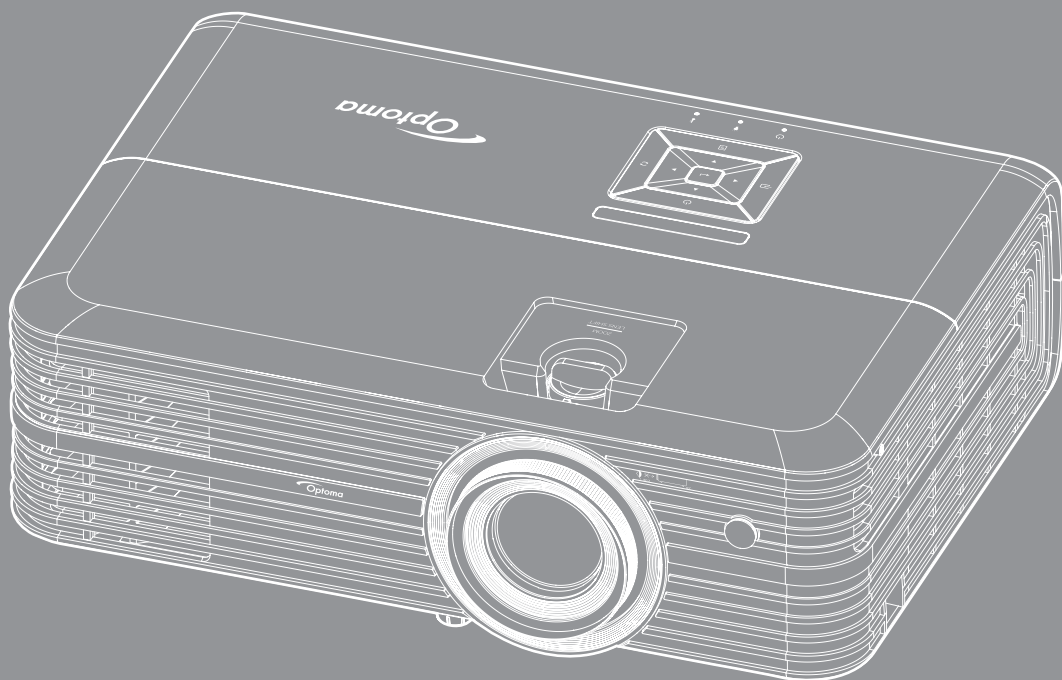




Proyektor DLP®





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>16</i>
<i>Mengatur Proyeksi Gambar.....</i>	<i>17</i>
<i>Persiapan remote</i>	<i>18</i>
MENGGUNAKAN PROYEKTOR.....	20
<i>Menghidupkan/mematikan proyektor</i>	<i>20</i>
<i>Memilih sumber masukan.....</i>	<i>22</i>
<i>Fitur dan navigasi menu</i>	<i>23</i>
<i>Pohon Menu OSD</i>	<i>24</i>
<i>Tampilkan menu pengaturan gambar.....</i>	<i>32</i>
<i>Menu Layar 3D.....</i>	<i>35</i>
<i>Menampilkan menu rasio aspek.....</i>	<i>35</i>
<i>Menampilkan menu perbesaran digital.....</i>	<i>37</i>
<i>Menampilkan menu pergeseran gambar.....</i>	<i>37</i>
<i>Menu pengeras suara internal audio.....</i>	<i>37</i>
<i>Menu audio out.....</i>	<i>37</i>
<i>Menu Audio Tidak Aktif.....</i>	<i>37</i>
<i>Menu volume audio</i>	<i>37</i>
<i>Menu input audio</i>	<i>37</i>
<i>Konfigurasi menu proyeksi</i>	<i>38</i>
<i>Konfigurasi menu pengaturan lampu.....</i>	<i>38</i>
<i>Konfigurasi menu pengaturan filter.....</i>	<i>38</i>

<i>Konfigurasi menu pengaturan daya</i>	38
<i>Konfigurasi menu keamanan</i>	39
<i>Konfigurasi menu tes corak</i>	39
<i>Mengkonfigurasi menu pengaturan jarak jauh</i>	40
<i>Konfigurasi menu ID proyektor</i>	40
<i>Menu konfigurasi 12V trigger</i>	40
<i>Konfigurasi menu kontrol HDBaseT</i>	40
<i>Konfigurasi menu pilihan</i>	41
<i>Menu konfigurasi atur ulang OSD</i>	42
<i>Menu LAN jaringan</i>	42
<i>Menu kontrol jaringan</i>	43
<i>Menu pengaturan kontrol jaringan konfigurasi</i>	44
<i>Menu info</i>	49
PEMELIHARAAN	50
<i>Mengganti lampu</i>	50
<i>Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu</i>	52
INFORMASI LAINNYA	53
<i>Resolusi kompatibel</i>	53
<i>Ukuran gambar dan jarak proyeksi</i>	55
<i>Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon</i>	58
<i>Kode remote IR</i>	60
<i>Mengatasi Masalah</i>	62
<i>Indikator Peringatan</i>	64
<i>Spesifikasi</i>	66
<i>Kantor Optoma global</i>	67

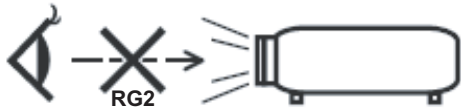
KESELAMATAN

	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

- Untuk memperpanjang masa pakai efektif lampu, pastikan lampu menyala minimum 60 detik dan jangan matikan lampu secara paksa.



- 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 50-51.
- Proyektor akan mendeteksi masa pakai lampu. Pastikan untuk mengganti lampu bila alat menampilkan pesan peringatan.
- Seting 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: Setelah 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 50-51.

- 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 2018

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 dan BrilliantColor™ adalah merek dagang dari Texas Instruments.

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

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 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.

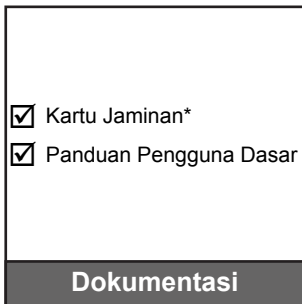
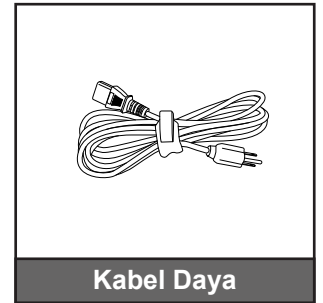
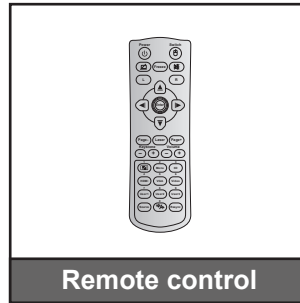
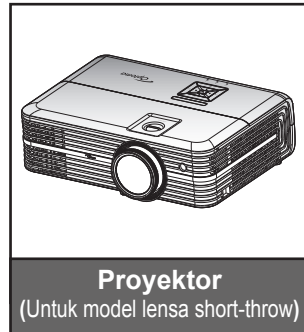
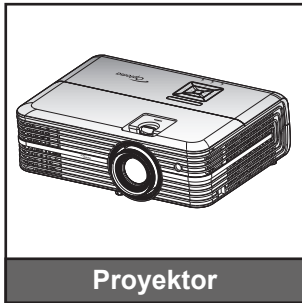
PENDAHULUAN

Ikhtisar Paket

Buka kemasan dengan hati-hati dan pastikan Anda memiliki item yang tercantum di bawah dalam 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.

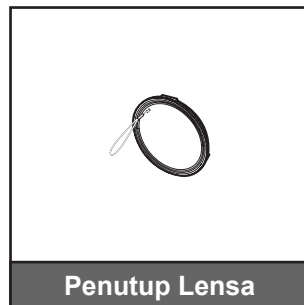
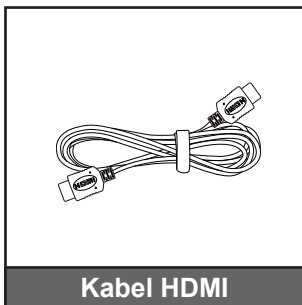
Aksesoris Standar



Catatan:

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

Aksesoris Tambahan

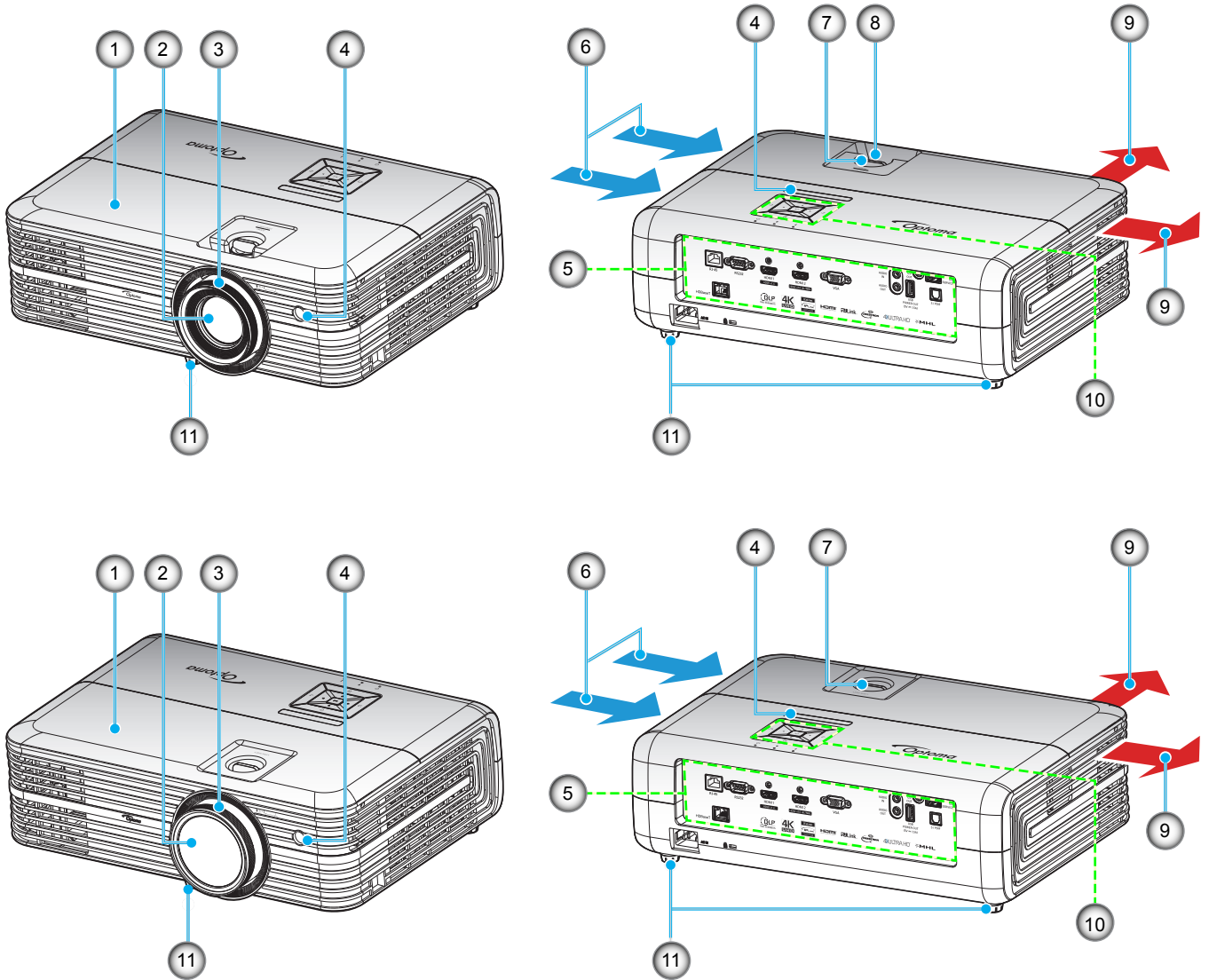


Catatan:

- Aksesoris opsional dapat berbeda menurut model, spesifikasi, dan wilayah.
- Optoma merekomendasikan penggunaan Kabel HDMI Bersertifikat Premium.
- Optoma hanya menjamin stabilitas operasional untuk Kabel HDMI Premium yang panjangnya hingga 5 meter.

