUMLU TUTULAMAZ.

Bu kodun kamu kullanımına açık olan sürümü veya türevi ile ilgili lisans ve dağıtım şartları, değiştirilemez; örneğin, bu kod, gerçekten kopyalanamaz ve (GNU Kamu Lisansı da dâhil

olmak üzere] bir başka dağıtım lisansının kapsamına sokulamaz.

FREETYPE/FREETYPE2 YAZILIMI

Bu yazılım, FreeType Team'in eserine kısmen dayalıdır.

MIT Bildirimi

EXPAT

Telif Hakkı (c) 1998, 1999, 2000 Thai Open Source Software Center Ltd and Clark Cooper
Telif Hakkı (c) 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006 Expat maintainers.

JSONcpp Telif Hakkı (c) 2007-2010 Baptiste Lepilleur

yaml-cpp Telif Hakkı (c) 2008 Jesse Beder.

cJSON Telif Hakkı (c) 2009 Dave Gamble

GIFLIB Telif Hakkı (c) 1997 Eric S. Raymond

PyYAML Telif Hakkı (c) 2006 Kirill Simonov

Parson Telif Hakkı (c) 2012 - 2014 Krzysztof Gabis

Aşağıdaki koşullara tabi olmak suretiyle, bu yazılımın bir kopyasını ve ilgili dokümantasyon dosyalarını ("Yazılım") alan herkese, Yazılımın kopyalarını kullanma, kopyalama, değiştirme, birleştirme, yayınlama, dağıtma, altlisanslama ve/veya satma hakları da dâhil, ancak bunlarla sınırlı olmamak kaydıyla, hiçbir kısıtlama olmaksızın Yazılımın ticaretini yapmak için izin verilmiştir. Ayrıca, bu kişilere, Yazılımın temin edildiği kişilere de bu ticareti yapma hususunda müsaade etmesi için de izin verilmiştir.

Yazılımın tüm kopyalarında veya önemli bölümlerinde yukarıdaki telif hakkı bildirimi ile izin bildirimine yer verilecektir.

BU YAZILIM, TİCARETE ELVERİŞLİLİK, BELİRLİ BİR AMACA UYGUNLUK VE İHLAL DURUMUNUN OLMAMASI İLE İLGİLİ GARANTİLER DE DÂHİL OLMAK ÜZERE, ANCAK BUNLARLA SINIRLI OLMAMAK KOŞULUYLA, HİÇBİR AÇIK VEYA DOLAYLI GARANTİ BULUNMAKSIZIN, "OLDUĞU GİBİ" TEMİN EDİLMİŞTİR. YAZARLAR VEYA TELİF HAKKI SAHİPLERİ, HİÇBİR KOŞULDA, SÖZLEŞMEDEN, HAKSIZ MUAMELEDEN VEYA BAŞKA BİR ŞEKİLDE DOĞAN BİR DAVANIN KONUSU OLSUN VEYA OLMASIN, YAZILIMDAN/YAZILIMIN KULLANIMINDAN VEYA YAZILIMLA/YAZILIMIN KULLANIMIYLA BAĞLANTILI OLARAK VEYA YAZILIMLA İLGİLİ DİĞER TİCARİ İLİŞKİLERDEN VEYA BU İLİŞKİLERLE BAĞLANTILI OLARAK KAYNAKLANAN HİÇBİR HAK TALEBİNDEN, ZARARAN VEYA DİĞER YÜKÜMLÜLÜKLERDEN SORUMLU OLMAYACAKTIR.

CURL YAZILIMI

Telif Hakkı ve İzin Bildirimi. Telif Hakkı (c) 1996 - 2012, Daniel Stenberg, <daniel@haxx.se>. Tüm hakları saklıdır.

Bu yazılımın herhangi bir amaçla ücret karşılığında veya ücretsiz olarak kullanılması, kopyalanması, değiştirilmesi ve dağıtılması ile ilgili izin, yukarıdaki telif hakkı bildiriminin ve bu izin bildiriminin tüm kopyalarda görünmesi koşuluyla verilmektedir. BU YAZILIM, TİCARETE ELVERİŞLİLİK, BELİRLİ BİR AMACA UYGUNLUK VE ÜÇÜNCÜ TARAF HAKLARININ İHLAL EDİLMEMESİ İLE İLGİLİ GARANTİLER DE DAHİL OLMAK ÜZERE, ANCAK BUNLARLA SINIRLI OLMAMAK KOŞULUYLA, HİÇBİR AÇIK VEYA DOLAYLI GARANTİ BULUNMAKSIZIN, “OLDUĞU GİBİ” TEMİN EDİLMİŞTİR. YAZARLAR VEYA TELİF HAKKI SAHİPLERİ, HİÇBİR KOŞULDA, SÖZLEŞMEDEN, HAKSIZ MUAMELEDEN VEYA BAŞKA BİR ŞEKİLDE DOĞAN BİR DAVANIN KONUSU OLSUN VEYA OLMASIN, YAZILIMDAN/YAZILIMIN KULLANIMINDAN VEYA YAZILIMLA/YAZILIMIN KULLANIMIYLA BAĞLANTILI OLARAK VEYA YAZILIMLA İLGİLİ DİĞER TİCARİ İLİŞKİLERDEN VEYA BU İLİŞKİLERLE BAĞLANTILI OLARAK KAYNAKLANAN HİÇBİR HAK TALEBİNDEN, ZARARDAN VEYA DİĞER YÜKÜMLÜLÜKLERDEN SORUMLU OLMAYACAKTIR. Bu bildirimde belirtilmediği sürece, telif hakkı sahibinin adı, ilgili telif hakkı sahibinin önceden yazılı izni olmaksızın, bu Yazılımın satışı, kullanımı veya bu Yazılımla ilgili diğer iş ilişkilerini duyurmak veya başka bir şekilde tanıtmak için kullanılmayacaktır.

