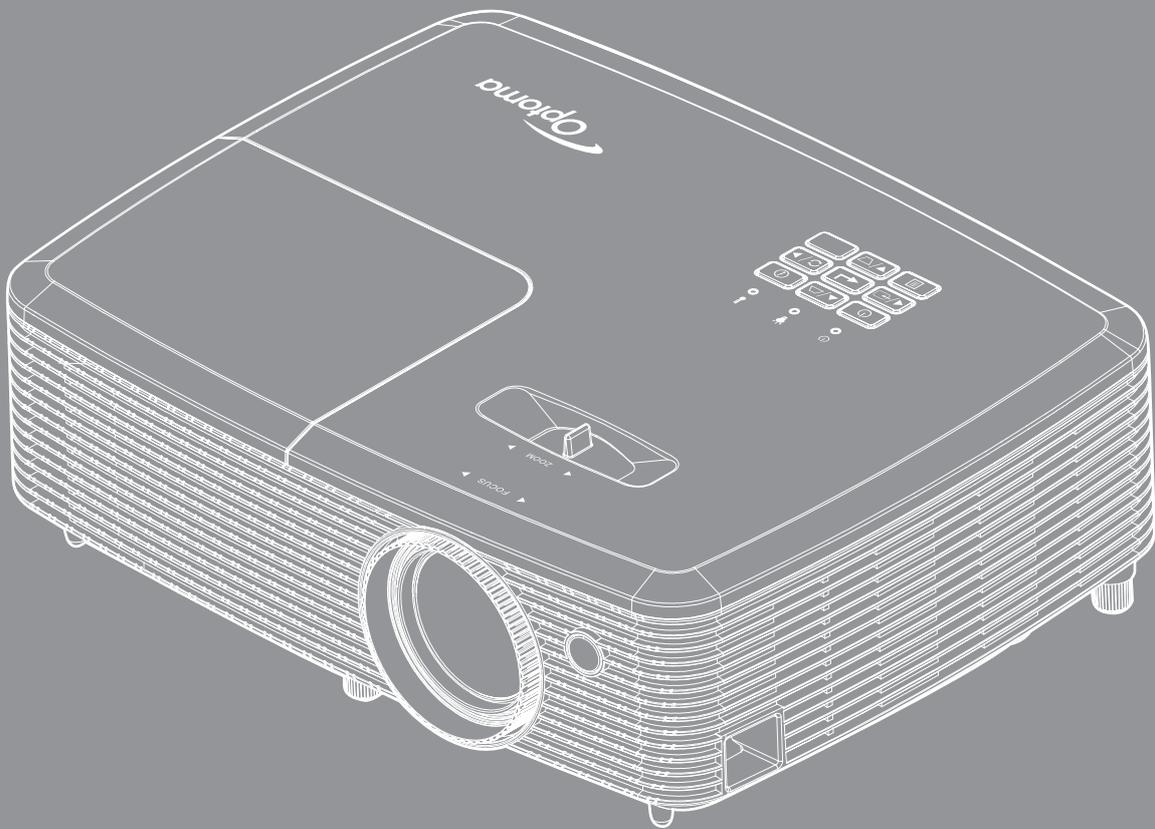


Proyektor DLP®



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>
<i>Remote control 2</i>	<i>13</i>
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN	14
<i>Memasang proyektor.....</i>	<i>14</i>
<i>Menyambungkan sumber ke proyektor</i>	<i>15</i>
<i>Mengatur Proyeksi Gambar.....</i>	<i>16</i>
<i>Persiapan remote</i>	<i>17</i>
MENGGUNAKAN PROYEKTOR.....	19
<i>Menghidupkan/mematikan proyektor</i>	<i>19</i>
<i>Memilih sumber input</i>	<i>20</i>
MENGGUNAKAN PROYEKTOR.....	21
<i>Fitur dan navigasi menu</i>	<i>21</i>
<i>Pohon Menu OSD</i>	<i>22</i>
<i>Tampilkan 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>32</i>
<i>Menampilkan menu perbesaran</i>	<i>32</i>
<i>Menampilkan menu pergeseran gambar.....</i>	<i>33</i>
<i>Menampilkan menu sudut</i>	<i>33</i>
<i>Menu Audio Tidak Aktif.....</i>	<i>33</i>
<i>Menu volume audio</i>	<i>33</i>

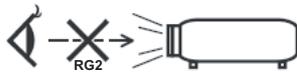
<i>Konfigurasi menu proyeksi</i>	33
<i>Konfigurasi menu pengaturan lampu</i>	33
<i>Konfigurasi menu pengaturan filter</i>	33
<i>Konfigurasi menu pengaturan daya</i>	34
<i>Konfigurasi menu keamanan</i>	35
<i>Konfigurasi menu pengaturan link HDMI</i>	35
<i>Konfigurasi menu tes corak</i>	36
<i>Mengkonfigurasi menu pengaturan jarak jauh</i>	36
<i>Menu konfigurasi 12V trigger</i>	36
<i>Konfigurasi menu pilihan</i>	36
<i>Menu konfigurasi atur ulang OSD</i>	37
<i>Konfigurasi atur ulang ke menu default</i>	37
<i>Menu info</i>	38
PEMELIHARAAN	39
<i>Mengganti lampu</i>	39
<i>Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu</i>	41
INFORMASI LAINNYA	42
<i>Resolusi kompatibel</i>	42
<i>Ukuran gambar dan jarak proyeksi</i>	43
<i>Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon</i>	45
<i>Kode remote IR</i>	46
<i>Kode remote control IR 2</i>	48
<i>Mengatasi Masalah</i>	50
<i>Indikator Peringatan</i>	51
<i>Spesifikasi</i>	54
<i>Kantor Optoma Global</i>	55

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 tatap ke sinar, RG2.
Sama seperti sumber cahaya lainnya, jangan tatap langsung ke sinar, RG2 IEC 62471-5:2015.
- 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 39-40.
- 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 "PENGATURAN | Pengaturan Lampu" setelah mengganti modul lampu.
- 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 terdapat dalam bagian "Mengganti Lampu" pada halaman 39-40.*

- *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 kelelahan 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 2016

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.

DARBEE adalah merek dagang dari Darbee Products, Inc.

MHL, Mobile High-Definition Link, dan Logo MHL adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari MHL Licensing, LLC.

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 2014/30/EC (termasuk amandemen)
- Petunjuk Tegangan Rendah 2014/35/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.

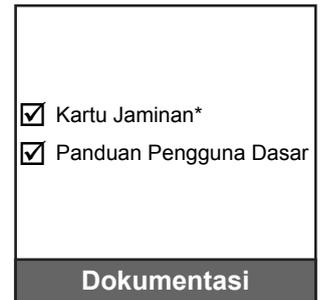
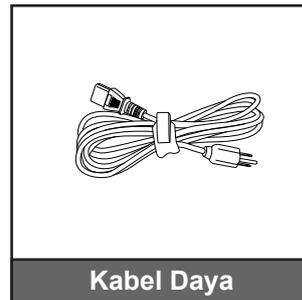
PENDAHULUAN

Ikhtisar Paket

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

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

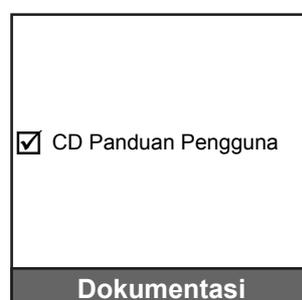
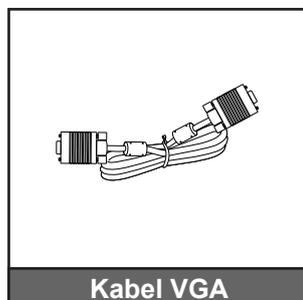
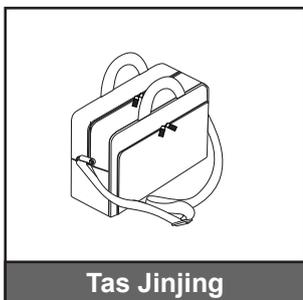
Aksesori Standar



Catatan:

- Remote control disertakan bersama baterai
- *Untuk informasi jaminan di Eropa, kunjungi www.optomaeurope.com.

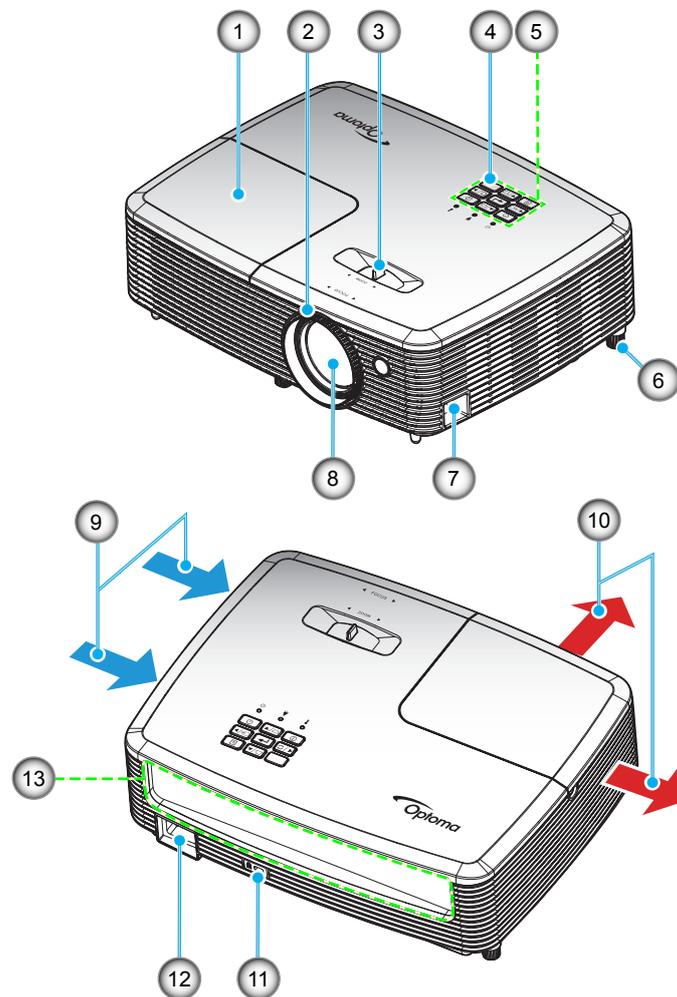
Aksesori Tambahan



Catatan: Aksesori opsional dapat berbeda menurut model, spesifikasi, dan wilayah.