PENDAHULUAN

Ikhtisar Produk



Untuk model lensa short-throw

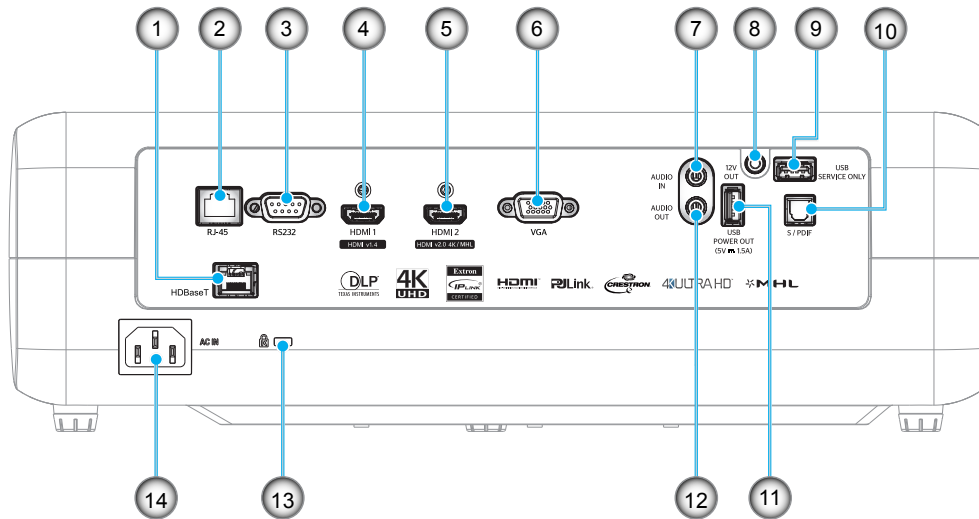
Catatan:

- *Jangan halangi ventilasi masuk dan keluar udara pada proyektor.*
- *Saat mengoperasikan proyektor di ruangan tertutup, sediakan jarak setidaknya 30 cm di sekitar ventilasi masuk dan keluar udara.*

No.	Item	No.	Item
1.	Penutup Atas	7.	Kenop Penggeseran Lensa
2.	Lensa	8.	Tuas Perbesaran
3.	Cincin Fokus	9.	Ventilasi (saluran keluar)
4.	Unit Penerima IR	10.	Keypad
5.	Masukan/Keluaran	11.	Kaki Penyesuaian Kemiringan
6.	Ventilasi (saluran masuk)		

PENDAHULUAN

Sambungan

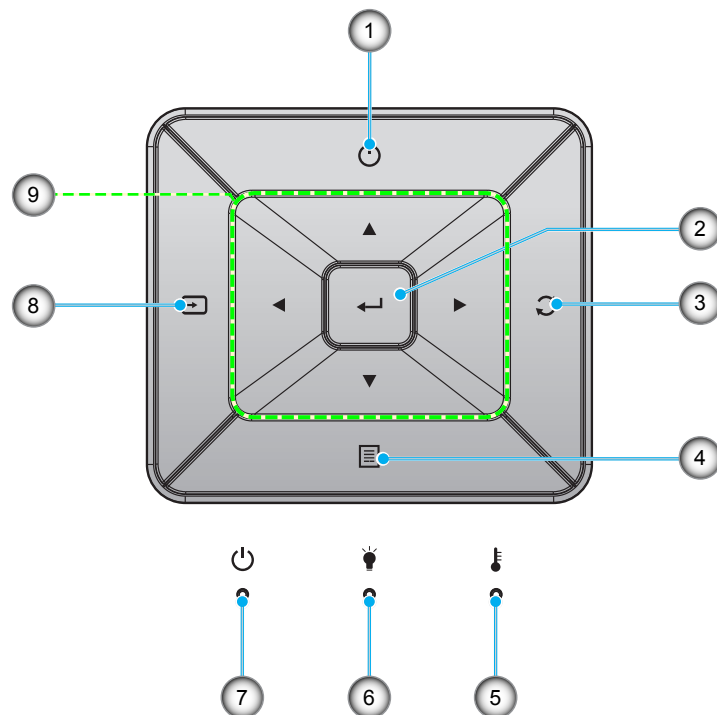


No.	Item	No.	Item
1.	Konektor HDBaseT*	8.	Konektor 12V OUT
2.	Konektor RJ-45	9.	Konektor Servis
3.	Soket RS232	10.	Soket S/PDIF
4.	Soket HDMI 1	11.	Daya Keluaran USB (5V---1,5 A)
5.	Soket HDMI 2/MHL	12.	Konektor AUDIO OUT
6.	Soket VGA	13.	Port Kunci Kensington™
7.	Konektor AUDIO MASUKAN	14.	Soket Daya

Catatan: (*) Pada model dengan HDBaseT saja.

PENDAHULUAN

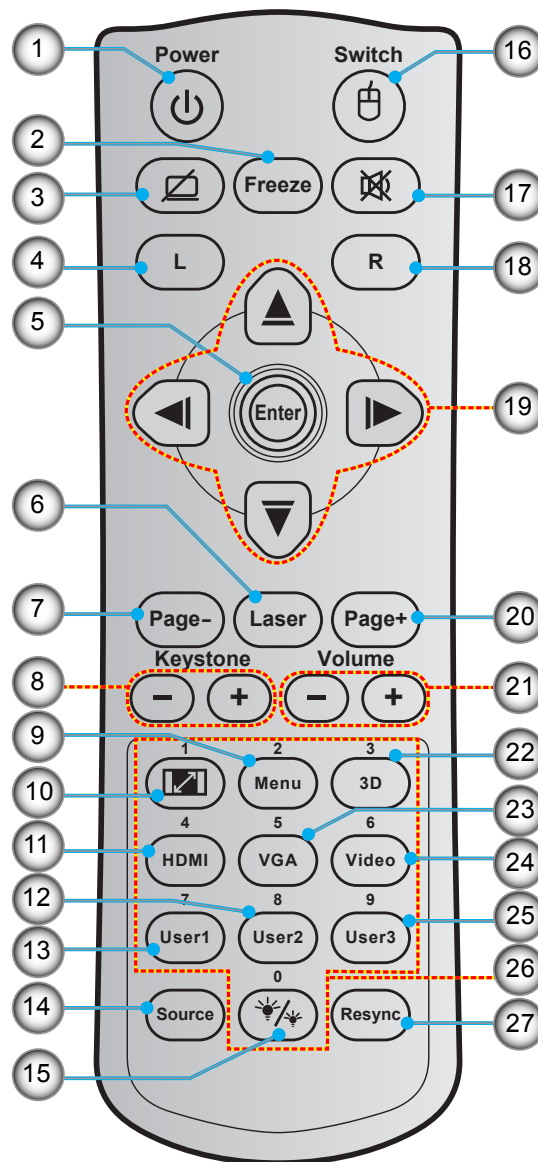
Keypad



No.	Item	No.	Item
1.	Power	6.	Lampu LED
2.	Masuk	7.	Hidup/Siaga LED
3.	Sinkronisasi Ulang	8.	Source
4.	Menu	9.	Tombol Pilihan Empat Arah
5.	Suhu LED		

PENDAHULUAN

Remote control



No.	Item
1.	Tombol Hidup/Mati
2.	Bekukan
3.	Tampilan Kosong/Audio Tidak Aktif
4.	Klik Kiri Mouse
5.	Masuk
6.	Laser
7.	Halaman -
8.	Sudut -/+
9.	Menu
10.	Aspek Rasio

No.	Item
11.	HDMI
12.	Pengguna 2
13.	Pengguna 1
14.	Source
15.	Mode Pencahayaan
16.	Mouse Aktif/Tidak Aktif
17.	Matikan suara
18.	Klik Kanan Mouse
19.	Tombol Pilihan Empat Arah
20.	Halaman +

No.	Item
21.	Suara -/+
22.	Menu 3D Aktif/Tidak Aktif
23.	VGA
24.	Video
25.	Pengguna 3
26.	Keypad Numerik (0-9)
27.	Sinkronisasi ulang

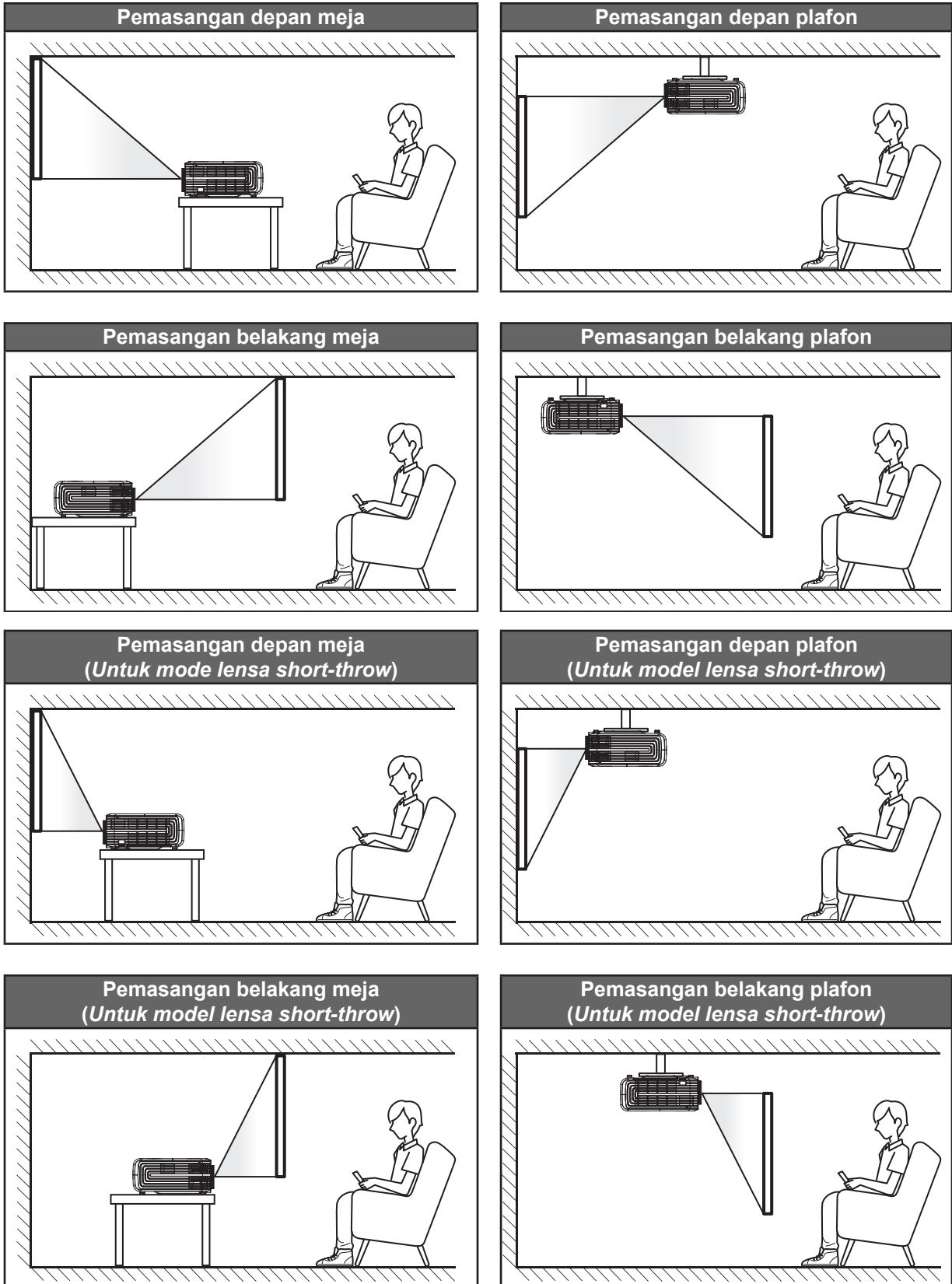
Catatan: Tombol tertentu mungkin tidak berfungsi untuk model yang tidak mendukung fitur berikut ini.

