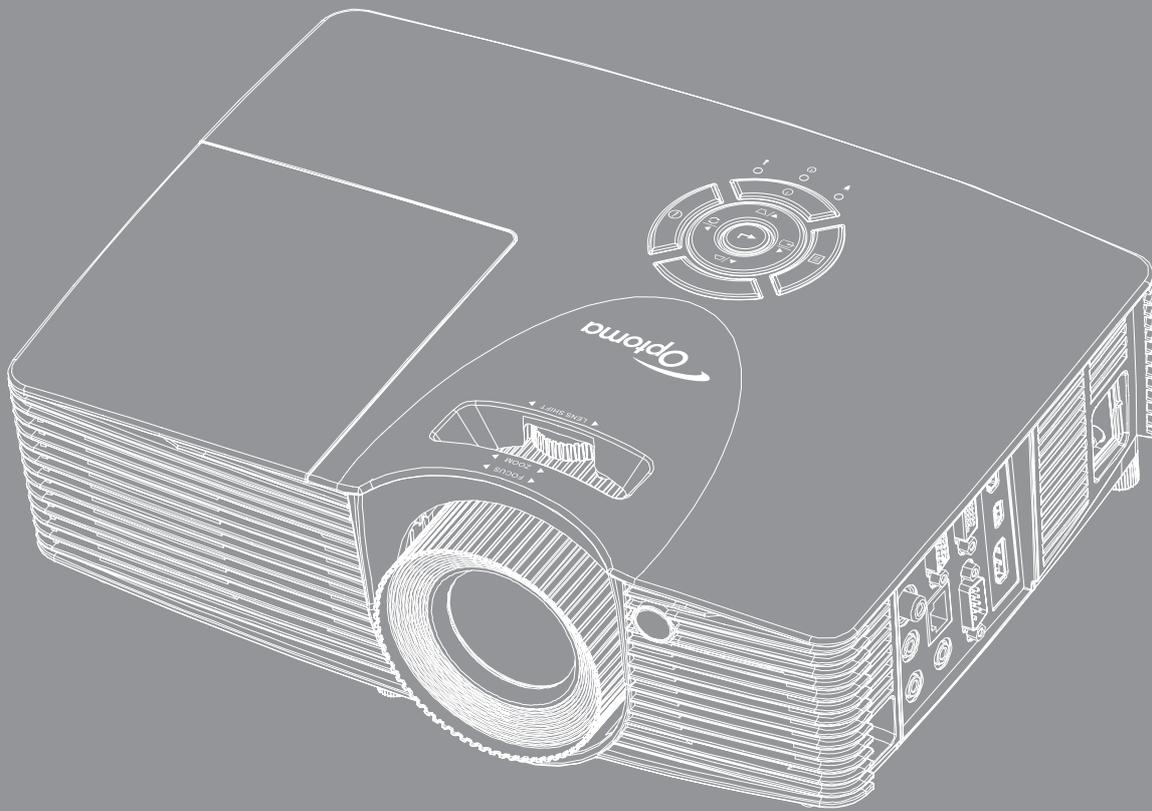


Proyektor DLP®



DAFTAR ISI

KESELAMATAN	4
<i>Petunjuk Keselamatan Penting</i>	<i>4</i>
<i>Informasi Keselamatan 3D</i>	<i>5</i>
<i>Hak cipta.....</i>	<i>6</i>
<i>Pelepasan tanggung jawab hukum</i>	<i>6</i>
<i>Pengenalan Hak Cipta.....</i>	<i>6</i>
<i>FCC.....</i>	<i>7</i>
<i>Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara EU.....</i>	<i>7</i>
<i>WEEE.....</i>	<i>7</i>
PENDAHULUAN.....	8
<i>Ikhtisar Paket.....</i>	<i>8</i>
<i>Aksesori Standar</i>	<i>8</i>
<i>Aksesori Tambahan.....</i>	<i>8</i>
<i>Ikhtisar Produk.....</i>	<i>9</i>
<i>Sambungan</i>	<i>10</i>
<i>Keypad</i>	<i>11</i>
<i>Remote control.....</i>	<i>12</i>
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN	13
<i>Memasang proyektor.....</i>	<i>13</i>
<i>Menyambungkan sumber ke proyektor</i>	<i>14</i>
<i>Mengatur Proyeksi Gambar.....</i>	<i>15</i>
<i>Persiapan remote</i>	<i>16</i>
MENGGUNAKAN PROYEKTOR.....	18
<i>Menghidupkan/mematikan proyektor</i>	<i>18</i>
<i>Memilih sumber input</i>	<i>19</i>
<i>Fitur dan navigasi menu</i>	<i>20</i>
<i>Pohon Menu OSD</i>	<i>21</i>
<i>Menampilkan menu pengaturan gambar.....</i>	<i>29</i>
<i>Menu Layar 3D.....</i>	<i>31</i>
<i>Menampilkan menu rasio aspek.....</i>	<i>32</i>
<i>Menampilkan menu sembunyikan tepi</i>	<i>37</i>
<i>Menampilkan menu perbesaran.....</i>	<i>37</i>
<i>Menampilkan menu pergeseran gambar.....</i>	<i>37</i>
<i>Menampilkan menu sudut</i>	<i>38</i>
<i>Menu Audio Tidak Aktif.....</i>	<i>38</i>
<i>Menu volume audio</i>	<i>38</i>
<i>Menu masukan audio</i>	<i>38</i>
<i>Menu Audio out (Siaga).....</i>	<i>38</i>

<i>Konfigurasi menu proyeksi</i>	38
<i>Konfigurasi menu tipe layar</i>	38
<i>Konfigurasi menu pengaturan lampu</i>	38
<i>Konfigurasi menu pengaturan filter</i>	39
<i>Konfigurasi menu pengaturan daya</i>	39
<i>Konfigurasi menu keamanan</i>	40
<i>Konfigurasi menu pengaturan link HDMI</i>	40
<i>Konfigurasi menu tes corak</i>	41
<i>Konfigurasi menu pengaturan pengendali jarak jauh</i>	41
<i>Konfigurasi menu ID proyektor</i>	41
<i>Konfigurasi menu pilihan</i>	41
<i>Konfigurasi seting ulang semua menu</i>	42
<i>Menu LAN jaringan</i>	43
<i>Menu kontrol jaringan</i>	44
<i>Menu pengaturan kontrol jaringan konfigurasi</i>	45
<i>Menu info</i>	50
<i>Pengaturan 3D</i>	51

PEMELIHARAAN..... 52

<i>Mengganti lampu</i>	52
<i>Mengganti lampu (lanjutan)</i>	53
<i>Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu</i>	54

INFORMASI LAINNYA..... 55

<i>Resolusi kompatibel</i>	55
<i>Ukuran gambar dan jarak proyeksi</i>	56
<i>Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon</i>	61
<i>Kode remote IR</i>	62
<i>Menggunakan tombol Informasi</i>	64
<i>Mengatasi Masalah</i>	64
<i>Indikator Peringatan</i>	66
<i>Spesifikasi</i>	68
<i>Kantor Optoma Global</i>	70

KESELAMATAN

	Lampu yang berkedip dengan tanda panah di dalam di segitiga sama sisi ditujukan untuk memberitahu pengguna tentang adanya "voltase berbahaya" yang tidak diisolasi di dalam produk yang cukup tinggi untuk dapat menyebabkan risiko kejutan listrik bagi seseorang.
	Tanda seru di dalam segitiga sama sisi ditujukan untuk memberi tahu pengguna tentang adanya petunjuk pengoperasian dan pemeliharaan (servis) yang penting di dalam literatur yang disertakan bersama perangkat.

Ikuti semua peringatan, tindakan pencegahan dan pemeliharaan yang disarankan di dalam panduan bagi pengguna ini.

Petunjuk Keselamatan Penting

- Jangan halangi saluran ventilasi apa pun. Untuk memastikan pengoperasian proyektor yang benar dan melindunginya dari panas yang terlalu tinggi, disarankan untuk memasang proyektor di tempat yang ventilasinya tidak terhalang. Misalnya, jangan letakkan proyektor di meja kecil yang penuh barang, sofa, kasur, dll. Jangan letakkan proyektor di dalam wadah, seperti rak buku atau kabinet yang membatasi aliran udara.
- Untuk mengurangi risiko kebakaran dan/atau sengatan listrik, jangan biarkan proyektor terkena hujan atau lembab. Jangan pasang di dekat sumber panas seperti radiator, alat pemanas, kompor atau perangkat lainnya seperti amplifier yang menghasilkan panas.
- Jangan biarkan benda atau cairan apa pun masuk ke proyektor. Benda tersebut dapat menyentuh titik tegangan berbahaya dan merusak komponen yang dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Jangan gunakan unit dalam kondisi berikut:
 - Di lingkungan yang terlalu panas, dingin, atau lembab.
 - (i) Pastikan bahwa suhu ruangan di sekitarnya berada dalam kisaran 5°C ~ 40°C
 - (ii) Kelembaban relatif 10% ~ 85%
 - Di wilayah yang banyak terkena debu dan kotoran.
 - Di dekat perangkat yang menghasilkan medan magnet kuat.
 - Di bawah sinar matahari langsung.
- Jangan gunakan proyektor di lingkungan yang mudah memicu gas terbakar atau meledak. Lampu di bagian dalam proyektor akan menjadi sangat panas selama pengoperasian berlangsung dan gas mungkin akan tersulut yang dapat mengakibatkan kebakaran.
- Jangan gunakan alat jika rusak secara fisik atau disalahgunakan. Kerusakan fisik/ penyalahgunaan termasuk (namun tidak terbatas pada):
 - Unit terjatuh.
 - Kabel atau konektor catu daya rusak.
 - Cairan tumpah ke proyektor.
 - Proyektor terkena hujan atau lembab.
 - Sesuatu jatuh ke proyektor atau ada komponen yang lepas di dalamnya.
- Jangan letakkan proyektor pada permukaan yang tidak rata. Proyektor dapat terjatuh yang mengakibatkan kerusakan pada proyektor maupun cedera fisik.
- Jangan halangi cahaya dari lensa proyektor selama pengoperasian berlangsung. Lampu akan membuat objek tersebut panas dan mungkin meleleh, sehingga mengakibatkan luka bakar atau kebakaran.
- Jangan buka atau bongkar proyektor karena tindakan ini dapat menyebabkan sengatan listrik.
- Jangan coba perbaiki unit sendiri. Membuka atau melepas penutup dapat menyebabkan Anda terkena tegangan berbahaya atau bahaya lainnya. Hubungi Optoma sebelum membawa unit untuk diperbaiki.
- Lihat tanda terkait keselamatan pada penutup proyektor.
- Unit hanya boleh diperbaiki oleh petugas servis resmi.

- Hanya gunakan pelengkap/ aksesoris yang ditentukan oleh produsen.
- Jangan tatap lensa proyektor secara langsung selama pengoperasian. Cahaya yang terang dapat merusak mata Anda.
- Saat mengganti lampu, biarkan unit dingin terlebih dulu. Ikuti petunjuk yang dijelaskan pada halaman 53-54.
- Proyektor akan mendeteksi masa pakai lampu. Pastikan untuk mengganti lampu bila alat menampilkan pesan peringatan.
- Atur ulang fungsi “Seting Ulang Lampu” dari menu tampilan di layar Konfigurasi | Pengaturan Lampu setelah mengganti modul lampu (lihat halaman 38).
- Saat mematikan proyektor, pastikan siklus pendinginan telah selesai sebelum melepaskan kabel daya. Berikan waktu 90 detik untuk mendinginkan proyektor.
- Bila masa pakai lampu akan segera berakhir, pesan “Umur lampu melewati batas.” akan ditampilkan di layar. Hubungi dealer atau pusat servis setempat untuk segera mengganti lampu.
- Matikan alat dan lepas konektor daya dari stopkontak AC sebelum membersihkan produk.
- Gunakan kain kering yang lembut dibasahi dengan deterjen lembut untuk membersihkan housing layar. Jangan gunakan pembersih, lilin, atau larutan abrasif untuk membersihkan unit.
- Lepas konektor daya dari stopkontak AC jika produk tidak akan digunakan dalam jangka waktu lama.

Catatan: *Bila masa pakai lampu berakhir, proyektor tidak dapat dihidupkan sebelum modul lampu diganti. Untuk mengganti lampu, ikuti prosedur yang dijelaskan dalam bagian “Mengganti Lampu” pada halaman 53-54.*

- *Jangan letakkan proyektor di tempat yang mungkin akan terkena getaran atau guncangan.*
- *Jangan sentuh lensa dengan tangan kosong*
- *Keluarkan baterai dari remote control sebelum proyektor disimpan. Jika baterai tidak dikeluarkan dari remote dalam waktu lama, baterai dapat bocor.*
- *Jangan gunakan atau simpan proyektor di tempat yang mungkin terdapat asap dari minyak atau rokok karena berdampak buruk terhadap kualitas performa proyektor.*
- *Ikuti pemasangan orientasi proyektor yang benar karena pemasangan nonstandar dapat mempengaruhi performa proyektor.*
- *Gunakan kabel ekstensi dan atau pelindung lonjakan listrik karena terputusnya aliran daya dan pemadaman listrik dapat MERUSAK perangkat.*

Informasi Keselamatan 3D

Ikuti semua saran peringatan dan tindakan pencegahan sebelum Anda atau anak Anda menggunakan fungsi 3D.

Peringatan

Anak-anak dan remaja mungkin lebih rentan terhadap masalah kesehatan yang terkait dengan tampilan 3D dan harus diawasi lebih dekat saat menonton gambar ini.

Peringatan Epilepsi Fotosensitif dan Risiko Kesehatan Lainnya

- Beberapa pengguna mungkin mengalami serangan epilepsi atau stroke saat melihat gambar berkedip tertentu atau lampu yang terkandung dalam gambar Proyektor maupun video game. Jika Anda menderita, atau memiliki riwayat epilepsi atau stroke di keluarga Anda, konsultasikan ke dokter sebelum menggunakan fungsi 3D.
- Meskipun Anda tidak memiliki riwayat epilepsi maupun stroke pada diri atau keluarga, namun kondisi ini mungkin tidak terdiagnosis sehingga dapat mengakibatkan serangan epilepsi fotosensitif.
- Wanita hamil, usia lanjut, penderita kondisi medis parah, mereka yang kurang tidur, sedang sakit flu, atau berada di bawah pengaruh alkohol harus menghindari penggunaan fungsi 3D pada unit ini.
- Jika Anda mengalami salah satu dari gejala berikut, segera hentikan menonton gambar 3D dan hubungi dokter: (1) pandangan berubah; (2) sakit kepala ringan; (3) pusing; (4) gerakan di luar keinginan seperti mata atau otot berkedut; (5) bingung; (6) mual; (7) hilang kesadaran; (8) sawan; (9) kram; dan/atau (10) hilang orientasi. Anak-anak dan remaja mungkin cenderung lebih mengalami gejala ini dibandingkan orang dewasa. Orang tua harus memantau anak-anak mereka dan menanyakan apakah mereka mengalami gejala tersebut.

- Menonton proyeksi 3D juga dapat mengakibatkan mual, efek visual nyata, disorientasi, ketegangan pada mata, dan penurunan stabilitas postural. Pengguna disarankan untuk sering istirahat agar mengurangi potensi efek tersebut. Jika mata menunjukkan tanda-tanda keletihan maupun kering atau jika Anda mengalami gejala di atas, segera hentikan dan jangan lanjutkan penggunaan perangkat ini kurang lebih selama tiga puluh menit setelah gejala tersebut hilang.
- Menonton proyeksi 3D sambil duduk terlalu dekat dengan layar dalam waktu lama dapat merusak penglihatan. Jarak menonton yang ideal minimal harus tiga kali tinggi layar. Sebaiknya posisi mata penonton sejajar dengan layar.
- Menonton proyeksi 3D sewaktu mengenakan kacamata 3D dalam waktu lama dapat mengakibatkan sakit kepala atau lelah. Jika Anda mengalami sakit kepala, lelah, atau pusing, hentikan menonton proyeksi 3D dan beristirahatlah.
- Jangan gunakan kacamata 3D untuk tujuan selain menonton proyeksi 3D.
- Mengenakan kacamata 3D untuk tujuan lain (sebagai kacamata biasa, kacamata riben, kacamata pelindung, dsb.) dapat membahayakan Anda secara fisik dan menurunkan kemampuan penglihatan.
- Menonton proyeksi 3D dapat mengakibatkan disorientasi bagi pengguna tertentu. Karenanya, JANGAN tempatkan PROYEKTOR 3D di dekat tangga terbuka, kabel, balkon, atau benda yang dapat membuat proyektor tergencet, tertindih, roboh, rusak, atau jatuh.

Hak cipta

Versi ini, termasuk semua foto, gambar, dan perangkat lunak, dilindungi berdasarkan undang-undang hak cipta internasional, dengan semua hak dilindungi undang-undang. Panduan pengguna maupun materi dalam dokumen ini tidak dapat disalin tanpa izin tertulis sebelumnya dari penulis.

© Hak cipta 2015

Pelepasan tanggung jawab hukum

Informasi dalam dokumen ini dapat berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan sebelumnya. Produsen tidak memberikan pernyataan atau jaminan terkait isi dokumen ini dan secara tegas melepaskan tanggung jawab hukumnya atas jaminan kelayakan dagang maupun kesesuaian untuk tujuan tertentu. Produsen berhak merevisi publikasi ini dan mengubah isinya dari waktu ke waktu tanpa harus memberitahukan siapa pun tentang revisi atau perubahan tersebut.

Pengenalan Hak Cipta

Kensington adalah merek dagang terdaftar AS dari ACCO Brand Corporation yang telah terdaftar maupun permohonan tertunda di berbagai negara lainnya di dunia.

HDMI, Logo HDMI, dan High-Definition Multimedia Interface adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari HDMI Licensing LLC di Amerika Serikat dan di berbagai negara lainnya.

DLP®, DLP Link, dan logo DLP adalah merek dagang terdaftar dari Texas Instruments and BrilliantColor™ adalah merek dagang dari Texas Instruments.

Semua nama produk lainnya yang digunakan dalam panduan pengguna ini adalah properti dari masing-masing pemiliknya dan Diakui.

FCC

Perangkat ini telah diuji dan telah mematuhi batas-batas perangkat digital Kelas B, menurut Bagian 15 dari Peraturan FCC. Batas-batas ini dirancang untuk menyediakan perlindungan yang layak terhadap gangguan yang membahayakan pada pemasangan di lingkungan pemukiman. Perangkat ini dapat menghasilkan, menggunakan, dan memancarkan energi frekuensi radio dan, jika tidak dipasang dan digunakan sesuai dengan petunjuk, dapat menyebabkan gangguan yang membahayakan komunikasi radio.

Namun, tidak ada jaminan bahwa gangguan tidak akan terjadi pada pemasangan tertentu. Jika perangkat ini menimbulkan gangguan berbahaya bagi penerimaan siaran radio atau televisi, yang dapat ditentukan dari dihidupkan atau dimatikannya perangkat, sebaiknya pengguna memperbaiki gangguan dengan melakukan satu atau beberapa tindakan berikut ini:

- Ubah arah atau pindahkan antena penerima.
- Jauhkan jarak antara perangkat dan unit penerima.
- Sambungkan perangkat ke stopkontak yang berbeda dari yang digunakan oleh unit penerima.
- Hubungi dealer atau teknisi radio atau televisi resmi untuk meminta bantuan.

Catatan: Kabel berpengaman

Semua sambungan ke perangkat komputer lainnya harus menggunakan kabel berpengaman untuk memenuhi persyaratan peraturan FCC.

Perhatian

Perubahan atau modifikasi yang secara tertulis tidak disetujui oleh produsen dapat membatalkan wewenang pengguna, yang diberikan oleh Federal Communications Commission (FCC) Komisi Komunikasi, untuk mengoperasikan proyektor ini.

Kondisi Pengoperasian

Perangkat ini mematuhi Bagian 15 dari Peraturan FCC. Pengoperasiannya bergantung pada kedua kondisi berikut:

1. Perangkat ini tidak boleh menimbulkan gangguan berbahaya dan
2. Perangkat ini harus menerima semua gangguan yang diterima, termasuk gangguan yang dapat menyebabkan kesalahan operasi.

Catatan: Pengguna di Kanada

Peralatan digital Kelas B ini mematuhi ICES-003 Kanada.

Remarque à l'intention des utilisateurs canadiens

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara EU

- Petunjuk EMC 2004/108/EC (termasuk amandemen)
- Petunjuk Tegangan Rendah 2006/95/EC
- Petunjuk R & TTE 1999/5/EC (jika produk memiliki fungsi RF)

WEEE



Petunjuk pembuangan

Jangan buang perangkat elektronik ini ke tempat sampah. Untuk meminimalkan polusi dan memastikan perlindungan lingkungan secara global, daur ulang produk.

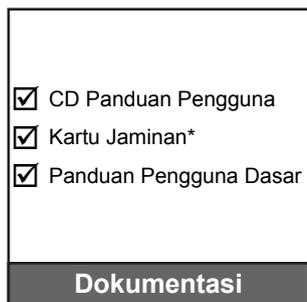
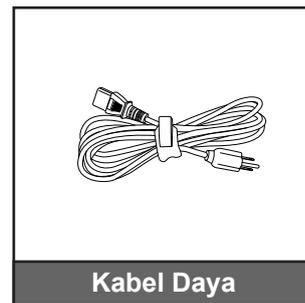
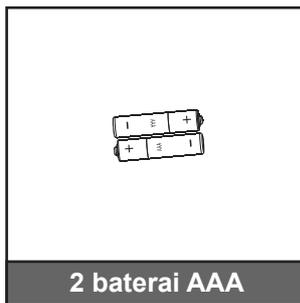
PENDAHULUAN

Ikhtisar Paket

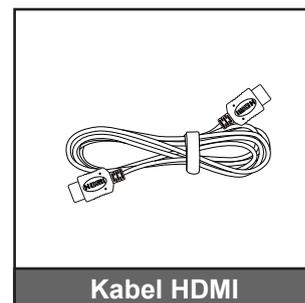
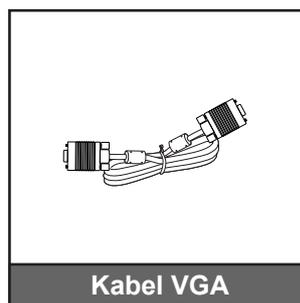
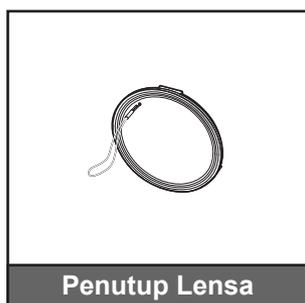
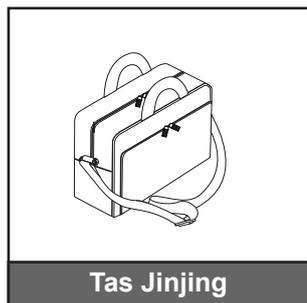
Buka kemasan dengan hati-hati dan pastikan Anda memiliki item yang tercantum di bawah dalam aksesoris standar. Sejumlah item dalam aksesoris opsional mungkin tidak tersedia, tergantung pada model, spesifikasi, dan wilayah pembelian. Periksa tempat pembelian. Aksesoris tertentu dapat berbeda di setiap wilayah.