PENDAHULUAN

Ikhtisar Produk



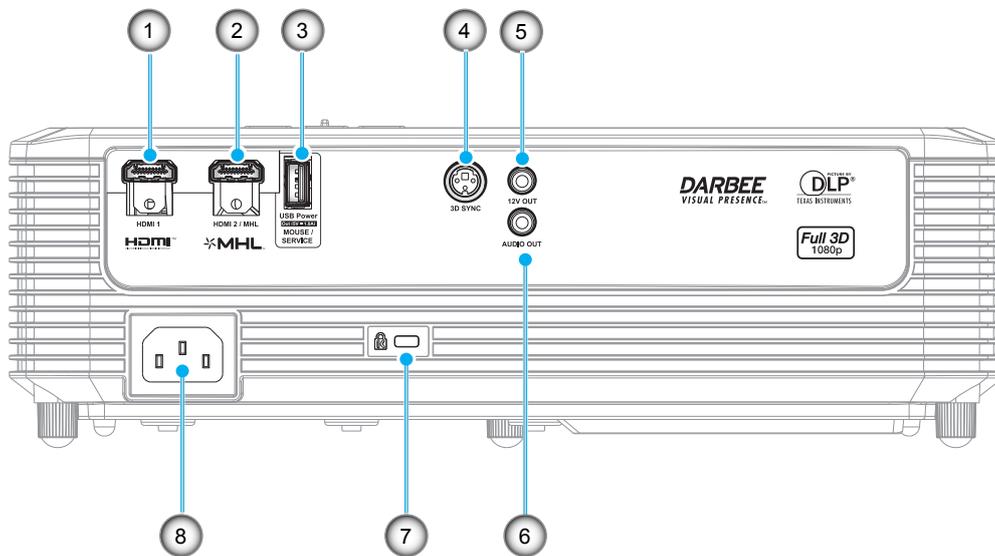
Catatan:

- Jangan halangi ventilasi keluar/masuk udara pada proyektor.
- Jaga jarak minimum 20 cm antara label "inlet" dan "outlet".

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

PENDAHULUAN

Sambungan

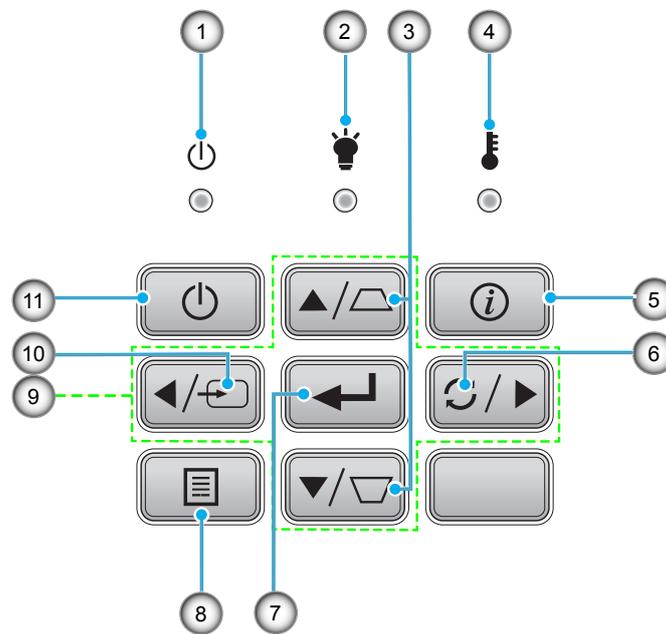


No.	Item
1.	Soket HDMI 1
2.	Soket HDMI 2/MHL
3.	Soket Daya USB (5V---1A) Konektor/ MOUSE/Konektor LAYANAN
4.	Konektor 3D Sync
5.	Konektor 12V OUT
6.	Konektor AUDIO OUT
7.	Port Kunci Kensington™
8.	Soket Daya

Catatan: Mouse jarak jauh memerlukan remote kontrol khusus.

PENDAHULUAN

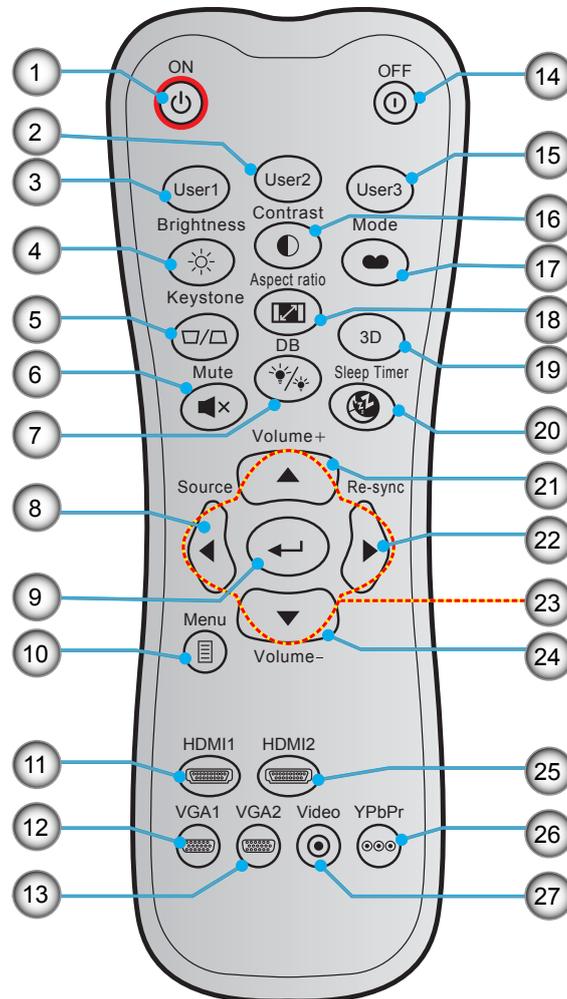
Keypad



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

PENDAHULUAN

Remote control

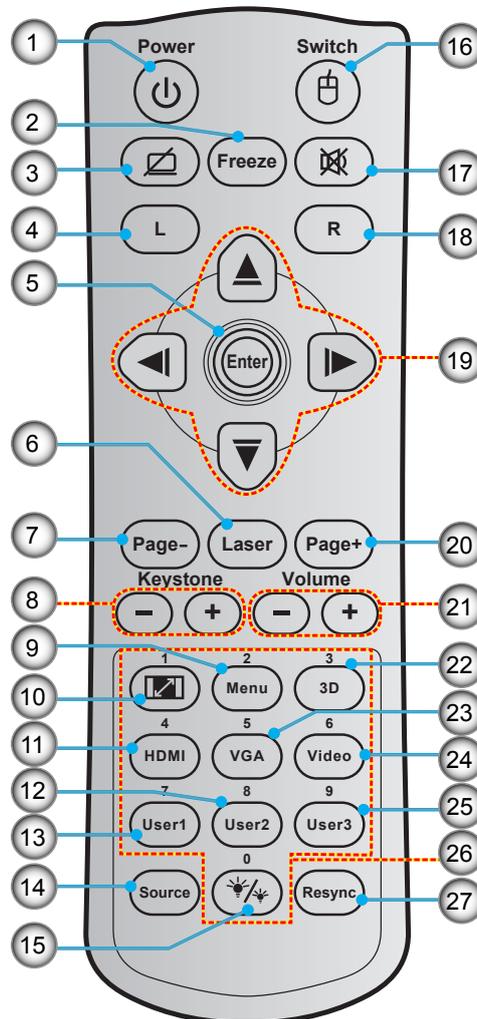


No.	Item	No.	Item
1.	Tombol Hidup	15.	Pengguna 3
2.	Pengguna 2	16.	Kontras
3.	Pengguna 1	17.	Mode Tampilan
4.	Kecemerlangan	18.	Aspek Rasio
5.	Sudut	19.	Menu 3D Aktif/Tidak Aktif
6.	Mati	20.	Timer tidur
7.	DB (Dynamic Black)	21.	Suara +
8.	Source	22.	Sinkronisasi Ulang
9.	Masuk	23.	Tombol Pilihan Empat Arah
10.	Menu	24.	Suara -
11.	HDMI1	25.	HDMI2
12.	VGA1 (tidak didukung)	26.	YPbPr (tidak didukung)
13.	VGA2 (tidak didukung)	27.	Video (tidak didukung)
14.	Matikan Power		

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

PENDAHULUAN

Remote control 2



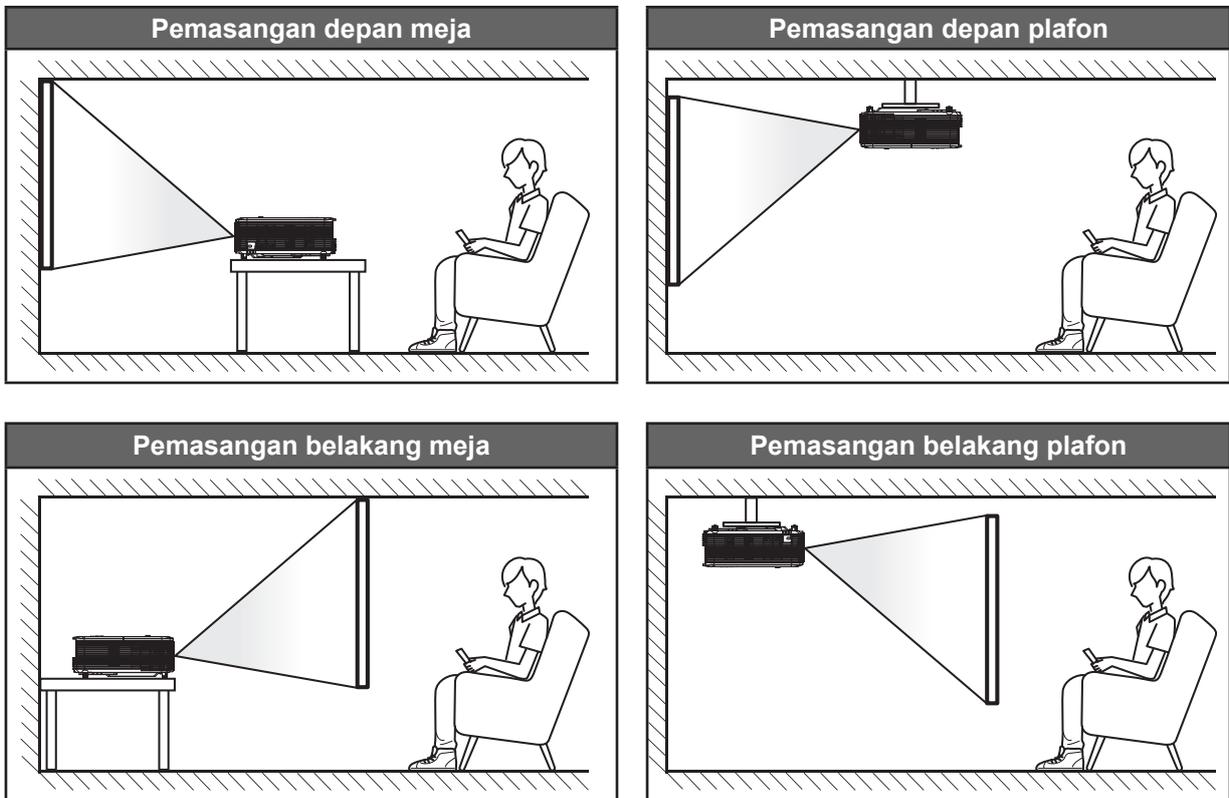
No.	Item	No.	Item
1.	Tombol Hidup/Mati	15.	Mode Pencahayaan
2.	Bekukan	16.	Mouse Aktif/Tidak Aktif
3.	Tampilan Kosong/Audio Tidak Aktif	17.	Mati
4.	Klik Kiri Mouse	18.	Klik Kanan Mouse
5.	Masuk	19.	Tombol Pilihan Empat Arah
6.	Laser	20.	Halaman +
7.	Halaman -	21.	Suara -/+
8.	Sudut -/+	22.	Menu 3D Aktif/Tidak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

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 mengetahui cara menentukan lokasi proyektor sesuai ukuran layar, lihat tabel jarak pada halaman 43-44.
- Untuk mengetahui cara menentukan ukuran layar sesuai jarak, lihat tabel jarak pada halaman 43-44.