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.



PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

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 55-57.
- Cara menentukan ukuran layar untuk jarak tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 55-57.

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

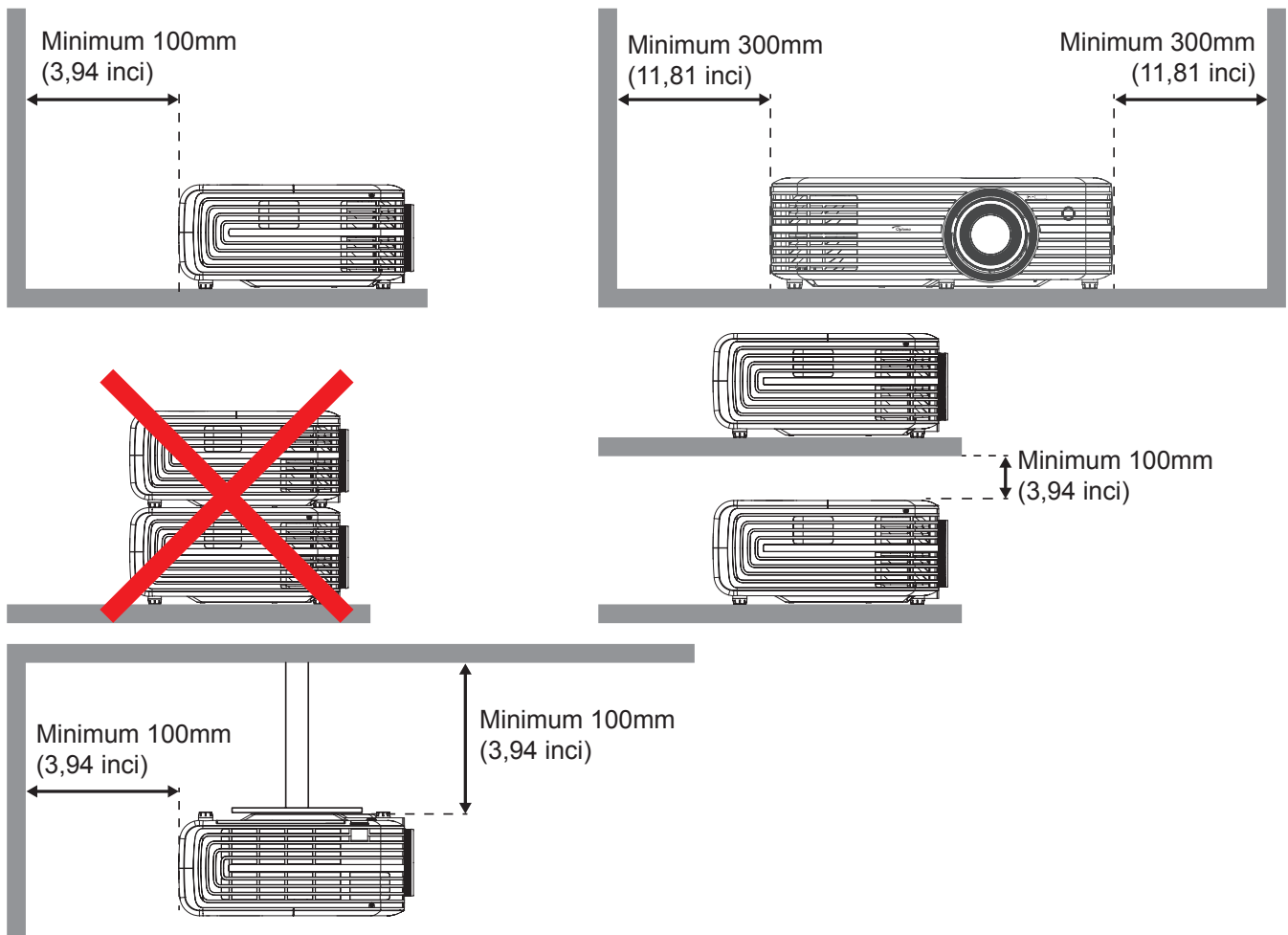
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Pemberitahuan pemasangan proyektor

- Letakkan proyektor pada posisi horizontal.
Sudut kemiringan proyektor tidak boleh melebihi 15 derajat, proyektor juga tidak boleh dipasang selain pada desktop dan dudukan langit-langit, kalau tidak umur lampu bisa menurun secara drastis, dan bisa mengarah ke **kerusakan tak terduga lainnya**.



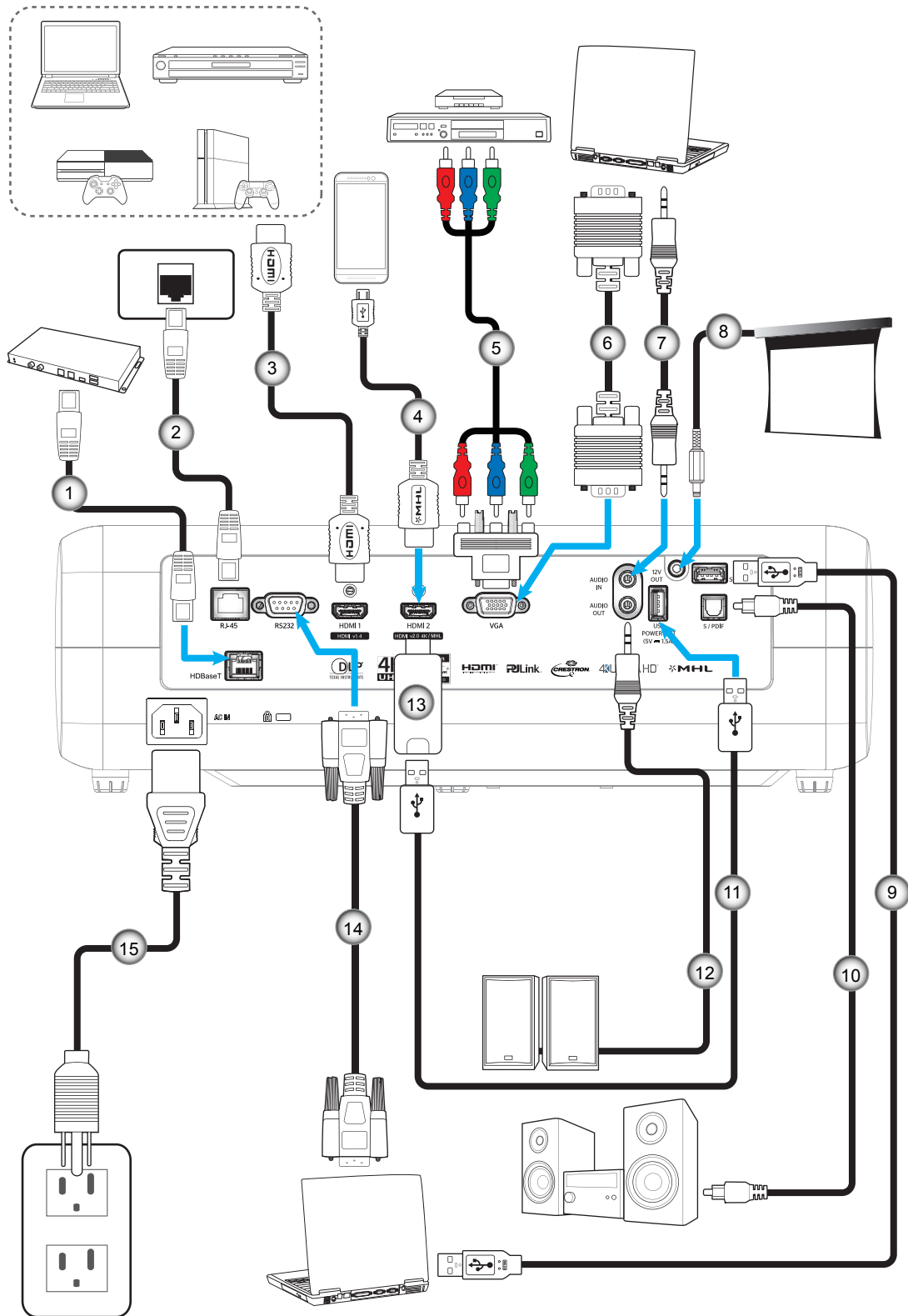
- Memungkinkan pembersihan sekurangnya 30 cm di sekitar ventilasi keluar.



- Pastikan ventilasi masuk tidak mendaur ulang udara panas dari ventilasi keluar.
- Ketika mengoperasikan proyektor di ruang tertutup, pastikan bahwa suhu udara sekitar di dalam wadah itu tidak melebihi suhu operasi ketika proyektor aktif, dan ventilasi udara masuk dan keluar tak terhalang.
- Semua wadah harus lulus evaluasi termal bersertikat untuk memastikan bahwa proyektor tidak mendaur ulang udara keluar, karena hal ini dapat menyebabkan perangkat mati sekalipun suhu wadah berada dalam kisaran suhu operasi yang bisa diterima.