Kartu jaminan hanya diberikan di beberapa kawasan tertentu. Untuk informasi rinci, hubungi dealer Anda.

Aksesoris Standar



Aksesoris Tambahan

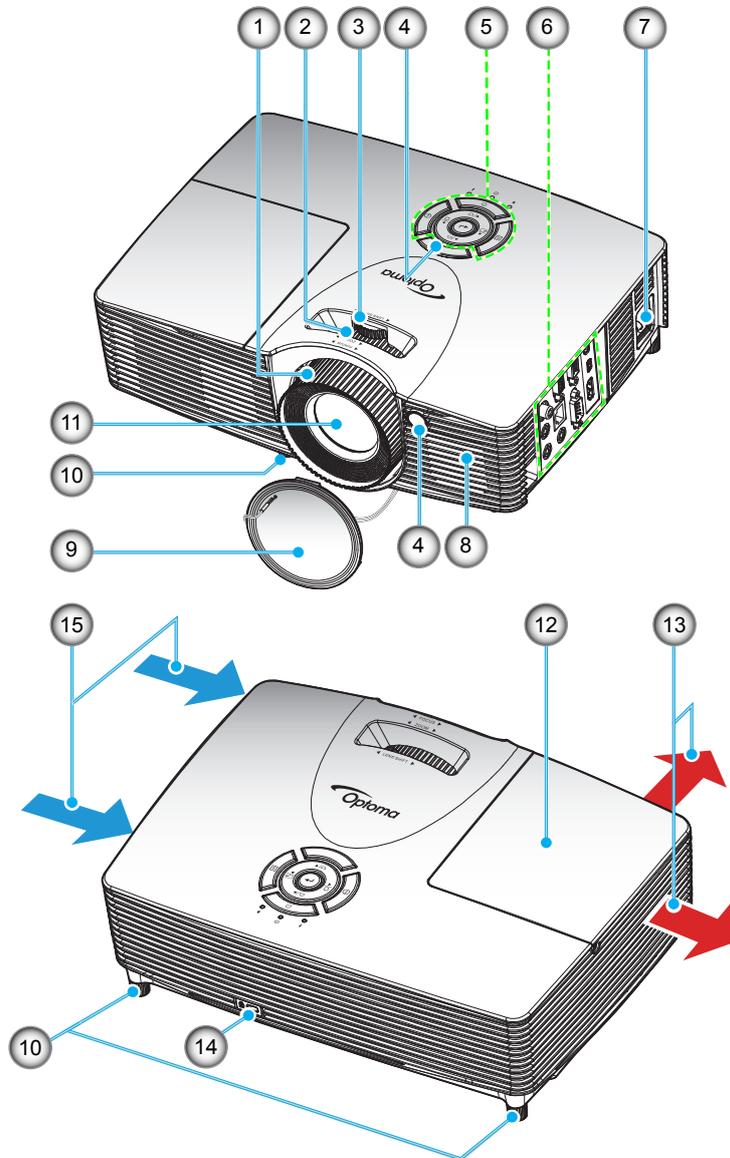


Catatan:

- Aksesoris opsional dapat berbeda menurut model, spesifikasi, dan wilayah.
- * Untuk informasi jaminan di Eropa, kunjungi www.optomaeurope.com.

PENDAHULUAN

Ikhtisar Produk

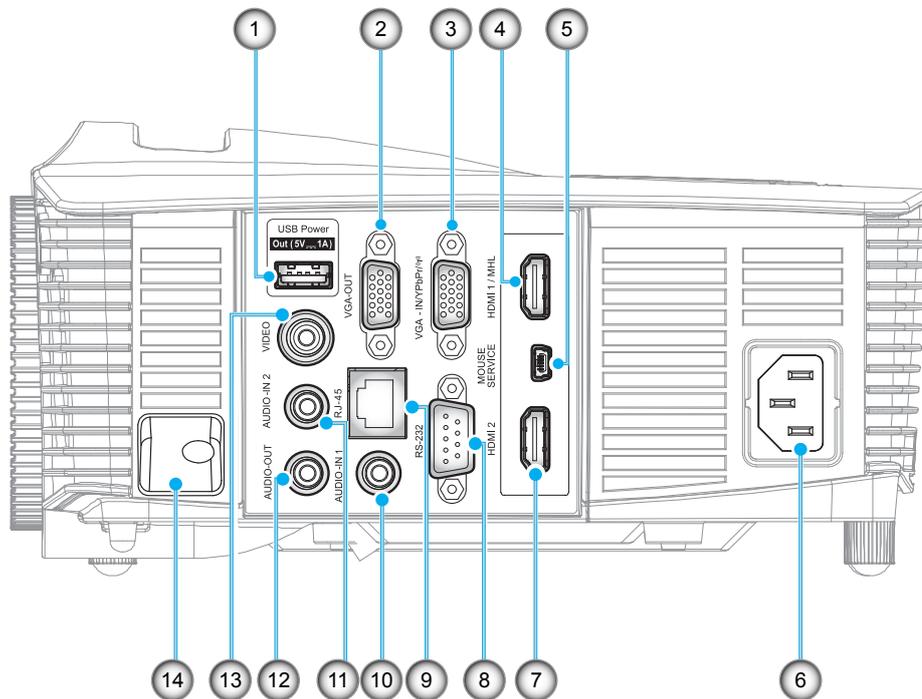


Catatan: Jangan halangi ventilasi keluar atau masuk udara pada proyektor.

No.	Item	No.	Item
1.	Cincin Fokus	9	Penutup Lensa
2.	Cincin Perbesaran	10.	Kaki Pengatur Kemiringan
3.	Cincin Penggeseran Lensa	11.	Lensa
4.	Unit Penerima IR	12.	Penutup Lampu
5.	Keypad	13.	Ventilasi (saluran keluar)
6.	Masukan/Keluaran	14.	Port Kunci Kensington™
7.	Soket Daya	15.	Ventilasi (saluran masuk)
8.	Speaker		

PENDAHULUAN

Sambungan

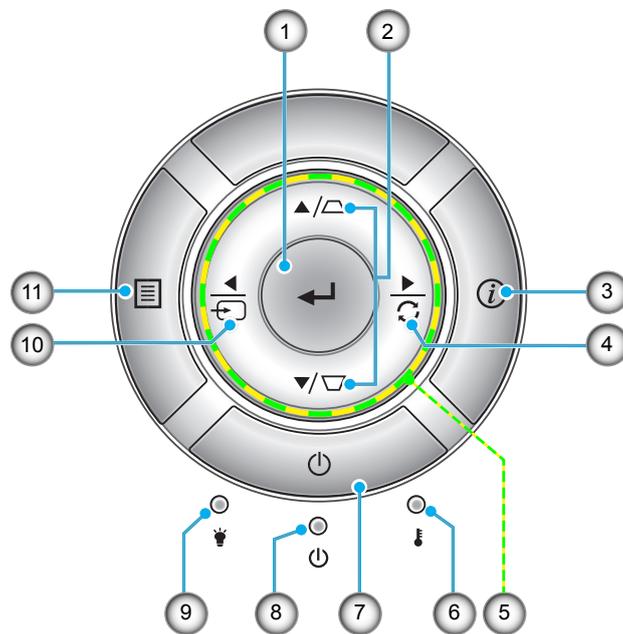


Catatan: Mouse jauh memerlukan remote control khusus.

No.	Item	No.	Item
1.	Soket Daya Keluar (5V---1A)	8.	Soket RS-232
2.	Konektor VGA-OUT	9.	Konektor RJ-45
3.	Konektor VGA2 In/YPbPr / (γ)	10.	Konektor AUDIO-IN 1
4.	Soket HDMI 1/MHL	11.	Konektor AUDIO-IN 2
5.	Soket MOUSE/SERVIS	12.	Konektor AUDIO-OUT
6.	Soket Daya	13.	Konektor VIDEO
7.	Soket HDMI 2	14.	Panel Pengaman

PENDAHULUAN

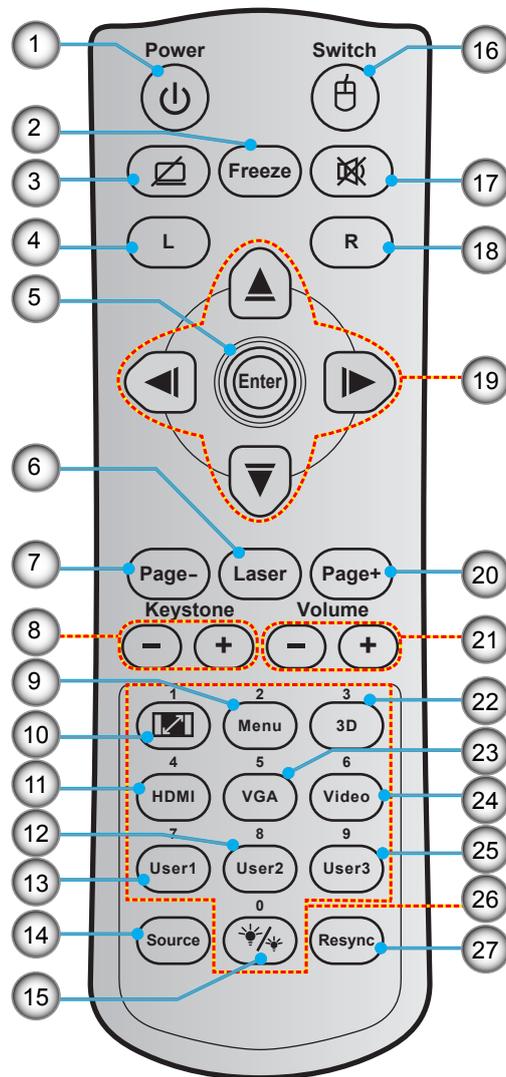
Keypad



No.	Item	No.	Item
1.	Masuk	7.	Daya
2.	Sudut Keystone	8.	LED Hidup/Siaga
3.	Informasi	9.	LED Lampu
4.	Re-Sync	10.	Sumber
5.	Tombol Pilihan Empat Arah	11.	Menu
6.	LED Suhu		

PENDAHULUAN

Remote control



No.	Item	No.	Item
1.	Tombol Hidup/Mati	15.	Mode Pencahayaan
2.	Freeze	16.	Mouse Aktif/Tidak Aktif
3.	Tampilan Kosong/Audio Tidak Aktif	17.	Mati
4.	Klik Kiri Mouse	18.	Klik Kanan Mouse
5.	Enter	19.	Tombol Pilihan Empat Arah
6.	Laser	20.	Page +
7.	Page -	21.	Suara -/+
8.	Sudut -/+	22.	Menu 3D Aktif/Tidak Aktif
9.	Menu	23.	VGA
10.	Aspek Rasio	24.	Video
11.	HDMI	25.	User 3
12.	User 2	26.	Keypad Numerik (0-9)
13.	User 1	27.	Resync
14.	Source		

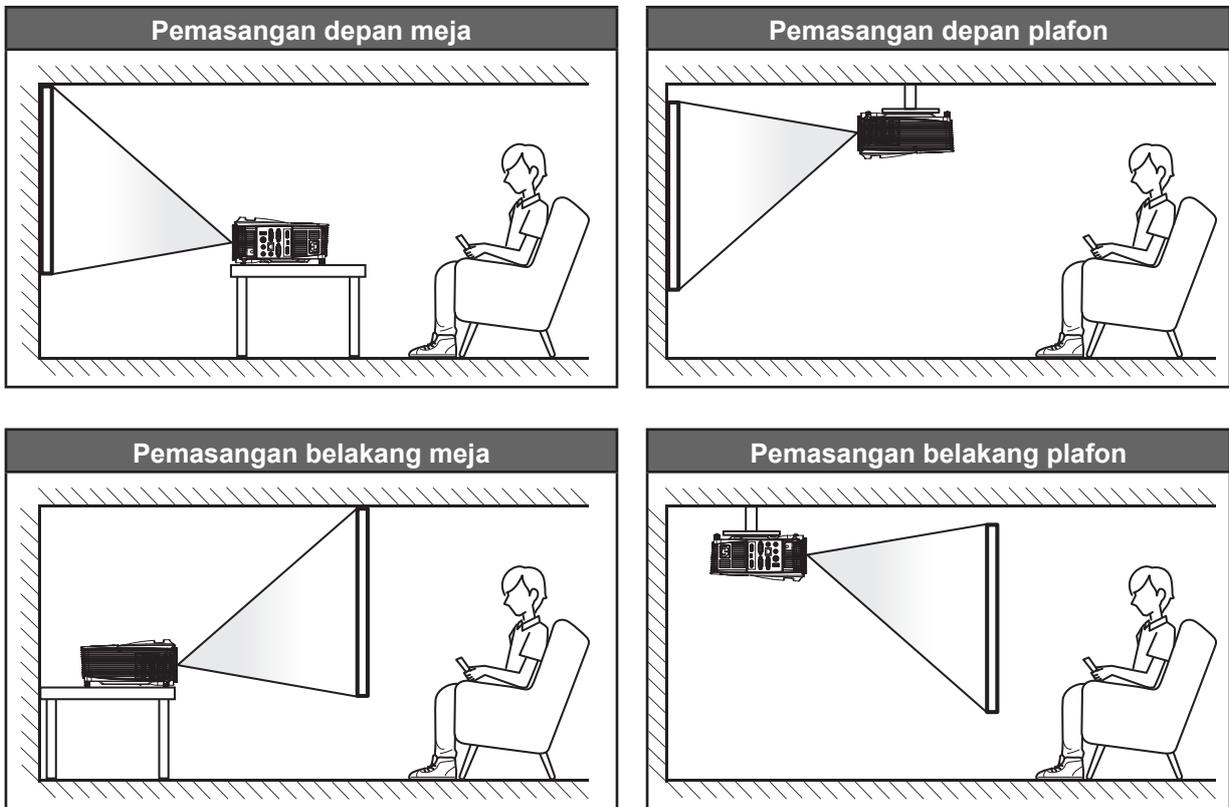
Catatan: Tombol tertentu mungkin tidak berfungsi untuk model yang tidak mendukung fitur berikut ini.

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Memasang proyektor

Proyektor ini dirancang untuk dipasang di salah satu dari empat posisi pemasangan.

Tata ruang atau keinginan pribadi akan menentukan lokasi pemasangan yang Anda pilih. Pertimbangkan ukuran dan posisi layar, lokasi stopkontak yang sesuai, serta lokasi dan jarak antara proyektor dengan peralatan lainnya.



Proyektor harus diletakkan di atas permukaan datar dan 90 derajat/tegak lurus dengan layar.

- Untuk menentukan lokasi proyektor pada ukuran layar tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 56-60.
- Cara menentukan ukuran layar untuk jarak tertentu, lihat jarak meja pada halaman 56-60.

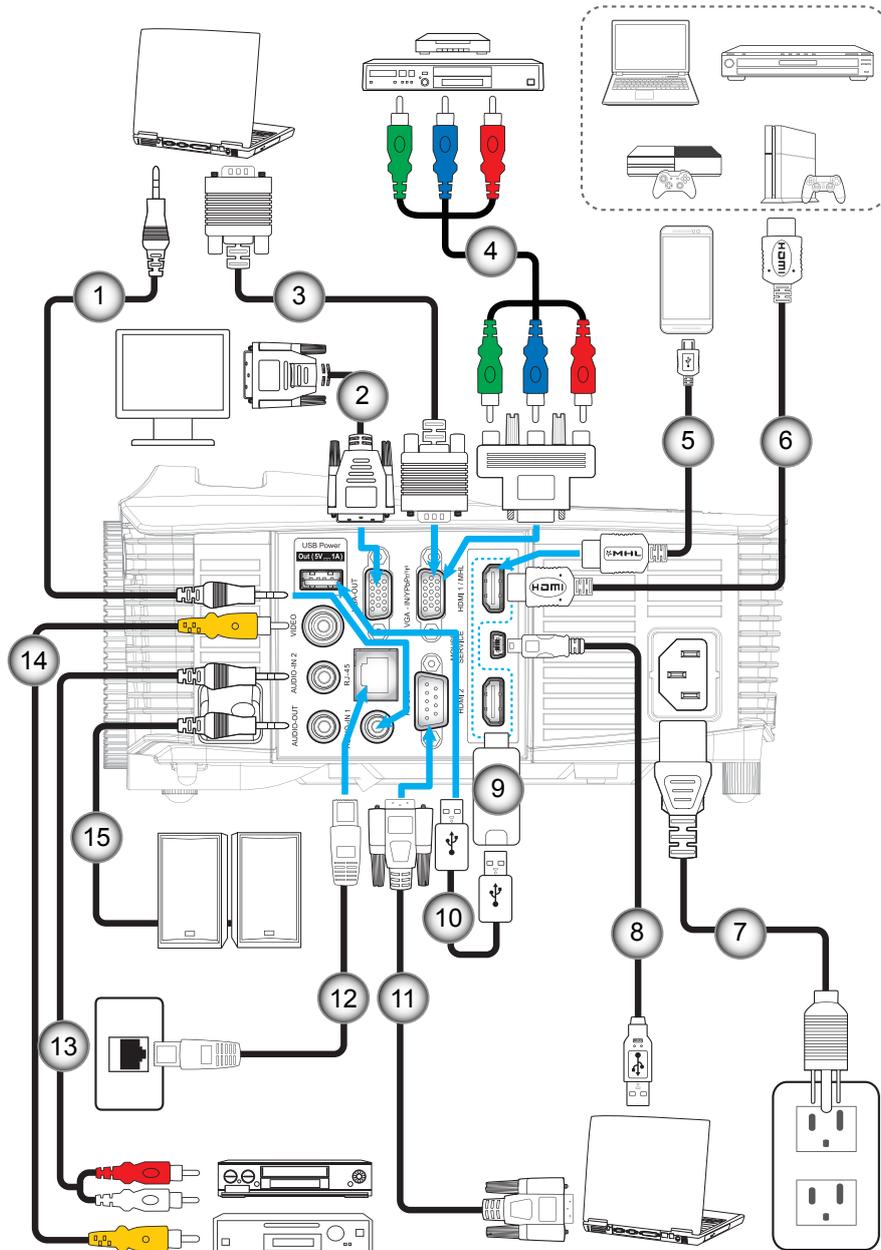
Catatan: Semakin jauh jarak proyektor dari layar, maka ukuran gambar proyeksi akan semakin besar dan offset vertikal juga meningkat secara proporsional.

PENTING!

Jangan operasikan proyektor dalam orientasi selain untuk di atas meja atau pemasangan di plafon. Proyektor harus horizontal dan tidak miring ke arah depan/belakang maupun kiri/kanan. Orientasi lain akan membatalkan jaminan dan mungkin akan memperpendek masa pakai lampu proyektor dan proyektor tersebut. Untuk saran pemasangan nonstandar, hubungi Optoma.

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Menyambungkan sumber ke proyektor



No.	Item	No.	Item
1.	Kabel Audio Masukan	9.	Dongle HDMI
2.	Kabel VGA Keluaran	10.	Kabel Daya USB
3.	Kabel VGA	11.	Kabel RS232
4.	Kabel Komponen RCA	12.	Kabel RJ-45
5.	Kabel MHL	13.	Kabel Audio Masukan
6.	Kabel HDMI	14.	Kabel Video
7.	Kabel Daya	15.	Kabel Audio Keluaran
8.	Kabel USB (kontrol mouse)		

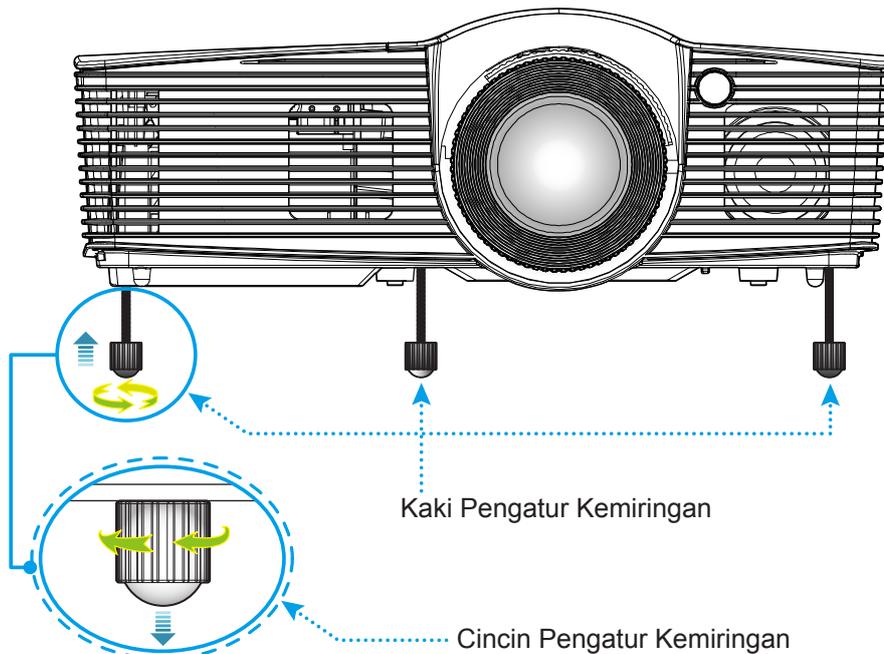
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Mengatur Proyeksi Gambar

Tinggi gambar

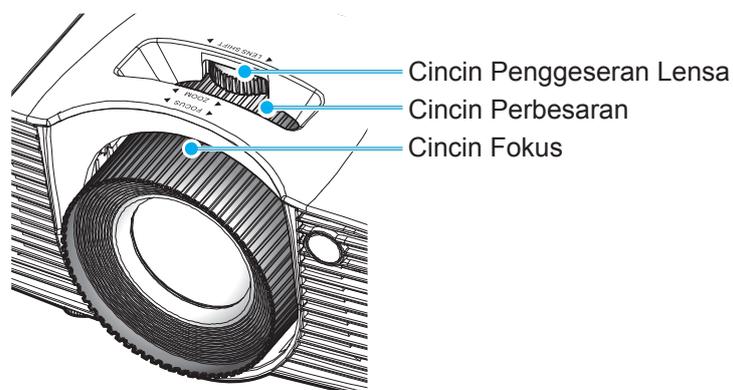
Proyektor dilengkapi kaki elevator untuk mengatur tinggi gambar.