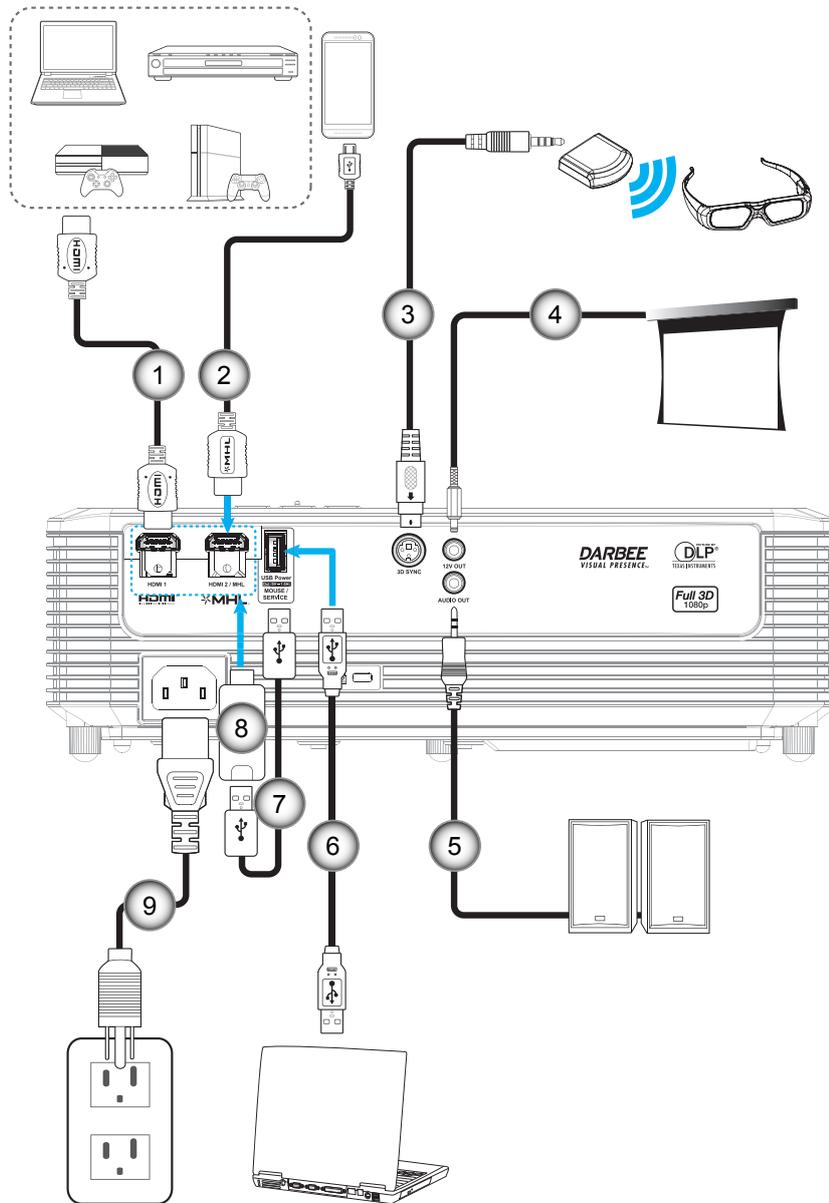
Catatan: Semakin jauh jarak proyektor dari layar, maka ukuran gambar proyeksi akan semakin besar dan offset vertikal juga meningkat secara proporsional.

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
1.	Kabel HDMI
2.	Kabel HDMI/MHL
3.	Kabel Pemancar 3D
4.	Soket DC 12V
5.	Kabel Audio Keluaran
6.	Kabel USB (kontrol mouse)
7.	Kabel Daya USB
8.	Dongle HDMI
9.	Kabel Daya

Catatan: Suara speaker internal akan dinonaktifkan sewaktu speaker eksternal tersambung.

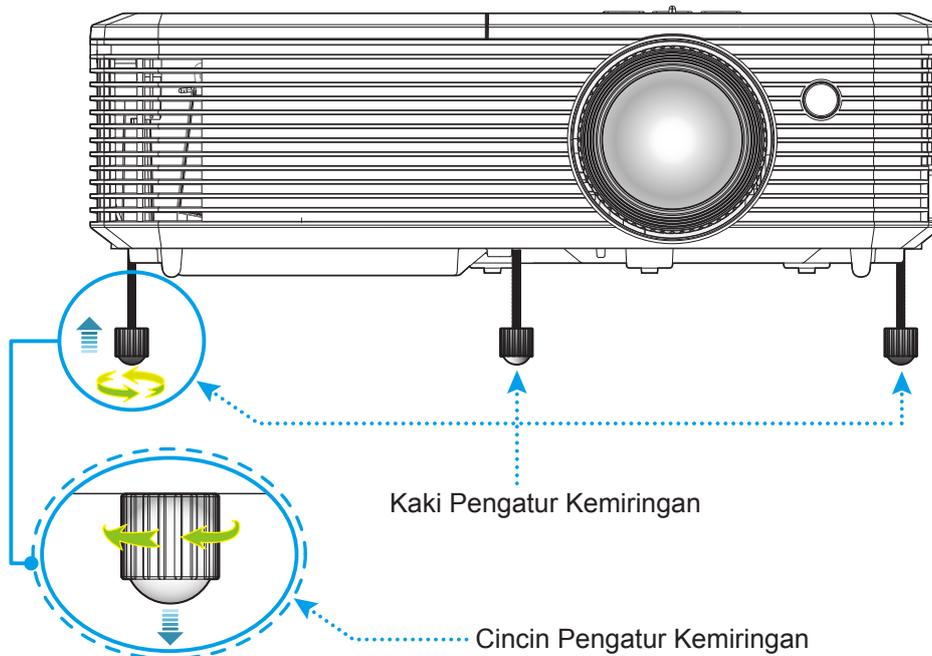
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Mengatur Proyeksi Gambar

Tinggi gambar

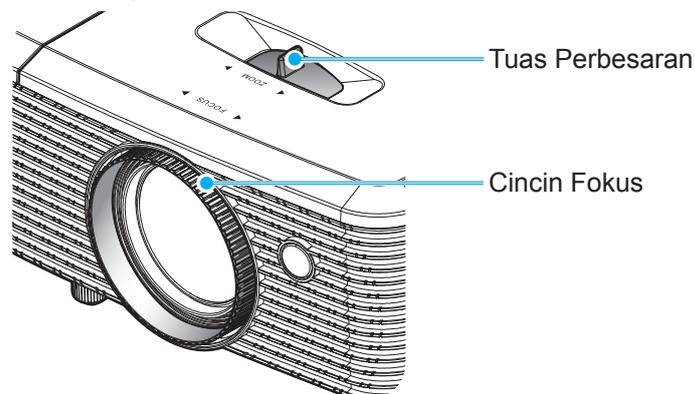
Proyektor dilengkapi kaki elevator untuk mengatur tinggi gambar.

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 dan fokus

- 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.



Catatan: Proyektor akan fokus pada jarak 1,5m hingga 10m.

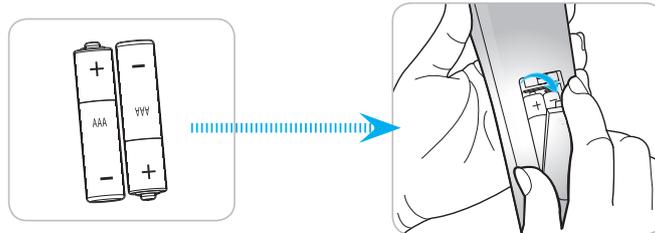
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

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.
- Segera keluarkan baterai 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.

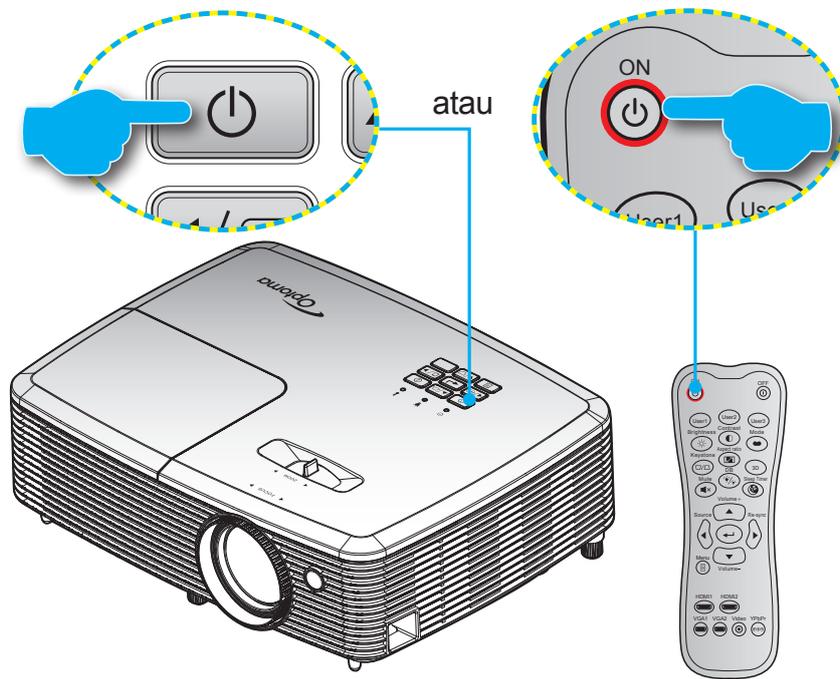
Jarak efektif

Sensor pengendali jarak jauh IR (Inframerah) terletak di bagian atas dan depan proyektor. Pastikan Anda memegang pengendali jarak jauh pada sudut 30 derajat tegak lurus dengan sensor pengendali jarak jauh IR 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 meter antara pengendali jarak jauh ke layar dan merefleksikan cahaya IR kembali ke proyektor. Namun, jarak efektif dapat berubah sesuai layar.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menghidupkan/mematikan proyektor



Tombol Hidup

1. Sambungkan kabel daya dan kabel sinyal/sumber dengan hati-hati. Bila tersambung, LED Hidup/Siaga akan menyala merah.
2. Hidupkan proyektor dengan menekan "⏻" pada keypad proyektor atau "⏻" pada remote control.
3. Layar pengaktifan akan muncul selama 10 detik, lalu LED Hidup/Siaga akan menyala hijau atau biru.

Catatan: Anda akan diminta memilih bahasa yang diinginkan, orientasi proyeksi, dan sejumlah pengaturan lainnya saat proyektor dihidupkan untuk pertama kalinya.