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Menyambungkan sumber ke proyektor



No.	Item	No.	Item	No.	Item	No.	Item
1.	Kabel RJ-45 (kabel Cat5)	5.	Kabel Komponen RCA	9.	Kabel USB	13.	Dongle HDMI
2.	Kabel RJ-45	6.	Kabel VGA Masukan	10.	Kabel S/PDIF Keluaran	14.	Kabel RS232
3.	Kabel HDMI	7.	Kabel Audio Masukan	11.	Kabel Daya USB	15.	Kabel Daya
4.	Kabel MHL	8.	Soket DC 12V	12.	Kabel Audio Keluaran		

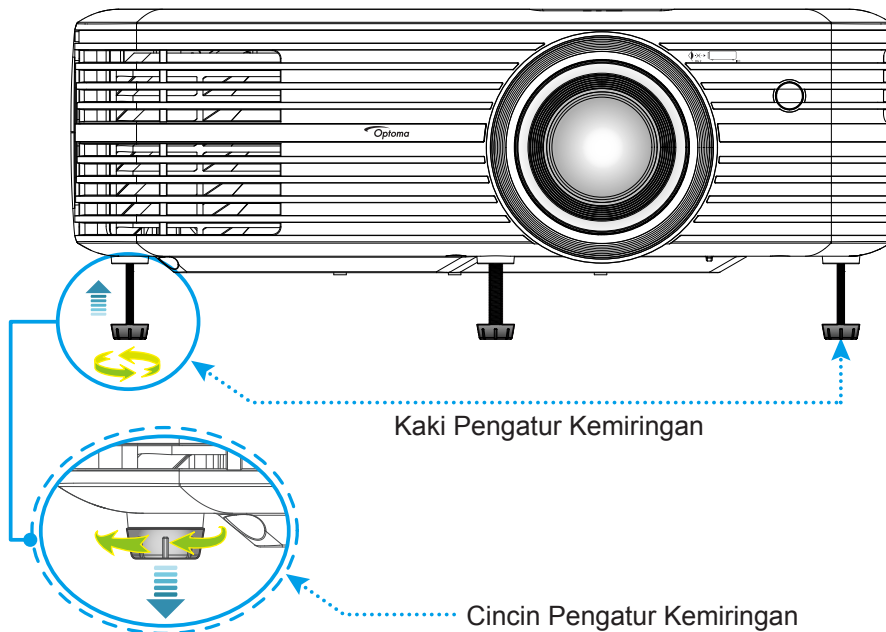
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Mengatur Proyeksi Gambar

Tinggi gambar

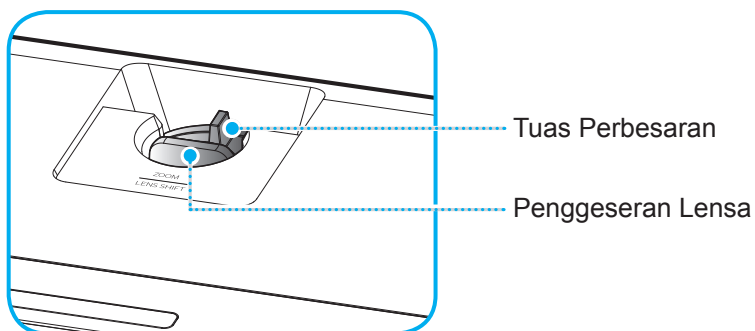
Proyektor dilengkapi kaki elevator untuk mengatur tinggi gambar.

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.



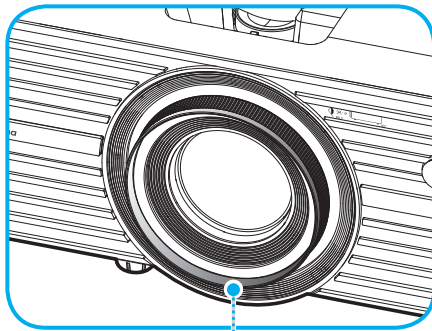
Zoom, penggantian lensa, dan fokus

- Untuk menyesuaikan ukuran dan posisi gambar, lakukan yang berikut:
 - a. Untuk menyesuaikan ukuran gambar, putar tuas zoom searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam untuk memperbesar atau memperkecil ukuran gambar proyeksi.
 - B. Untuk menyesuaikan posisi gambar, putar pemutar geser lensa searah atau berlawanan arah jarum jam untuk menambah atau mengurangi ukuran gambar proyeksi secara vertikal.

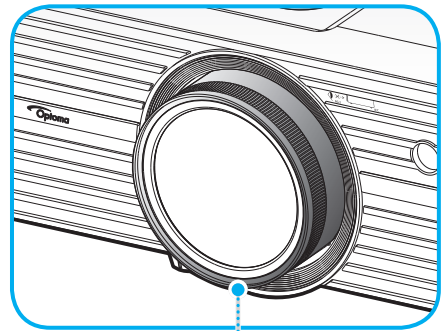


PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

- Untuk menyesuaikan fokus, putar cincin fokus searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam hingga gambar terlihat tajam dan mudah dibaca.



Cincin Fokus



Cincin Fokus

Untuk model lensa short-throw

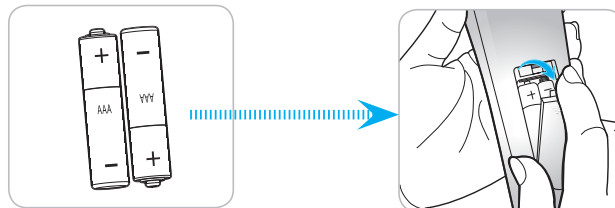
Catatan: Proyektor akan difokuskan pada jarak 1,3m hingga 9,3m atau 0,5m hingga 5,2m (untuk model lensa short-throw).

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.

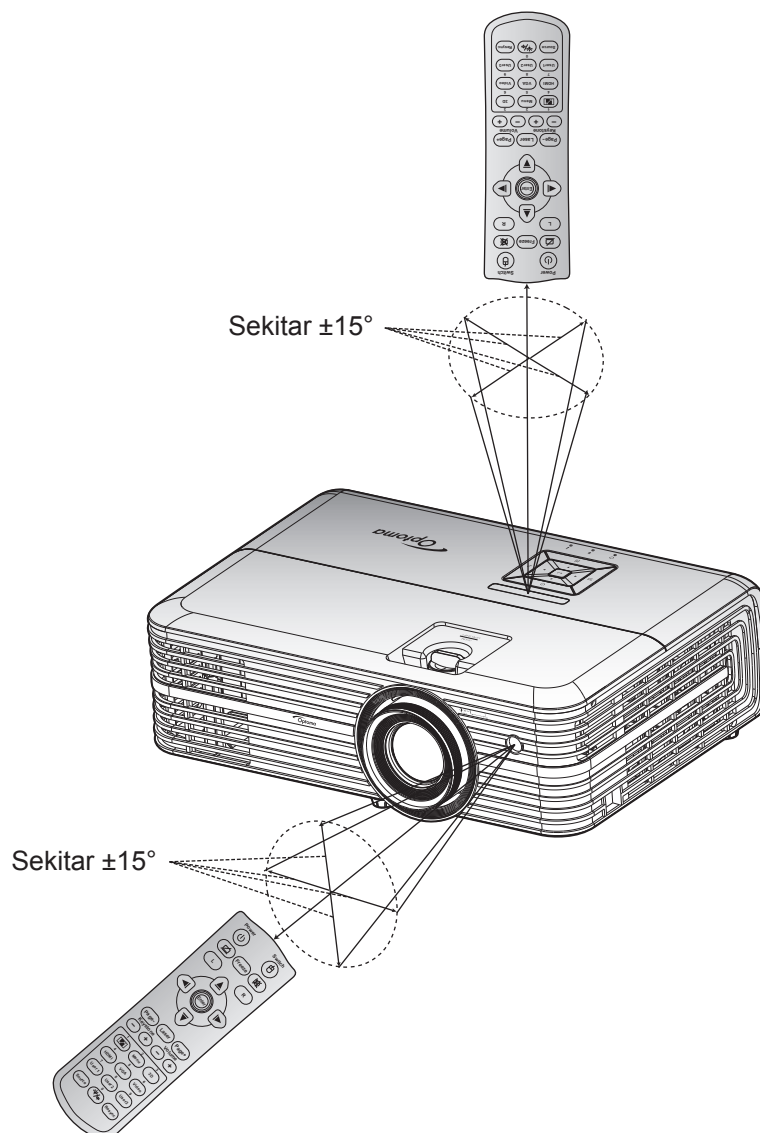
- Jangan gunakan jenis baterai yang berbeda secara bersamaan. Jenis baterai yang berbeda memiliki karakteristik yang tidak sama.
- Jangan gunakan baterai lama dan yang baru secara bersamaan. Menggunakan baterai lama dan baru secara bersamaan dapat memperpendek masa pakai baterai baru atau menyebabkan 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.

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Jarak efektif

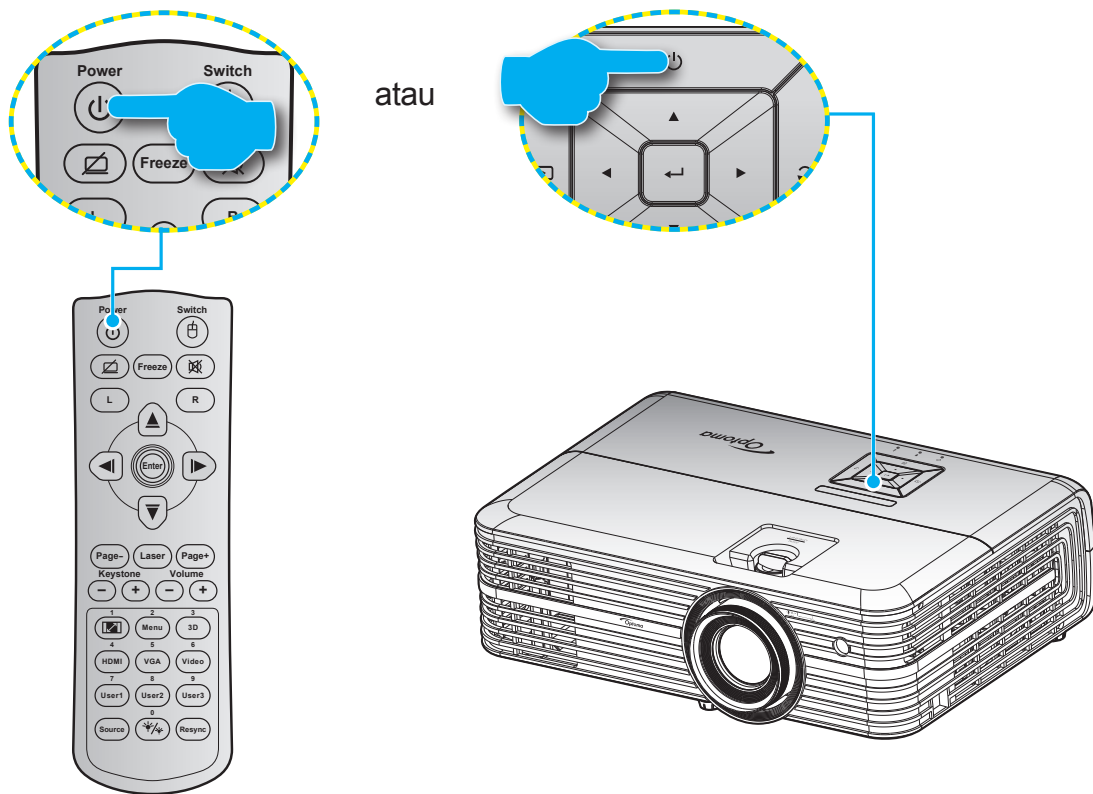
Sensor pengendali jarak jauh IR (Inframerah) terletak di bagian depan dan atas proyektor. Pastikan Anda memegang pengendali jarak jauh pada sudut 30 derajat tegak lurus dengan sensor pengendali jarak jauh IR proyektor agar berfungsi dengan benar. Jarak antara remote control dan sensor harus tidak melebihi 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 tombol "⏻" pada keypad proyektor atau pengendali jarak jauh.
3. Layar pengaktifan akan ditampilkan dalam sekitar 10 detik dan LED Hidup/Siaga akan berkedip merah.