1. Letakkan kaki pengatur sesuai keinginan untuk menyesuaikan bagian bawah proyektor.
2. Putar kaki yang dapat disesuaikan searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam untuk menaikkan dan menurunkan proyektor.



Zoom, fokus, dan penggeseran lensa

- Untuk menyesuaikan ukuran gambar, putar tuas zoom searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam untuk memperbesar atau memperkecil ukuran gambar proyeksi.
- Untuk menyesuaikan fokus, putar cincin fokus searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam hingga gambar terlihat tajam dan mudah dibaca.
- Untuk mengatur lensa, putar gelang geser lensa ke kiri atau kanan untuk mengatur lensa ke kiri atau kanan.



Catatan: Proyektor akan fokus pada jarak 1,3m hingga 7,1m.

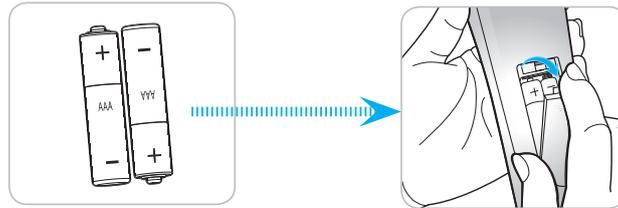
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Persiapan remote

Memasang/mengganti baterai

Dua baterai ukuran AAA disertakan untuk Remote Control.

1. Lepas penutup baterai di bagian belakang remote control.
2. Masukkan baterai AAA di kompartemen baterai seperti pada gambar.
3. Pasang kembali penutup belakang remote control.



Catatan: Ganti baterai hanya dengan jenis yang sama atau setara.

PERHATIAN

Penggunaan baterai yang salah dapat menyebabkan kebocoran bahan kimia atau ledakan. Pastikan Anda mengikuti petunjuk di bawah ini.

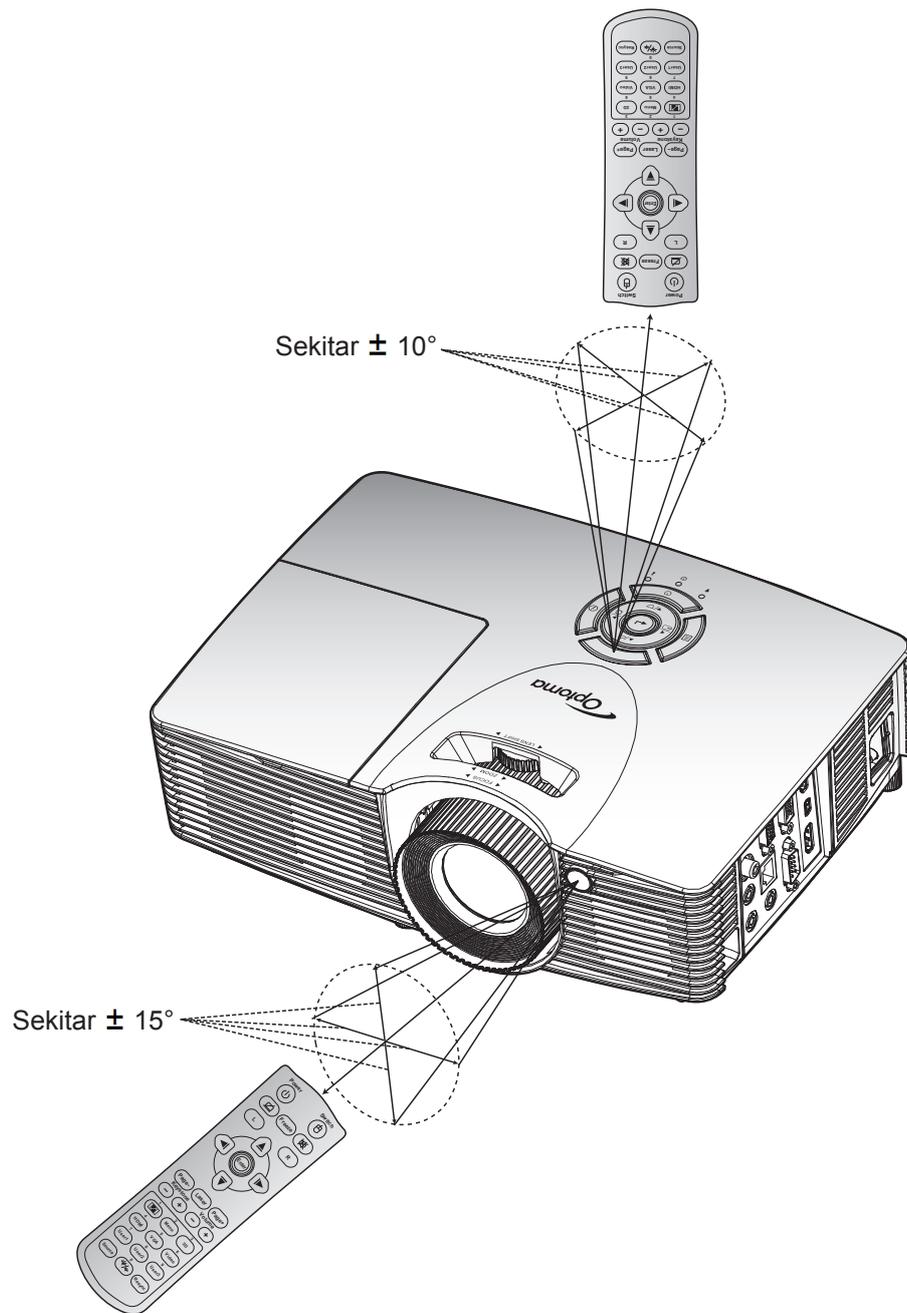
- Jangan gunakan jenis baterai yang berbeda secara bersamaan. Jenis baterai yang berbeda memiliki karakteristik yang tidak sama.
- Jangan gunakan baterai lama dan yang baru secara bersamaan. Menggunakan baterai lama dan baru secara bersamaan dapat memperpendek masa pakai baterai baru atau menyebabkan kebocoran bahan kimia di baterai lama.
- Keluarkan baterai segera setelah habis. Bahan kimia yang bocor dari baterai dan terkena kulit dapat menyebabkan ruam. Jika terdapat kebocoran bahan kimia, seka hingga bersih dengan kain.
- Baterai yang disertakan dengan produk ini mungkin prakiraan masa pakainya lebih pendek karena kondisi penyimpanan.
- Keluarkan baterai jika Anda tidak akan menggunakan remote control dalam waktu lama.
- Bila membuang baterai, Anda harus mematuhi hukum di wilayah atau negara terkait.

Jarak efektif

Sensor remote control Inframerah (IR) terdapat di sisi atas dan depan proyektor. Pastikan untuk memegang remote control pada sudut 30 derajat tegak lurus dengan sensor remote control IR di sisi depan proyektor dan 20 derajat tegak lurus dengan sensor remote control IR di sisi atas proyektor agar berfungsi dengan benar. Jarak antara remote control dan sensor harus tidak melebihi 7 meter (~ 23 kaki).

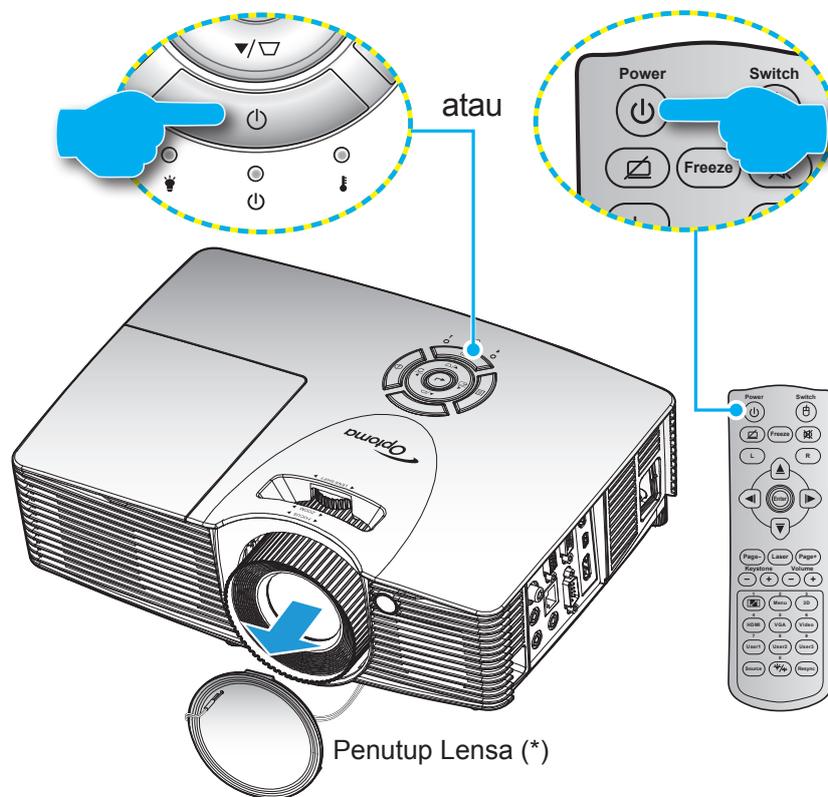
- Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan sensor IR pada proyektor yang dapat menghambat sinar inframerah.
- Pastikan pemancar IR remote control tidak terkena sinar matahari atau lampu floresen secara langsung.
- Pastikan jarak pengendali jarak jauh ke lampu floresen lebih dari 2 m agar pengendali jarak jauh dapat berfungsi baik.
- Jika jarak remote control terlalu dekat dengan lampu floresen Jenis Inverter, maka fungsi remote control mungkin tidak akan efektif seiring waktu.
- Jika jarak remote control dan proyektor terlalu dekat, maka remote control mungkin tidak dapat berfungsi.
- Bila Anda mengarahkan ke layar, jarak efektif kurang dari 5 m antara remote control ke layar dan merefleksikan cahaya IR kembali ke proyektor. Namun, jarak efektif dapat berubah sesuai layar.

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN



MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menghidupkan/mematikan proyektor



Tombol Hidup

1. Lepas penutup lensa (*).
2. Sambungkan kabel daya dan kabel sinyal/sumber dengan hati-hati. Bila tersambung, LED Hidup/Siaga akan menyala merah.
3. Hidupkan proyektor dengan menekan "⏻" pada keypad proyektor atau pengendali jarak jauh.
4. Layar pengaktifan akan muncul selama 10 detik, lalu LED Hidup/Siaga akan menyala hijau atau biru.

Catatan: Pertama kali proyektor dihidupkan, Anda akan diminta untuk memilih bahasa yang diinginkan proyeksi, dan pengaturan lain saat proyektor dihidupkan untuk pertama kalinya.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Matikan Power

1. Matikan proyektor dengan menekan “⏻” pada keypad proyektor atau remote control.
2. Pesan berikut akan ditampilkan:

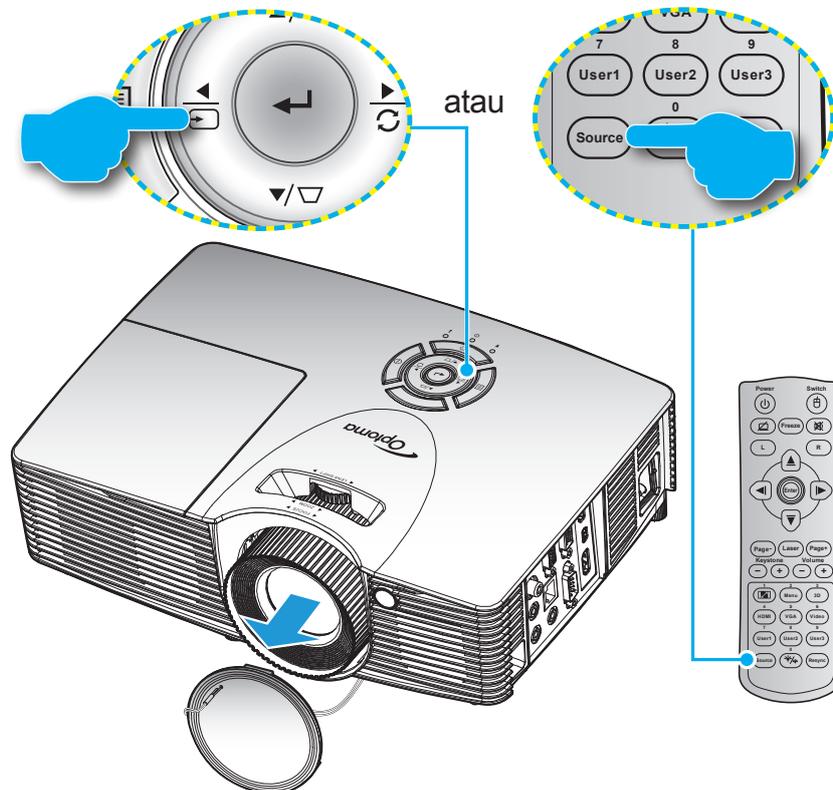


3. Tekan “⏻” kembali untuk mengkonfirmasi, atau pesan akan menghilang setelah beberapa saat (10 detik secara default). Saat menekan tombol “⏻” untuk kedua kalinya, proyektor akan mati.
4. Kipas pendingin akan terus beroperasi sekitar 10 detik untuk siklus pendinginan, lalu LED Hidup/Siaga akan menyala hijau atau biru. Bila LED Hidup/Siaga menyala merah pekat, berarti proyektor telah berada dalam mode siaga. Jika Anda ingin menghidupkan kembali proyektor, tunggu hingga siklus pendinginan selesai dan proyektor mengaktifkan mode siaga. Saat proyektor berada dalam mode siaga, tekan kembali tombol “⏻” untuk menghidupkan proyektor.
5. Lepas kabel daya dari stopkontak dan proyektor.

Catatan: Sebaiknya jangan langsung hidupkan proyektor setelah mematikannya.

Memilih sumber input

Hidupkan sumber tersambung yang akan ditampilkan di layar, misalnya komputer, notebook, pemutar video, dsb. Proyektor akan mendeteksi sumber secara otomatis. Jika beberapa sumber tersambung, tekan tombol sumber pada keypad proyektor atau remote control untuk memilih input yang diinginkan.

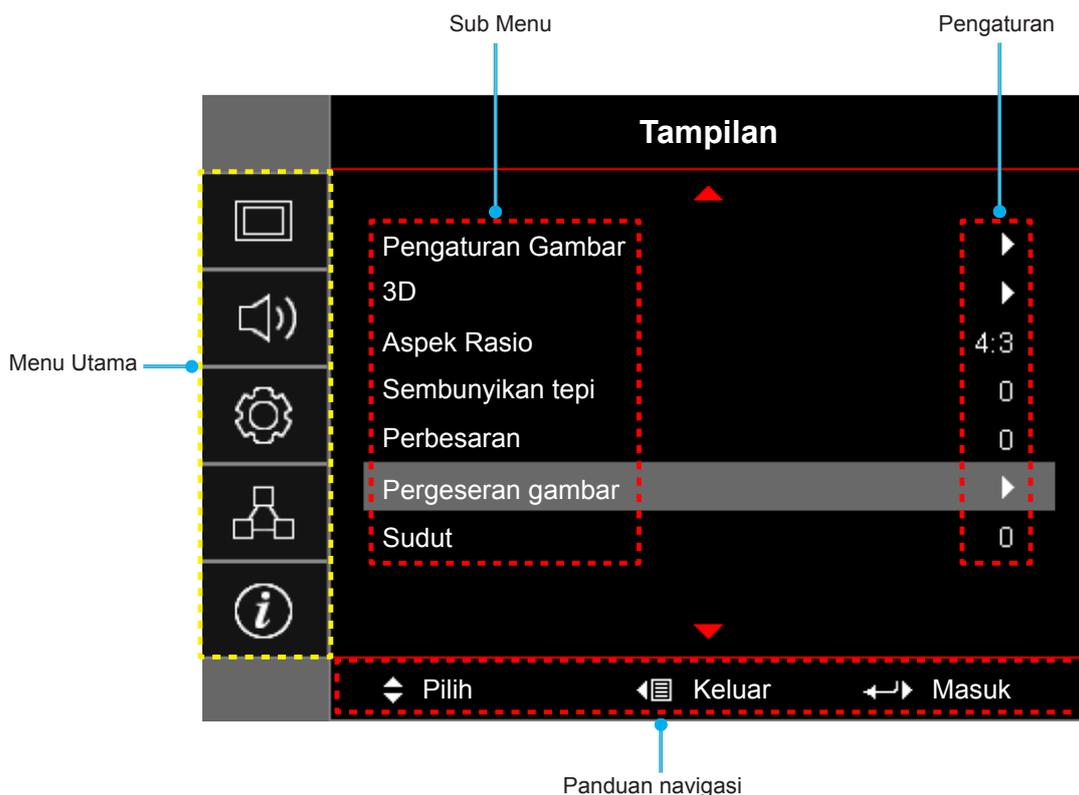


MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Fitur dan navigasi menu

Proyektor memiliki menu Tampilan di Layar multibahasa yang memungkinkan Anda membuat pengaturan gambar dan mengubah berbagai pengaturan. Proyektor akan mendeteksi sumber secara otomatis.

1. Untuk membuka menu OSD, tekan tombol  pada keypad proyektor atau tombol "Menu" pada remote control.
2. Saat OSD ditampilkan, gunakan tombol  atau  untuk memilih item apapun dalam menu utama. Sewaktu membuat pilihan pada halaman tertentu, tekan tombol  /  pada keypad proyektor atau "Enter" pada remote control untuk membuka submenu.
3. Gunakan tombol  atau  untuk memilih item yang diinginkan dalam submenu, lalu tekan tombol  /  pada keypad proyektor atau tombol "Enter" pada remote control to untuk melihat pengaturan lainnya. Sesuaikan pengaturan menggunakan tombol  atau  .
4. Pilih item yang akan diatur berikutnya di submenu dan sesuaikan seperti langkah di atas.
5. Tekan tombol  /  pada keypad proyektor atau tombol "Enter" pada remote control untuk mengkonfirmasinya, dan layar akan kembali ke menu utama.
6. Untuk keluar, tekan tombol  pada keypad proyektor atau tombol "Menu" pada remote control. Menu OSD akan tertutup dan proyektor akan secara otomatis menyimpan pengaturan baru.



MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Pohon Menu OSD

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai			
Tampilan	Pengaturan Gambar	Mode Tampilan [Data]			Presentasi			
					Pencahayaan			
					Bioskop			
					Game			
					sRGB			
					DICOM SIM.			
					Pengguna			
				3D				
		Wall Color [Data]				Mati[Awal]		
						Papan Hitam		
						Light Yellow		
						Light Green		
						Light Blue		
						Pink		
						Kelabu		
		Kecemerlangan				-50~50		
		Kontras				-50~50		
		Ketajaman				1~15		
		Warna				-50~50		
		Corak Warna				-50~50		
		Gamma	Film					
			Video					
			Grafik					
			Standar (2.2)					
			1.8					
			2.0					
			2.4					
		Pengaturan Warna	BrilliantColor™				1~10	
				Temperatur Warna [Model data]			Hangat	
							Standar	
							Sejuk	
			Warna Matching	Warna				Dingin
								R [Awal]
						G		
						B		
						C		
						Y		
				M				
				W				
			Corak Warna		-50~50 [Awal: 0]			
			Saturasi Warna		-50~50 [Awal: 0]			
			Penguatan		-50~50 [Awal: 0]			

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Tampilan	Pengaturan Gambar	Pengaturan Warna	Warna Matching	Seting Ulang	Batalakan [Awal]
					Ya
				Keluar	
			Penguatan / Bias RGB	PenguatanWarnaMerah	-50~50
				PenguatanWarnaHijau	-50~50
				Penguatan Warna Biru	-50~50
				Bias Warna Merah	-50~50
				Bias Warna Hijau	-50~50
				Bias Warna Biru	-50~50
				Seting Ulang	Batalakan [Awal]
				Ya	
			Keluar		
			Ruang Warna [Bukan Masukan HDMI]		Otomatis [Awal]
					RGB
					YUV
		Ruang Warna [Masukan HDMI]		Otomatis [Awal]	
				RGB(0~255)	
				RGB(16~235)	
			YUV		
		Tingkat Putih		0~31 (tergantung sinyal)	
		Tingkat Hitam		-5~5 (tergantung sinyal)	
		IRE		0	
				7.5	
		Sinyal	Otomatis		Mati
					Hidup [Awal]
			Frekuensi		-10~10 (tergantung sinyal) [Awal: 0]
			Fase		0~31 [Awal: 0]
			Posisi Horisontal		-5~5 (tergantung sinyal) [Awal: 0]
		Posisi Vertikal		-5~5 (tergantung sinyal) [Awal: 0]	
		Mode Pencahayaan [Basis Lampu - Data]			Pencahayaan
				Eco.	
				Dynamic	
				Eco+	
		Seting Ulang			
	3D	Mode 3D			Mati
					DLP-Link [Awal]
					IR

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Tampilan	3D	3D - 2D			3D [Awal]	
					L	
					R	
		Format 3D				Otomatis [Awal]
						SBS
						Top and Bottom
						Frame Sequential
		3D Sync. Invert				Hidup
						Mati [Awal]
		Aspek Rasio				4:3
					16:9	
					16:10 [model WXGA / WUXGA]	
					LBX [kecuali model SVGA / XGA]	
					Asal	
					Otomatis	
	Sembunyikan tepi				0~10 [Awal: 0]	
	Perbesaran				-5~25 [Awal: 0]	
	Image shift	H: 0; V: -50				[Awal: H: 0; V: 0]
		H: -50; V: 0				
		H: 50; V: 0				
H: 0; V: 50						
H: -50; V: 0						
H: 0; V: -50						
H: 50; V: 0						
H: 0; V: 50						
Sudut				-40~40 [Awal: 0]		
Audio	Mati				Mati [Awal]	
					Hidup	
	Suara				0-10 [Awal: 5]	
	Masukan Audio	HDMI 1 / MHL				Audio 1 / Audio 2 / Awal [Awal]
		HDMI 2				Audio 1 / Audio 2 / Awal [Awal]
		VGA				Audio 1 / Audio 2 [Awal tergantung konektor]
		Video				Audio 1 / Audio 2 [Awal tergantung konektor]
Audio Out(Standby)					Mati [Awal]	
					Hidup (X416/W416/EH416/WU416)	
PENGATURAN	Proyeksi				Front	
					Rear	
					Langit-langit atas	
					Belakang atas	

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
PENGATURAN	Tipe Layar	[Model WXGA / WUXGA]			16:9		
					16:10 [Awal]		
	Pengaturan Lampu	Peringatan Lampu				Mati	
						Hidup [Awal]	
		Seting Ulang Lampu				Batalakan [Awal]	
	Pengaturan Filter	Filter Usage Hours				Ya	
						(hanya baca)	
		Filter Tambahan Terpasang				Ya	
						Tidak	
		Filter Reminder				Mati	
						300hr	
						500hr [Awal]	
	Filter Reset				800hr		
					1000hr		
	Pengaturan Daya	Menghidupkan Langsung				Batalakan [Awal]	
						Ya	
		Sinyal Daya Menyala*				Mati [Awal]	
						Hidup	
		Mematikan Otomatis (mnt)				0~180 (5 menit bertahap) [Awal: 20]	
						0~990 (penambahan 30 menit) [Awal: 0]	
		Timer tidur (mnt)	Always On				Ya
							Tidak [Awal]
		cepat pemulihan				Mati[Awal]	
						Hidup	
		Mode Daya (bersiap)*				Aktif	
						Eco. [Awal]	
		USB Power				Mati [Awal]	
					Hidup		
	Nirkabel				Otomatis		
					Mati [Awal]		
	Keamanan	Keamanan				Hidup	
						Mati [Awal]	
Pengaturan Waktu Pengaman			Bulan			0~12 [Awal: 0]	
			Hari			0~30 [Awal: 0]	
			Jam			0~24 [Awal: 0]	
			Keluar				
		Ganti Password					

MENGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
PENGATURAN	HDMI Link Settings	HDMI Link			Mati [Awal]		
					Hidup		
		Inclusive TV			Tidak [Awal]		
					Ya		
		Power On Link*			Mutual		
					PJ -> Device [Awal]		
		Power Off Link			Device -> PJ		
					Mati [Awal]		
		Tes Corak	Tes Corak			Hidup	Kisi Hijau
						Kisi Magenta	
						Kisi Putih	
						Putih	
					Mati [Awal]		
	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Fungsi IR			Hidup [Awal]		
					Mati		
		Pengguna1			HDMI 2 [Awal]		
					Tes Corak		
					LAN		
					Kecemerlangan		
					Kontras		
					Timer tidur		
					Warna Matching		
					Temperatur Warna		
					Gamma		
					Proyeksi		
					Pengaturan Lampu		
					Perbesaran		
					Bekukan		
					MHL		
			Pengguna2			HDMI 2	
						Tes Corak	
						LAN	
						Kecemerlangan	
					Kontras		
					Timer tidur		
					Warna Matching		
					Temperatur Warna		
					Gamma		
					Proyeksi		
				Pengaturan Lampu			
			Perbesaran				
		Bekukan					
		MHL [Awal]					

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGATURAN	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Pengguna3			HDMI 2	
					Tes Corak	
					LAN	
					Kecemerlangan	
					Kontras	
					Timer tidur [Awal]	
					Warna Matching	
					Temperatur Warna	
					Gamma	
					Proyeksi	
					Pengaturan Lampu	
					Perbesaran	
					Bekukan	
			MHL			
		Tanda Pengenal Proyektor				00~99
		Options	Bahasa			English [Awal]
					Deutsch	
					Français	
					Italiano	
					Español	
					Português	
					Polski	
					Nederlands	
					Svenska	
					Norsk/Dansk	
					Suomi	
					ελληνικά	
					繁體中文	
					简体中文	
					日本語	
					한국어	
					Русский	
					Magyar	
				Čeština		
				عربي		
		ไทย				
		Türkçe				
		فارسی				
		Tiếng Việt				
		Bahasa Indonesia				
		Română				
		Slovenčina				

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGATURAN	Options	Closed Captioning			CC1	
					CC2	
					Mati[Awal]	
		Menu Settings	Lokasi Menu			Kiri Atas 
						Kanan Atas 
						Tengah  [Awal]
						Kiri Bawah 
						Kanan Bawah 
						Mati
		Menu Pengukur Waktu				5 detik
						10 detik [Awal]
		Sumber Masukan				HDMI 1 / MHL
						HDMI 2
						VGA
						Video
		Masukkan Nama	HDMI 1 / MHL			Awal [Awal]
						Lain-lain
			HDMI 2			Awal [Awal]
						Lain-lain
			VGA			Awal [Awal]
						Lain-lain
			Video			Awal [Awal]
						Lain-lain
		Ketinggian				Mati [Awal]
						Hidup
		Display Mode Lock				Mati [Awal]
						Hidup
		Mengunci Tombol				Mati [Awal]
						Hidup
		Meyembungkan Informasi				Mati [Awal]
						Hidup
		Logo				Awal [Awal]
						Netral
						Pengguna
		Penangkap Logo				Batalkan [Awal]
						Ya
		Warna Latar Belakang				Nihil [Awal]
						Biru
						Merah
						Hijau
						Kelabu
				Logo		

MENGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGATURAN	Seting Ulang	Atur Ulang OSD			Batalan [Awal]	
					Ya	
		Atur Ulang ke Semula			Batalan [Awal]	
					Ya	
Jaringan	LAN	Status Jaringan			(hanya baca)	
		Alamat MAC			(hanya baca)	
		DHCP			Mati [Awal]	
					Hidup	
		Alamat IP			192.168.0.100 [Awal]	
		Subnet Mask			255.255.255.0 [Awal]	
		Pintu Gerbang			192.168.0.254 [Awal]	
		DNS			192.168.0.51 [Awal]	
	Seting Ulang					
	Control	Crestron				Mati
						Hidup [Awal] CATATAN: Port 41794.
		Extron				Mati
						Hidup [Awal] CATATAN: Port 2023.
		PJ Link				Mati
						Hidup [Awal] CATATAN: Port 4352
		AMX Device Discovery				Mati
						Hidup [Awal] CATATAN: Port 9131
		Telnet				Mati
						Hidup [Awal] CATATAN: Port 23
		HTTP				Mati
					Hidup [Awal] CATATAN: Port 80	

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Informasi	Pengatur					
	Nomor Seri					
	Source					
	Resolusi				00x00	
	Refresh Rate				0,00Hz	
	Mode Tampilan					
	Mode Daya (bersiap)					
	Umur Lampu	Pencahayaan			0 hr	
		Eco.			0 hr	
		Dynamic			0 hr	
		Eco+			0 hr	
		Total				
	Status Jaringan					
	Alamat IP					
	Tanda Pengenal Proyektor				00~99	
	FilterUsageHours					
	Mode Pencahayaan					
	Versi FW	Sistem				
		LAN				
		MCU				

Catatan:

- Jika pengaturan Sinyal ditetapkan ke Otomatis, maka Fase, item frekuensi akan tersembunyi. Jika pengaturan "Sinyal" ditetapkan ke sumber masukan tertentu, fase, item frekuensi akan muncul ke pengguna untuk disetel secara otomatis dan disimpan dalam pengaturan.
- Saat Anda melakukan perubahan pada fungsi "Fungsi IR", "Proyeksi", atau "Mengunci Tombol", maka pesan konfirmasi akan muncul di layar. Pilih "Ya" untuk menyimpan pengaturan.
- Setiap mode tampilan dapat disesuaikan dan dapat menyimpan nilai.
- *Fitur opsional akan tergantung pada model dan wilayah.

Menampilkan menu pengaturan gambar

Mode Tampilan (hanya mode data)

Tersedia banyak prasetel pabrik yang dioptimalkan untuk berbagai jenis gambar.

- **Presentasi:** Mode ini cocok digunakan untuk menampilkan presentasi PowerPoint bila proyektor tersambung ke PC.
- **Pencahayaan:** Kecemerlangan maksimal untuk input PC.
- **Bioskop:** Pilih mode ini untuk home theater.
- **Game:** Pilih mode ini untuk meningkatkan kecemerlangan dan merespons tingkat waktu untuk menikmati game video.
- **sRGB:** Warna akurat yang distandardisasi.
- **DICOM SIM.:** Mode ini dapat memproyeksikan citra medis monokrom seperti radiografi sinar X, MRI, dll.
- **Pengguna:** Menyimpan pengaturan pengguna.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- **3D:** Untuk menikmati efek 3D, Anda harus memiliki kacamata 3D. Pastikan PC/perangkat portabel memiliki kartu grafis yang di-buffer 4 arah dengan output sinyal 120Hz dan memasang Pemutar 3D.

Wall Color (hanya mode data)

Gunakan fungsi ini untuk memperoleh gambar layar yang dioptimalkan sesuai warna dinding. Pilih antara Mati, Papan Hitam, Light Yellow, Light Green, Light Blue, Pink, dan Kelabu.

Kecemerlangan

Menyesuaikan kecermerlangan gambar.

Kontras

Kontras mengontrol derajat perbedaan antara bagian paling gelap dan paling terang dari gambar.

Ketajaman

Untuk menyesuaikan ketajaman foto.

Warna

Mengatur gambar video dari hitam-putih ke warna yang benar-benar jenuh.

Corak Warna

Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.

Gamma

Mengkonfigurasi jenis kurva gamma. Setelah konfigurasi awal dan penyempurnaan selesai, gunakan langkah-langkah Pengaturan Gamma untuk mengoptimalkan output gambar Anda.

- **Film:** Untuk home theater.
- **Video:** Untuk sumber video atau TV.
- **Grafik:** Untuk sumber PC/Foto.
- **Standar (2.2):** Untuk pengaturan standar.
- **1.8/ 2.0/ 2.4:** Untuk sumber PC/Foto tertentu.

Pengaturan Warna

Konfigurasi pengaturan warna.

- **BrilliantColor™:** Item yang dapat diatur ini menggunakan algoritma pemrosesan warna baru dan penyempurnaan untuk memberikan kecermerlangan yang lebih tinggi sekaligus warna gambar yang nyata dan lebih hidup.
- **Temperatur Warna (hanya mode data):** Pilih suhu warna mulai dari hangat, standar, sejuk, atau dingin.
- **Warna Matching:** Pilih opsi berikut:
 - Warna: Sesuaikan tingkat merah (R), hijau (G), biru (B), sian (C), kuning (Y), magenta (M), dan putih (W) pada gambar.
 - Corak Warna: Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.
 - Saturasi Warna: Mengatur gambar video dari hitam-putih ke warna yang benar-benar jenuh.
 - Penguatan: Tetapkan kecermerlangan gambar.
 - Seting Ulang: Kembalikan ke pengaturan default pabrik untuk warna matching.
 - Keluar: Keluar menu “Warna Matching”.
- **Penguatan / Bias RGB:** Pengaturan ini memungkinkan Anda mengkonfigurasi kecermerlangan (penguatan) dan kontras (bias) gambar.
 - Seting Ulang: Kembalikan pengaturan default pabrik untuk penguatan / bias RGB.
 - Keluar: Keluar menu “Penguatan / Bias RGB”.
- **Ruang Warna (hanya masukan non-HDMI):** Memilih jenis matriks warna yang sesuai dari pilihan berikut: Otomatis, RGB, atau YUV.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- **Ruang Warna (hanya masukan HDMI):** pilih jenis matriks warna yang sesuai dari berikut ini: Otomatis, RGB(0~255), RGB(16~235), dan YUV.
- **Tingkat Putih:** Memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan Tingkat Putih saat memasukkan sinyal Video.
- **Tingkat Hitam:** Memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan Tingkat Hitam saat memasukkan sinyal Video.
- **IRE:** Memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan nilai IRE saat memasukkan sinyal Video.
Catatan: IRE hanya tersedia dalam format video NTSC.

Sinyal

Menyesuaikan pilihan sinyal.

- **Otomatis:** Konfigurasi sinyal secara otomatis (frekuensi dan item fase berwarna abu-abu). Jika otomatis dinonaktifkan, frekuensi dan fase item akan muncul untuk menyetel dan menyimpan pengaturan.
- **Frekuensi:** Ubah frekuensi data tampilan untuk mencocokkan frekuensi kartu grafis komputer. Gunakan fungsi ini hanya jika gambar terlihat berkedip secara vertikal.
- **Fase:** Mensinkronisasikan waktu sinyal tampilan dengan kartu grafis. Apabila gambar menjadi tidak stabil atau berkedip, gunakan fungsi ini untuk mengoreksinya.
- **Posisi Horisontal:** Menyesuaikan posisi horizontal gambar.
- **Posisi Vertikal:** Menyesuaikan posisi vertikal gambar.

Mode Pencahayaan (untuk data basis lampu)

Menyesuaikan pengaturan mode kecemerlangan untuk proyektor berbasis lampu.

- **Pencahayaan:** Pilih “Pencahayaan” untuk meningkatkan kecemerlangan.
- **Eco.:** Pilih “Eco.” untuk meredupkan lampu proyektor yang akan mengurangi penggunaan daya dan memperpanjang masa pakai lampu.
- **Dynamic:** Pilih “Dynamic” untuk meredupkan daya lampu yang didasarkan pada tingkat kecemerlangan konten dan menyesuaikan penggunaan daya lampu secara dinamis antara 100% hingga 30%. Masa pakai lampu akan diperpanjang.
- **Eco+:** Jika mode Eco+ diaktifkan, maka tingkat kecemerlangan konten akan terdeteksi secara otomatis untuk mengurangi pemakaian daya lampu secara signifikan (hingga 70%) selama periode tidak aktif.

Seting Ulang

Kembalikan pengaturan default pabrik untuk pengaturan warna.

Menu Layar 3D

Mode 3D

Gunakan pilihan ini untuk menonaktifkan fungsi 3D atau memilih fungsi 3D yang sesuai.

- **Mati:** Pilih “Mati” untuk menonaktifkan mode 3D.
- **DLP-Link:** Pilih untuk menggunakan pengaturan yang dioptimalkan untuk Kacamata 3D DLP.
- **IR:** Pilih “IR” agar dapat menggunakan pengaturan yang dioptimalkan untuk Kacamata IR 3D.

3D - 2D

Gunakan pilihan ini untuk menentukan cara konten 3D ditampilkan pada layar.

- **3D:** Menampilkan sinyal 3D.
- **L (Kiri):** Menampilkan bingkai kiri pada konten 3D.
- **R (Kanan):** Menampilkan bingkai kanan pada konten 3D.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Format 3D

Gunakan pilih ini untuk memilih konten format 3D yang sesuai.

- **Otomatis:** Bila sinyal identifikasi 3D terdeteksi, format 3D akan dipilih secara otomatis.
- **SBS:** Menampilkan sinyal 3D dalam format “Berdampingan”.
- **Top and Bottom:** Menampilkan sinyal 3D dalam format “Top and Bottom”.
- **Frame Sequential:** Menampilkan sinyal 3D dalam format “Frame Sequential”.

3D Sync. Invert

Gunakan pilihan ini untuk mengaktifkan/menonaktifkan fungsi 3D Sync Invert.

Menampilkan menu rasio aspek

Aspek Rasio

Pilih rasio aspek dari gambar yang ditampilkan di antara pilihan berikut:

- **4:3:** Format ini ditujukan untuk sumber masukan 4:3.
- **16:9:** Format ini untuk sumber masukan 16:9, seperti HDTV dan DVD yang disempurnakan untuk TV Layar lebar.
- **16:10 (hanya untuk model WXGA dan WUXGA):** Format ini ditujukan untuk sumber masukan 16:10, seperti laptop layar lebar.
- **LBX (kecuali model SVGA dan XGA):** Format ini ditujukan untuk sumber letterbox selain 16x9, dan jika Anda menggunakan lensa 16x9 eksternal untuk menampilkan rasio aspek 2,35:1 dalam resolusi penuh.
- **Asal:** Format ini menampilkan gambar asli tanpa penskalaan.
- **Otomatis:** Secara otomatis memilih format tampilan yang sesuai.

Catatan:

- *Info rinci tentang mode LBX:*
 - *DVD Format Letter-Box tertentu tidak disempurnakan untuk TV 16x9. Bila demikian, gambar tidak akan terlihat dengan semestinya saat menampilkan gambar dalam mode 16:9. Dalam kondisi ini, coba gunakan mode 4:3 untuk melihat DVD. Jika konten bukan 4:3, maka akan terlihat bilah hitam di sekitar gambar pada tampilan 16:9. Untuk jenis konten ini, Anda dapat menggunakan mode LBX agar gambar memenuhi layar pada tampilan 16:9.*
 - *Jika Anda menggunakan lensa anamorfi eksternal, maka mode LBX ini juga memungkinkan Anda menonton konten 2,35:1 (termasuk sumber DVD Anamorfi dan Film HDTV) yang mendukung lebar anamorfi yang disempurnakan untuk Tampilan 16x9 pada gambar lebar 2,35:1. Bila demikian, bilah hitam tidak akan muncul di layar. Daya lampu dan resolusi vertikal akan sepenuhnya digunakan.*
- *Untuk menggunakan format sangat lebar, lakukan tindakan berikut:*
 - a) *Tetapkan rasio aspek ke 2,0:1.*
 - b) *Pilih format “Sangat Lebar”.*
 - c) *Sejajarkan gambar proyektor pada layar dengan benar.*

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Tabel skala XGA:

Sumber	480i/p	576i/p	1080i/p	720p
4x3	Skalakan ke 1024x768.			
16x9	Skalakan ke 1024x576.			
Asal	Tidak ada penskalaan yang dilakukan; gambar akan ditampilkan dengan resolusi berbasis sumber input.			
Otomatis	-Jika sumber adalah 4:3, tipe layar akan diskalakan ke 1024x768. -Jika sumber adalah 16:9, tipe layar akan diskalakan ke 1024x576. -Jika sumber adalah 15:9, tipe layar akan diskalakan ke 1024x614. -Jika sumber adalah 16:10, tipe layar akan diskalakan ke 1024x640.			

Aturan pemetaan otomatis XGA:

Otomatis	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	1024	768
4:3	640	480	1024	768
	800	600	1024	768
	1024	768	1024	768
	1600	1200	1024	768
Laptop Lebar	1280	720	1024	576
	1280	768	1024	614
	1280	800	1024	640
SDTV	720	576	1024	576
	720	480	1024	576
HDTV	1280	720	1024	576
	1920	1080	1024	576

Tabel penskalaan WXGA (tipe layar 16x10):

Catatan:

- Tipe layar yang didukung 16:9 (1280x720), 16:10 (1280x800).
- Bila tipe layar adalah 16:9, format 16x10 tidak akan tersedia.
- Bila tipe layar adalah 16:10, format 16x9 tidak akan tersedia.
- Jika Anda memilih pilihan otomatis, maka mode tampilan juga akan berubah otomatis.

16:10	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Skalakan ke 1066x800.				
16x10	Skalakan ke 1280x800.				
LBX	Skalakan ke 1280x960, lalu tengahkan gambar 1280x800 di layar.				
Asal	1:1 pemetaan di tengah.		Tampilan pemetaan 1:1 1280x800.	1280x720 tengah.	Pemetaan 1:1 tengah.
Otomatis	-Sumber input akan disesuaikan dengan area tampilan 1280x800 dengan rasio aspek asli. -Jika sumber adalah 4:3, maka tipe layar akan diskalakan ke 1066x800. -Jika sumber adalah 16:9, maka tipe layar akan diskalakan ke 1280x720. -Jika sumber adalah 15:9, maka tipe layar akan diskalakan ke 1280x768. Jika sumber adalah 16:10, maka tipe layar akan diskalakan ke 1280x800.				

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Aturan pemetaan otomatis WXGA (tipe layar 16x10):

Otomatis	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	1280	800
4:3	640	480	1066	800
	800	600	1066	800
	1024	768	1066	800
	1280	1024	1066	800
	1400	1050	1066	800
	1600	1200	1066	800
Laptop Lebar	1280	720	1280	720
	1280	768	1280	768
	1280	800	1280	800
SDTV	720	576	1280	720
	720	480	1280	720
HDTV	1280	720	1280	720
	1920	1080	1280	720

Tabel penskalaan WXGA (tipe layar 16x9):

16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Skalakan ke 960x720.				
16x9	Skalakan ke 1280x720.				
LBX	Skalakan ke 1280x960, lalu tengahkan gambar 1280x720 di layar.				
Asal	1:1 pemetaan di tengah.	Tampilan pemetaan 1:1 1280x720.	1280x720 tengah.	Pemetaan 1:1 tengah.	
Otomatis	-Jika format dipilih, maka tipe layar akan secara otomatis menjadi 16:9 (1280x720). -Jika sumber adalah 4:3, tipe layar akan diskalakan ke 960x720. -Jika sumber adalah 16:9, maka tipe layar akan diskalakan ke 1280x720. -Jika sumber adalah 15:9, maka tipe layar akan diskalakan ke 1200x720. -Jika sumber adalah 16:10, maka tipe layar akan diskalakan ke 1152x720.				