Matikan Power

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



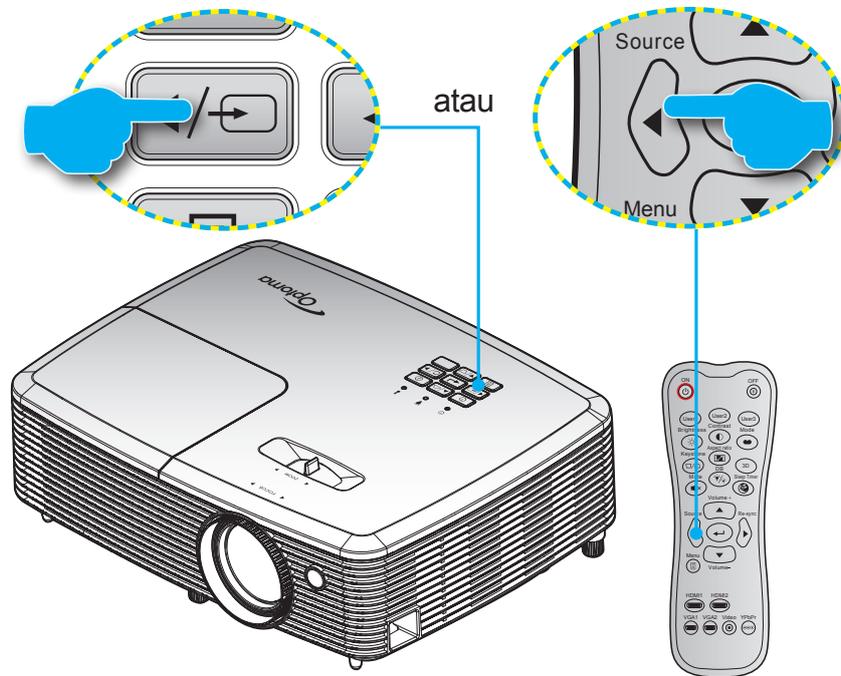
3. Tekan kembali tombol "⏻" atau "⏻" untuk konfirmasi, atau pesan akan menghilang setelah 15 detik. Bila Anda menekan tombol "⏻" atau "⏻" untuk kedua kalinya, proyektor akan mati.
4. Kipas pendingin akan terus beroperasi sekitar 10 detik untuk siklus pendinginan, lalu LED Hidup/Siaga akan menyala hijau 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 segera hidupkan proyektor, setelah mematkannya.

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

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.

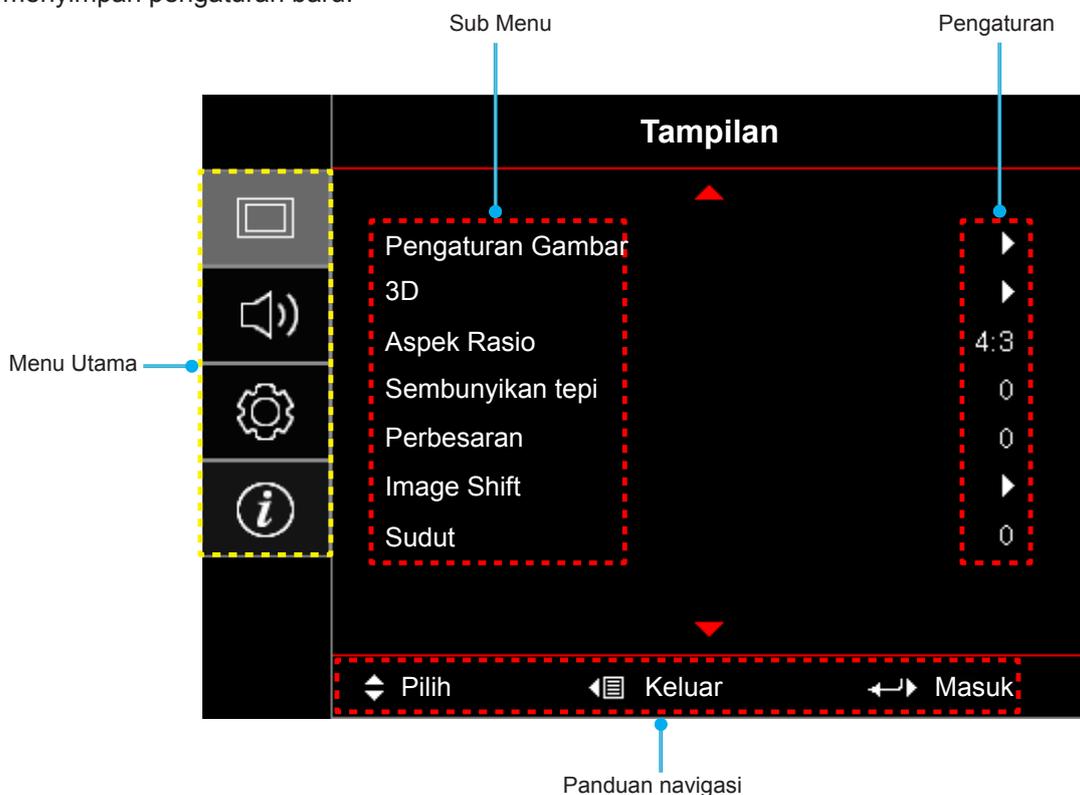


MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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  pada remote control atau keyboard proyektor.
2. Saat OSD ditampilkan, gunakan tombol   untuk memilih item apa pun dalam menu utama. Sewaktu menentukan pilihan pada halaman tertentu, tekan tombol  atau  untuk membuka submenu.
3. Gunakan tombol   untuk memilih item yang diinginkan dalam submenu, lalu tekan tombol  atau  untuk menampilkan pengaturan lebih lanjut. Sesuaikan pengaturan menggunakan tombol  .
4. Pilih item yang akan diatur berikutnya di submenu dan sesuaikan seperti langkah di atas.
5. Tekan  atau  untuk mengkonfirmasi, lalu layar akan kembali ke menu utama.
6. Untuk keluar, tekan  atau  lagi. 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 [Video]			Bioskop		
					Vivid		
					Game		
					Referensi		
					Pencahayaan		
					Pengguna		
					3D		
					ISF Siang		
					ISF Malam		
				ISF 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
							Cool
					Dingin		
		Warna Matching	Warna		R [Default]		
					G		
					B		
					C		
					Y		
					M		
					W		

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Tampilan	Pengaturan Gambar	Pengaturan Warna	Warna Matching	Corak Warna atau R	-50~50 [Default:0]	
				Saturasi Warna atau G	-50~50 [Default:0]	
				Penguatan atau B	-50~50 [Default:0]	
				Seting Ulang	Batalikan [Awal] Ya	
				Keluar		
			Penguatan / Bias RGB	Penguatan Warna Merah	-50~50	
				Penguatan Warna Hijau	-50~50	
				Penguatan Warna Biru	-50~50	
				Bias Warna Merah	-50~50	
				Bias Warna Hijau	-50~50	
				Bias Warna Biru	-50~50	
				Seting Ulang	Batalikan [Awal] Ya	
			Keluar			
			Ruang Warna [Masukan HDMI]		Otomatis [Awal] (0~255) (16~235)	
		Hitam Dinamis		Mati Hidup		
		Mode Pencahayaan [Dasar Lampu - Video]		Pencahayaan [Awal] Eco.		
		Darbee	Mode		Definisi Tinggi Game Pop Penuh Mati	
				Tingkat	0%~120%	
				Mode Demo		Mati [Awal] Layar Terpisah Layar Geser
			Seting Ulang			
		3D	Mode 3D		Mati DLP-Link [Awal] VESA	
				3D->2D		3D [Awal] L R
					Format 3D	
	3D Sync. Invert					Hidup Mati [Awal]

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
Tampilan	Aspek Rasio				4:3		
					16:9		
					LBX [kecuali model SVGA XGA]		
					Asal		
					Otomatis		
	Sembunyikan tepi				0~10 [Default: 0]		
	Perbesaran				-5~25 [Awal: 0]		
	Image Shift	H: 0; V: -50				[Default: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							
Sudut				-40~40 [Default:0]			
Audio	Mati				Mati [Awal]		
					Hidup		
	Suara				0-10 [Awal: 5]		
PENGATURAN	Proyeksi				Front		
					Rear		
					Langit-langit atas		
					Belakang atas		
	Pengaturan Lampu	Peringatan Lampu				Mati	
						Hidup [Awal]	
		Seting Ulang Lampu				Batalan [Awal]	
						Ya	
	Pengaturan Filter	Filter Usage Hours				(Hanya baca)	
		Filter Tambahan Terpasang				Ya	
						Tidak	
		Filter Reminder					Mati
							300hr
							500hr [Awal]
	Filter Reset					800hr	
					1000hr		
					Batalan [Awal]		
					Ya		

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGA-TURAN	PengaturanDaya	Menghidupkan Langsung			Mati [Awal]	
					Hidup	
		Sinyal Daya Menyala			Mati [Awal]	
					Hidup	
		Mematikan Otomatis (mnt)			0~180 (5 menit bertahap) [Awal: 20]	
		Pengatur Waktu Tidur (mnt)	Always On			0~990 (penambahan 30 menit) [Default: 0]
						Ya
	cepat pemulihan				Tidak [Awal]	
					Mati [Awal]	
	Keamanan	Keamanan				Hidup
						Mati [Awal]
		Pengaturan Waktu Pengaman	Bulan			
			Hari			
	Ganti Password					
	HDMI Link Settings	HDMI Link				Mati
						Hidup
		Inclusive TV				Tidak
						Ya
		Power On Link				Mutual
						PJ -> Device
						Device -> PJ
	Power Off Link				Mati	
					Hidup	
	Tes Corak					Kisi Hijau
						Kisi Magenta
						Kisi Putih
						Putih
						Mati
	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Fungsi IR				Hidup
						Mati

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGA-TURAN	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Pegguna1			HDMI 2	
					Tes Corak	
					Kecemerlangan	
					Kontras	
					Timer tidur	
					Warna Matching	
					Temperatur Warna	
					Gamma	
					Proyeksi	
					Pengaturan Lampu	
					Perbesaran	
					Bekukan	
					MHL	
				Darbee [Awal]		
			Pegguna2			HDMI 2 [Awal]
						Tes Corak
						Kecemerlangan
						Kontras
						Timer tidur
						Warna Matching
						Temperatur Warna
						Gamma
						Mengunci Sumber
						Proyeksi
						Pengaturan Lampu
						Perbesaran
						Bekukan
					MHL	
					Darbee	
			Pegguna3			HDMI 2
						Tes Corak
						Kecemerlangan
						Kontras
						Timer tidur [Awal]
						Warna Matching
						Temperatur Warna
				Gamma		
				Proyeksi		
				Pengaturan Lampu		
			Perbesaran			
			Bekukan			
			MHL			
			Darbee			

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
PENGATURAN	12V Trigger				Hidup		
					Mati		
	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		
					România		
					Slovenčina		
			Menu Settings	Lokasi Menu			Kiri atas 
							Kanan atas 
							Tengah  [Default]
							Kiri bawah 
							Kanan bawah 
				Menu Pengukur Waktu			Mati
						5 detik	
					10 detik [Awal]		
	Sumber Otomatis					Mati [Awal]	
	Sumber Masukan					Hidup	
					HDMI1		
					HDMI2/MHL		

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGATURAN	Options	Masukkan Nama	HDMI1		Awal [Awal]	
					Lain-lain	
		Ketinggian	HDMI2/MHL			Awal [Awal]
						Lain-lain
		DisplayModeLock				Mati [Awal]
						Hidup
		Mengunci Tombol				Mati [Awal]
						Hidup
		Meyembungkan Informasi				Mati [Awal]
						Hidup
		Logo				Awal [Awal]
						Netral
		Warna Latar Belakang				Nihil [Awal]
						Biru
					Merah	
					Hijau	
					Kelabu	
					Logo	
	Seting Ulang	Atur Ulang OSD				Batalkan [Awal]
						Ya
Atur Ulang ke Semula					Batalkan [Awal]	
					Ya	
Informasi	Pengatur					
	Nomor Seri					
	Source					
	Resolusi				00x00	
	Refresh Rate				0,00Hz	
	Mode Tampilan					
	Umur Lampu	Pencahayaan				0 hr
		Eco.				0 hr
		Dynamic				0 hr
		Total				
	Jam Filter					
	Mode Pencahayaan					
	FW Version	Sistem				
MCU						

Catatan:

- "Seting Ulang Lampu" pada OSD hanya akan mengatur ulang Jam Lampu pada OSD dan Jam Lampu dalam mode servis. Jam Proyektor dalam mode servis tidak akan diatur ulang.
- 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.
- Dalam mode waktu 3D, fungsi perbesaran/sembunyikan tepi akan dinonaktifkan untuk mencegah kerusakan gambar.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Layar

Tampilkan menu pengaturan gambar

Mode Tampilan

Tersedia banyak prasetel pabrik yang dioptimalkan untuk berbagai jenis gambar.