libc and jemalloc

4.4BSD ve 4.4BSD-Lite Sürümlerinde bulunan dokümantasyonun ve yazılımın tümü, Kaliforniya Üniversitesi, Mütevelli Heyeti tarafından telif hakkıyla korunmaktadır.

Telif Hakkı 1979, 1980, 1983, 1986, 1988, 1989, 1991, 1992, 1993, 1994 The Regents of the University of California.

Tüm hakları saklıdır.

Yazılımın kaynak biçiminde ya da ikili biçimde dağıtımına ve kullanımına, değişiklik yapılın veya yapılmasın, aşağıdaki koşulların karşılanması kaydıyla izin verilir:

Kaynak kodunun yeniden dağıtımı, yukarıda belirtilen telif hakkı bildirimini, burada belirtilen koşullar listesini ve aşağıda belirtilen yasal uyarıyı içermelidir.

İkili biçimde gerçekleştirilecek yeniden dağıtımlar, yukarıda belirtilen telif hakkı bildirimine, burada belirtilen koşullar listesine ve aşağıda belirtilen ve

dağıtım sırasında sağlanan belgelerde ve/veya diğer malzemelerde yer alan yasal uyarıya yer vermemelidir. Bu yazılımın özelliklerinin veya kullanımların bahsedildiği tüm reklam materyallerini aşağıdaki beyanı göstermemelidir: Bu ürün, Kaliforniya, Berkeley Üniversitesi ve destekçileri tarafından geliştirilen yazılım içerir. Üniversite'nin ve destekçilerinin adları, önceden yazılı izin alınmaksızın bu yazılımdan türetilen ürünlerin onaylanmasında veya tanıtılmasında kullanılmamalıdır.

BU YAZILIM, MÜTEVELLİ HEYETİ VE DESTEKÇİLER TARAFINDAN “OLDUĞU GİBİ” TEMİN EDİLMİŞ OLUP, TİCARETE ELVERİŞLİLİK VE BELİRLİ BİR AMACA UYGUNLUK İLE İLGİLİ ZİMNİ GARANTİLER DE DAHİL OLMAK ÜZERE, ANCAK BUNLARLA SINIRLI OLMAMAK KOŞULUYLA, HİÇBİR AÇIK VEYA DOLAYLI GARANTİ KAPSAMINDA YER ALMAZ. MÜTEVELLİ HEYETİ VEYA DESTEKÇİLER, HİÇBİR KOŞULDA, HER NE ŞEKİLDE ORTAYA ÇIKARSA ÇIKSIN HİÇBİR DOĞRUDAN, DOLAYLI, TESADÜFİ, ÖZEL, ÖRNEK NİTELİĞİNDE VEYA SONUÇSAL HASARDAN (YEDEK MAL VE HİZMETLERİN SAĞLANMASI; KULLANIM, VERİ VEYA KAR KAYBI; İŞ KESİNTİLERİ DE DAHİL OLMAK ÜZERE, ANCAK BUNLARLA SINIRLI OLMAMAK KAYDIYLA) SORUMLU DEĞİLDİR VE BU TÜR BİR HASAR İHTİMALİ BELİRTİLMİŞ BİLE OLSA, BU YAZILIMIN KULLANIMINDAN KAYNAKLANAN BAĞLAYICILIK, KATI SORUMLULUK VEYA HAKSIZ FİİLDEN (İHMAL VE BENZERİ DURUMLAR DA DAHİL OLMAK ÜZERE) SORUMLU TUTULAMAZ.

Elektrik ve Elektronik Mühendisleri Enstitüsü ile Bilgi İşlem Sistemlerine İlişkin Amerikan Ulusal Standartlar Komisyonu X3, dokümantasyonlarının bölümlerinin yeniden basılması hususunda tarafımıza izin vermiştir.

Aşağıdaki beyanda, “bu metin” ifadesi, sistemin dokümantasyonunun bölümlerine atıfta bulunmaktadır.

Bu metnin bölümleri, IEEE 1003.1-1988 Sayılı ve Bilgisayar Ortamlarına Yönelik Taşınabilir İşletim Sistem Arayüzü (POSIX) Başlıklı IEEE Standardından alınarak elektronik ortamda ikinci BSD Ağ Yazılımı Sürümünde yeniden basılmış ve çoğaltılmıştır - telif hakkı (C) 1988 Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc.'a aittir. Bu sürümler ile asıl IEEE Standardı arasında çelişki bulunması halinde, asıl IEEE Standardı amir doküman olacaktır.