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Aturan pemetaan otomatis WXGA (tipe layar 16x9):

Otomatis	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	1280	720
4:3	640	480	960	720
	800	600	960	720
	1024	768	960	720
	1280	1024	960	720
	1400	1050	960	720
	1600	1200	960	720
Laptop Lebar	1280	720	1280	720
	1280	768	1200	720
	1280	800	1152	720
SDTV	720	576	1280	720
	720	480	1280	720
HDTV	1280	720	1280	720
	1920	1080	1280	720

Tabel Penskalaan 1080P:

16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Skalakan ke 1440x1080.				
16x9	Skalakan ke 1920x1080.				
LBX	Skalakan ke 1920x1440, lalu tengahkan gambar 1920x1080 di layar				
Asal	1:1 pemetaan di tengah. Tidak ada penskalaan yang dilakukan; gambar akan ditampilkan dengan resolusi berbasis sumber input.				
Otomatis	-Jika format dipilih, maka tipe layar akan secara otomatis menjadi 16:9 (1920x1080). -Jika sumber adalah 4:3, tipe layar akan diskalakan ke 1440x1080. -Jika sumber adalah 16:9, maka tipe layar akan diskalakan ke 1920x1080. -Jika sumber 16:10, maka tipe layar akan diskalakan menjadi 1920x1200 dan memotong 1920x1080 area untuk ditampilkan.				

Aturan pemetaan otomatis 1080P:

Otomatis	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	1920	1080
4:3	640	480	1440	1080
	800	600	1440	1080
	1024	768	1440	1080
	1280	1024	1440	1080
	1400	1050	1440	1080
	1600	1200	1440	1080
Laptop Lebar	1280	720	1920	1080
	1280	768	1800	1080
	1280	800	1728	1080
SDTV	720	576	1350	1080
	720	480	1620	1080
HDTV	1280	720	1920	1080
	1920	1080	1920	1080

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Tabel penskalaan WUXGA untuk 1920x1200 DMD (tipe layar 16x10):

Catatan:

- Tipe layar yang didukung 16:10 (1920x1200), 16:9 (1920x1080).
- Bila tipe layar adalah 16:9, format 16x10 tidak akan tersedia.
- Bila tipe layar adalah 16:10, format 16x9 tidak akan tersedia.
- Jika Anda memilih pilihan otomatis, maka mode tampilan juga akan berubah otomatis.

16:10	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Skalakan ke 1600x1200.				
16x9	Skalakan ke 1920x1080.				
16x10	Skalakan ke 1920x1200.				
LBX	Skalakan ke 1920x1440, lalu atur tengah gambar 1920x1200 untuk ditampilkan.				
Asal	1:1 pemetaan di tengah. Tidak ada penskalaan yang dilakukan; gambar akan ditampilkan dengan resolusi berbasis sumber input.				
Otomatis	-Jika format ini dipilih, maka tipe layar akan secara otomatis menjadi 16:10 (1920x1200). -Jika sumber adalah 4:3, maka tipe layar akan diskalakan ke 1600x1200. -Jika sumber adalah 16:9, maka tipe layar akan diskalakan ke 1920x1080. -Jika sumber adalah 16:10, maka tipe layar akan diskalakan ke 1920x1200.				

Aturan pemetaan otomatis WUXGA (tipe layar 16x10):

Otomatis	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	1920	1200
4:3	640	480	1600	1200
	800	600	1600	1200
	1024	768	1600	1200
	1280	1024	1600	1200
	1400	1050	1600	1200
	1600	1200	1600	1200
Laptop Lebar	1280	720	1920	1080
	1280	768	1920	1152
	1280	800	1920	1200
SDTV	720	576	1350	1080
	720	480	1620	1080
HDTV	1280	720	1920	1080
	1920	1080	1920	1080

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Tabel penskalaan WUXGA untuk 1920x1200 DMD (tipe layar 16x9):

16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Skalakan ke 1440x1080.				
16x9	Skalakan ke 1920x1080.				
LBX	Skalakan ke 1920x1440, lalu tengahkan gambar 1920x1080 di layar				
Asal	1:1 pemetaan di tengah. Tidak ada penskalaan yang dilakukan; gambar akan ditampilkan dengan resolusi berbasis sumber input.				
Otomatis	-Jika format dipilih, maka tipe layar akan secara otomatis menjadi 16:9 (1920x1080). -Jika sumber adalah 4:3, maka tipe layar akan diskalakan ke 1440x1080. -Jika sumber adalah 16:9, maka tipe layar akan diskalakan ke 1920x1080. -Jika sumber 16:10, maka tipe layar akan diskalakan menjadi 1920x1200 dan memotong 1920x1080 area untuk ditampilkan.				

Aturan pemetaan otomatis WUXGA (tipe layar 16x9):

Otomatis	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	1920	1080
4:3	640	480	1440	1080
	800	600	1440	1080
	1024	768	1440	1080
	1280	1024	1440	1080
	1400	1050	1440	1080
	1600	1200	1440	1080
Laptop Lebar	1280	720	1920	1080
	1280	768	1800	1080
	1280	800	1728	1080
SDTV	720	576	1350	1080
	720	480	1620	1080
HDTV	1280	720	1920	1080
	1920	1080	1920	1080

Menampilkan menu sembunyikan tepi

Sembunyikan tepi

Gunakan fungsi ini untuk menghilangkan noise pengkodean video pada sumber video.

Menampilkan menu perbesaran

Perbesaran

Gunakan untuk mengurangi atau memperbesar gambar pada layar proyeksi.

Menampilkan menu pergeseran gambar

Image shift

Sesuaikan posisi gambar yang diproyeksi secara horizontal (H) atau vertikal (V).

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menampilkan menu sudut

Sudut

Sesuaikan distorsi gambar yang disebabkan oleh kemiringan proyektor.

Menu Audio Tidak Aktif

Mati

Gunakan pilihan ini untuk menonaktifkan suara sementara waktu.

- **Hidup:** Pilih “Hidup” untuk menonaktifkan suara.
- **Mati:** Pilih “Mati” untuk mengaktifkan suara.

Catatan: Fungsi “Mati” akan mempengaruhi volume suara speaker internal dan eksternal.

Menu volume audio

Suara

Menyesuaikan tingkat volume.

Menu masukan audio

Masukan Audio

Pengaturan audio default terdapat pada panel samping proyektor. Gunakan pilihan ini untuk menetapkan ulang Masukan Audio ke sumber gambar yang dipilih.

Menu Audio out (Siaga)

Audio Out(Standby)

Pilih “Hidup” atau “Mati” untuk mengaktifkan atau menonaktifkan keluaran audio sewaktu lampu dimatikan.

Konfigurasi menu proyeksi

Proyeksi

Pilih proyeksi yang diinginkan antara depan, belakang, langit-langit atas, dan belakang atas.

Konfigurasi menu tipe layar

Tipe Layar (hanya untuk model WXGA dan WUXGA)

Pilih tipe layar dari 16:9 dan 16:10.

Konfigurasi menu pengaturan lampu

Peringatan Lampu

Pilih fungsi ini untuk menampilkan atau menyembunyikan pesan peringatan saat pesan mengganti lampu ditampilkan. Pesan akan ditampilkan 30 jam sebelum disarankan untuk mengganti lampu.

Seting Ulang Lampu

Penghitung umur lampu akan diatur ulang setelah lampu diganti.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Konfigurasi menu pengaturan filter

Filter Usage Hours

Menampilkan waktu filter.

Filter Tambahan Terpasang

Tetapkan pengaturan pesan peringatan.

- **Ya:** Menampilkan pesan peringatan setelah 500 jam penggunaan.

Catatan: "Filter Usage Hours/Filter Reminder/Filter Reset" hanya akan ditampilkan saat "Filter Tambahan Terpasang" diatur ke "Ya".

- **Tidak:** Nonaktifkan pesan peringatan.

Filter Reminder

Pilih fungsi ini untuk menampilkan atau menyembunyikan pesan peringatan saat pesan penggantian filter ditampilkan. Pilihan yang tersedia mencakup 300hr, 500hr, 800hr, dan 1000hr.

Filter Reset

Atur ulang penghitung filter debu setelah mengganti atau membersihkan filter debu.

Konfigurasi menu pengaturan daya

Menghidupkan Langsung

Pilih "Hidup" untuk mengaktifkan mode Hidup Langsung. Proyektor akan hidup secara otomatis bila daya AC tersedia, tanpa menekan tombol "Daya" pada keypad proyektor atau pada remote control.

Sinyal Daya Menyala*

Pilih "Hidup" untuk mengaktifkan mode Daya Sinyal. Proyektor akan secara otomatis hidup bila sinyal terdeteksi, tanpa menekan tombol "Daya" pada Keypad atau pada remote control.

Catatan:

- *Jika pilihan "Sinyal Daya Menyala" dialihkan ke "Hidup", maka penggunaan daya proyektor dalam mode siaga akan lebih dari 3W.*
- **Fitur opsional akan tergantung pada model dan wilayah.*

Mematikan Otomatis (mnt)

Menetapkan interval waktu hitung mundur. Waktu hitung mundur akan dimulai, bila tidak ada sinyal yang dikirim ke proyektor. Proyektor akan mati secara otomatis setelah hitung mundur selesai (dalam menit).

Timer tidur (mnt)

Konfigurasi timer tidur.

- **Timer tidur (mnt):** Menetapkan interval waktu hitung mundur. Waktu hitung mundur akan dimulai, dengan atau tanpa sinyal yang dikirim ke proyektor. Proyektor akan mati secara otomatis setelah hitung mundur selesai (dalam menit).

Catatan: *Timer Tidur akan diseting ulang kapan pun bila proyektor dimatikan.*

- **Always On:** Pilih untuk menetapkan timer tidur selalu aktif atau tidak aktif.

cepat pemulihan

Tetapkan pengaturan cepat pemulihan.

- **Hidup:** Jika proyektor dimatikan secara tidak disengaja, maka fitur ini memungkinkan proyektor dihidupkan kembali dengan cepat, jika dipilih dalam jangka waktu 100 detik.
- **Mati:** Kipas akan mulai mendinginkan sistem setelah 10 detik setelah pengguna mematikan proyektor.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Mode Daya (bersiap)*

Tetapkan pengaturan mode daya.

- **Aktif:** Pilih “Aktif” untuk kembali ke siaga normal.
- **Eco.:** Pilih “Eco.” untuk menghemat penggunaan daya sebesar < 0,5 W.

Catatan:

- *Jika pilihan “Sinyal Daya Menyala*” dialihkan ke “Hidup” atau pilihan “Audio Out(Standby)” dialihkan ke “Hidup”, maka penggunaan daya proyektor dalam mode siaga akan lebih dari 3W.*
- *Kipas akan tetap hidup dalam siaga aktif jika “Sinyal Daya Menyala” diaktifkan.*
- **Fitur opsional akan tergantung pada model dan wilayah.*

USB Power

Tetapkan pengaturan mode daya USB.

- **Mati:** Pilih “Mati” untuk menonaktifkan mode daya USB.
- **Hidup:** Pilih “Hidup” untuk menonaktifkan mode daya USB.
- **Otomatis:** Pilih “Otomatis” untuk mengatur mode daya USB secara otomatis.

Nirkabel

Tetapkan pengaturan mode nirkabel.

- **Mati:** Pilih “Mati” untuk menonaktifkan mode nirkabel.
- **Hidup:** Pilih “Hidup” untuk mengaktifkan mode nirkabel.

Konfigurasi menu keamanan

Keamanan

Aktifkan fungsi ini untuk meminta sandi sebelum menggunakan proyektor.

Pengaturan Waktu Pengaman

Gunakan fungsi ini untuk menetapkan durasi penggunaan proyektor (Bulan/Hari/Jam). Setelah waktu terlampaui, Anda akan diminta memasukkan sandi kembali.

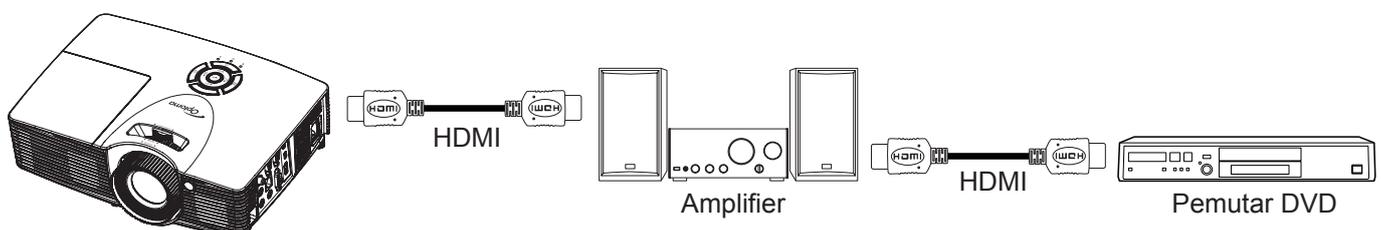
Ganti Password

Gunakan untuk menetapkan atau memodifikasi sandi yang diminta saat menghidupkan proyektor.

Konfigurasi menu pengaturan link HDMI

Catatan:

- *Bila Anda menyambungkan perangkat kompatibel CEC HDMI ke proyektor menggunakan kabel HDMI, Anda dapat mengontrol pada status hidup atau mati yang sama menggunakan fitur kontrol Link HDMI pada OSD proyektor. Tindakan ini memungkinkan satu atau beberapa perangkat dalam satu grup dihidupkan atau dimatikan melalui Fitur Link HDMI. Dalam konfigurasi tertentu, pemutar DVD Anda dapat disambungkan ke proyektor melalui sistem amplifier atau home theater.*



MENGGUNAKAN PROYEKTOR

HDMI Link

Aktifkan/nonaktifkan fungsi Link HDMI. Pilihan inclusive TV, link daya hidup, link daya mati hanya akan tersedia jika pengaturan ditetapkan ke “Hidup”.

Inclusive TV

Tetapkan ke “Ya” jika Anda lebih memilih TV dan proyektor dimatikan bersamaan secara otomatis. Agar kedua perangkat dimatikan secara bersamaan, alihkan pengaturan ke “Tidak”.

Power On Link*

Daya CEC sesuai perintah. Pilih di antara pilihan berikut:

- **Mutual:** Proyektor dan perangkat CEC akan dihidupkan secara bersamaan.
- **PJ -> Device:** Perangkat CEC hanya akan dihidupkan setelah proyektor dihidupkan.
- **Device -> PJ:** Proyektor hanya akan dihidupkan setelah perangkat CEC dihidupkan.

Catatan: *Fitur opsional akan tergantung pada model dan wilayah.

Power Off Link

Aktifkan fungsi ini untuk memungkinkan Link HDMI dan proyektor dimatikan bersamaan secara otomatis.

Konfigurasi menu tes corak

Tes Corak

Pilih tes corak dari kisi hijau, kisi magenta, kisi putih, atau nonaktifkan fungsi ini (tidak aktif).

Konfigurasi menu pengaturan pengendali jarak jauh

Fungsi IR

Tetapkan pengaturan fungsi IR.

- **Hidup:** Pilih “Hidup”, proyektor tidak akan dapat dioperasikan melalui remote control dari unit penerima IR bagian depan atau atas.
- **Mati:** Pilih “Mati”, proyektor tidak akan dapat dioperasikan melalui remote control dari unit penerima IR bagian depan atau atas. Dengan memilih “Mati”, Anda akan dapat menggunakan kembali tombol Keypad.

Pengguna1/ Pengguna2/ Pengguna3

Tetapkan fungsi default untuk Pengguna1, Pengguna2, atau Pengguna3 antara HDMI 2, Tes Corak, LAN, Kecemerlangan, Kontras, Timer tidur, Warna Matching, Temperatur Warna, Gamma, Proyeksi, Pengaturan Lampu, Perbesaran, Bekukan, dan MHL.

Konfigurasi menu ID proyektor

Tanda Pengenal Proyektor

Definisi ID dapat dikonfigurasi dengan menu (kisaran 0-99), dan memungkinkan pengguna mengontrol satu proyektor dengan perintah RS232.

Konfigurasi menu pilihan

Bahasa

Pilih menu OSD multibahasa antara Inggris, Jerman, Prancis, Italia, Spanyol, Portugis, Polandia, Belanda, Swedia, Norwegia/Denmark, Finlandia, Yunani, Tionghoa Tradisional, Tionghoa Modern, Jepang, Korea, Rusia, Hungaria, Ceko, Arab, Thai, Turki, Farsi, Vietnam, Indonesia, Rumania, dan Slovakia.

Closed Captioning

Closed Captioning adalah versi teks dari suara program atau informasi lainnya yang ditampilkan di layar. Jika sinyal masukan berisi closed caption, Anda dapat menghidupkan fitur tersebut dan menonton saluran. Pilihan tersedia termasuk “Mati”, “CC1”, dan “CC2”.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Settings

Tetapkan lokasi menu di layar dan konfigurasi pengaturan timer menu.

- **Lokasi Menu:** Pilih lokasi menu pada layar tampilan.
- **Menu Pengukur Waktu:** Tetapkan durasi untuk menu OSD agar tetap terlihat di layar.

Sumber Masukan

Pilih sumber masukan antara HDMI 1 / MHL, HDMI 2, VGA, dan Video.

Masukkan Nama

Gunakan untuk mengubah nama fungsi masukan agar mudah diidentifikasi. Pilihan yang tersedia mencakup HDMI 1 / MHL, HDMI 2, VGA, dan Video.

Ketinggian

Bila “Hidup” dipilih, maka kipas akan berputar lebih cepat. Fitur ini bermanfaat di area yang tinggi dengan sedikit udara.

Display Mode Lock

Pilih “Hidup” atau “Mati” untuk mengunci atau membuka kunci penyesuaian pengaturan mode tampilan.

Mengunci Tombol

Bila fungsi kunci keypad “Hidup”, Keypad akan dikunci. Namun, proyektor dapat dioperasikan dengan remote control. Dengan memilih “Mati” atau menekan tombol  pada keypad selama 7 detik, Anda dapat menggunakan keypad kembali.

Meyembungkan Informasi

Aktifkan fungsi ini untuk menyembunyikan pesan informasi.

- **Hidup:** Pilih “Hidup” untuk menyembunyikan pesan info.
- **Mati:** Pilih “Mati” untuk menampilkan pesan “pencarian”.

Logo

Gunakan fungsi ini untuk menetapkan layar awal yang diinginkan. Jika terdapat perubahan, perubahan akan ditampilkan saat berikutnya proyektor dihidupkan.

- **Awal:** Layar awal asli.
- **Netral:** Logo tidak ditampilkan pada layar awal.
- **Pengguna:** Gunakan gambar tersimpan dari fungsi “Penangkap Logo”.

Penangkap Logo

Gunakan untuk mengambil gambar yang sedang ditampilkan di layar.

Catatan:

- *Agar pengambilan gambar logo berhasil, pastikan gambar di layar tidak melampaui resolusi asli proyektor. Jika pengambilan gambar logo masih gagal, coba gunakan gambar yang tidak terlalu rinci.*
- *Fitur ini khusus untuk pengambilan gambar logo, bukan untuk pengambilan gambar berskala besar.*

Warna Latar Belakang

Gunakan fungsi ini untuk menampilkan warna biru, merah, hijau, abu-abu, tanpa warna, atau layar logo bila sinyal tidak tersedia.

Konfigurasi seting ulang semua menu

Seting Ulang

- **Atur Ulang OSD:** Kembalikan pengaturan default pabrik untuk OSD.
- **Atur Ulang ke Semula:** Kembalikan pengaturan default pabrik untuk Konfigurasi pengaturan menu.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu LAN jaringan

Status Jaringan

Menampilkan status koneksi jaringan (hanya baca).

Alamat MAC

Menampilkan alamat MAC (hanya baca).

DHCP

Gunakan pilihan ini untuk mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi DHCP.

- **Hidup:** Proyektor akan memperoleh alamat IP secara otomatis dari jaringan Anda.
- **Mati:** Untuk menetapkan IP, subnet mask, pintu gerbang, dan konfigurasi DNS secara manual.

Catatan: Menutup OSD akan secara otomatis menerapkan nilai yang dimasukkan.

Alamat IP

Menampilkan alamat IP.

Subnet Mask

Menampilkan nomor subnet mask.

Pintu Gerbang

Menampilkan pintu gerbang awal dari jaringan yang terhubung ke proyektor.

DNS

Menampilkan nomor DNS.

Cara menggunakan browser web untuk mengontrol proyektor

1. Atur pilihan DHCP ke “Hidup” pada proyektor agar server DHCP secara otomatis menetapkan alamat IP.
2. Buka browser web di PC, lalu ketik alamat IP proyektor (“Jaringan > LAN > Alamat IP”).
3. Masukkan nama pengguna dan sandi, lalu klik “Login”.
Antarmuka web konfigurasi proyektor akan terbuka.