- **Bioskop:** Memberikan warna terbaik untuk menonton film.
- **Vivid:** Dalam mode ini, saturasi warna dan kecerahan akan seimbang dengan baik. Pilih mode ini untuk bermain game.
- **Game:** Pilih mode ini untuk meningkatkan kecermerlangan dan merespons tingkat waktu untuk menikmati game video.
- **Referensi:** Memberikan warna alami paling akurat yang mendekati Rec. 709, standar untuk HDTV (TV Definisi Tinggi).
- **Pencahayaan:** Kecerahan maksimal untuk input PC.
- **Pengguna:** Menyimpan pengaturan pengguna.
- **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 120 Hz dan memasang Pemutar 3D.
- **ISF Siang:** Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF Siang agar terkalibrasi sempurna dan menghasilkan kualitas gambar tinggi.
- **ISF Malam:** Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF Malam agar terkalibrasi sempurna dan menghasilkan kualitas gambar tinggi.
- **ISF 3D:** Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF 3D agar terkalibrasi sempurna dan menghasilkan kualitas gambar tinggi.

Catatan: Untuk akses dan kalibrasi mode tampilan ISF siang dan malam, hubungi dealer setempat.

Wall Color

Gunakan fungsi ini untuk memperoleh gambar layar yang dioptimalkan sesuai warna dinding. Pilih antara mati, papan hitam, kuning terang, hijau terang, biru terang, pink, dan abu-abu.

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.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- **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 kecemerlangan yang lebih tinggi sekaligus warna gambar yang nyata dan lebih hidup.
- **Temperatur Warna (hanya mode data):** Pilih suhu warna dari Hangat, Standar, Cool, atau Dingin.
- **Warna Matching:** Memodifikasi pengaturan warna gambar Hue (Bias), Saturation (Saturasi), dan Gain (Penguatan) bila warna adalah merah (R), hijau (G), hitam (B), sian (C), Kuning (Y), magenta (M).
 - Warna: Menyesuaikan tingkat gambar warna merah (R), hijau (G), hitam (B), sian (C), kuning (Y), dan magenta (M).
 - Corak Warna: Menyesuaikan keseimbangan warna merah dan hijau bila warna adalah merah, hijau, biru, sian, kuning, dan magenta.
 - Saturasi Warna: Menyesuaikan saturasi gambar bila warna adalah merah, hijau, biru, sian, kuning, dan magenta.
 - Penguatan: Menyesuaikan kecerahan gambar bila warna adalah merah, hijau, biru, sian, kuning, dan magenta.
 - Seting Ulang: Kembalikan ke pengaturan default pabrik untuk warna matching.
 - Keluar: Keluar menu "Warna Matching".
- **Warna Matching:** Memodifikasi pengaturan warna gambar Merah, Hijau, dan Biru bila warna adalah putih (W).
 - Warna: Menyesuaikan tingkat gambar merah (R), hijau (G), biru (B).
 - Merah: Menyesuaikan penguatan merah bila warna adalah putih.
 - Hijau: Menyesuaikan penguatan hijau bila warna adalah putih.
 - Biru: Menyesuaikan penguatan biru bila warna adalah putih.
 - Seting Ulang: Kembalikan ke pengaturan default pabrik untuk warna matching.
 - Keluar: Keluar menu "Warna Matching".
- **Penguatan / Bias RGB:** Pengaturan ini memungkinkan Anda mengkonfigurasi kecemerlangan (penguatan) dan kontras (bias) gambar.
 - Seting Ulang: Kembalikan pengaturan default pabrik untuk penguatan / bias RGB.
 - Keluar: Keluar menu "Penguatan / Bias RGB".
- **Ruang Warna:** Pilih jenis matriks warna yang sesuai dari berikut ini: Otomatis, (0-255), (16-235).

Hitam Dinamis

Hitam Dinamis memungkinkan proyektor mengoptimalkan kecerahan tampilan secara otomatis saat adegan film gelap/terang agar ditampilkan lebih rinci.

Mode Pencahayaan (Dasar lampu-video)

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.

Darbee

Gunakan mode ini untuk memproyeksikan kualitas video yang ditingkatkan dari sumber video HDMI.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- **Mode:** Pilih mode DARBEE yang diinginkan di antara pilihan berikut:
 - Definisi Tinggi: Bentuk algoritme yang tidak agresif. Sesuai untuk konten berkualitas tinggi seperti video Blu-ray.
 - Game: Bentuk algoritme yang sedikit agresif. Sesuai untuk konten yang dibuat di komputer.
 - Pop Penuh: Bentuk algoritme yang paling agresif. Sesuai terutama untuk sumber video resolusi rendah atau berkualitas rendah untuk meningkatkan kualitas video.
 - Mati: Alihkan ke mode DARBEE.
- **Tingkat:** Setelah Anda memilih mode DARBEE, gunakan pengaturan ini untuk menyesuaikan nilai mode.
- **Mode Demo:** Dapat digunakan untuk memeriksa perbedaan antara gambar asli dan gambar DARBEE. Pilih tampilan layar yang diinginkan untuk mode Demo:
 - Mati: Mode demo nonaktif.
 - Layar Terpisah: Lihat gambar asli dan gambar DARBEE di layar terpisah.
 - Layar Geser: Lihat gambar asli dan gambar DARBEE dengan menggeser layar.

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.
- **VESA:** Pilih "VESA" untuk menggunakan pengaturan yang dioptimalkan untuk Kacamata 3D VESA.

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.

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.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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.
- **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.*

Tabel Penskalaan 1080P:

Layar 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.				
Sangat Lebar	Skala hingga 2534x1426 (diperbesar 132%), lalu menampilkan gambar 1920x1080 di tengah. Catatan: Pengguna akhir dapat menggunakan format ini untuk melihat sumber non-teks layar 2,35:1 yang memenuhi 100% 1080 DMD.				

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.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menampilkan menu pergeseran gambar

Image Shift

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

Menampilkan menu sudut

Sudut

Sesuaikan distorsi gambar yang disebabkan oleh kemiringan proyektor.

Menu audio

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 konfigurasi

Konfigurasi menu proyeksi

Proyeksi

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

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.

Konfigurasi menu pengaturan filter

Filter Usage Hours

Menampilkan waktu filter.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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 300 jam, 500 jam, 800 jam, dan 1000 jam.

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 melampaui 3W.

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).

Pengatur Waktu Tidur (mnt)

Konfigurasikan timer tidur.

- **Pengatur Waktu 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:** Periksa untuk menetapkan timer tidur selalu 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

Konfigurasi menu keamanan

Keamanan

Aktifkan fungsi ini untuk meminta sandi sebelum menggunakan proyektor.

- **Hidup:** Pilih "Hidup" untuk menggunakan verifikasi keamanan saat menghidupkan proyektor.
- **Mati:** Pilih "Mati" agar dapat menghidupkan proyektor tanpa verifikasi sandi.

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

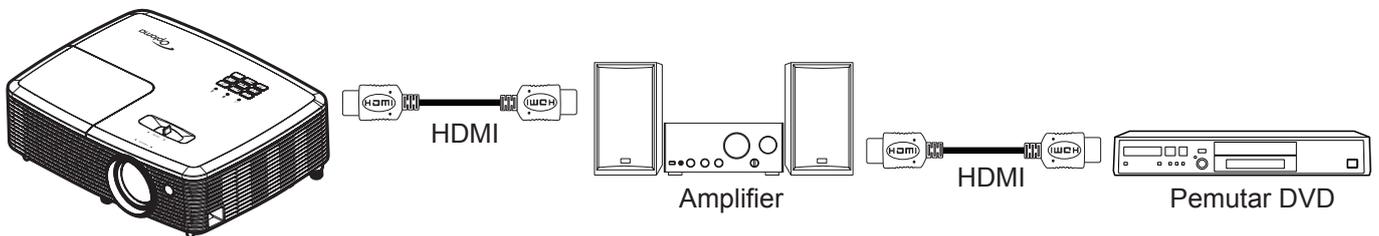
Gunakan untuk menetapkan atau memodifikasi sandi yang diminta saat menghidupkan proyektor.

Catatan: Sandi default adalah "1234".

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. Kondisi ini memungkinkan satu atau kumpulan beberapa perangkat dihidupkan atau dimatikan melalui Fitur HDMI Link dalam konfigurasi tertentu, pemutar DVD dapat disambungkan ke proyektor melalui amplifier atau sistem home theater.*



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.

Power Off Link

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Konfigurasi menu tes corak

Tes Corak

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

Mengkonfigurasi menu pengaturan jarak jauh

Fungsi IR

Tetapkan pengaturan fungsi IR.

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

Pengguna1/ Pengguna2/ Pengguna3

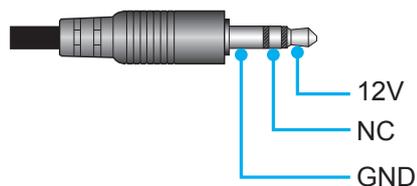
Modifikasi fungsi default untuk:

- **Pengguna1:** HDMI 2, pola uji, kecerahan, kontras, timer tidur, pencocokan warna, suhu warna, gamma, proyeksi, pengaturan lampu, zoom, beku, MHL, dan Darbee.
- **Pengguna2:** HDMI 2, pola uji, kecerahan, kontras, timer tidur, pencocokan warna, suhu warna, gamma, kunci sumber, proyeksi, pengaturan lampu, zoom, beku, MHL, dan Darbee.
- **Pengguna3:** HDMI 2, pola uji, kecerahan, kontras, timer tidur, pencocokan warna, suhu warna, gamma, proyeksi, pengaturan lampu, zoom, beku, MHL, dan Darbee.

Menu konfigurasi 12V trigger

12V Trigger

Gunakan fungsi ini untuk mengaktifkan atau menonaktifkan pemacu.



- **Mati:** Pilih "Mati" untuk menonaktifkan trigger.
- **Hidup:** Pilih "Hidup" untuk mengaktifkan trigger.

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, Hongaria, Ceko, Arab, Thai, Turki, Farsi, Vietnam, Indonesia, Rumania, dan Slowakia.