Aşağıdaki beyanda, “Bu materyal” ifadesi, sistem dokümantasyonun bölümlerine atıfta bulunmaktadır. Bu materyal, Bilgi İşlem Sistemlerine İlişkin Amerikan Ulusal Standartlar Komisyonu X3'ten izin

alınarak çoğaltılmıştır. Computer and Business Equipment Manufacturers Association (CBEMA), 311 First St., NW, Suite 500, Washington, DC 20001-2178, C Programlama Dili üzerindeki geliştirme çalıştırması, X3J11 Teknik Komisyonu tarafından tamamlanmıştır.

Yazılımda ve dokümantasyonda yer alan görüşler ve çıkarımlar, yazarlara ait olup, Kaliforniya Üniversitesi, Müttevelli Heyeti'nin gerek açık, gerekse zımnı resmi politikalarını temsil edermişcesine yorumlanmamalıdır.

Big5 Font(DynaComware)

Ekran görüntüsünde kullanılan DynaFont, yalnızca DynaComware tarafından geliştirilmiştir.

icu(libic)

ICU Lisansı - ICU 1.8.1 ve üzeri

Telif Hakkı ve İzin Bildirimi

Telif hakkı (C) 1995-2012 International Business Machines Corporation and others

Tüm hakları saklıdır.

Yukarıdaki telif hakkı bildirim(ler)i ile bu izin bildiriminin Yazılımın tüm kopyalarında ve bütün destekleyici dokümantasyonda görünmesi koşuluyla, bu yazılımın bir kopyasını ve ilgili dokümantasyon dosyalarını ("Yazılım") alan herkese, Yazılımın kopyalarını kullanma, kopyalama, değiştirme, birleştirme, yayınlama, dağıtma ve/veya satma hakları da dâhil, ancak bunlarla sınırlı olmamak kaydıyla, hiçbir kısıtlama olmaksızın Yazılımın ticaretini yapmak için izin verilmiştir. Ayrıca, bu kişilere, Yazılımın temin edildiği kişilere de bu ticareti yapma hususunda müsaade etmesi için de izin verilmiştir.

BU YAZILIM, TİCARETE ELVERİŞLİLİK, BELİRLİ BİR AMACA UYGUNLUK VE ÜÇÜNCÜ TARAF HAKLARININ İHLAL EDİLMEMESİ İLE İLGİLİ GARANTİLER DE DÂHİL OLMAK ÜZERE, ANCAK BUNLARLA SINIRLI OLMAMAK KOŞULUYLA, HİÇBİR AÇIK VEYA DOLAYLI GARANTİ BULUNMAKSIZIN, "OLDUĞU GİBİ" TEMİN EDİLMİŞTİR. TELİF HAKKI SAHİBİ VEYA SAHİPLERİ, HİÇBİR KOŞULDA, SÖZLEŞMEDEN, İHMALDEN VEYA BAŞKA BİR HAKSIZ MUAMELEDEN DOĞAN BİR DAVANIN KONUSU OLSUN VEYA OLMASIN, YAZILIMIN KULLANIMINDAN VEYA PERFORMANSINDAN VEYA YAZILIMIN KULLANIMI VEYA PERFORMANSI İLE BAĞLANTILI OLARAK KAYNAKLANAN HİÇBİR HAK TALEBİNDEN VEYA ÖZEL, İNDİREKT VEYA DOLAYLI ZARARLAN VEYA KULLANIM, VERİ VEYA KÂR KAYBINDAN

KAYNAKLI DİĞER ZARARLARDAN SORUMLU OLMAYACAKTIR.

Bu bildirimde belirtilmediği sürece, telif hakkı sahibinin adı, ilgili telif hakkı sahibinin önceden yazılı izni olmaksızın, bu Yazılımın satışını, kullanımını veya bu Yazılımla ilgili diğer iş ilişkilerini duyurmak veya başka bir şekilde tanıtmak için kullanılmayacaktır.

Burada bahsi geçen tüm ticari markalar ile tescilli ticari markalar, ilgili şirketlere aittir.

dhcpcd

Telif Hakkı (c) 2004-2011 by Internet Systems Consortium, Inc. ("ISC")

Telif Hakkı (c) 1995-2003 by Internet Software Consortium

Bu yazılımın herhangi bir amaçla ücret karşılığında veya ücretsiz olarak kullanılması, kopyalanması, değiştirilmesi ve dağıtılması ile ilgili izin, yukarıdaki telif hakkı bildiriminin ve bu izin bildiriminin tüm kopyalarda görünmesi koşuluyla verilmektedir. BU YAZILIM, "OLDUĞU GİBİ" TEMİN EDİLMİŞTİR VE ISC, TİCARETE ELVERİŞLİLİK VE UYGUNLUK İLE İLGİLİ TÜM ZİMNİ GARANTİLER DE DÂHİL OLMAK ÜZERE BU YAZILIMA İLİŞKİN TÜM GARANTİLERDEN FERAGAT ETMEKTEDİR. ISC, HİÇBİR KOŞULDA, SÖZLEŞMEDEN, İHMALDEN VEYA BAŞKA BİR HAKSIZ MUAMELEDEN DOĞAN BİR DAVANIN KONUSU OLSUN VEYA OLMASIN, YAZILIMIN KULLANIMINDAN VEYA PERFORMANSINDAN VEYA YAZILIMIN KULLANIMI VEYA PERFORMANSI İLE BAĞLANTILI OLARAK KAYNAKLANAN HİÇBİR ÖZEL, İNDİREKT VEYA DOLAYLI ZARARLAN VEYA KULLANIM, VERİ VEYA KÂR KAYBINDAN KAYNAKLI DİĞER ZARARLARDAN SORUMLU OLMAYACAKTIR. Internet Systems Consortium, Inc.