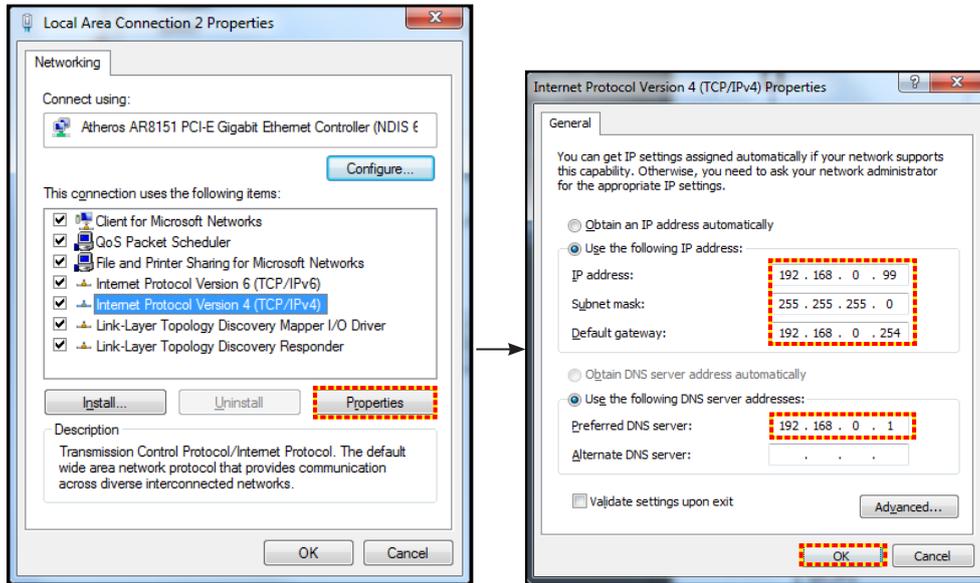
Catatan:

- Nama pengguna dan sandi default adalah “admin”.
- Langkah-langkah dalam bagian ini didasarkan pada sistem operasi Windows 7.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Membuat koneksi langsung dari komputer ke proyektor*

1. Atur pilihan DHCP ke “Mati” pada proyektor.
2. Konfigurasi alamat IP, Subnet Mask, Pintu Gerbang, dan DNS pada proyektor (“Jaringan > LAN”).
3. Buka halaman **Pusat Jaringan dan Berbagi** di PC, lalu tetapkan parameter jaringan yang sama di PC seperti yang ditetapkan pada proyektor. Klik “OK” untuk menyimpan parameter.



4. Buka browser web pada PC, lalu masukkan alamat IP dalam bidang URL, yang ditetapkan pada langkah 3. Setelah itu, tekan tombol “Enter”.

Seting Ulang

Atur ulang semua nilai parameter LAN.

Menu kontrol jaringan

Crestron

Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 41794).

Untuk informasi selengkapnya, kunjungi <http://www.crestron.com> dan www.crestron.com/getroomview.

Extron

Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 2023).

PJ Link

Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 4352).

AMX Device Discovery

Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 9131).

Telnet

Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 23).

HTTP

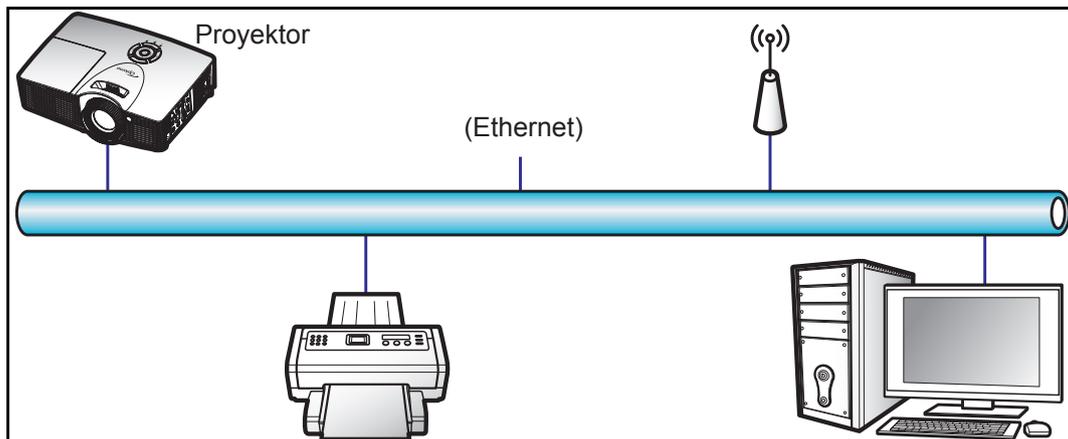
Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 80).

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu pengaturan kontrol jaringan konfigurasi

Fungsi LAN_RJ45

Untuk pengoperasian mudah dan praktis, proyektor ini menyediakan berbagai fitur jaringan dan manajemen jauh. Fungsi LAN/RJ45 proyektor melalui jaringan, misalnya pengelolaan dari jauh: Pengaturan Pengaktifan/ Penonaktifan, Kecemerlangan, dan Kontras. Selain itu, informasi status proyektor juga dapat Anda lihat, misalnya: Sumber Video, Penonaktifan Suara, dsb.



Fungsi terminal LAN berkabel

Proyektor ini dapat dikontrol menggunakan PC (laptop) atau perangkat eksternal lainnya melalui port LAN/RJ45 dan kompatibel dengan Crestron/Extron/AMX (Device Discovery)/PJLink.

- Crestron adalah merek dagang terdaftar dari Crestron Electronics, Inc. di Amerika Serikat.
- Extron adalah merek dagang terdaftar dari Extron Electronics, Inc. di Amerika Serikat.
- AMX adalah merek dagang terdaftar dari AMX LLC di Amerika Serikat.
- PJLink mengajukan pendaftaran merek dagang dan logo di Jepang, Amerika Serikat, dan berbagai negara lainnya melalui JBMIA.

Proyektor ini didukung oleh perintah tertentu dari pengontrol Crestron Electronics dan perangkat lunak terkait, misalnya RoomView®.

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

Proyektor ini kompatibel dengan perangkat Extron pendukung sebagai referensi.

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

Proyektor ini didukung oleh AMX (Device Discovery).

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

Proyektor ini mendukung semua perintah PJLink Kelas 1 (Versi 1.00).

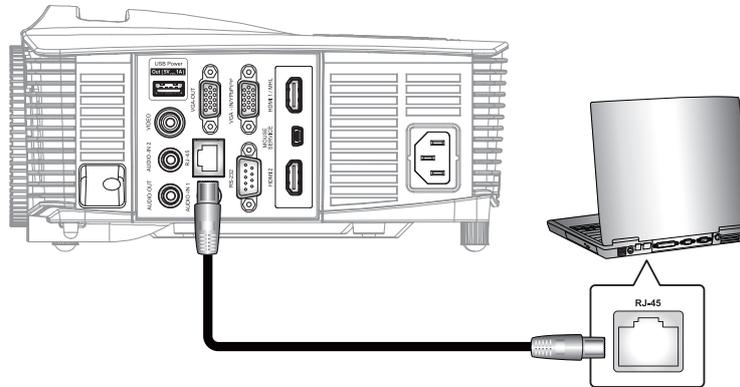
<http://pjlink.jbmia.or.jp/english/>

Untuk informasi lebih rinci tentang berbagai tipe perangkat eksternal yang dapat disambungkan ke port LAN/RJ45 dan remote control proyektor, sekaligus perintah yang didukung untuk perangkat eksternal tersebut, hubungi langsung Layanan Dukungan.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

LAN RJ45

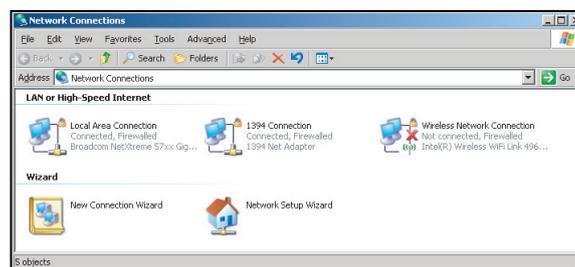
1. Sambungkan kabel RJ45 ke port RJ45 pada proyektor dan PC (laptop).



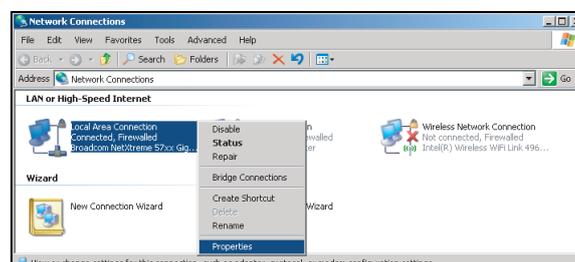
2. Pada PC (Laptop), pilih **Mulai > Panel Kontrol > Sambungan Jaringan**.



3. Klik kanan **Sambungan Area Lokal**, lalu pilih **Properti**.

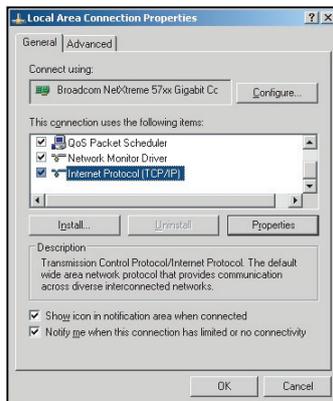


4. Pada jendela **Properti**, pilih tab **Umum**, lalu pilih **Protokol Internet (TCP / IP)**.

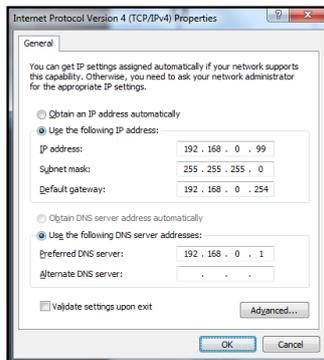


MENGGUNAKAN PROYEKTOR

5. Klik "Properti".



6. Masukkan alamat IP dan Subnet Mask, lalu tekan "OK".



7. Tekan tombol "Menu" pada proyektor.
8. Buka proyektor **Jaringan > LAN**.
9. Masukkan parameter sambungan berikut:
 - DHCP: Mati
 - Alamat IP: 192.168.0.100
 - Subnet Mask: 255.255.255.0
 - Pintu Gerbang: 192.168.0.254
 - DNS: 192.168.0.1
10. Tekan "Enter" untuk mengkonfirmasi pengaturan.
11. Buka browser web, misalnya Microsoft Internet Explorer dengan Adobe Flash Player 9.0 atau versi lebih tinggi yang terinstal.
12. Pada panel Alamat, masukkan alamat IP proyektor: 192.168.0.100.



MENGGUNAKAN PROYEKTOR

13. Tekan "Enter".
Proyektor dikonfigurasi untuk manajemen dari jauh. Fungsi LAN/RJ45 akan ditampilkan sebagai berikut:

Halaman informasi

Model: Optoma | Tool | Info | Contact IT Help

Optoma

Projector Information

Projector Name: Optoma WXGA
Location:
Firmware Version:
MAC Address: 00:50:41:7F:D4:40
Resolution: NTSC
Lamp Hours: 3
Assigned to: Optoma Projector

Projector Status

Power Status: Power On
Source: Video
Display Mode: Cinema
Projection: Front
Brightness Mode: Bright
Error Status: 0:No Error

exit

CRESTRON connected | Expansion Options

Halaman utama

Model: Optoma | Tool | Info | Contact IT Help

Optoma

Power | Vol - | Mute | Vol +

Sources List

VGA
Video
HDMI 1/MHL
HDMI 2

Menu | Re-Sync
Enter
AV mute | Source

Freeze | Contrast | Brightness | Sharpness

CRESTRON connected | Expansion Options

Halaman Alat Bantu

Model: Optoma | Tool | Info | Contact IT Help

Optoma

Crestron Control

IP Address: 192.168.0.7
IP ID: 7
Port: 41794

Projector

Projector Name: Optoma WXGA
Location:
Assigned to: Optoma Projector
DHCP: Enabled
IP Address: 192.168.0.100
Subnet Mask: 255.255.255.0
Default Gateway: 192.168.0.254
DNS Server: 192.168.0.1

User Password

Enabled
New Password:
Confirm:

Admin Password

Enabled
New Password:
Confirm:

exit

CRESTRON connected | Expansion Options

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Hubungi bantuan TI



RS232 oleh Telnet Function

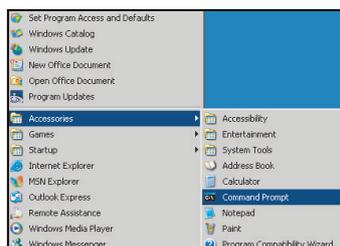
Tersedia jalur kontrol perintah RS232 alternatif, pada proyektor disebut “RS232 by TELNET” untuk interface LAN/ RJ45.

Panduan Ringkas untuk “RS232 by Telnet”

- Periksa dan dapatkan alamat IP pada OSD proyektor.
- Pastikan PC/laptop dapat mengakses halaman web proyektor.
- Pastikan pengaturan “Firewall Windows” telah dinonaktifkan agar fungsi “TELNET” tidak diblokir oleh PC/laptop.



1. Pilih **Mulai > Semua Program.>Aksesori > Perintah.**



2. Masukkan format perintah sebagai berikut:
 - telnet ttt.xxx.yyy.zzz 23 (tombol “Enter” ditekan)
 - (ttt.xxx.yyy.zzz: Alamat IP proyektor)
3. Setelah Sambungan Telnet siap dan pengguna dapat memperoleh masukan perintah RS232, lalu tombol “Enter” ditekan, maka perintah RS232 dapat digunakan.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Spesifikasi untuk "RS232 by TELNET":

1. Telnet: TCP.
2. Port Telnet: 23 (untuk informasi lebih rinci, hubungi agen atau tim layanan).
3. Utilitas Telnet: Windows "TELNET.exe" (mode konsol).
4. Pemutusan sambungan untuk kontrol RS232 oleh Telnet secara normal: Tutup
5. Utilitas Windows Telnet secara langsung setelah sambungan TELNET siap.
 - Batasan 1 untuk Kontrol Telnet:terdapat kurang dari 50 byte agar muatan jaringan berhasil untuk aplikasi Kontrol Telnet.
 - Batasan 2 untuk Kontrol Telnet:terdapat kurang dari 26 byte agar satu perintah RS232 berhasil untuk Kontrol Telnet.
 - Batasan 3 untuk Kontrol Telnet: Penundaan minimum untuk perintah RS232 berikutnya harus lebih dari 200 (ms).

Menu info

Tampilkan informasi proyektor seperti yang tercantum di bawah ini:

- Pengatur
- Nomor Seri
- Source
- Resolusi
- Refresh Rate
- Mode Tampilan
- Mode Daya (bersiap)
- Jam Lampu secara total dan dalam mode yang ditetapkan adalah sebagai berikut:
 - Pencahayaan
 - Eco.
 - Dynamic
 - Eco+
 - Total
- Status Jaringan
- Alamat IP
- Tanda Pengenal Proyektor
- Filter Usage Hours
- Mode Pencahayaan
- Versi FW (Sistem, LAN, MCU)

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Pengaturan 3D

1. Menghidupkan proyektor.
2. Sambungkan sumber 3D. Misalnya, Blu ray 3D, Konsol game, PC, Set top box, dsb.
3. Pastikan Anda telah memasukkan konten 3D atau memilih saluran 3D.
4. Untuk mengaktifkan kacamata 3D. Baca panduan pengguna kacamata 3D tentang cara mengoperasikan kacamata 3D.
5. Proyektor ini akan secara otomatis menampilkan 3D dari Blu-ray 3D. Untuk 3D melalui set top box atau PC, Anda akan diminta menyesuaikan pengaturan dalam menu 3D.

Untuk 3D melalui Blu ray

3D akan ditampilkan secara otomatis.

- Menu > "Tampilan" > "3D" > "Mode 3D" > "DLP-Link"

Untuk 3D melalui PC atau Set top box

3D tidak akan ditampilkan secara otomatis. Tergantung pada konten 3D, gambar akan ditampilkan secara berdampingan atau atas-bawah. Lihat tabel berikut ini.

SBS	SBS	Top and Bottom
		Top and Bottom

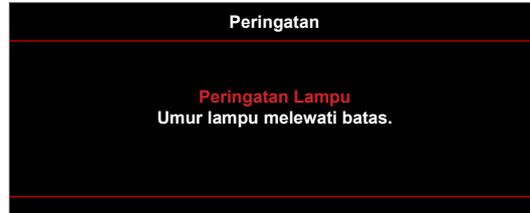
- Untuk gambar berdampingan, pilih "SBS" dalam menu. Menu > "Tampilan" > "3D" > "Format 3D" > "SBS".
- Untuk gambar atas-bawah, pilih "top and bottom" dalam menu. Menu > "Tampilan" > "3D" > "Format 3D" > "Top and Bottom".
Jika gambar 3D tidak ditampilkan dengan benar, Anda mungkin juga akan diminta untuk menyesuaikan 3D Sync. Invert. Aktifkan pilihan ini jika gambar terlihat aneh. Menu > "Tampilan" > "3D" > "3D Sync. Invert" > "Hidup".

Catatan: Jika video input adalah 2D normal, tekan "3D", lalu alihkan ke "Otomatis". Jika mode "SBS" aktif, maka konten video 2D tidak akan ditampilkan dengan benar. Ubah kembali ke "Otomatis" bila 3D melalui PC hanya berfungsi pada resolusi tertentu. Lihat kompatibilitas pada halaman 56.

PEMELIHARAAN

Mengganti lampu

Proyektor mendeteksi masa pakai lampu secara otomatis. Bila masa pakai lampu mendekati masa akhir penggunaan, pesan peringatan akan muncul pada layar.



Bila Anda melihat pesan tersebut, hubungi dealer atau pusat servis setempat untuk segera mengganti lampu. Pastikan proyektor telah didinginkan minimal selama 30 menit sebelum mengganti lampu.



Peringatan: Jika dipasang di plafon, hati-hati saat membuka panel akses lampu. Sebaiknya kenakan kacamata pelindung saat mengganti lampu yang dipasang di plafon. Hati-hati agar bagian yang longgar tidak terjatuh dari proyektor.



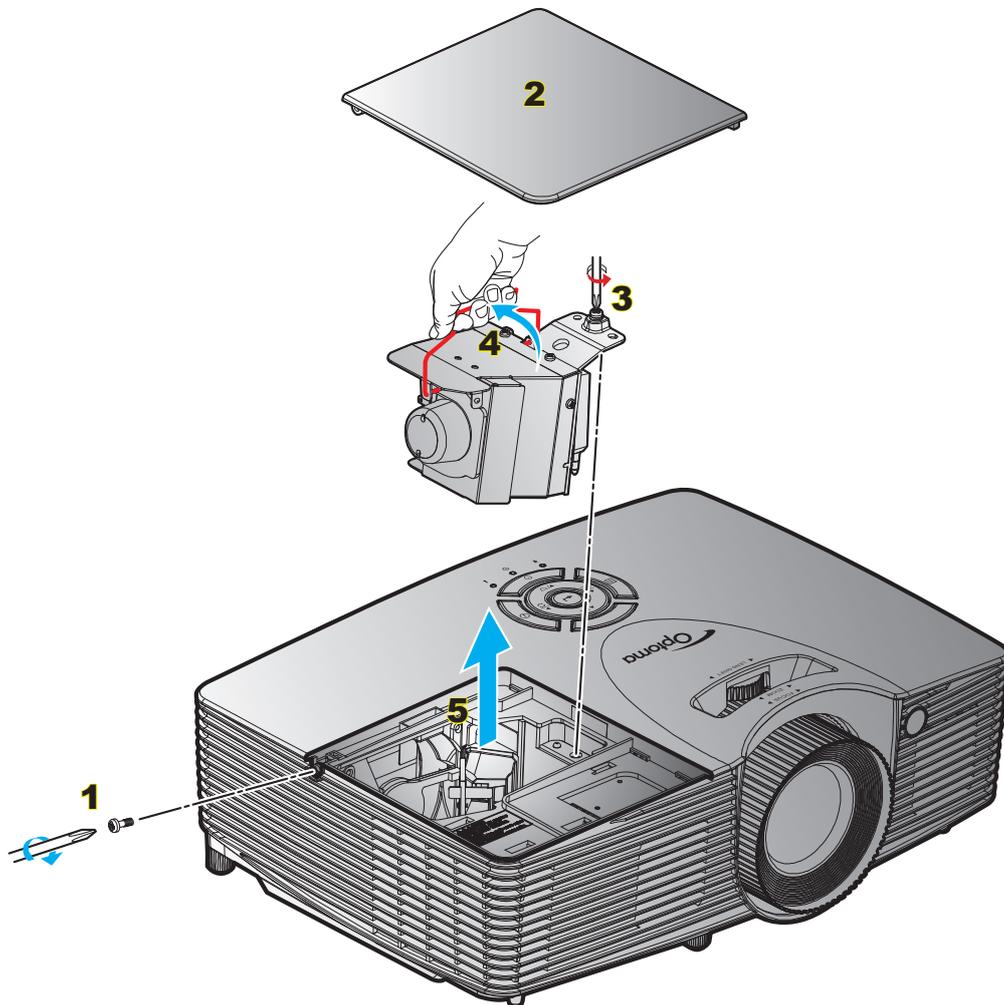
Peringatan: Tempat lampu panas! Biarkan dingin sebelum mengganti lampu!



Peringatan: Untuk mengurangi risiko cedera fisik, jangan jatuhkan modul lampu atau jangan sentuh bohlam lampu. Bohlam lampu dapat pecah dan mengakibatkan cedera jika terjatuh.

PEMELIHARAAN

Mengganti lampu (lanjutan)



Prosedur:

1. Matikan proyektor dengan menekan tombol “⏻” pada remote control atau keypad proyektor.
2. Biarkan proyektor dingin minimal selama 30 menit.
3. Lepas kabel daya.
4. Lepas sekrup pada penutup. **1**
5. Buka penutup. **2**
6. Lepas baut pada modul lampu. **3**
7. Angkat pegangan lampu. **4**
8. Lepas modul lampu dengan hati-hati. **5**
9. Untuk mengganti modul lampu, lakukan langkah-langkah sebelumnya dengan urutan terbalik.
10. Hidupkan proyektor, lalu reset timer lampu.

Seting Ulang Lampu: (i) Tekan “Menu” > (ii) Pilih “PENGATURAN” > (iii) Pilih “Pengaturan Lampu” > (iv) Pilih “Seting Ulang Lampu” > (v) Pilih “Ya”.