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 Otomatis

Pilih pilihan ini agar proyektor secara otomatis menemukan sumber input yang tersedia.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Sumber Masukan

Pilih sumber input antara HDMI1 dan HDMI2/MHL.

Masukkan Nama

Gunakan untuk mengubah nama fungsi masukan agar mudah diidentifikasi. Pilihan yang tersedia mencakup HDMI1 dan HDMI2/MHL.

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", Anda dapat menggunakan kembali Keypad.

Meyembungkan Informasi

Aktifkan fungsi ini untuk menyembunyikan pesan informasi.

- **Hidup:** Pilih "Hidup" untuk menyembunyikan pesan info.
- **Mati:** Pilih "Mati" untuk menampilkan pesan "Mencari".

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.

Warna Latar Belakang

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

Menu konfigurasi atur ulang OSD

Atur Ulang OSD

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan menu OSD.

Konfigurasi atur ulang ke menu default

Atur Ulang ke Semula

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk semua pengaturan.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu info

Menu info

Tampilkan informasi proyektor seperti yang tercantum di bawah ini:

- Pengatur
- Nomor Seri
- Source
- Resolusi
- Refresh Rate
- Mode Tampilan
- Umur Lampu
- Jam Filter
- Mode Pencahayaan
- FW Version

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.



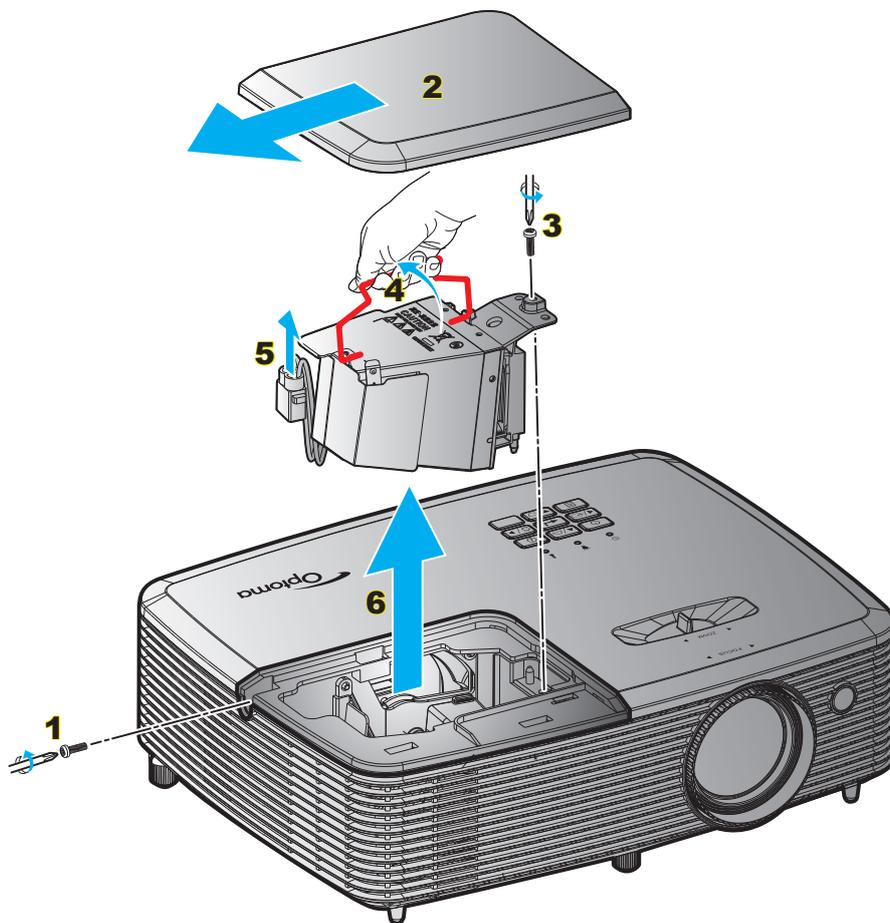
Peringatan: Tempat lampu panas! Biarkan dingin sebelum mengganti lampu!



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. Lepas penutup. **2**
6. Lepas baut pada modul lampu. **3**
7. Angkat pegangan lampu. **4**
8. Lepas kabel lampu. **5**
9. Lepas modul lampu dengan hati-hati. **6**
10. Untuk mengganti modul lampu, lakukan langkah-langkah sebelumnya dengan urutan terbalik.
11. Hidupkan proyektor, lalu reset timer lampu.
12. Seting Ulang Lampu: (i) Tekan "Menu" → (ii) Pilih "PENGATURAN" → (iii) Pilih "Pengaturan Lampu" → (iv) Pilih "Seting Ulang Lampu" → (v) Pilih "Ya".

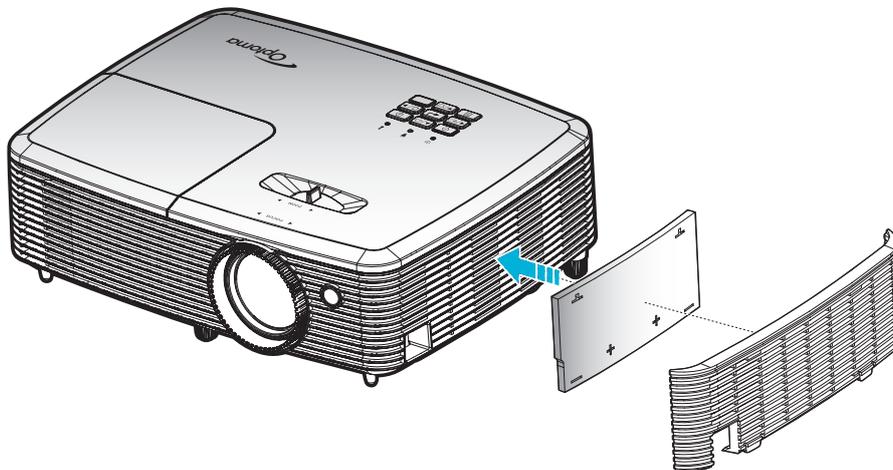
Catatan:

- Sekrup pada tutup lampu dan lampu tidak dapat dilepas.
- Proyektor tidak akan dapat dihidupkan apabila 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.

PEMELIHARAAN

Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu

Memasang Penyaring Debu



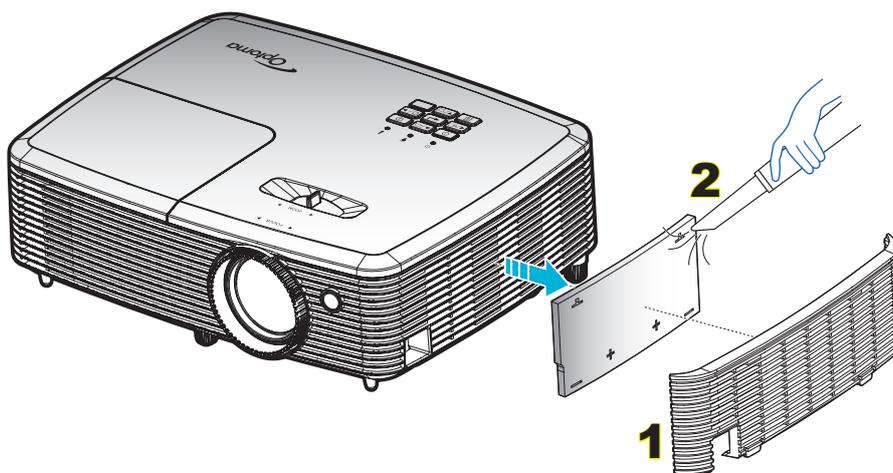
Catatan: Penyaring debu hanya diperlukan/disediakan di wilayah tertentu yang sangat berdebu.

Membersihkan Penyaring Debu

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

Prosedur:

1. Matikan daya proyektor dengan menekan tombol "⏻" pada keypad proyektor atau tombol "⏻" di remote control.
2. Lepas kabel daya.
3. Lepas penyaring debu dengan hati-hati. **1**
4. Bersihkan atau ganti penyaring 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	1280x720 @ 60Hz	Waktu asli:	640x480p @ 60Hz	720x480p @ 60Hz
640x480 @ 60Hz	1280x800 @ 60Hz	XGA: 1024x768 @ 60Hz	720x480p @ 60Hz	1280x720p @ 60Hz
640x480 @ 67Hz	1280x1024 @ 60Hz	WXGA: 1280x800 @ 60Hz	1280x720p @ 60Hz	1366x768 @ 60Hz
640x480 @ 72Hz	1400x1050 @ 60Hz	1080P: 1920x1080 @ 60Hz	1920x1080i @ 60Hz	1920x1080i @ 50Hz
640x480 @ 75Hz	1600x1200 @ 60Hz		720(1440)x480i @ 60Hz	1920x1080p @ 60Hz
800x600 @ 56Hz	1440x900 @ 60Hz		1920x1080p @ 60Hz	
800x600 @ 60Hz	1280x720 @ 120Hz		720x576p @ 50Hz	
800x600 @ 72Hz	1024x768 @ 120Hz		1280x720p @ 50Hz	
800x600 @ 75Hz			1920x1080i @ 50Hz	
832x624 @ 75Hz			720(1440)x576i @ 50Hz	
1024x768 @ 60Hz			1920x1080p @ 50Hz	
1024x768 @ 70Hz			1920x1080p @ 24Hz	
1024x768 @ 75Hz			1920x1080p @ 30Hz	
1280x1024 @ 75Hz				
1152x870 @ 75Hz				

Kompatibilitas video 3D nyata

Resolusi input	Masukan 3D HDMI 1.4a	Waktu Masukan		
		1280x720P @ 50Hz	Top and Bottom	
	1280x720P @ 60Hz	Top and Bottom		
	1280x720P @ 50Hz	Paket bingkai		
	1280x720P @ 60Hz	Paket bingkai		
	1920x1080i @ 50 Hz	Berdampingan (Separuh)		
	1920x1080i @ 60 Hz	Berdampingan (Separuh)		
	1920x1080P @ 24 Hz	Top and Bottom		
	1920x1080P @ 24 Hz	Paket bingkai		
	HDMI 1.3	1920x1080i @ 50Hz	Berdampingan (Separuh)	Mode SBS aktif
		1920x1080i @ 60Hz		
		1280x720P @ 50Hz		
		1280x720P @ 60Hz		
		1920x1080i @ 50Hz	Top and Bottom	Mode TAB aktif
		1920x1080i @ 60Hz		
		1280x720P @ 50Hz		
		1280x720P @ 60Hz		
	480i 1024x768 @ 120Hz	HQFS	Format 3D sesuai Urutan bingkai	
	1280x720 @ 120Hz			

Catatan:

- Jika masukan 3D adalah 1080p@24hz, maka DMD akan memutar ulang dengan kelipatan integral pada mode 3D.
- Mendukung NVIDIA 3DTV Play jika tidak ada biaya paten dari Optoma. 1080i@25hz dan 720p@50hz akan berjalan di 100 hz; waktu 3D lainnya akan berjalan di 120hz.
- 1080p@24hz akan berjalan dalam 144Hz.