950 Charter Street
Redwood City, CA 94063
info@isc.org
https://www.isc.org/

libevent

Libevent, yaygın bir biçimde 3 maddelik (veya "değiştirilmiş") BSD lisansı olarak da bilinen aşağıdaki lisans kapsamında kullanıma sunulmuştur:

Telif Hakkı (c) 2000-2007 Niels Provos

<provos@citi.umich.edu>

Telif Hakkı (c) 2007-2010 Niels Provos ve Nick Mathewson

Yazılımın kaynak biçiminde ya da ikili biçimde dağıtımına ve kullanımına, değişiklik yapılınsın veya

yapılmasını, aşağıdaki koşulların karşılanması kaydıyla izin verilir:

1. Kaynak kodunun yeniden dağıtımı, yukarıda belirtilen telif hakkı bildirimini, burada belirtilen koşullar listesini ve aşağıda belirtilen yasal uyarıyı içermelidir.
 2. İkili biçimde gerçekleştirilecek yeniden dağıtımlar, yukarıda belirtilen telif hakkı bildirimine, burada belirtilen koşullar listesine ve aşağıda belirtilen ve dağıtım sırasında sağlanan belgelerde ve/veya diğer malzemelerde yer alan yasal uyarıya yer vermemelidir.
 3. Yazarın adı, önceden yazılı izin alınmaksızın bu yazılımdan türetilen ürünlerin onaylanmasında veya tanıtılmasında kullanılmamalıdır.
- BU YAZILIM, YAZAR TARAFINDAN “OLDUĞU GİBİ” TEMİN EDİLMİŞ OLUP, TİCARETE ELVERİŞLİLİK VE BELİRLİ BİR AMACA UYGUNLUK İLE İLGİLİ ZİMNİ GARANTİLER DE DAHİL OLMAK ÜZERE, ANCAK BUNLARLA SINIRLI OLMAMAK KOŞULUYLA, HİÇBİR AÇIK VEYA DOLAYLI GARANTİ KAPSAMINDA YER ALMAZ. YAZAR, HİÇBİR KOŞULDA, HER NE ŞEKİLDE ORTAYA ÇIKARSA ÇIKSIN HİÇBİR DOĞRUDAN, DOLAYLI, TESADÜFİ, ÖZEL, ÖRNEK NİTELİĞİNDE VEYA SONUÇSAL HASARDAN (YEDEK MAL VE HİZMETLERİN SAĞLANMASI; KULLANIM, VERİ VEYA KAR KAYBI; İŞ KESİNTİLERİ DE DAHİL OLMAK ÜZERE, ANCAK BUNLARLA SINIRLI OLMAMAK KAYDIYLA) SORUMLU DEĞİLDİR VE BU TÜR BİR HASAR İHTİMALİ BELİRTİLMİŞ BİLE OLSA, BU YAZILIMIN KULLANIMINDAN KAYNAKLANAN BAĞLAYICILIK, KATI SORUMLULUK VEYA HAKSIZ FİLDEN (İHMAL VE BENZERİ DURUMLAR DA DAHİL OLMAK ÜZERE) SORUMLU TUTULAMAZ.

Libevent’in bölümleri, başkalarının yarattığı eserlere dayalı olup, aynı zamanda yukarıda bahsi geçen üç maddelik BSD lisansı kapsamında kullanıma sunulmuştur. Telif hakkı bildirimleri, ilgili kaynak dosyalarında mevcuttur; lisans, yukarıda belirtildiği gibidir.

Liste, aşağıdaki gibidir:

log.c:

Telif Hakkı (c) 2000 Dug Song

<dugsong@monkey.org>

Telif Hakkı (c) 1993 The Regents of the University of California.

strncpy.c:

Telif Hakkı (c) 1998 Todd C. Miller

<Todd.Miller@courtesan.com>

win32select.c:

Telif Hakkı (c) 2003 Michael A. Davis

<mike@datanerds.net>

evport.c:

Telif Hakkı (c) 2007 Sun Microsystems
ht-internal.h:

Telif Hakkı (c) 2002 Christopher Clark
minheap-internal.h:

Telif Hakkı (c) 2006 Maxim Yegorushkin
<maxim.yegorushkin@gmail.com>

arc4module, bazen “OpenBSD” lisansı adı da verilen aşağıdaki lisans kapsamında mevcuttur:

Telif Hakkı (c) 1996, David Mazieres
<dm@uun.org>

Telif Hakkı (c) 2008, Damien Miller
<djm@openbsd.org>

Bu yazılımın herhangi bir amaçla ücret karşılığında veya ücretsiz olarak kullanılması, kopyalanması, değiştirilmesi ve dağıtılması ile ilgili izin, yukarıdaki telif hakkı bildirimimin ve bu izin bildirimimin tüm kopyalarda görünmesi koşuluyla verilmektedir. BU YAZILIM, “OLDUĞU GİBİ” TEMİN EDİLMİŞTİR VE YAZAR, TİCARETE ELVERİŞLİLİK VE UYGUNLUK İLE İLGİLİ TÜM ZİMNİ GARANTİLER DE DAHİL OLMAK ÜZERE BU YAZILIMA İLİŞKİN TÜM GARANTİLERDEN FERAGAT ETMEKTEDİR. YAZAR, HİÇBİR KOŞULDA, SÖZLEŞMEDEN, İHMALDEN VEYA BAŞKA BİR HAKSIZ MUAMELEDEN DOĞAN BİR DAVANIN KONUSU OLSUN VEYA OLMASIN, YAZILIMIN KULLANIMINDAN VEYA PERFORMANSINDAN VEYA YAZILIMIN KULLANIMI VEYA PERFORMANSI İLE BAĞLANTILI OLARAK KAYNAKLANAN HİÇBİR ÖZEL, İNDİREKT VEYA DOLAYLI ZARARDAN VEYA KULLANIM, VERİ VEYA KÂR KAYBINDAN KAYNAKLI DİĞER ZARARLARDAN SORUMLU OLMAYACAKTIR.

boost

Boost Software Lisansı - Sürüm 1.0 - 17 Ağustos 2003

Tüm aşağıdaki hususlara tabi olmak suretiyle, bu yazılımın bir kopyasını ve işbu Lisansın kapsamındaki ilgili dokümantasyon dosyalarını (“Yazılım”) alan herkese veya kuruluşa, Yazılımı kullanmak, çoğaltmak, görüntülemek, dağıtmak, yürütmek ve aktarmak ve Yazılımın türevi olan eserleri hazırlamak ve de Yazılımın temin edildiği üçüncü şahıslara bunları yapma hususunda müsaade etmek için izin verilmiştir:

Yukarıda bahsi geçen lisans verme, bu kısıtlama veya aşağıdaki feragatname de dâhil olmak üzere, Yazılımdaki telif hakkı bildirimleri ile bu beyanın tümü, Yazılımın tüm kopyalarında tamamen veya kısmen ve de Yazılımdan türetilmiş tüm eserlerde belirtilmelidir. Bunun için söz konusu kopyaların veya türev eserlerin yalnızca kaynak dil işlemcisiyle

yaratılmış makine tarafından yürütülebilir nesne kodu biçiminde olmaması koşulu aranacaktır. BU YAZILIM, TİCARETE ELVERİŞLİLİK, BELİRLİ BİR AMACA UYGUNLUK, MÜLKİYET HAKKI VE İHLAL DURUMUNUN OLMAMASI İLE İLGİLİ GARANTİLER DE DAHİL OLMAK ÜZERE, ANCAK BUNLARLA SINIRLI OLMAMAK KOŞULUYLA, HİÇBİR AÇIK VEYA DOLAYLI GARANTİ BULUNMAKSIZIN, “OLDUĞU GİBİ” TEMİN EDİLMİŞTİR. TELİF HAKKI SAHİPLERİ VEYA YAZILIMIN DAĞITIMINI YAPAN KİMSE, HİÇBİR KOŞULDA, SÖZLEŞMEDEN, HAKSIZ MUAMELEDEN VEYA BAŞKA BİR ŞEKİLDE DOĞAN BİR DAVANIN KONUSU OLSUN VEYA OLMASIN, YAZILIMDAN/YAZILIMIN KULLANIMINDAN VEYA YAZILIMLA/YAZILIMIN KULLANIMIYLA BAĞLANTILI OLARAK VEYA YAZILIMLA İLGİLİ DİĞER TİCARİ İLİŞKİLERDEN VEYA BU İLİŞKİLERLE BAĞLANTILI OLARAK KAYNAKLANAN HİÇBİR ZARARDAN VEYA DİĞER YÜKÜMLÜLÜKLERDEN SORUMLU OLMAYACAKTIR.

ppp

Telif Hakları:

Kodun tamamı, özgürce kullanılabilir ve yeniden dağıtılabilir. Aynı kaynak dosyalarının kendilerine ait telif hakkı ve izin bildirimleri bulunmaktadır. Pppd, pppstats ve pppdump, BSD biçiminde bildirimlerin kapsamındadır. pppd eklentilerinin bazıları, GPL kapsamındadır. Chat, kamu malıdır.