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Matikan Power

1. Matikan proyektor dengan menekan tombol "⏻" pada keypad proyektor atau pengendali jarak jauh.
2. Pesan berikut akan ditampilkan:



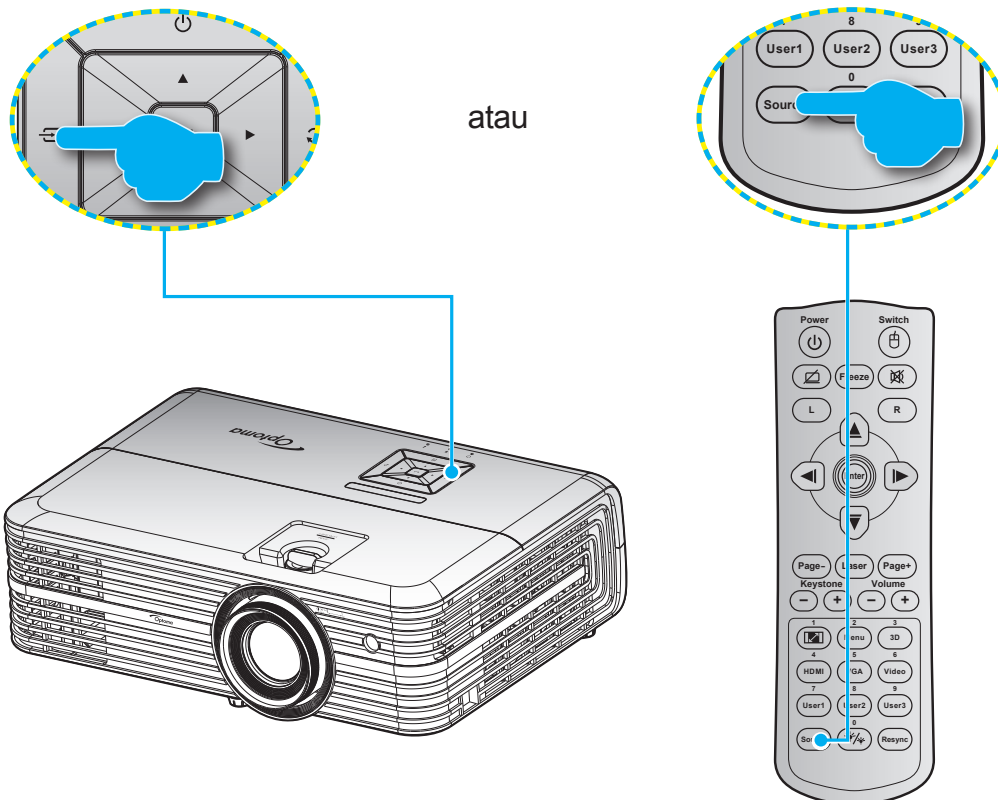
3. Tekan kembali tombol "⏻" untuk mengkonfirmasi, atau pesan akan tertutup setelah 15 detik. Saat menekan tombol "⏻" untuk kedua kalinya, proyektor akan mati.
4. Kipas pendingin terus beroperasi selama sekitar 10 detik untuk siklus pendinginan dan LED Hidup/Bersiap akan berkedip biru. Bila LED Hidup/Siaga 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 hidapkan proyektor, setelah mematkannya.*

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Memilih sumber masukan

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 "Source" pada keypad proyektor atau tombol **Source** (Sumber) pada remote control untuk memilih input yang diinginkan.

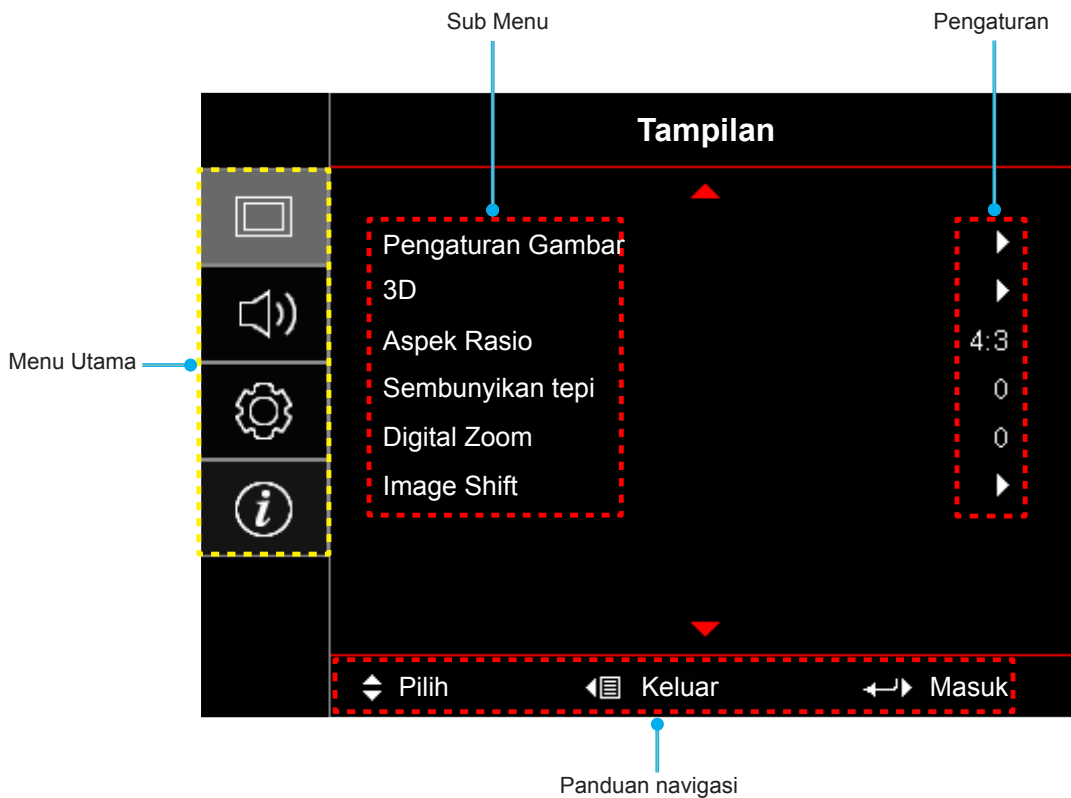


MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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 "☰" atau keypad atau tombol **Menu** pada remote control.
2. Saat OSD ditampilkan, gunakan tombol ▲▼ untuk memilih item apa pun dalam menu utama. Sewaktu membuat pilihan pada halaman tertentu, tekan tombol "←" pada keypad proyektor atau tombol **Enter** pada remote control untuk membuka submenu.
3. Gunakan ▲▼ untuk memilih item yang diinginkan dalam submenu, lalu tekan tombol ←/Enter untuk melihat pengaturan lebih lanjut. Sesuaikan pengaturan menggunakan tombol ◀▶.
4. Pilih item yang akan diatur berikutnya di submenu dan sesuaikan seperti langkah di atas.
5. Tekan ↵ untuk mengkonfirmasi, dan layar akan kembali ke menu utama.
6. Untuk keluar, tekan kembali ☰/Menu. 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			Presentasi			
					Pencahayaan			
					HDR			
					Bioskop			
					Game			
					sRGB			
					DICOM SIM.			
					Paduan			
					Pengguna			
				3D				
			Wall Color			Mati [Awal]		
						Papan Hitam		
						Light Yellow		
						Light Green		
						Light Blue		
			Dynamic Range	HDR			Mati	
							Otomatis	
				HDR Picture mode			Pencahayaan	
							Standar [Awal]	
							Film	
							Rincian	
							SMPTE 2084	
				Mode Demo HDR			Mati	
							Hidup	
				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			

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Tampilan	Pengaturan Gambar	Pengaturan Warna	BrilliantColor™		1 ~ 10	
			Temperatur Warna		Hangat	
					Standar	
					Cool	
					Dingin	
			CMS	Warna		R [Default]
						G
						B
						C
						Y
						M
					W	
				x offset		-50 ~ 50 [Awal: 0]
				y offset		-50 ~ 50 [Awal: 0]
				Kecemerlangan		-50 ~ 50 [Awal: 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 [Bukan Masukan HDMI]			Otomatis [Awal]
						RGB
						YUV
		Ruang Warna [Masukan HDMI]			Otomatis [Awal]	
					RGB(0~255)	
					RGB(16~235)	
					YUV	
		Sinyal	Otomatis		Mati	
					Hidup [Awal]	
			Frekuensi		-50 ~ 50 (bergantung pada sinyal) [Awal: 0]	
			Fase		0 ~ 31 (bergantung pada sinyal) [Awal: 0]	
			Posisi Horisontal		-50 ~ 50 (bergantung pada sinyal) [Default: 0]	
			Posisi Vertikal		-50 ~ 50 (bergantung pada sinyal) [Default: 0]	
			Keluar			

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Tampilan	Pengaturan Gambar	UltraDetail			Mati	
					1	
					2	
					3	
		Mode Pencahayaan			Pencahayaan	
					Eco.	
					Dynamic	
	3D	Mode 3D			Mati	
					DLP-Link [Awal]	
					IR	
		3D→2D			3D [Awal]	
					L	
				R		
		3D Sync. Invert			Mati [Awal]	
				Hidup		
	Aspek Rasio				4:3	
					16:9	
					16:10	
					LBX	
					Sangat Lebar	
					Asal	
				Otomatis		
Sembunyikan tepi				0 ~ 10 [Awal: 0]		
Digital Zoom				-5 ~ 25 [Awal: 0]		
Image Shift	H 				-100 ~ 100 [Awal: 0]	
	V 				-100 ~ 100 [Awal: 0]	
Audio	Pengeras Suara Internal				Mati	
					Hidup [Awal]	
	Audio Out				Mati	
					Hidup [Awal]	
	Mati				Mati [Awal]	
					Hidup	
	Suara				0 ~ 10 [Awal: 5]	
	Masukan Audio	HDMI 1				Audio Masukan
						Awal [Awal]
		HDMI 2				Audio Masukan
						Awal [Awal]
HDBaseT (hanya berlaku untuk model-model dengan HDBaseT)					Audio Masukan	
				Awal [Awal]		






MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
PENGATURAN	Proyeksi				Front  [Awal]		
					Rear 		
					Langit-langit atas 		
					Belakang atas 		
	Pengaturan Lampu	Peringatan Lampu				Mati Hidup [Awal]	
		Seting Ulang Lampu				Batalakan [Default] Ya	
	Pengaturan Filter	Filter Usage Hours				(hanya baca)	
		Filter Tambahan Terpasang				Ya Tidak	
							Mati 300hr 500hr [Awal] 800hr 1000hr
		Filter Reminder					Batalakan [Awal] Ya
		Filter Reset					
	Pengaturan Daya	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)					0 ~ 990 (30 menit bertahap) [Awal: 0] Tidak [Awal] Ya
			Always On				
	cepat pemulihan					Mati [Awal] Hidup	
	Mode Daya (bersiap)					Aktif Eco. [Awal]	
	Keamanan	Keamanan				Mati Hidup	
		Pengaturan Waktu Pengaman	Bulan				
			Hari Jam				
	Ganti Password						
	Tes Corak					Kisi Hijau	
						Kisi Magenta	
						Kisi Putih	
					Putih		
					Mati		