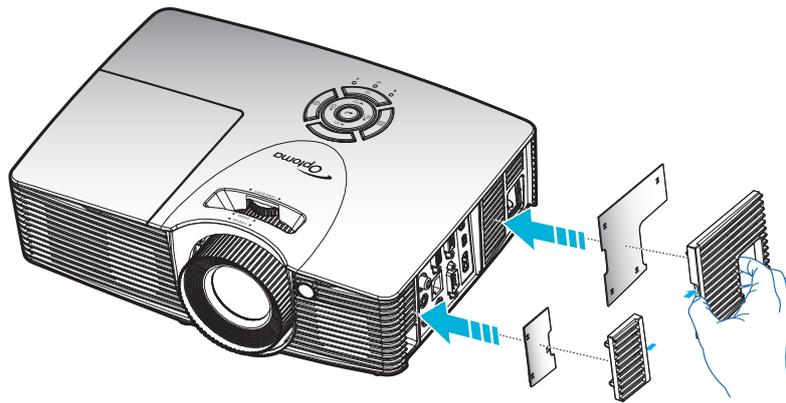
PEMELIHARAAN

Catatan:

- *Baut pada penutup lampu dan lampu tidak dapat dilepas.*
- *Proyektor tidak akan dapat dihidupkan bila tutup lampu tidak dipasang kembali ke proyektor.*
- *Jangan sentuh bidang kaca pada lampu. Tangan yang berminyak dapat menyebabkan lampu pecah. Jika tidak sengaja menyentuhnya, gunakan kain kering untuk membersihkan modul lampu tersebut.*

Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu

Memasang Penyaring Debu



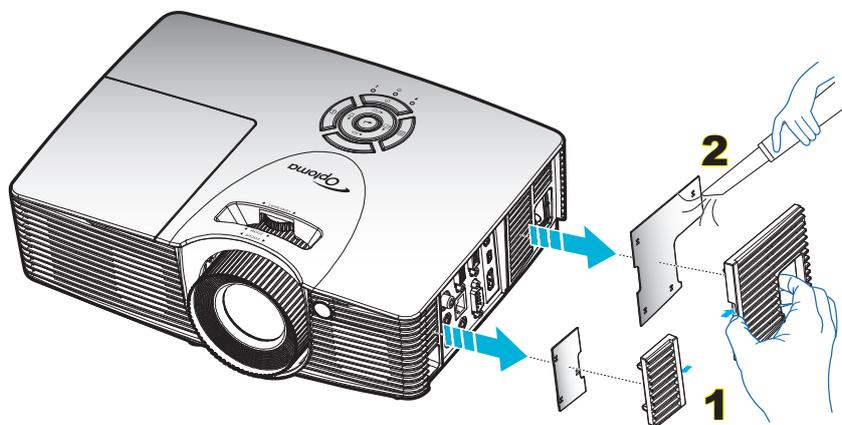
Catatan: *Penyaring debu hanya diperlukan/disediakan di wilayah tertentu dengan banyak debu.*

Membersihkan Penyaring Debu

Sebaiknya bersihkan penyaring debu setiap tiga bulan sekali. Bersihkan sesering mungkin jika proyektor digunakan di lingkungan berdebu.

Prosedur:

1. Matikan proyektor dengan menekan tombol “**⏻**” pada remote control atau keypad proyektor.
2. Lepas kabel daya.
3. Lepas penyaring debu secara hati-hati.**1**
4. Bersihkan atau ganti filter debu.**2**
5. Untuk memasang kembali penyaring debu, lakukan langkah sebelumnya dengan urutan terbalik.



INFORMASI LAINNYA

Resolusi kompatibel

Kompatibilitas digital

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
720x400 @ 70Hz	XGA/WXGA:	Waktu asli:	640x480p @ 60Hz	1280x720p @ 60Hz
640x480 @ 60Hz	1440x900 @ 60Hz	XGA:	720x480p @ 60Hz	1366x768 @ 60Hz
640x480 @ 67Hz	1024x768 @ 120Hz	1024x768 @ 60Hz	1280x720p @ 60Hz	1920x1080i @ 50Hz
640x480 @ 72Hz	1280x800 @ 60Hz	WXGA:	1920x1080i @ 60Hz	1920x1080p @ 60Hz
640x480 @ 75Hz	1280x1024 @ 60Hz	1280x800 @ 60Hz	720(1440)x480i @ 60Hz	1920x1200 @ 60Hz(RB)
800x600 @ 56Hz	1680x1050 @ 60Hz	1280x720 @ 60Hz	1920x1080p @ 60Hz	
800x600 @ 60Hz	1280x720 @ 60Hz	1080P:	720x576p @ 50Hz	
800x600 @ 72Hz	1280x720 @ 120Hz	1920x1080 @ 60Hz	1280x720p @ 50Hz	
800x600 @ 75Hz	1600x1200 @ 60Hz	WUXGA:	1920x1080i @ 50Hz	
832x624 @ 75Hz	1080P/WUXGA:	1920x1200 @ 60Hz(RB)	720(1440)x576i @ 50Hz	
1024x768 @ 60Hz	1280 x 720 @ 60Hz		1920x1080p @ 50Hz	
1024x768 @ 70Hz	1280 x 800 @ 60Hz		1920x1080p @ 24Hz	
1024x768 @ 75Hz	1280 x 1024 @ 60Hz		1920x1080p @ 30Hz	
1280x1024 @ 75Hz	1400 x 1050 @ 60Hz			
1152x870 @ 75Hz	1600 x 1200 @ 60Hz			
	1280 X 768 @ 60Hz			
	1440 x 900 @ 60Hz			
	1280 x 720 @ 120Hz			
	1024 x 768 @ 120Hz			

Kompatibilitas analog

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
720x400 @ 70Hz	XGA/WXGA:	Waktu asli:		1366x768 @ 60Hz
640x480 @ 60Hz	1440 x 900 @ 60Hz	XGA:		1920x1080 @ 60Hz
640x480 @ 67Hz	1024 x 768 @ 120Hz	1024x768 @ 60Hz		1920x1200 @ 60Hz(RB)
640x480 @ 72Hz	1280 x 800 @ 60Hz	WXGA:		
640x480 @ 75Hz	1280 x 1024 @ 60Hz	1280x800 @ 60Hz;		
800x600 @ 56Hz	1680 x 1050 @ 60Hz	1280x720 @ 60Hz		
800x600 @ 60Hz	1280 x 720 @ 60Hz	1080P:		
800x600 @ 72Hz	1280 x 720 @ 120Hz	1920x1080 @ 60Hz		
800x600 @ 75Hz	1600 x 1200 @ 60Hz	WUXGA:		
832x624 @ 75Hz	1080P/WUXGA:	1920x1200 @ 60Hz(RB)		
1024x768 @ 60Hz	1280x720 @ 60Hz			
1024x768 @ 70Hz	1280x800 @ 60Hz			
1024x768 @ 75Hz	1280x1024 @ 60Hz			
1280x1024 @ 75Hz	1400x1050 @ 60Hz			
1152x870 @ 75Hz	1600x1200 @ 60Hz			
	1280x768 @ 60Hz			
	1440x900 @ 60Hz			
	1280x720 @ 120Hz			
	1024x768 @ 120Hz			

Kompatibilitas video 3D nyata

Resolusi input	HDMI 1.4b 3D Masukan	Waktu Masukan			
		1280x720P @ 50Hz	Top and Bottom		
		1280x720P @ 60Hz	Top and Bottom		
		1280x720P @ 50Hz	Paket bingkai		
		1280x720P @ 60Hz	Paket bingkai		
		1920x1080i @ 50Hz	Berdampingan (Separuh)		
		1920x1080i @ 60Hz	Berdampingan (Separuh)		
		1920x1080P @ 24Hz	Top and Bottom		
		1920x1080P @ 24Hz	Paket bingkai		
Resolusi input	HDMI 1.4b	1920x1080i @ 50Hz	Berdampingan (Separuh)	Mode SBS aktif	
		1920x1080i @ 60Hz			
		1280x720P @ 50Hz			
		1280x720P @ 60Hz			
		800x600 @ 60Hz			
		1024x768 @ 60Hz			
		1280x800 @ 60Hz			
		1920x1080i @ 50Hz			
	1920x1080i @ 60Hz	Top and Bottom	Mode TAB aktif		
	1280x720P @ 50Hz				
	1280x720P @ 60Hz				
	800x600 @ 60Hz				
	1024x768 @ 60Hz				
	1280x800 @ 60Hz				
	480i			HQFS	Format 3D sesuai urutan bingkai

Catatan:

- Jika masukan 3D adalah 1080p@24hz, maka DMD akan memutar ulang dengan kelipatan integral pada mode 3D.
- Mendukung Pemutaran NVIDIA 3DTV jika tidak ada biaya paten dari Optoma, maka 1080i@25hz dan 720p@50hz akan berjalan pada 100hz; selain waktu 3D akan berjalan pada 120hz.
- 1080i@25hz dan 720p@50hz akan berjalan pada 100hz; waktu 3D lainnya akan berjalan di 120hz.

Ukuran gambar dan jarak proyeksi

(X416_C11_XGA)

Ukuran Gambar yang Diinginkan						Jarak Proyeksi (C)			
Diagonal		Lebar		Tinggi		Lebar		Jauh	
m	inci	m	inci	m	inci	m	kaki	m	kaki
0,76	30	0,61	24	0,46	18	/	/	1,2	3,94
1,02	40	0,81	32	0,61	24	1,1	3,61	1,5	4,92
1,27	50	1,02	40	0,76	30	1,4	4,59	1,9	6,23
1,52	60	1,22	48	0,91	36	1,7	5,58	2,3	7,55
1,78	70	1,42	56	1,07	42	2,0	6,56	2,7	8,86
2,03	80	1,63	64	1,22	48	2,3	7,55	3,1	10,17
2,29	90	1,83	72	1,37	54	2,5	8,20	3,5	11,48
2,54	100	2,03	80	1,52	60	2,8	9,19	3,8	12,47
3,05	120	2,44	96	1,83	72	3,4	11,15	4,6	15,09
3,81	150	3,05	120	2,29	90	4,2	13,78	5,8	19,03
4,57	180	3,66	144	2,74	108	5,1	16,73	6,9	22,64
5,08	200	4,06	160	3,05	120	5,7	18,70	7,7	25,26
6,35	250	5,08	200	3,81	150	7,1	23,29	9,6	31,50
7,62	300	6,10	240	4,57	180	8,5	27,89	11,5	37,73

Kisaran Penggeseran Lensa					
Pusat lensa PJ hingga atas gambar				Kisaran Pergeseran Gambar	
Vertikal + (Maks.) (A)	Vertikal - (Min.) (B)	(D) = (A) - (B)	Kisaran vertikal pada posisi Horizontal	Horizontal + (Kanan)	Horizontal - (Kiri)
cm	cm	cm	cm	cm	cm
52,6	44,9	7,7	N/A	0,0	0,0
70,1	59,8	10,3	N/A	0,0	0,0
87,6	74,8	12,9	N/A	0,0	0,0
105,2	89,7	15,5	N/A	0,0	0,0
122,7	104,7	18,0	N/A	0,0	0,0
140,2	119,6	20,6	N/A	0,0	0,0
157,7	134,6	23,2	N/A	0,0	0,0
175,3	149,5	25,8	N/A	0,0	0,0
210,3	179,4	30,9	N/A	0,0	0,0
262,9	224,3	38,6	N/A	0,0	0,0
315,5	269,1	46,4	N/A	0,0	0,0
350,5	299,0	51,5	N/A	0,0	0,0
438,2	373,8	64,4	N/A	0,0	0,0
525,8	448,5	77,3	N/A	0,0	0,0

Catatan:

- Nilai Geser Lensa Vertikal akan selalu dihitung dari Tengah Lensa Proyeksi. Karenanya jarak 5,4 cm (2,13 inci) dari Dasar ke Tengah Lensa Proyeksi harus ditambahkan ke setiap nilai Geser Lensa Vertikal.
- Rasio zoom adalah 1,4x.

(EH416_C16_1080P)

Ukuran Gambar yang Diinginkan						Jarak Proyeksi (C)			
Diagonal		Lebar		Tinggi		Lebar		Jauh	
m	inci	m	inci	m	inci	m	kaki	m	kaki
0,91	36	0,80	31,38	0,45	17,65	1,1	3,61	1,8	5,91
1,02	40	0,89	34,86	0,5	19,6	1,2	3,94	2,0	6,56
1,27	50	1,11	43,58	0,62	24,5	1,5	4,92	2,5	8,20
1,52	60	1,33	52,29	0,75	29,4	1,9	6,23	3,0	9,84
1,78	70	1,55	61,01	0,87	34,3	2,2	7,22	3,5	11,48
2,03	80	1,77	69,73	1	39,2	2,5	8,20	4,0	13,12
2,29	90	1,99	78,44	1,12	44,1	2,8	9,19	4,5	14,76
2,54	100	2,21	87,16	1,25	49	3,1	10,17	5,0	16,40
3,05	120	2,66	104,59	1,49	58,8	3,7	12,14	6,0	19,69
3,81	150	3,32	130,74	1,87	73,5	4,6	15,09	7,4	24,28
4,57	180	3,98	156,88	2,24	88,2	5,6	18,37	8,9	29,20
5,08	200	4,43	174,32	2,49	98,1	6,2	20,34	9,9	32,48
6,35	250	5,53	217,89	3,11	122,6	7,7	25,26	/	/
7,62	300	6,64	261,47	3,74	147,1	9,3	30,51	/	/

INFORMASI LAINNYA

Kisaran Penggeseran Lensa					
Pusat lensa PJ hingga atas gambar				Kisaran Pergeseran Gambar	
Vertikal + (Maks.) (A)	Vertikal - (Min.) (B)	Kisaran Geser Vertikal	Kisaran vertikal pada posisi Horizontal	Horizontal + (Kanan)	Horizontal - (Kiri)
cm	cm	cm	cm	cm	cm
52,0	44,3	7,7	N/A	0,0	0,0
57,8	49,3	8,5	N/A	0,0	0,0
72,2	61,6	10,7	N/A	0,0	0,0
86,7	73,9	12,8	N/A	0,0	0,0
101,1	86,2	14,9	N/A	0,0	0,0
115,6	98,5	17,0	N/A	0,0	0,0
130,0	110,8	19,2	N/A	0,0	0,0
144,5	123,2	21,3	N/A	0,0	0,0
173,3	147,8	25,6	N/A	0,0	0,0
216,7	184,7	32,0	N/A	0,0	0,0
260,0	221,7	38,3	N/A	0,0	0,0
288,9	246,3	42,6	N/A	0,0	0,0
361,1	307,9	53,2	N/A	0,0	0,0
433,4	369,5	63,9	N/A	0,0	0,0

Catatan:

- Nilai Geser Lensa Vertikal akan selalu dihitung dari Tengah Lensa Proyeksi. Karenanya jarak 5,4 cm (2,13 inci) dari Dasar ke Tengah Lensa Proyeksi harus ditambahkan ke setiap nilai Geser Lensa Vertikal.
- Rasio zoom adalah 1,6x.

(W416_C16_WXGA)

Ukuran Gambar yang Diinginkan						Jarak Proyeksi (C)			
Diagonal		Lebar		Tinggi		Lebar		Jauh	
m	inci	m	inci	m	inci	m	kaki	m	kaki
0,91	36	0,78	30,53	0,48	19,08	1,1	3,61	1,8	5,91
1,02	40	0,86	33,92	0,54	21,2	1,2	3,94	2,0	6,56
1,27	50	1,08	42,4	0,67	26,5	1,6	5,25	2,5	8,20
1,52	60	1,29	50,88	0,81	31,8	1,9	6,23	3,0	9,84
1,78	70	1,51	59,36	0,94	37,1	2,2	7,22	3,5	11,48
2,03	80	1,72	67,84	1,08	42,4	2,5	8,20	4,0	13,12
2,29	90	1,94	76,32	1,21	47,7	2,8	9,19	4,5	14,76
2,54	100	2,15	84,8	1,35	53	3,1	10,17	5,0	16,40
3,05	120	2,58	101,76	1,62	63,6	3,7	12,14	6,0	19,69
3,81	150	3,23	127,2	2,02	79,5	4,7	15,42	7,4	24,28
4,57	180	3,88	152,64	2,42	95,4	5,6	18,37	8,9	29,20
5,08	200	4,31	169,6	2,69	106	6,2	20,34	9,9	32,48
6,35	250	5,38	212	3,37	132,5	7,8	25,59	/	/
7,62	300	6,46	254,4	4,04	159	9,3	30,51	/	/

INFORMASI LAINNYA

Kisaran Penggeseran Lensa					
Pusat lensa PJ hingga atas gambar				Kisaran Pergeseran Gambar	
Vertikal + (Maks.) (A)	Vertikal - (Min.) (B)	Kisaran Geser Vertikal	Kisaran vertikal pada posisi Horizontal	Horizontal + (Kanan)	Horizontal - (Kiri)
cm	cm	cm	cm	cm	cm
54,5	46,6	7,9	N/A	0,0	0,0
60,5	51,8	8,7	N/A	0,0	0,0
75,7	64,8	10,9	N/A	0,0	0,0
90,8	77,7	13,1	N/A	0,0	0,0
105,9	90,7	15,3	N/A	0,0	0,0
121,1	103,6	17,5	N/A	0,0	0,0
136,2	116,6	19,6	N/A	0,0	0,0
151,3	129,5	21,8	N/A	0,0	0,0
181,6	155,4	26,2	N/A	0,0	0,0
227,0	194,3	32,7	N/A	0,0	0,0
272,4	233,1	39,3	N/A	0,0	0,0
302,6	259,0	43,6	N/A	0,0	0,0
378,3	323,8	54,5	N/A	0,0	0,0
453,9	388,5	65,4	N/A	0,0	0,0

Catatan:

- Nilai Geser Lensa Vertikal akan selalu dihitung dari Tengah Lensa Proyeksi. Karenanya jarak 5,4 cm (2,13 inci) dari Dasar ke Tengah Lensa Proyeksi harus ditambahkan ke setiap nilai Geser Lensa Vertikal.
- Rasio zoom adalah 1,6x.

(WU416_C16)

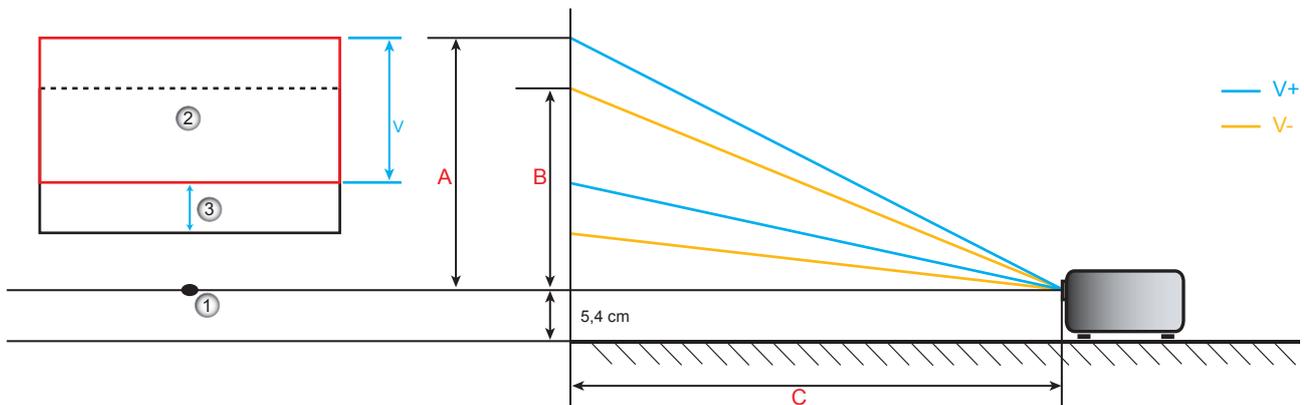
Ukuran Gambar yang Diinginkan						Jarak Proyeksi (C)			
Diagonal		Lebar		Tinggi		Lebar		Jauh	
m	inci	m	inci	m	inci	m	kaki	m	kaki
0,91	36	0,78	30,53	0,48	19,08	1,1	3,61	1,7	5,58
1,02	40	0,86	33,92	0,54	21,2	1,2	3,94	1,9	6,23
1,27	50	1,08	42,4	0,67	26,5	1,5	4,92	2,4	7,87
1,52	60	1,29	50,88	0,81	31,8	1,8	5,91	2,9	9,51
1,78	70	1,51	59,36	0,94	37,1	2,1	6,89	3,4	11,15
2,03	80	1,72	67,84	1,08	42,4	2,4	7,87	3,8	12,47
2,29	90	1,94	76,32	1,21	47,7	2,7	8,86	4,3	14,11
2,54	100	2,15	84,8	1,35	53	3,0	9,84	4,8	15,75
3,05	120	2,58	101,76	1,62	63,6	3,6	11,81	5,7	18,70
3,81	150	3,23	127,2	2,02	79,5	4,5	14,76	7,2	23,62
4,57	180	3,88	152,64	2,42	95,4	5,4	17,72	8,6	28,22
5,08	200	4,31	169,6	2,69	106	6,0	19,69	9,6	31,50
6,35	250	5,38	212	3,37	132,5	7,5	24,61	/	/
7,62	300	6,46	254,4	4,04	159	9,0	29,53	/	/

INFORMASI LAINNYA

Kisaran Penggeseran Lensa					
Pusat lensa PJ hingga atas gambar				Kisaran Pergeseran Gambar	
Vertikal + (Maks.) (A)	Vertikal - (Min.) (B)	Kisaran Geser Vertikal	Kisaran vertikal pada posisi Horizontal	Horizontal + (Kanan)	Horizontal - (Kiri)
cm	cm	cm	cm	cm	cm
53,0	45,6	7,5	N/A	0,0	0,0
58,9	50,6	8,3	N/A	0,0	0,0
73,6	63,3	10,4	N/A	0,0	0,0
88,4	75,9	12,4	N/A	0,0	0,0
103,1	88,6	14,5	N/A	0,0	0,0
117,8	101,2	16,6	N/A	0,0	0,0
132,6	113,9	18,7	N/A	0,0	0,0
147,3	126,5	20,7	N/A	0,0	0,0
176,7	151,9	24,9	N/A	0,0	0,0
220,9	189,8	31,1	N/A	0,0	0,0
265,1	227,8	37,3	N/A	0,0	0,0
294,6	253,1	41,5	N/A	0,0	0,0
368,2	316,4	51,8	N/A	0,0	0,0
441,8	379,6	62,2	N/A	0,0	0,0

Catatan:

- Nilai Geser Lensa Vertikal akan selalu dihitung dari Tengah Lensa Proyeksi. Karenanya jarak 5,4 cm (2,13 inci) dari Dasar ke Tengah Lensa Proyeksi harus ditambahkan ke setiap nilai Geser Lensa Vertikal.
- Rasio zoom adalah 1,6x.