ntp

Telif Hakkı (c) University of Delaware 1992-2012. Yukarıdaki telif hakkı bildiriminin tüm kopyalarda görünmesi ve hem telif hakkı bildiriminin, hem de bu izin bildiriminin destekleyici dokümantasyonda görünmesi ve de Delaware Üniversitesi'nin adının, önceden yazılı özel olmaksızın yazılımın duyurulması veya tanıtılması için kullanılmaması koşuluyla, bu yazılımın ve yazılımın dokümantasyonunun herhangi bir amaçla ücret karşılığında veya ücretsiz olarak kullanılması, kopyalanması, değiştirilmesi ve dağıtılması için izin verilmektedir. Delaware Üniversitesi, bu yazılımın herhangi bir amaca uygunluğu hakkında hiçbir beyanda bulunmamaktadır. Yazılım, açık veya zimni garanti bulunmaksızın “olduğu gibi” temin edilmiştir.

libcap

Açık bir biçimde aksi belirtilmediği sürece, aşağıdaki metinde libcap'ın bu sürümünün içeriğinin

kullanılabileceği ve dağıtılabileceği lisanslı koşullar açıklanmaktadır:

Yazılımın libcap'ın kaynak biçiminde ya da ikili biçiminde dağıtımına ve kullanımına, değişiklik yapılması veya yapılmasın, aşağıdaki koşulların karşılanması kaydıyla izin verilir:

1. Kaynak kodunun yeniden dağıtımları, garanti reddi de dahil olmak üzere, mevcut tüm telif hakkı bildirimlerini ve izin bildiriminin tümünü içermelidir.

2. İkili biçimde gerçekleştirilecek yeniden dağıtımlar, tüm önceki ve mevcut telif hakkı bildirimlerine, burada belirtilen koşullar listesine ve aşağıda belirtilen ve dağıtım sırasında sağlanan belgelerde ve/veya diğer malzemelerde yer alan yasal uyarıya yer vermemelidir.

3. Yazarların adı, önceden özel yazılı izinleri alınmaksızın bu yazılımdan türetilen ürünlerin onaylanmasında veya tanıtılmasında kullanılmamalıdır.

ALTERNATİF OLARAK, yukarıdaki kısıtlamalar YERİNE GNU Genel Kamu Lisansı'nın hükümlerinin zorunlu olduğu GNU Genel Kamu Lisansı'nın hüküm ve koşulları kapsamında dağıtılabılır. (Bu madde, GNU Genel Kamu Lisansı ile BSD biçimindeki telif hakkında yer alan kısıtlamalar arasındaki muhtemel uyumsuzluk nedeniyle gereklidir).

BU YAZILIM, “OLDUĞU GİBİ” TEMİN EDİLMİŞ OLUP, TİCARETE ELVERİŞLİLİK VE BELİRLİ BİR AMACA UYGUNLUK İLE İLGİLİ ZİMNİ GARANTİLER DE DAHİL OLMAK ÜZERE, ANCAK BUNLARLA SINIRLI OLMAMAK KOŞULUYLA, HİÇBİR AÇIK VEYA DOLAYLI GARANTİ KAPSAMINDA YER ALMAZ. YAZAR(LAR), HİÇBİR KOŞULDA, HER NE ŞEKİLDE ORTAYA ÇIKARSA ÇIKSIN HİÇBİR DOĞRUDAN, DOLAYLI, TESADÜFİ, ÖZEL, ÖRNEK NİTELİĞİNDE VEYA SONUÇSAL HASARDAN (YEDEK MAL VE HİZMETLERİN SAĞLANMASI; KULLANIM, VERİ VEYA KAR KAYBI; İŞ KESİNTİLERİ DE DAHİL OLMAK ÜZERE, ANCAK BUNLARLA SINIRLI OLMAMAK KAYDIYLA) SORUMLU DEĞİLDİR VE BU TÜR BİR HASAR İHTİMALİ BELİRTİLMİŞ BİLE OLSA, BU YAZILIMIN KULLANIMINDAN KAYNAKLANAN BAĞLAYICILIK, KATI SORUMLULUK VEYA HAKSIZ FİİLDEN (İHMAL VE BENZERİ DURUMLAR DA DAHİL OLMAK ÜZERE) SORUMLU TUTULAMAZ.

Python®

Python®, Python Software Foundation'ın tescilli ticari markasıdır.

lighttpd

Telif Hakkı (c) 2004, Jan Kneschke, incremental Tüm Hakları Saklıdır.

Yazılımın kaynak biçiminde ya da ikili biçimde dağıtımına ve kullanımına, değişiklik yapılması veya yapılmasını, aşağıdaki koşulların karşılanması kaydıyla izin verilir:

- Kaynak kodunun yeniden dağıtımı, yukarıda belirtilen telif hakkı bildirimini, burada belirtilen koşullar listesini ve aşağıda belirtilen yasal uyarıyı içermelidir.
- İkili biçimde gerçekleştirilecek yeniden dağıtımlar, yukarıda belirtilen telif hakkı bildirimine, burada belirtilen koşullar listesine ve aşağıda belirtilen ve dağıtım sırasında sağlanan belgelerde ve/veya diğer malzemelerde yer alan yasal uyarıya yer vermemelidir.
- ‘incremental’ adı ile destekçilerinin adları, önceden yazılı izin alınmaksızın bu yazılımdan türetilen ürünlerin onaylanmasında veya tanıtılmasında kullanılmamalıdır.