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGATURAN	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Fungsi IR			Hidup [Awal]	
					Front	
					Atas	
					Mati	
		Kode Pengendali Jarak Jauh				00~99
		Pengguna1				Tes Corak
						LAN
						CMS
						Temperatur Warna
						Gamma
						Sumber Otomatis
						Proyeksi
						Pengaturan Lampu
						Perbesaran
						MHL
					Dynamic Range [Awal]	
		Pengguna2				Tes Corak
						LAN
						CMS
						Temperatur Warna
						Gamma
						Sumber Otomatis
						Proyeksi
						Pengaturan Lampu
						Perbesaran
						MHL [Awal]
					Dynamic Range	
		Pengguna3				Tes Corak
						LAN
						CMS
						Temperatur Warna
						Gamma
						Sumber Otomatis
						Proyeksi
						Pengaturan Lampu
						Perbesaran [Awal]
						MHL
					Dynamic Range	
		Tanda Pengenal Proyektor				00 ~ 99
		12V Trigger				Hidup
						Mati
		HDBaseT Control (hanya berlaku untuk model-model dengan HDBaseT)	Ethernet			Hidup
				Mati		
RS232				Hidup		
				Mati		

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
PENGATURAN	Options	Bahasa			Inggris [Default]		
					Deutsch		
					Français		
					Italiano		
					Español		
					Português		
					简体中文		
					日本語		
					한국어		
				Русский			
			Menu Settings	Lokasi Menu			Kiri Atas 
						Kanan Atas 	
						Tengah  [Default]	
						Kiri Bawah 	
						Kanan Bawah 	
					Menu Pengukur Waktu		
							5 detik
							10 detik [Awal]
			Sumber Otomatis				Mati [Awal]
							Hidup
			Sumber Masukan				HDMI 1
							HDMI 2
							VGA
							HDBaseT (<i>hanya berlaku untuk model-model dengan HDBaseT</i>)
			Ketinggian				Mati [Awal]
							Hidup
			Display Mode Lock				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
			EQ HDMI 1				1 ~ 7 [Awal: 4]
	EQ HDMI 2				1 ~ 7 [Awal: 4]		

MENGGUNAKAN 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 [Default]	
		Subnet Mask			255.255.255.0 [Default]	
		Pintu Gerbang			192.168.0.254 [Default]	
		DNS			192.168.0.51 [Default]	
	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	
Control4				Mati		
				Hidup Catatan: Port 4774		

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Info	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
		Total				
	Status Jaringan					
	Alamat IP					
	Tanda Pengenal Proyektor					00 ~ 99
	Color Depth					
	Color Format					
	Filter Usage Hours					
	Mode Pencahayaan					
	FW Version	Sistem				
		LAN				
MCU						

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Layar

Tampilkan menu pengaturan gambar

Mode Tampilan

Tersedia banyak prasetel pabrik yang dioptimalkan untuk berbagai jenis gambar.

- **Presentasi:** Mode ini sesuai untuk penampilan di depan publik dalam koneksi ke PC.
- **Pencahayaan:** Kecerahan maksimal untuk input PC.
- **HDR:** Mendekode dan menampilkan konten High Dynamic Range (HDR) untuk gelap pekat, putih paling cerah, dan warna sinematik tajam menggunakan spektrum warna REC.2020. Mode ini akan diaktifkan secara otomatis jika HDR diatur ke ON (dan Konten HDR dikirimkan ke proyektor – 4K UHD Blu-ray, Game 1080p/4K UHD HDR, Video Streaming 4K UHD). Ketika mode HDR aktif, mode tampilan lain (Bioskop, Rujukan, dll.) tidak dapat dipilih karena HDR mengirimkan warna yang sangat akurat, melebihi performa warna mode tampilan lain.
- **Bioskop:** Memberikan warna terbaik untuk menonton film.
- **Game:** Pilih mode ini untuk meningkatkan kecermerlangan 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.
- **Paduan:** Pilih mode ini ketika memproyeksikan satu gambar dari proyektor yang berbeda-beda.
- **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.

Wall Color

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.

Dynamic Range

Mengkonfigurasi pengaturan HDR (Rentang Dinamis Tinggi) serta efeknya saat menampilkan video dari pemutar Blu-ray 4K dan perangkat streaming.

Catatan: *HDMI1 dan VGA tidak mendukung Dynamic Range.*

➤ HDR

- **Mati:** Matikan Pemrosesan HDR. Ketika diatur ke Mati, proyektor TIDAK akan mendekode konten HDR.
- **Otomatis:** Mendeteksi sinyal HDR secara otomatis.

➤ HDR Picture mode

- **Pencahayaan:** Pilih mode ini untuk warna yang lebih mudah dan lebih dijenuhkan.
- **Standar:** Pilih mode ini untuk warna tampilan alami dengan keseimbangan antara nuansa panas dan dingin.
- **Film:** Pilih mode ini untuk detail dan ketajaman gambar yang disempurnakan.
- **Rincian:** Sinyal berasal dari konversi OETF untuk mencapai kesesuaian warna terbaik.
- **SMPTE 2084:** HDR ETOF mengikuti spesifikasi SMPTE 2084.

➤ Mode Demo HDR

- Fitur ini memungkinkan Anda melihat perbedaan pada kualitas gambar antara gambar mentah yang belum diproses dan gambar yang telah diproses sebagaimana diproses oleh HDR.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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:** Pilih suhu warna dari Hangat, Standar, Cool, atau Dingin.
- **CMS (Sistem Manajemen Warna):** Pilih salah satu warna (R/G/B/ C/M/Y) untuk menyesuaikan x/y offset dan kecermerlangannya.
 - Warna: Memilih antara warna merah (R), hijau (G), biru (B), sian (C), kuning (Y), magenta (M), dan putih (W).
 - x offset: Menyesuaikan nilai x offset pada warna yang dipilih.
 - y offset: Menyesuaikan nilai y offset pada warna yang dipilih.
 - Kecemerlangan: Menyesuaikan nilai kecermerlangan pada warna yang dipilih.
 - Seting Ulang: Mengembalikan pengaturan warna ke pengaturan awal pabrik.
 - Keluar: Keluar menu "CMS".
- **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):** Pilih jenis matriks warna yang sesuai dari berikut ini: Otomatis, RGB, atau YUV.
- **Ruang Warna (hanya masukan HDMI):** pilih jenis matriks warna yang sesuai dari berikut ini: Otomatis, RGB(0~255), RGB(16~235), dan YUV.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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 berkelip, gunakan fungsi ini untuk mengoreksinya.
- **Posisi Horizontal:** Menyesuaikan posisi horizontal gambar.
- **Posisi Vertikal:** Menyesuaikan posisi vertikal gambar.
- **Keluar:** Keluar menu "Sinyal".

Catatan: Menu ini hanya tersedia jika sumber masukan adalah RGB/Komponen.

UltraDetail

Kurangi tepi gambar proyeksi untuk menghasilkan gambar yang jelas dan amat rinci.

Mode Pencahayaan

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.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Layar 3D

Catatan:

- *Proyektor ini merupakan proyektor siap 3D disertai solusi DLP-Link 3D.*
- *Pastikan kacamata 3D Anda digunakan untuk D-Link 3D sebelum menikmati video Anda.*
- *Proyektor ini mendukung 3D rangkaian frame (balik-halaman) melalui port HDMI1/HDMI2/VGA.*
- *Untuk mengaktifkan mode 3D, kecepatan frame input harus diatur ke 120Hz saja, kecepatan frame lebih rendah atau lebih tinggi tidak didukung.*
- *Untuk mendapatkan performa terbaik, resolusi yang direkomendasikan adalah 1910x1080, harus diperhatikan bahwa resolusi 4K (3840x2160) tidak didukung pada mode 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.

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:** Format ini ditujukan untuk sumber masukan 16:10, seperti laptop layar lebar.
- **LBX:** 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.
- **Sangat Lebar:** Gunakan rasio aspek 2,0:1 khusus ini untuk menampilkan film dengan rasio aspek 16:9 dan 2,35:1 tanpa bilah hitam di bagian atas serta bawah layar.
- **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.*

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- 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.

Tabel skala UHD 4K:

Layar 16: 9	480i/p	576i/p	720p	1080i/p	2160p
4x3	Skalakan ke 2880 x 2160.				
16x9	Skalakan ke 3840 x 2160.				
LBX	Memposisikan gambar 3840 x 1620 di tengah, lalu mengubah skalanya menjadi 3840 x 2160 untuk ditampilkan.				
Asal	1:1 pemetaan di tengah. Tidak ada penskalaan yang dilakukan; resolusi yang ditampilkan bergantung pada sumber masukan.				
Otomatis	-Jika sumber adalah 4:3, maka tipe layar akan diskalakan ke 2880 x 2160. -Jika sumber adalah 16:9, maka tipe layar akan diskalakan ke 3840 x 2160. -Jika sumber adalah 15:9, maka tipe layar akan diskalakan ke 3600 x 2160. -Jika sumber adalah 16:10, maka tipe layar akan diskalakan ke 3456 x 2160.				

Aturan pemetaan otomatis:

	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	3840	2160
4:3	640	480	2880	2160
	800	600	2880	2160
	1024	768	2880	2160
	1280	1024	2880	2160
	1400	1050	2880	2160
	1600	1200	2880	2160
Laptop Lebar	1280	720	3840	2160
	1280	768	3600	2160
	1280	800	3456	2160
SDTV	720	576	2700	2160
	720	480	3240	2160
HDTV	1280	720	3840	2160
	1920	1080	3840	2160

Menampilkan menu sembunyikan tepi

Sembunyikan tepi

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menampilkan menu perbesaran digital

Digital Zoom

Gunakan untuk mengurangi atau memperbesar gambar pada layar proyeksi.

Menampilkan menu pergeseran gambar

Image Shift

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

Menu audio

Menu pengeras suara internal audio

Pengeras Suara Internal

Gunakan pilihan ini untuk mengaktifkan atau menonaktifkan pengeras suara internal.

- **Mati:** Pilih "Mati" untuk menonaktifkan pengeras suara internal.
- **Hidup:** Pilih "Hidup" untuk mengaktifkan speaker internal.

Menu audio out

Audio Out

Pilih "Hidup" atau "Mati" untuk mengaktifkan atau menonaktifkan audio out.

Menu Audio Tidak Aktif

Mati

Gunakan pilihan ini untuk menonaktifkan suara sementara waktu.

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

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

Menu volume audio

Suara

Menyesuaikan tingkat volume.

Menu input audio

Masukan Audio

Pilih port input audio untuk sumber video berikut ini:

- **Awal:** Port input audio dipilih secara otomatis.
- **Audio Masukan:** Konektor AUDIO IN (RCA) jika sumber video Komposit.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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.

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" adalah "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.
- "Sinyal Daya Menyala" bisa mendukung VGA (sinyal RGB) dan HDMI.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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)

Konfigurasi 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.

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.

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.

Konfigurasi menu tes corak

Tes Corak

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Mengkonfigurasi menu pengaturan jarak jauh

Fungsi IR

Tetapkan pengaturan fungsi IR.