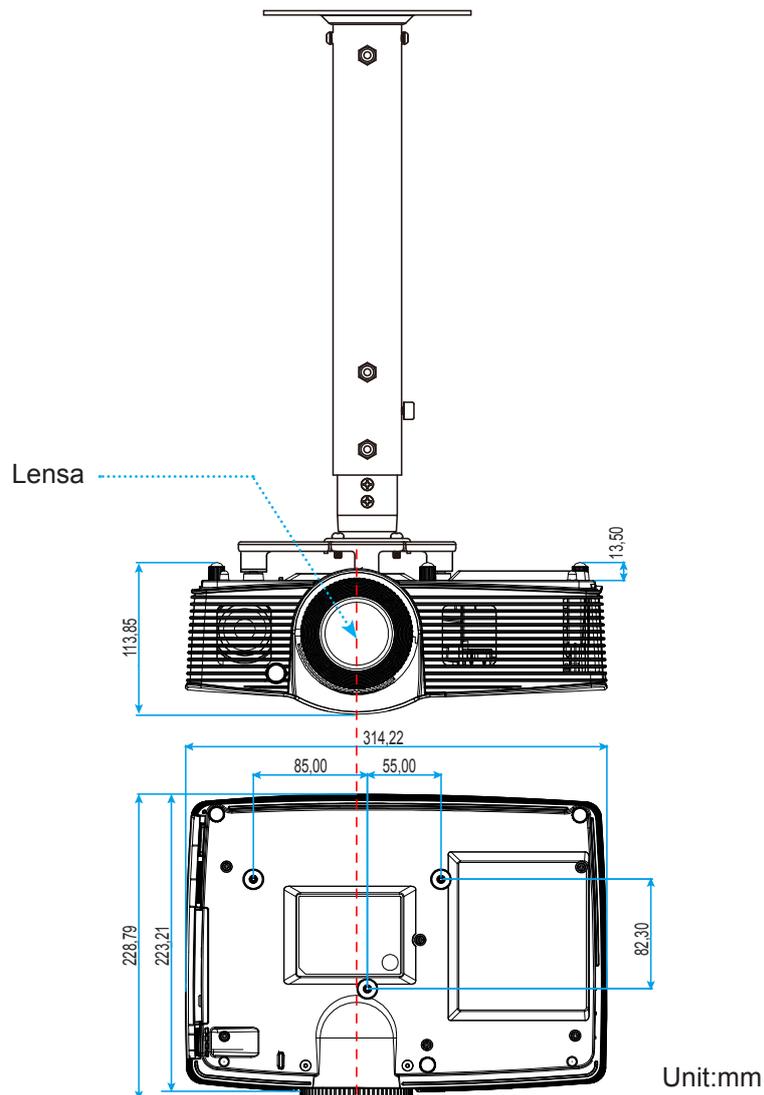


1. Tengah lensa proyektor
2. Gambar proyeksi sewaktu lensa digeser pada posisi tertinggi
3. Kisaran geser vertikal: 10% V

INFORMASI LAINNYA

Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon

1. Untuk mencegah kerusakan proyektor, gunakanudukan plafon Optoma.
2. Jika Anda ingin menggunakan kitudukan plafon dari pihak ketiga, pastikan baut yang digunakan untuk memasangudukan proyektor memenuhi spesifikasi berikut ini:
 - Tipe sekrup: M4*3
 - Panjang sekrup minimal: 10 mm



Catatan: Perlu diketahui bahwa kerusakan akibat kesalahan pemasangan akan membatalkan garansi.

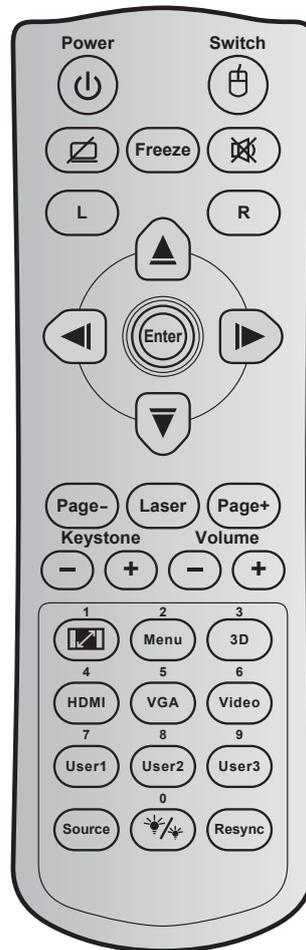


Peringatan:

- Jika Anda membeliudukan untuk di plafon dari perusahaan lain, pastikan untuk menggunakan ukuran baut yang benar. Ukuran baut dapat berbeda, tergantung pada ketebalan pelatudukan.
- Pastikan untuk memberikan jarak minimal 10 cm antara plafon dan bagian bawah proyektor.
- Jangan pasang proyektor di dekat sumber panas.

INFORMASI LAINNYA

Kode remote IR



Tombol	Kode tombol	Definisi tombol cetak	Deskripsi	
Daya		81	Power on/off	Tekan untuk menghidupkan/mematikan proyektor.
Beralih		3E	Switch	Tekan untuk mengaktifkan/menonaktifkan mouse USB.
Tampilan Kosong / Audio Tidak Aktif		8A		Tekan untuk menyembunyikan/menampilkan gambar layar dan mematikan/menghidupkan audio.
Bekukan		8B	Freeze	Tekan untuk membekukan gambar proyektor.
Mati		92		Tekan untuk mematikan/menghidupkan audio sementara.
Klik kiri mouse	L	CB	L	Gunakan sebagai klik kiri mouse.
Klik kanan mouse	R	CC	R	Gunakan sebagai klik kanan mouse.
Empattombol pilihan arah		C6	Panah atas	Gunakan ▲ ▼ ◀ ▶ untuk memilih item atau mengatur pilihan Anda.
		C8	Panah kiri	
		C9	Panah kanan	
		C7	Panah bawah	
Masuk		C5	Enter	Mengkonfirmasi pilihan item.
		CA	Enter	
Menggulir -		C2	Page -	Tekan untuk menggulir ke bawah.
Laser		N / A	Laser	Gunakan sebagai penunjuk laser.

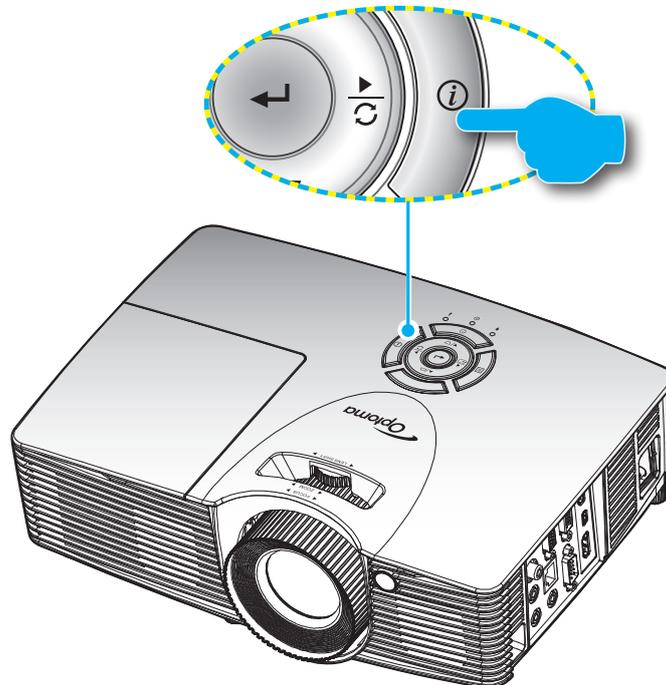
INFORMASI LAINNYA

Tombol		Kode tombol	Definisi tombol cetak	Deskripsi
Menggulir +		C1	Page +	Tekan untuk menggulir ke atas.
Sudut		85	Keystone +	Tekan untuk menyesuaikan distorsi gambar yang disebabkan karena memiringkan proyektor.
		84	Keystone -	
Suara		8C	Volume +	Tekan untuk memperbesar/memperkecil volume suara.
		8F	Volume -	
Aspek Rasio / 1		98	/ 1	<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk mengubah rasio aspek gambar yang ditampilkan. Gunakan sebagai angka keypad "1".
Menu / 2		88	Menu / 2	<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk menampilkan atau keluar dari menu tampilan di layar untuk proyektor. Gunakan sebagai angka keypad "2".
3D / 3		93	3D / 3	<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk secara manual memilih mode 3D yang sesuai dengan konten 3D. Gunakan sebagai angka keypad "3".
HDMI / 4		86	HDMI / 4	<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk memilih sumber HDMI. Gunakan sebagai angka keypad "4".
VGA / 5		D0	VGA / 5	<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk memilih sumber VGA. Gunakan sebagai angka keypad "5".
Video / 6		D1	Video / 6	<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk memilih sumber video komposit. Gunakan sebagai angka keypad "6".
Pengguna1 / 7; Pengguna2 / 8; Pengguna3 / 9		D2	User 1 / 7	<ul style="list-style-type: none"> Tombol yang ditetapkan pengguna. Lihat halaman 41 untuk mengkonfigurasi. Gunakan sebagai angka keypad numerik "7", "8", dan "9".
		D3	User 2 / 8	
		D4	User 3 / 9	
Sumber		C3	Source	Tekan untuk memilih sinyal masukan.
Mode Pencahayaan / 0		96	/ 0	<ul style="list-style-type: none"> Tekan agar secara otomatis menyesuaikan kecemerlangan gambar untuk memberikan performa kontras optimal. Gunakan sebagai angka keypad "0".
Sinkronisasi Ulang		C4	Re-Sync	Tekan agar secara otomatis mensinkronisasi proyektor dengan sumber masukan.

INFORMASI LAINNYA

Menggunakan tombol Informasi

Fungsi Informasi akan memastikan konfigurasi dan pengoperasian mudah. Tekan tombol **i** pada keypad untuk membuka menu Informasi.



Mengatasi Masalah

Jika Anda mengalami masalah dengan proyektor, baca informasi berikut ini. Jika masalah berlanjut, hubungi dealer atau pusat servis setempat.

Masalah Gambar

- ?** *Tidak ada gambar di Layar.*
 - Pastikan semua kabel dan sambungan daya sudah disambungkan dengan benar seperti yang dijelaskan di bagian “Instalasi”.
 - Pastikan semua pin konektor tidak bengkok atau rusak.
 - Periksa apakah Lampu Proyektor sudah terpasang dengan benar. Lihat bagian “Mengganti Lampu”.
 - Pastikan bahwa fitur “Matikan AV” tidak dihidupkan.

- ?** *Gambar tidak fokus*
 - Sesuaikan Cincin Fokus di lensa proyektor.
 - Pastikan layar proyeksi berada di antara jarak yang diperlukan dari proyektor. (Lihat halaman 56-60).

- ?** *Gambar menjadi terbentang saat menampilkan DVD 16:9*
 - Bila anda memutar DVD anamorfik atau DVD 16:9, maka proyektor akan menampilkan gambar terbaik pada format 16: 9 di sisi proyektor.
 - Jika Anda memutar DVD format LBX, ubah format sebagai LBX pada OSD proyektor.

INFORMASI LAINNYA

- Jika Anda memutar DVD format 4:3, ubah format sebagai 4:3 pada OSD proyektor.
- Konfigurasi format tampilan ke jenis rasio aspek 16:9 (lebar) di pemutar DVD.



Gambar terlalu besar atau terlalu besar.

- Sesuaikan gelang zoom di bagian atas proyektor.
- Pindahkan proyektor lebih dekat atau lebih jauh dari layar.
- Tekan "Menu" pada panel proyektor, pindah ke "Tampilan- ->Aspek Rasio". Coba pengaturan lain.



Gambar memiliki sisi miring:

- Jika memungkinkan, ubah posisi proyektor sehingga berada di tengah layar dan di bawah layar.
- Gunakan "Tampilan--> Sudut" dari OSD untuk membuat penyesuaian.



Gambar ditampilkan terbalik

- Pilih "PENGATURAN-->Proyeksi" dari OSD, lalu atur arah proyeksi.



Gambar berbayang

- Tekan tombol "3D", lalu alihkan ke "Mati" untuk menghindari gambar 2D normal menjadi berbayang.



Dua gambar, format berdampingan

- Tekan tombol "3D", lalu alihkan ke "SBS" untuk sinyal input HDMI 1.3 2D 1080i berdampingan.



Gambar tidak ditampilkan dalam 3D

- Periksa apakah baterai kacamata 3D habis.
- Periksa apakah kacamata 3D telah diaktifkan.
- Bila sinyal masukan adalah HDMI 1.3 2D (1080i separuh berdampingan), tekan tombol "3D", lalu alihkan ke "SBS".

Masalah Lainnya



Proyektor berhenti merespons semua kontrol

- Bila memungkinkan, matikan proyektor, lalu lepas kabel daya dan tunggu minimal 20 detik sebelum memasang kembali kabel daya.



Lampu terbakar sehingga timbul suara meledak

- Saat masa pakai lampu berakhir, lampu akan terbakar dan mengeluarkan suara ledakan yang keras. Jika ini terjadi, proyektor tidak dapat dihidupkan sebelum modul lampu diganti. Untuk mengganti lampu, ikuti prosedur yang dijelaskan dalam bagian "Mengganti Lampu" pada halaman 53-54.

INFORMASI LAINNYA

Masalah Remote Control

-  *Jika remote control tidak berfungsi*
- Periksa apakah sudut pengoperasian remote control diarahkan dalam kisaran $\pm 15^\circ$ horizontal dan $\pm 10^\circ$ vertikal ke unit penerima IR pada proyektor.
 - Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan proyektor. Pindahkan sekitar 7 m (23 kaki) dari proyektor.
 - Pastikan baterai telah dimasukkan dengan benar.
 - Ganti baterai jika habis.

Indikator Peringatan

Bila indikator peringatan (lihat di bawah) menyala atau berkedip, proyektor akan mati secara otomatis:

- Indikator LED “LAMPU” akan menyala merah dan jika indikator “Aktif/Siaga” berkedip kuning.
- Indikator LED “SUHU” akan menyala merah dan jika indikator “Aktif/Siaga” berkedip kuning. Kondisi ini menunjukkan bahwa proyektor terlalu panas. Dalam kondisi normal, proyektor dapat dihidupkan kembali.
- Indikator LED “SUHU” berkedip merah dan apabila indikator “Aktif/Siaga” berkedip kuning.

Cabut kabel daya dari proyektor, tunggu selama 30 detik dan coba lagi. Jika indikator peringatan menyala atau berkedip, hubungi pusat servis terdekat untuk mendapatkan bantuan.

Pesan Lampu LED

Message	 LED Daya (Merah)	 LED Daya (Hijau atau Biru)	 LED Suhu (Merah)	 LED Lampu (Merah)
	Status Siaga (Kabel daya input)	Menyala stabil		
Daya hidup (Pemanasan)		Berkedip (0,5 detik nonaktif/0,5 detik aktif)		
Pengaktifan dan Pen-erangan lampu		Menyala stabil		
Daya mati (Pendinginan)		Berkedip (0,5 detik nonaktif/0,5 detik menyala). Kembali ke lampu merah stabil saat kipas pendingin mati.		
cepat pemulihan (100 detik)		Berkedip (0,25 detik nonaktif/0,25 detik menyala)		
Bermasalah (Temp. terlalu tinggi)	Berkedip			
Kesalahan (Gangguan Kipas)	Berkedip		Berkedip	
Kesalahan (Kegagalan lampu)	Berkedip			

- Mati:



INFORMASI LAINNYA

- Peringatan lampu:



- Peringatan suhu:



- Gangguan kipas:



- Di luar kisaran tampilan:



- Peringatan penurunan daya:



- Pengatur Waktu Alarm Pengamanan:



INFORMASI LAINNYA

Spesifikasi

Optik	Deskripsi
Resolusi maksimum	- Hingga UXGA, 1600x1200, 60Hz WUXGA untuk WXGA 16:10 - 1920x1200 @60hz hanya didukung untuk RB (Pengurangan Layar Kosong)
Lensa	- Perbesaran manual dan fokus manual
Lampu	- Dalam Mode Cemerlang (Mode Normal) 3000 jam standar @260W, nilai masa pakai 50% - Dalam Mode STD (Mode Eco) 5000 jam standar @220W, nilai masa pakai 50% - Dalam Mode ImageCare (Mode Normal) 5500 jam standar @260W, nilai masa pakai 50% - Dalam Mode ImageCare (Mode Eco) 7000 jam standar @220W, nilai masa pakai 50%
Ukuran layar (diagonal)	Format XGA: - 40,47"~300,3" (kisaran fokus dengan ukuran gambar @60" yang dioptimalkan) Format WXGA: - 25,66"~301,15" Format 1080p: - 26,2"~301,1" Format WUXGA: - 26,94"~302,9" (kisaran fokus dengan ukuran gambar @60" yang dioptimalkan)
Jarak proyeksi	Format XGA: - 1,3m~7,1m (kisaran fokus dengan jarak tembak @1,42m yang dioptimalkan) Format WXGA: - 1,3m~9,6m (kisaran fokus dengan @1,913m yang dioptimalkan) Format 1080p: - 1,3m~9,4m (kisaran fokus dengan @1,873m yang dioptimalkan) Format WUXGA: - 1,30m~9,2m (kisaran fokus dengan jarak tembak @1,822m yang dioptimalkan)
Listrik	Deskripsi
Masukan	- HDMI 1.4a - HDMI 1.4a + MHL (v2.2) - VGA (YPbPr/RGB/nirkabel) - Audio 3,5mm *2 - Video Komposit
Keluaran	- VGA - Audio 3,5mm - Daya USB-A
Control	- RS232 - Mouse/Servis USB - RJ-45
Reproduksi warna	1073,4 Juta warna

INFORMASI LAINNYA

Listrik	Deskripsi
Kecepatan Pindai	- Kecepatan pindai horizontal: 15,375~91,146 KHz - Kecepatan pindai vertikal: 24~ 85Hz (120Hz untuk proyektor yang dilengkapi 3D)
Speaker internal	Ya, 10 W
Persyaratan daya	100 - 240V ±10 50/60Hz
Arus input	2,5-1,0 A

Mekanik	Deskripsi
Orientasi pemasangan	Di atas meja/Depan, Di atas meja/Belakang, Plafon/Depan, Plafon/Belakang
Dimensi	- 314 mm (W) x 223,8 mm (D) x 100,35 mm (H) (tanpa kaki) - 314 mm (W) x 223,8 mm (D) x 113,85 mm (H) (dengan kaki)
Berat	<3,1 kg
Kondisi lingkungan	Pengoperasian: 5 ~ 40°C, 10% hingga 85% kelembapan (tanpa kondensasi)

Catatan: Semua spesifikasi dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya.

INFORMASI LAINNYA

Kantor Optoma Global

Untuk servis atau dukungan, hubungi cabang setempat.

Amerika Serikat

3178 Laurelview Ct.
Fremont, CA 94538, AS
www.optomausa.com

 888-289-6786
 510-897-8601
 services@optoma.com

Kanada

3178 Laurelview Ct.
Fremont, CA 94538, AS
www.optomausa.com

 888-289-6786
 510-897-8601
 services@optoma.com

Amerika Latin

3178 Laurelview Ct.
Fremont, CA 94538,
www.optomausa.com

 888-289-6786
 510-897-8601
 services@optoma.com

Eropa

42 Caxton Way, The Watford Business Park
Watford, Hertfordshire,
WD18 8QZ, Inggris
www.optoma.eu
Telepon Servis: +44 (0)1923 691865
www.service@tsc-europe.com

 +44 (0) 1923 691 800
 +44 (0) 1923 691 888
 service@tsc-europe.com

Benelux BV

Randstad 22-123
1316 BW Almere
Belanda
www.optoma.nl

 +31 (0) 36 820 0252
 +31 (0) 36 548 9052

Prancis

Bâtiment E
81-83 avenue Edouard Vaillant
92100 Boulogne Billancourt, France
savoptoma@optoma.fr

 +33 1 41 46 12 20
 +33 1 41 46 94 35
 savoptoma@optoma.fr

Spanyol

C/ José Hierro,36 Of. 1C
28522 Rivas VaciaMadrid,
Spanyol

 +34 91 499 06 06
 +34 91 670 08 32

Jerman

Wiesenstrasse 21 W
D40549 Düsseldorf,
Germany

 +49 (0) 211 506 6670
 +49 (0) 211 506 66799
 info@optoma.de

Skandinavia

Lerpeveien 25
3040 Drammen
Norwegia

 +47 32 98 89 90
 +47 32 98 89 99
 info@optoma.no

PO.BOX 9515
3038 Drammen
Norwegia

Korea

WOOMI TECH.CO.,LTD.
4F, Minu Bldg.33-14, Kangnam-Ku,
Seoul,135-815, KOREA
korea.optoma.com

 +82+2+34430004
 +82+2+34430005

Jepang

東京都足立区綾瀬3-25-18
株式会社オーエス
コンタクトセンター:0120-380-495

 info@os-worldwide.com
www.os-worldwide.com

Taiwan

12F., No.213, Sec. 3, Beixin Rd.,
Xindian Dist., New Taipei City 231,
Taiwan, R.O.C.
www.optoma.com.tw

 +886-2-8911-8600
 +886-2-8911-6550
 services@optoma.com.tw
asia.optoma.com

Hong Kong

Unit A, 27/F Dragon Centre,
79 Wing Hong Street,
Cheung Sha Wan,
Kowloon, Hong Kong

 +852-2396-8968
 +852-2370-1222
www.optoma.com.hk

Cina

5F, No. 1205, Kaixuan Rd.,
Changning District
Shanghai, 200052, Cina

 +86-21-62947376
 +86-21-62947375
www.optoma.com.cn