INFORMASI LAINNYA

Ukuran gambar dan jarak proyeksi

(1080P) (jarak dan ukuran gambar dalam satuan meter dan kaki)

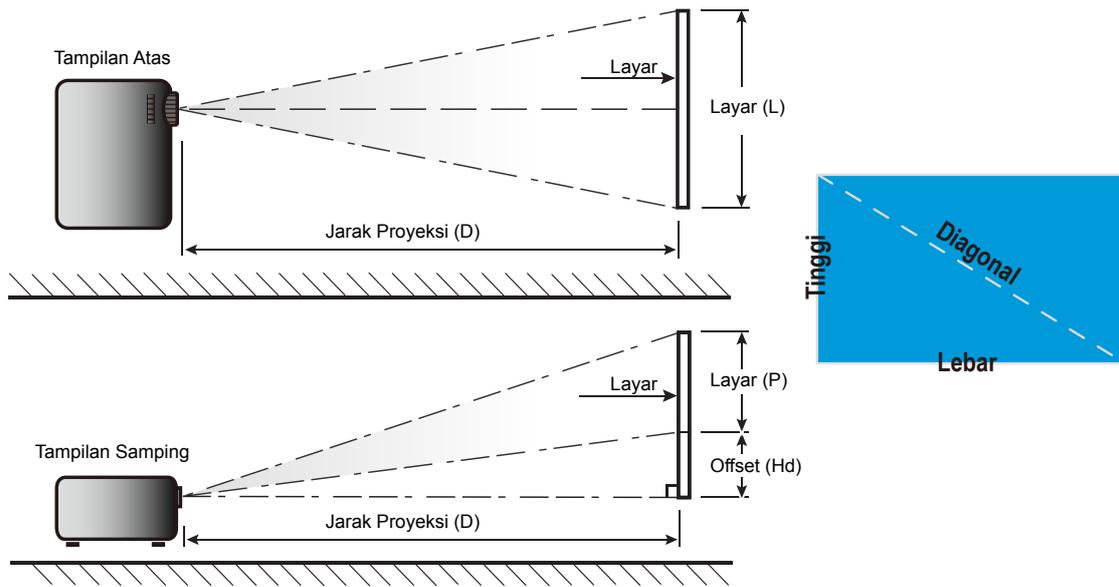
Ukuran panjang diagonal (inci) Layar 16:9	Ukuran Layar L x T				Jarak Proyeksi (D)				Offset (Hd)	
	(m)		(kaki)		(m)		(kaki)			
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	Lebar	Jauh	Lebar	Jauh	(m)	(kaki)
30,00	0,66	0,37	2,18	1,23	0,98	1,08	3,22	3,54	0,06	0,20
40,00	0,89	0,50	2,91	1,63	1,31	1,43	4,30	4,69	0,08	0,26
60,00	1,33	0,75	4,36	2,45	1,97	2,15	6,46	7,05	0,12	0,39
70,00	1,55	0,87	5,08	2,86	2,29	2,51	7,51	8,23	0,14	0,46
80,00	1,77	1,00	5,81	3,27	2,62	2,87	8,60	9,42	0,16	0,52
90,00	1,99	1,12	6,54	3,68	2,95	3,23	9,68	10,60	0,18	0,59
100,00	2,21	1,25	7,26	4,09	3,28	3,59	10,76	11,78	0,20	0,65
120,00	2,66	1,49	8,72	4,90	3,93	4,3	12,89	14,11	0,24	0,78
150,00	3,32	1,87	10,89	6,13	4,91	5,38	16,11	17,65	0,30	0,98
180,00	3,98	2,24	13,07	7,35	5,9	6,46	19,36	21,19	0,36	1,18
250,00	5,53	3,11	18,16	10,21	8,19	8,97	26,87	29,43	0,50	1,63
300,00	6,64	3,74	21,79	12,26	9,83	10,76	32,25	35,30	0,60	1,96

(1080P) (jarak dan ukuran gambar dalam satuan meter dan inci)

Ukuran panjang diagonal (inci) Layar 16:9	Ukuran Layar L x T				Jarak Proyeksi (D)				Offset (Hd)	
	(m)		(inci)		(m)		(inci)			
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	Lebar	Jauh	Lebar	Jauh	(m)	(inci)
30,00	0,66	0,37	26,15	14,71	0,98	1,08	38,58	42,52	0,06	2,35
40,00	0,89	0,50	34,86	19,61	1,31	1,43	51,57	56,30	0,08	3,14
60,00	1,33	0,75	52,29	29,42	1,97	2,15	77,56	84,65	0,12	4,71
70,00	1,55	0,87	61,01	34,32	2,29	2,51	90,16	98,82	0,14	5,49
80,00	1,77	1,00	69,73	39,22	2,62	2,87	103,15	112,99	0,16	6,28
90,00	1,99	1,12	78,44	44,12	2,95	3,23	116,14	127,17	0,18	7,06
100,00	2,21	1,25	87,16	49,03	3,28	3,59	129,13	141,34	0,20	7,84
120,00	2,66	1,49	104,59	58,83	3,93	4,30	154,72	169,29	0,24	9,41
150,00	3,32	1,87	130,74	73,54	4,91	5,38	193,31	211,81	0,30	11,77
180,00	3,98	2,24	156,88	88,25	5,90	6,46	232,28	254,33	0,36	14,12
250,00	5,53	3,11	217,89	122,57	8,19	8,97	322,44	353,15	0,50	19,61
300,00	6,64	3,74	261,47	147,08	9,83	10,76	387,01	423,62	0,60	23,53

Catatan: Rasio perbesaran adalah 1,1x.

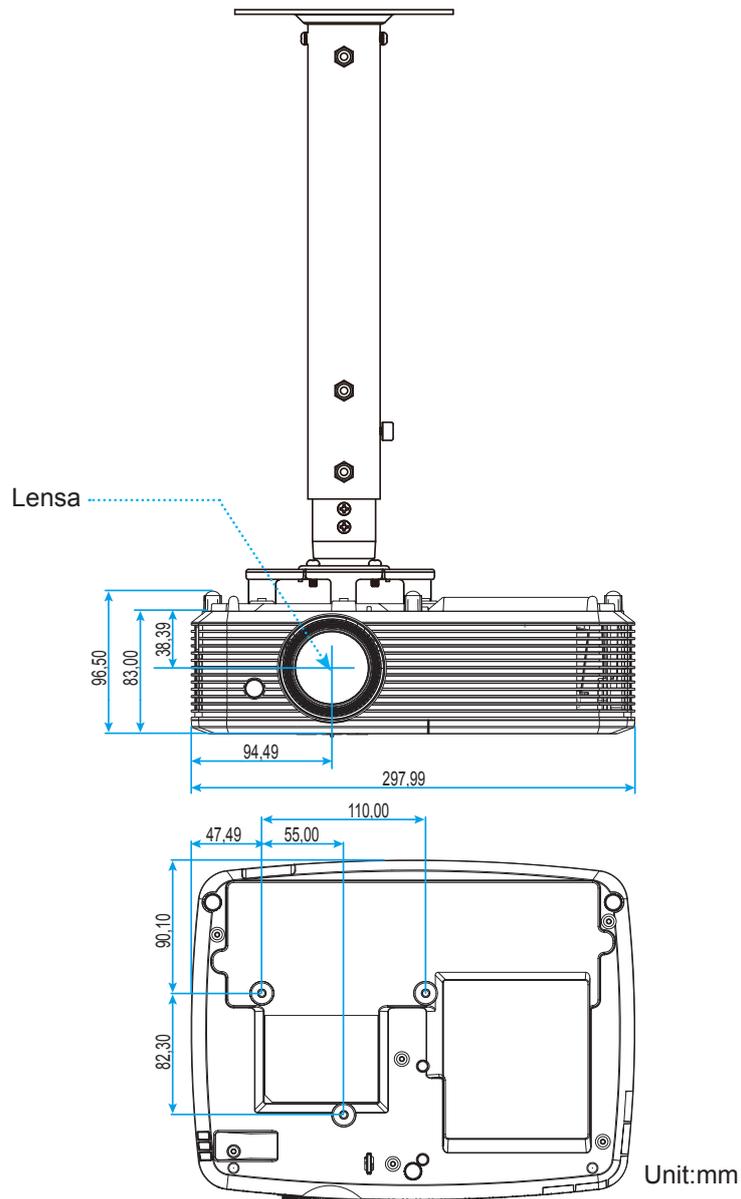
INFORMASI LAINNYA



INFORMASI LAINNYA

Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon

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



Catatan: *Ingat, kerusakan karena kesalahan pemasangan tidak tercakup dalam pertanggung jawaban garansi.*

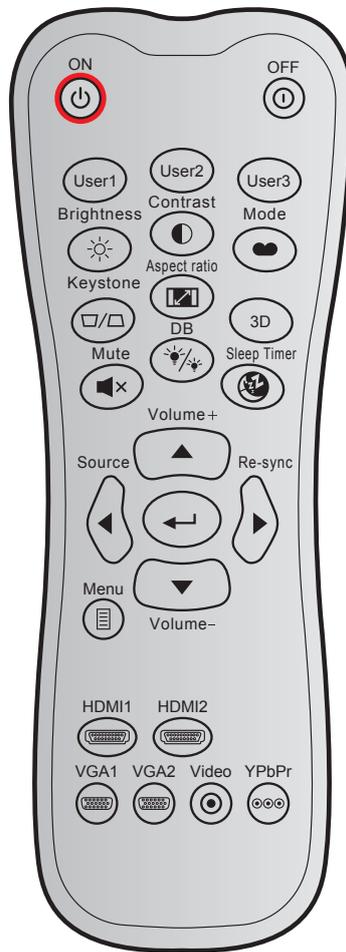


Peringatan:

- 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



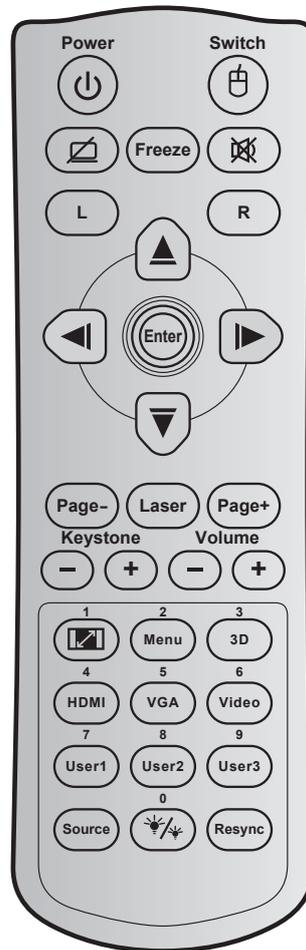
Tombol		Kode kustom		Kode data	Definisi tombol cetak	Deskripsi
		Byte 1	Byte 2	Byte 3		
Tombol Hidup		32	CD	02	Hidup	Tekan untuk menghidupkan proyektor.
Matikan Power		32	CD	2E	Mati	Tekan untuk mematikan proyektor.
Pengguna 1		32	CD	36	Pengguna1	Tombol yang ditetapkan pengguna. Lihat halaman 36 untuk mengkonfigurasi.
Pengguna 2		32	CD	65	Pengguna2	
Pengguna 3		32	CD	66	Pengguna3	
Kecemerlangan		32	CD	41	Kecemerlangan	Menyesuaikan kecermerlangan gambar.
Kontras		32	CD	42	Kontras	Mengontrol derajat perbedaan antara bagian paling gelap dan paling terang pada gambar.
Mode tampilan		32	CD	05	Mode	Pilih mode dalam pengaturan yang dioptimalkan untuk berbagai aplikasi. Lihat halaman 29.
Sudut		32	CD	07	Sudut	Menyesuaikan distorsi gambar yang disebabkan karena memiringkan proyektor.
Aspek Rasio		32	CD	64	Aspek Rasio	Tekan untuk mengubah rasio aspek gambar yang ditampilkan.
3D		32	CD	89	3D	Memilih mode 3D secara manual yang sesuai dengan konten 3D Anda.
Mati		32	CD	52	Mati	Sementara menonaktifkan/mengaktifkan audio.