- **Hidup:** Pilih "Hidup", proyektor dapat dioperasikan dengan pengendali jarak jauh dari unit penerima IR bagian atas atau depan.
- **Front:** Pilih "Front", proyektor dapat dioperasikan dengan pengendali jarak jauh dari unit penerima IR bagian depan.
- **Atas:** Pilih "Atas", proyektor dapat dioperasikan dengan remote control dari unit penerima IR bagian atas.
- **Mati:** Pilih "Mati", proyektor tidak dapat dioperasikan dengan remote control. Dengan memilih "Mati", Anda akan dapat menggunakan kembali tombol Keypad.

Kode Pengendali Jarak Jauh

Atur kode kustom jarak jauh dengan menekan tombol ID remote selama 3 detik dan Anda akan melihat indikator remote (di atas tombol Off) mulai berkedip. Kemudian, masukkan angka antara 00-99 menggunakan keyboard yang tombolnya dinomori. Setelah memasukkan angka, indikator remote akan berkedip dua kali secara cepat menunjukkan bahwa kode remote sudah berubah.

Pengguna1/ Pengguna2/Pengguna3

Tetapkan fungsi default untuk Pengguna1, Pengguna2, atau Pengguna3 antara Tes Corak, LAN, CMS, Temperatur Warna, Gamma, Sumber Otomatis, Proyeksi, Pengaturan Lampu, Perbesaran, MHL, atau Dynamic Range.

Konfigurasi menu ID proyektor

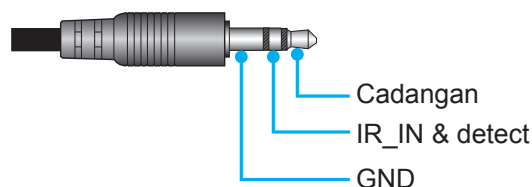
Tanda Pengenal Proyektor

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

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 pemacu.

Konfigurasi menu kontrol HDBaseT

Ethernet

Pilih "Hidup" untuk menetapkan path port serial ke HDBaseT.

RS232

Pilih "Hidup" untuk menetapkan path port serial ke RS232.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Konfigurasi menu pilihan

Bahasa

Pilih menu OSD multibahasa antara bahasa Inggris, Jerman, Prancis, Italia, Spanyol, Portugis, Tionghoa Sederhana, Jepang, Korea, dan Rusia.

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 opsi ini agar proyektor mencari sumber masukan yang tersedia secara otomatis.

Sumber Masukan

Pilih sumber masukan antara HDMI 1, HDMI 2, VGA dan HDBaseT.

Catatan: Opsi HDBaseT (hanya berlaku untuk model-model dengan HDBaseT)

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.

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

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, atau tanpa warna bila sinyal tidak tersedia.

EQ HDMI 1

Mengatur nilai EQ port HDMI untuk HDMI1.

EQ HDMI 2

Mengatur nilai EQ port HDMI untuk HDMI2/MHL.

Catatan:

- *EQ HDMI menganalisis data sinyal dan mengurangi distorsi yang disebabkan oleh hilangnya sinyal ketika menggunakan kabel HDMI panjang. Penerima HDMI juga mencakup sirkuit penyesuaian waktu yang menghilangkan ketidakteraturan waktu, memulihkan sinyal HDMI ke tingkat transmisi optimal.*
- *3840x2160@60Hz mengarahkan agar menggunakan kabel HDMI 4K di bawah 5 meter.*
- *3840x2160@30Hz/25Hz/24Hz mengarahkan agar menggunakan kabel HDMI 4K di bawah 15 meter.*

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu konfigurasi atur ulang OSD

Atur Ulang OSD

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan menu OSD.

Atur Ulang ke Semula

Kembalikan pengaturan default pabrik untuk semua pengaturan warna.

Menu jaringan

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: Keluar dari 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.

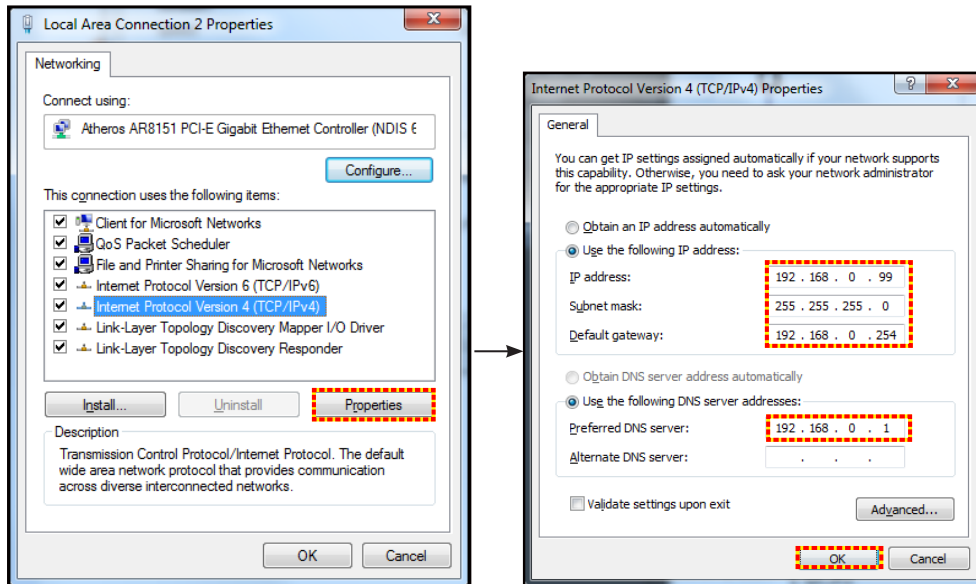
Catatan:

- 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).

Control4

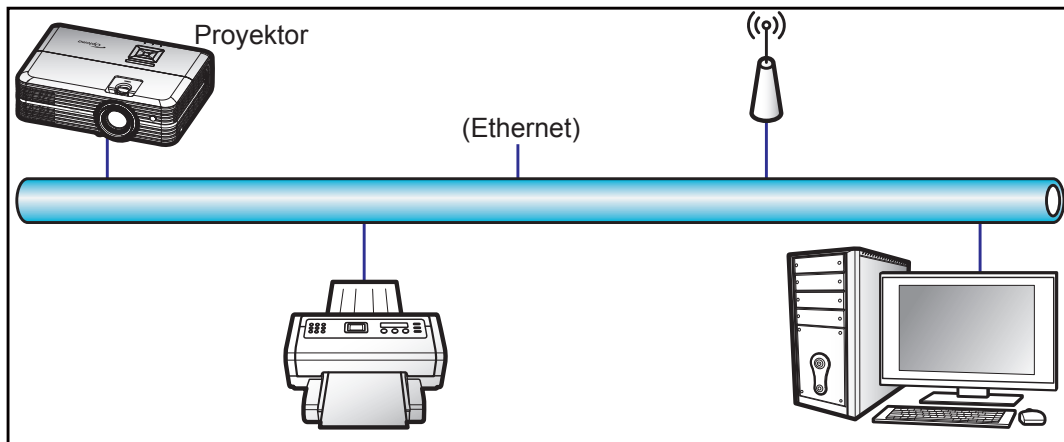
Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 4774).

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 (Perangkat - Pencarian) / 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).

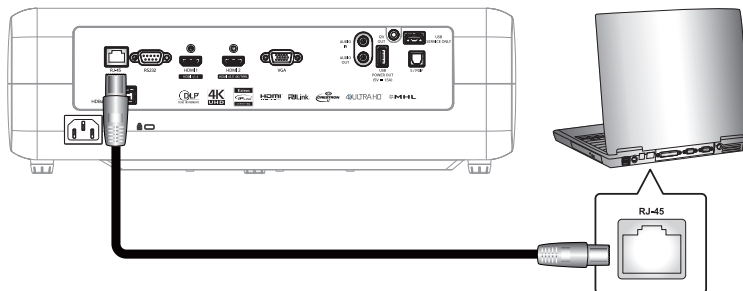
<http://pjlink.jbmia.or.jp/english/>

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.

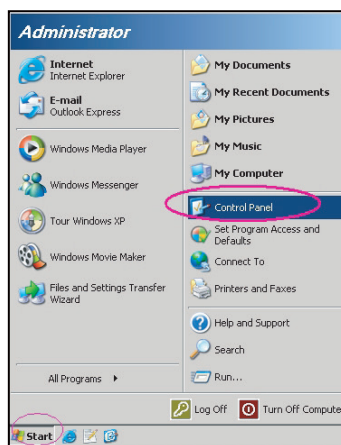
MENGGUNAKAN PROYEKTOR

LAN RJ45

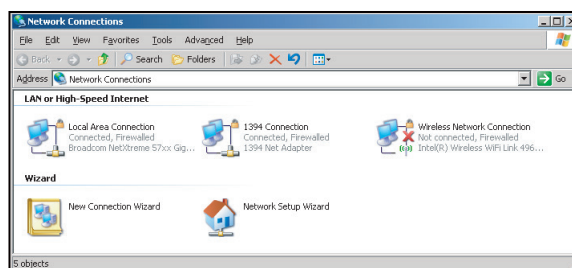
1. Sambungkan kabel RJ45 ke port RJ45 pada proyektor dan PC (laptop).



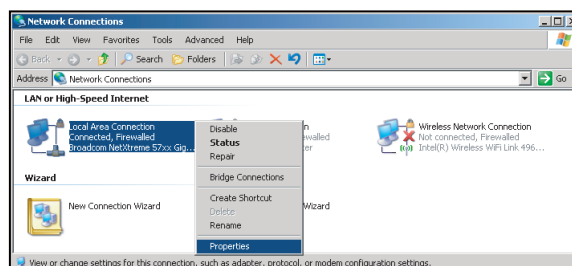
2. Pada PC (Laptop), pilih **Start (Mulai) > Control Panel (Panel Kontrol) > Network Connections (Sambungan Jaringan)**.



3. Klik kanan **Local Area Connection (Sambungan Area Lokal)**, lalu pilih **Property (Properti)**.

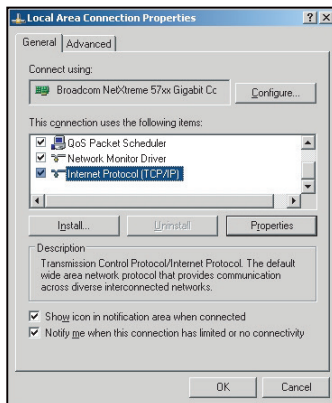


4. Pada jendela **Properties (Properti)**, pilih tab **General (Umum)**, lalu pilih **Internet Protocol (TCP / IP) (Protokol Internet) (TCP/IP)**.