BU YAZILIM, TELİF HAKKI SAHİPLERİ VE DESTEKÇİLER TARAFINDAN “OLDUĞU GİBİ” TEMİN EDİLMİŞ OLUP, TİCARETE ELVERİŞLİLİK VE BELİRLİ BİR AMACA UYGUNLUK İLE İLGİLİ ZİMNİ GARANTİLER DE DAHİL OLMAK ÜZERE, ANCAK BUNLARLA SINIRLI OLMAMAK KOŞULUYLA, HİÇBİR AÇIK VEYA DOLAYLI GARANTİ KAPSAMINDA YER ALMAZ. TELİF HAKKI SAHİBİ VEYA DESTEKÇİLER, HİÇBİR KOŞULDA, HER NE ŞEKİLDE ORTAYA ÇIKARSA ÇIKSIN HİÇBİR DOĞRUDAN, DOLAYLI, TESADÜFİ, ÖZEL, ÖRNEK NİTELİĞİNDE VEYA SONUÇSAL HASARDAN (YEDEK MAL VE HİZMETLERİN SAĞLANMASI; KULLANIM, VERİ VEYA KAR KAYBI; İŞ KESİNTİLERİ DE DAHİL OLMAK ÜZERE, ANCAK BUNLARLA SINIRLI OLMAMAK KAYDIYLA) SORUMLU DEĞİLDİR VE BU TÜR BİR HASAR İHTİMALİ BELİRTİLMİŞ BİLE OLSA, BU YAZILIMIN KULLANIMINDAN KAYNAKLANAN BAĞLAYICILIK, KATI SORUMLULUK VEYA HAKSIZ FİİLDEN (İHMAL VE BENZERİ) DURUMLAR DA DAHİL OLMAK ÜZERE) SORUMLU TUTULAMAZ.

pcrc

PCRE LİSANSI

PCRE, sözdizimi ile semantiği Perl 5 dilinin sözdizimi ve semantiği mümkün olduğunca benzer olan kurallı ifadeleri desteklemeye yönelik fonksiyon kitaplığıdır.

PCRE’nin 8’inci sürümü, aşağıda belirtildiği üzere, “BSD” lisansının hüküm ve koşulları kapsamında

dağıtılmaktadır. “doc” dizininde verilen PCRE ile ilgili dokümantasyon, yazılımın kendisi ile ilgili aynı hüküm ve koşullarda kapsamında dağıtılmaktadır. Temel kitaplık fonksiyonları, C dilinde yazılmış olup bağımsızdır. Ayrıca dağıtım C++ örtü fonksiyonları seti de dâhil edilmiştir.

TEMEL KİTAPLIK FONKSİYONLARI

Yazan: Philip Hazel
Yerel e-posta bölümü: ph10
E-posta alanı: cam.ac.uk
University of Cambridge Computing Service,
Cambridge, England.
Tüm Hakkı (c) 1997-2010 University of Cambridge
Tüm hakları saklıdır.

THE C++ WRAPPER FUNCTIONS

Destekçi: Google Inc.
Telif Hakkı (c) 2007-2010, Google Inc. Tüm hakları saklıdır.

“BSD” LİSANSI

Yazılımın kaynak biçiminde ya da ikili biçimde dağıtımına ve kullanımına, değişiklik yapılması veya yapılmasını, aşağıdaki koşulların karşılanması kaydıyla izin verilir:

- * Kaynak kodunun yeniden dağıtımı, yukarıda belirtilen telif hakkı bildirimini, burada belirtilen koşullar listesini ve aşağıda belirtilen yasal uyarıyı içermelidir.
- * İkili biçimde gerçekleştirilecek yeniden dağıtımlar, yukarıda belirtilen telif hakkı bildirimine, burada belirtilen koşullar listesine ve aşağıda belirtilen ve dağıtım sırasında sağlanan belgelerde ve/veya diğer malzemelerde yer alan yasal uyarıya yer vermemelidir.
- * Cambridge Üniversitesi’nin ve Google Inc.’in adları ile destekçilerinin adları, önceden yazılı izin alınmaksızın bu yazılımdan türetilen ürünlerin onaylanmasında veya tanıtılmasında kullanılmamalıdır.

BU YAZILIM, TELİF HAKKI SAHİPLERİ VE DESTEKÇİLER TARAFINDAN “OLDUĞU GİBİ” TEMİN EDİLMİŞ OLUP, TİCARETE ELVERİŞLİLİK VE BELİRLİ BİR AMACA UYGUNLUK İLE İLGİLİ ZİMNİ GARANTİLER DE DAHİL OLMAK ÜZERE, ANCAK BUNLARLA SINIRLI OLMAMAK KOŞULUYLA, HİÇBİR AÇIK VEYA DOLAYLI GARANTİ KAPSAMINDA YER ALMAZ. TELİF HAKKI SAHİBİ VEYA DESTEKÇİLER, HİÇBİR KOŞULDA, HER NE ŞEKİLDE ORTAYA ÇIKARSA ÇIKSIN HİÇBİR DOĞRUDAN, DOLAYLI, TESADÜFİ, ÖZEL, ÖRNEK NİTELİĞİNDE VEYA SONUÇSAL HASARDAN (YEDEK MAL VE HİZMETLERİN