INFORMASI LAINNYA

Tombol		Kode kustom		Kode data	Definisi tombol cetak	Deskripsi
		Byte 1	Byte 2	Byte 3		
DB (Hitam Dinamis)		32	CD	44	DB	Secara otomatis menyesuaikan kecerahan gambar untuk memberikan performa kontras yang optimal.
Timer tidur		32	CD	63	Timer tidur	Menetapkan interval waktu hitung mundur.
Suara +		32	CD	09	Suara +	Sesuaikan untuk memperbesar volume.
Tombol empat arah		32	CD	11	▲	Gunakan ▲, ◀, ▶, atau ▼ untuk memilih item atau menyesuaikan pilihan Anda.
		32	CD	10	◀	
		32	CD	12	▶	
		32	CD	14	▼	
Source		32	CD	18	Source	Tekan "Sumber" untuk memilih sinyal input.
Tombol Enter		32	CD	0F		Mengkonfirmasi pilihan item.
Sinkronisasi Ulang		32	CD	04	Sinkronisasi Ulang	Secara otomatis mensinkronisasikan proyektor ke sumber input.
Suara -		32	CD	0C	Suara -	Sesuaikan untuk memperkecil volume.
Menu		32	CD	0E	Menu	Menampilkan atau keluar dari menu tampilan di layar pada proyektor.
HDMI 1		32	CD	16	HDMI1	Tekan "HDMI1" untuk memilih sumber dari konektor HDMI 1 / MHL.
HDMI 2		32	CD	30	HDMI2	Tekan "HDMI2" untuk memilih sumber dari konektor HDMI 2.
VGA 1		32	CD	1B	VGA1	Tidak berfungsi
VGA 2		32	CD	1E	VGA2	Tidak berfungsi
Video		32	CD	1C	Video	Tidak berfungsi
YPbPr		32	CD	17	YPbPr	Tidak berfungsi

INFORMASI LAINNYA

Kode remote control IR 2



Legenda Tombol	Alamat		Definisi tombol cetak	Deskripsi	
	Byte 3	Byte 4			
Daya		81	7E	Daya hidup/mati	Tekan untuk menghidupkan/mematikan proyektor.
Beralih		3E	C1	Tombol	Tekan untuk mengaktifkan/menonaktifkan mouse USB.
Tampilan Kosong/ Audio Tidak Aktif		8A	75		Tekan untuk menyembunyikan/menampilkan gambar layar dan mematikan/menghidupkan audio.
Bekukan		8B	74	Bekukan	Tekan untuk membekukan gambar proyektor.
Mati		92	6D		Tekan untuk mematikan/menghidupkan audio sementara.
Klik kiri mouse	L	CB	34	L	Gunakan sebagai klik kiri mouse.
Klik kanan mouse	R	CC	33	R	Gunakan sebagai klik kanan mouse.
Tombol pilihan empat arah		C6	39	Panah atas	Gunakan untuk memilih item atau mengatur pilihan Anda.
		C8	37	Panah kiri	
		C9	36	Panah kanan	
		C7	38	Panah bawah	
Masuk		C5	3A	Masuk	Mengkonfirmasi pilihan item.
		CA	35		
Halaman -		C2	3D	Halaman -	Tekan untuk menggulir ke bawah.
Laser		N/A	N/A	Laser	Gunakan sebagai penunjuk laser.
Halaman +		C1	3E	Halaman +	Tekan untuk menggulir ke atas.
Sudut		85	7A	Sudut +	Tekan untuk menyesuaikan distorsi gambar yang disebabkan karena memiringkan proyektor.
		84	7B	Sudut -	

INFORMASI LAINNYA

Legenda Tombol		Alamat		Definisi tombol cetak	Deskripsi
		Byte 3	Byte 4		
Suara		8C	73	Suara +	Tekan untuk memperbesar/memperkecil volume suara.
		8F	70	Suara -	
Aspek Rasio / 1		98	67	 / 1	<ul style="list-style-type: none"> • Tekan untuk mengubah rasio aspek gambar yang ditampilkan. • Gunakan sebagai angka keypad "1".
Menu/2		88	77	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	6C	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	79	HDMI/4	<ul style="list-style-type: none"> • Tekan untuk memilih sumber HDMI. • Gunakan sebagai angka keypad "4".
VGA / 5		D0	2F	VGA/5	<ul style="list-style-type: none"> • Tekan untuk memilih sumber VGA. • Gunakan sebagai angka keypad "5".
Video/6		D1	2E	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	2D	Pengguna 1/7	<ul style="list-style-type: none"> • Tombol yang ditetapkan pengguna. Lihat halaman 36 untuk mengkonfigurasi. • Gunakan sebagai angka keypad numerik "7", "8", dan "9".
		D3	2C	Pengguna 2/8	
		D4	2B	Pengguna 3/9	
Source		C3	3C	Source	Tekan untuk memilih sinyal masukan.
Mode Pencahayaan / 0		96	69	 / 0	<ul style="list-style-type: none"> • Tekan agar secara otomatis menyesuaikan kecermerlangan gambar untuk memberikan performa kontras optimal. • Gunakan sebagai angka keypad "0".
Sinkronisasi Ulang		C4	3B	Sinkronisasi Ulang	Tekan agar secara otomatis mensinkronisasi proyektor dengan sumber masukan.

INFORMASI LAINNYA

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" pada halaman 39-40.
 - Pastikan fitur "Mati" tidak dalam kondisi hidup.

- ❓ *Gambar tidak fokus*
 - Sesuaikan Cincin Fokus di lensa proyektor. Lihat halaman 16.
 - Pastikan layar proyeksi berada di antara jarak yang diperlukan dari proyektor. (Lihat halaman 43-44).

- ❓ *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.
 - 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 tuas perbesaran di bagian atas proyektor.
 - Pindahkan proyektor lebih dekat atau lebih jauh dari layar.
 - Tekan "Menu" pada panel proyektor, buka "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" dan alihkan ke "Mati" agar gambar 2D normal tidak buram dan berbayang.

INFORMASI LAINNYA

-  *Dua gambar, format berdampingan*
- Tekan tombol "3D" dan alihkan ke "SBS" untuk sinyal masukan 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" dan 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 dalam bagian "Mengganti Lampu" pada halaman 39-40.

Masalah Remote Control

-  *Jika remote control tidak berfungsi*
- Pastikan sudut pengoperasian remote control berada dalam kisaran $\pm 15^\circ$ dari 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 "LAMP" menyala merah dan jika indikator "Aktif/Siaga" berkedip merah.
- Indikator LED "TEMP" menyala merah dan jika indikator "Aktif/Siaga" berkedip merah. Kondisi ini menunjukkan bahwa proyektor terlalu panas. Dalam kondisi normal, proyektor dapat dihidupkan kembali.
- Indikator LED "TEMP" berkedip merah dan jika indikator "Aktif/Siaga" berkedip merah.

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.

INFORMASI LAINNYA

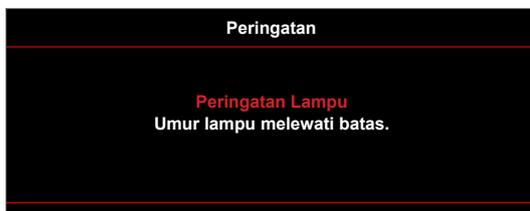
Pesan Lampu LED

Message	LED Daya	LED Daya	LED Suhu	LED Lampu
	(Merah)	(Hijau atau Biru)	(Merah)	(Merah)
Kondisi Siaga (Kabel daya input)	Menyala stabil			
Daya hidup (Pemanasan)		Berkedip (0,5 detik nonaktif/0,5 detik aktif)		
Pengaktifan dan Penerangan 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 (tidak aktif dalam 0,25 detik/ menyala dalam 0,25 detik)		
Kesalahan (Kegagalan lampu)	Berkedip			Menyala stabil
Kesalahan (Gangguan Kipas)	Berkedip		Berkedip	
Bermasalah (Temp. terlalu tinggi)	Berkedip		Menyala stabil	
Kondisi Siaga (Mode Efek terbakar)		Berkedip		
Efek terbakar (Hangat)		Berkedip		
Efek terbakar (Sejuk)		Berkedip		

- Mati:



- Peringatan lampu:



- Peringatan suhu:



INFORMASI LAINNYA

- Gangguan kipas:



- Di luar kisaran tampilan:



- Peringatan penurunan daya:



- Pengatur Waktu Alarm Pengamanan:



PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Spesifikasi

Optik	Deskripsi
Resolusi maksimum	- Waktu video hingga 1080P - Grafis hingga WUXGA@60Hz
Resolusi asli	1080p (1920x1080)
Lensa	- Perbesaran manual dan fokus manual
Ukuran layar (diagonal)	Rentang fokus 41,8"~305" dioptimalkan ke ukuran gambar 60"
Jarak proyeksi	Rentang fokus 1,5m~10m dioptimalkan ke ukuran gambar 60"

Listrik	Deskripsi
Masukan	- HDMI 1.4a - MHL2.1
Keluaran	- Audio 3,5mm - 3D Sync - 12V Trigger
Versi HDCP	1.4
Control	USB tipe A untuk mouse/layanan
Daya USB	5V/1A
Reproduksi warna	1073,4 Juta warna
Kecepatan Pindai	- Kecepatan pindai horizontal: 15,375~91,146 KHz - Kecepatan pindai vertikal: 24~ 85 Hz (120Hz untuk proyektor fitur 3D)
Speaker internal	Ya, 10 W
Persyaratan daya	100 - 240V ±10%, AC 50/60Hz
Arus input	2,8A-1,0A

Mekanik	Deskripsi
Orientasi pemasangan	Depan, Belakang, Langit-langit - Depan, Belakang - atas
Dimensi	- 298 mm (W) x 230 mm (D) x 83 mm (H) (tanpa kaki) - 298 mm (W) x 230 mm (D) x 96,5 mm (H) (dengan kaki)
Berat	2,5 ± 0,5 kg
Kondisi lingkungan	Pengoperasian dalam 5 ~ 40°C , 10% hingga 85% kelembapan (non-kondensasi)

Catatan: Semua spesifikasi dapat berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan sebelumnya.

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Kantor Optoma Global

Untuk servis atau dukungan, hubungi cabang setempat.

Amerika Serikat

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

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

Kanada

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

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

Amerika Latin

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

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

Eropa

42 Caxton Way, The Watford Business Park
Watford, Hertfordshire,
WD18 8QZ, UK
www.optoma.eu
Telepon Servis: +44 (0)1923 691865

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

Benelux BV

Randstad 22-123
1316 BW Almere
The Netherlands
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

 +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,
Spain

 +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
Norway

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

PO.BOX 9515
3038 Drammen
Norway

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, China

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