SAĞLANMASI; KULLANIM, VERİ VEYA KAR
KAYBI; İŞ KESİNTİLERİ DE DÂHİL OLMAK
ÜZERE, ANCAK BUNLARLA SINIRLI
OLMAMAK KAYDIYLA) SORUMLU DEĞİLDİR
VE BU TÜR BİR HASAR İHTİMALİ
BELİRTİLMİŞ BİLE OLSA, BU YAZILIMIN
KULLANIMINDAN KAYNAKLANAN
BAĞLAYICILIK, KATI SORUMLULUK VEYA
HAKSIZ FİİLDEN (İHMAL VE BENZERİ
DURUMLAR DA DÂHİL OLMAK ÜZERE)
SORUMLU TUTULAMAZ.

Son

Dizin

Sayılar

3D gözlükler	
3D gözlüklerin iletişim mesafesi	16
3D gözlüklerin kullanımı	16
3D Settings	
2D-3D Display Sel. (Select)	36
3D Brightness	36
3D Depth Adjust	37
3D Format	36
Simulated 3D Effect	37
3D video	16

A

Advanced Iris	26
Anamorphic Lens	39
Aspect	
1.85:1 Zoom	19, 33
2.35:1 Zoom	19, 33
Normal	20, 33
Squeeze	20, 33
Stretch	21, 33
V Stretch	20, 33
Auto Calibration	31

B

Blanking	33
Boyutlar	69
Brightness	27

C

Calib. Preset	
Bright Cinema	25
Bright TV	25
Cinema Film 1	25
Cinema Film 2	25
Game	25
Photo	25
Reference	25
TV	25
User	25
Cinema Black Pro	26
Clear White	29
Color	27
Color Correction	29
Color Space	30
Color Temp. (Temperature)	27
Contrast	27

Contrast Enhancer	26
-------------------------	----

D

Dynamic Range	37
---------------------	----

E

Expert Setting	28
----------------------	----

F

Film Mode	28
-----------------	----

G

Gamma Correction	28
Giriş sinyalleri ve ayarlanabilir/ayar öğeleri	59
Gücü açma	8
Gücün kapatılması	15

H

HDR	29
High Altitude Mode	34
Hue	27

I

Image Flip	39
Input Lag Reduction	30
IR Receiver	39

K

Konnektörler	4
Kontrol paneli	5
Kumandaların yeri	
Arka/Sol taraf/Alt	5
Ön/Sağ taraf	4

L

Lambanın değiştirilmesi	52
Lamp Control	26
Lamp Setting	35
Lamp Timer	42
LAN konnektörü	4, 43
Language	34
Lens Control	39

M

Menu Position	34
Menüsü	
Advanced Picture	31

Function	36
Information	42
Installation	39
Operation	23
Picture	25
Screen	32
Setup	34
Mercek ayarlama penceresi	12
Mesajlar	
İkaz	50
Uyarı	50
Motionflow	27
MPEG NR (MPEG Noise Reduction)	28

N

Network Management	35
Network Setting	41
NR (Noise Reduction)	28

O

Öğelerin sıfırlanması	24
Önayar bellek sayısı	42
Önayar modu	
BRT CINE	22
BRT TV	22
CINEMA FILM 1	22
CINEMA FILM 2	22
GAME	22
PHOTO	22
REF	22
TV	22
USER	22
Önayar sinyalleri	57

P

Panel Alignment	40
Picture Position	
Picture Position	32
Resim konumunu kullanma	17
Power Saving	35

R

Reality Creation	26
Remote Start	34
Reset	25
Resmin konumunun ayarlanması	8
Resmin yansıtılması	15

S

Settings Lock	37
---------------------	----

Sharpness	28
Signal type	42
Smooth Gradation	28
Software Version	42
Sorun giderme	46
Status	34

T

Teknik	56
Teknik özellikler	56
Temizlik	55
Test Pattern	37
Trigger Select	39

U

Uyarı göstergeleri	4, 49
Uyumlu 3D sinyaller	60
Uzaktan kumanda	6
Uzaktan kumanda alıcısı	4, 5

V

Video cihazına veya bilgisayara bağlantı yapılması	13
---	----

X

x.v.Color	29, 51
-----------------	--------

Y

Yansıtma uzaklığı	66, 67, 68
Yansıtma uzaklığı ve mercek kaydırma aralığı	65
Yazılımın güncellenmesi	51

Ticari marka bilgisi

- “PlayStation”, Sony Computer Entertainment Inc.’nin tescilli markasıdır.
- HDMI ve HDMI High-Definition Multimedia Interface terimleri ve HDMI Logosu, HDMI Licensing LLC’nin Birleşik Devletler’de ve diğer ülkelerde ticari markaları ya da tescilli ticari markalarıdır.
- “Blu-ray” ve “Blu-ray Disc” Blu-ray Disc Association’ın ticari markalarıdır.

.....
Bu projektör, DeepColor’ı, x.v.Color’ı, LipSync’i, bilgisayar giriş sinyalini, HDMI standartlarında 3D sinyali ve 4K sinyali destekler. Aynı zamanda HDCP.