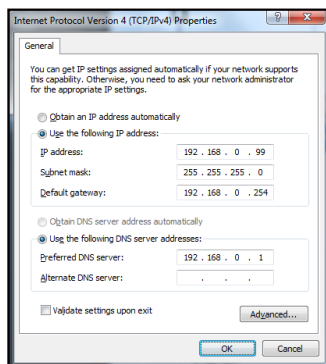


MENGGUNAKAN PROYEKTOR

5. Klik "Properties (Properti)".



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



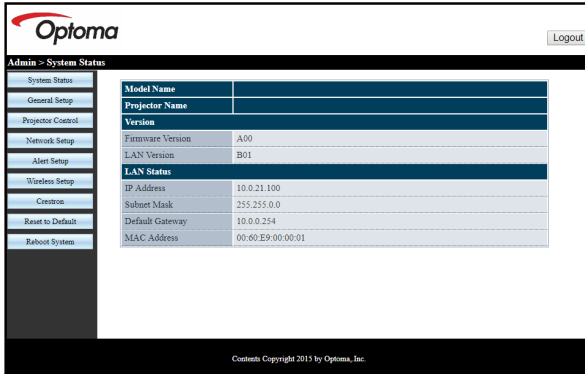
7. Tekan tombol "Menu" pada proyektor.
8. Buka proyektor **Jaringan > LAN**.
9. Masukkan parameter sambungan berikut:
 - DHCP: Mati
 - Alamat IP: 192.168.0.100
 - Subnet Mask: 255.255.255.0
 - Pintu Gerbang: 192.168.0.254
 - DNS: 192.168.0.51
10. Tekan "Enter" untuk mengkonfirmasi pengaturan.
11. Buka 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.



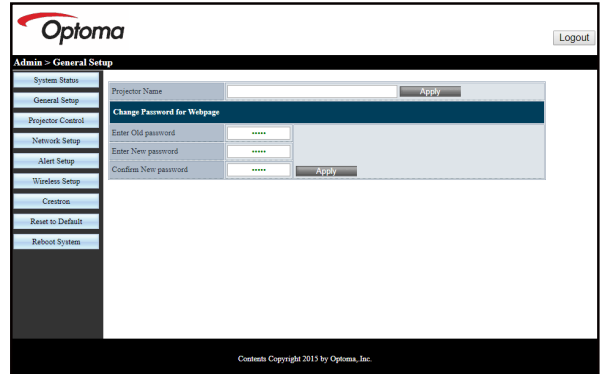
MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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

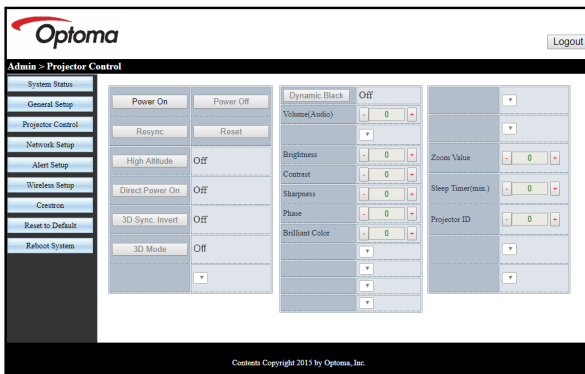
Halaman Status Sistem



Halaman Konfigurasi Umum



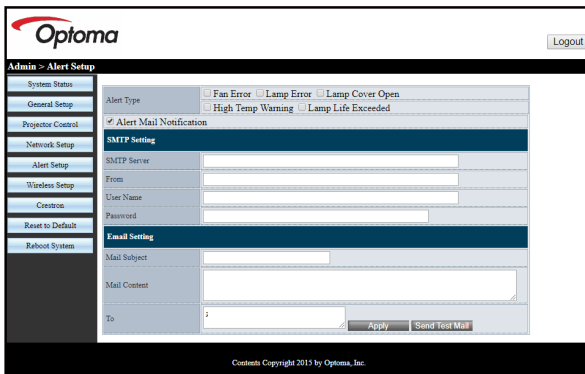
Halaman Konfigurasi Proyektor



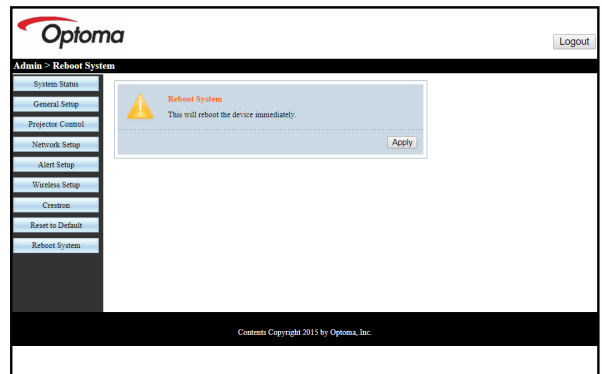
Halaman Konfigurasi Jaringan



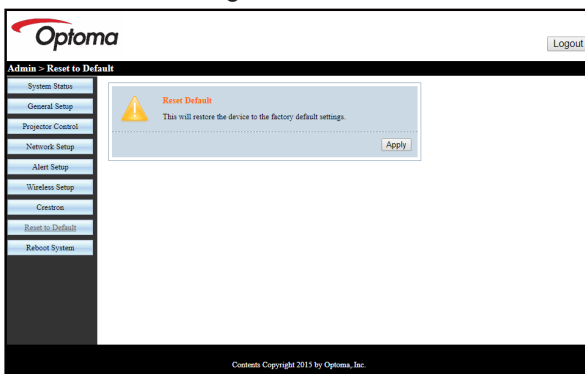
Halaman Konfigurasi Peringatan



Halaman Boot ulang



Atur Ulang ke Halaman semula



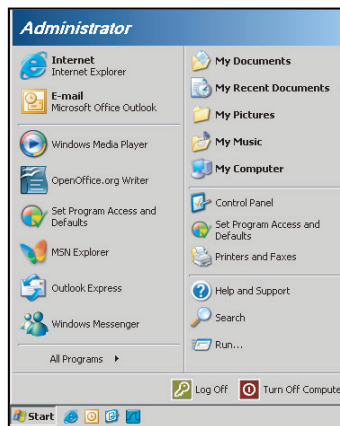
MENGGUNAKAN PROYEKTOR

RS232 oleh Telnet Function

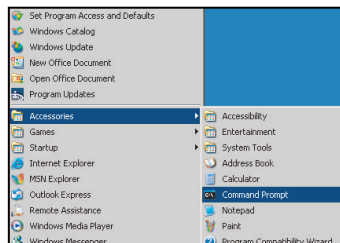
Tersedia jalur kontrol perintah RS232 alternatif, pada proyektor disebut "RS232 by TELNET" untuk interface LAN/RJ45.

Panduan Ringkas untuk "RS232 by Telnet"

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



1. Pilih **Start (Mulai) > All Programs (Semua Program) > Accessories (Aksesori) > Command Prompt (Perintah)**.



2. Masukkan format perintah sebagai berikut:
 - telnet ttt.xxx.yyy.zzz 23 (tombol "Enter" ditekan)
 - (ttt.xxx.yyy.zzz: Alamat IP proyektor)
3. Jika sambungan Telnet siap, dan pengguna dapat memiliki input perintah RS232, lalu tombol "Enter" ditekan, maka perintah RS232 dapat dijalankan.

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).

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu info

Menu info

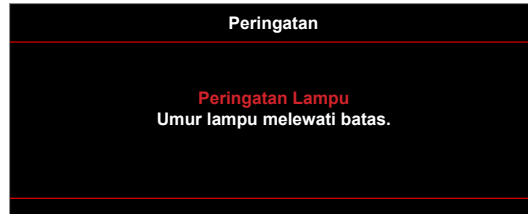
Tampilkan informasi proyektor seperti yang tercantum di bawah ini:

- Pengatur
- Nomor Seri
- Source
- Resolusi
- Refresh Rate
- Mode Tampilan
- Mode Daya (bersiap)
- Umur Lampu
- Status Jaringan
- Alamat IP
- Tanda Pengenal Proyektor
- Color Depth
- Color Format
- Filter Usage Hours
- 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 kaca mata pelindung saat mengganti lampu yang dipasang di plafon. Hati-hati agar bagian yang longgar tidak terjatuh dari proyektor.



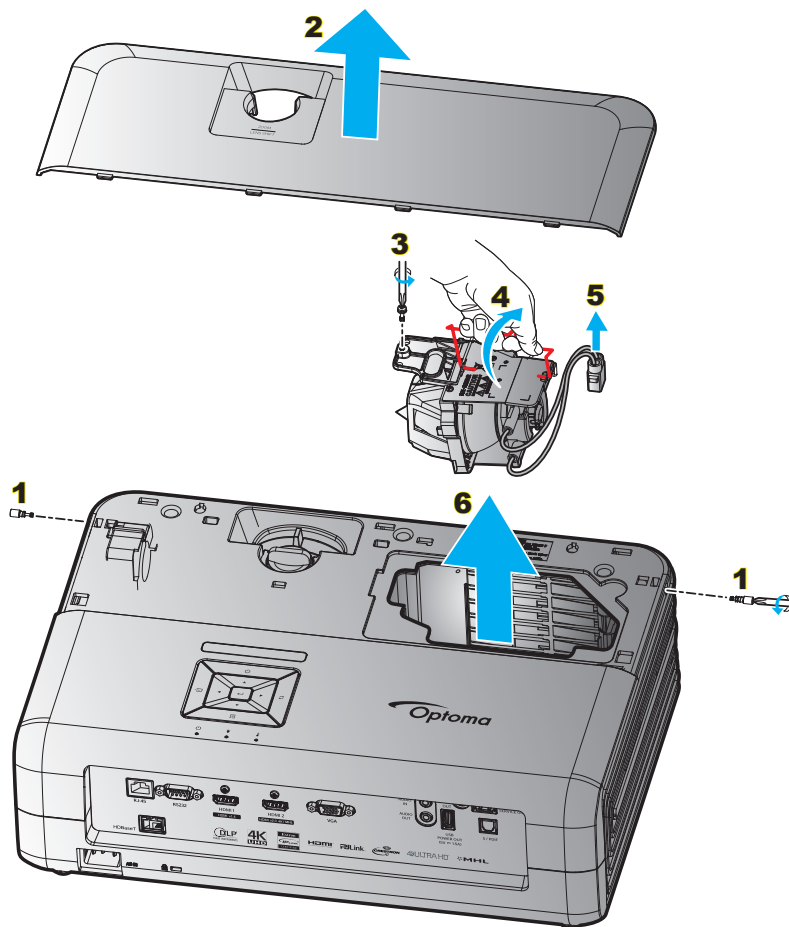
Peringatan: Tempat lampu panas! Biarkan dingin sebelum mengganti lampu!



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 keypad proyektor atau pengendali jarak jauh.
2. Biarkan proyektor dingin minimal selama 30 menit.
3. Lepas kabel daya.
4. Lepas 2 sekrup pada penutup atas. **1**
5. Lepas penutup atas. **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".

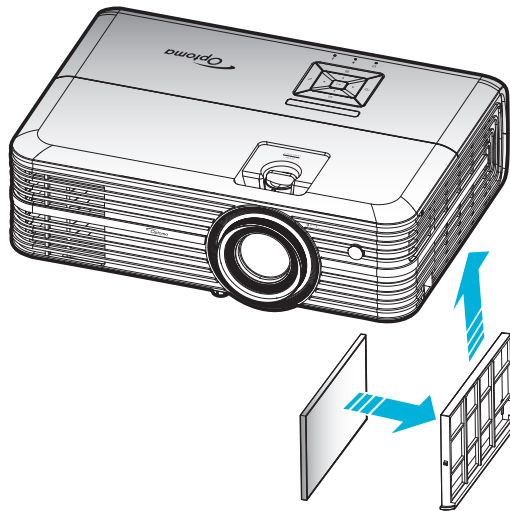
Catatan:

- *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



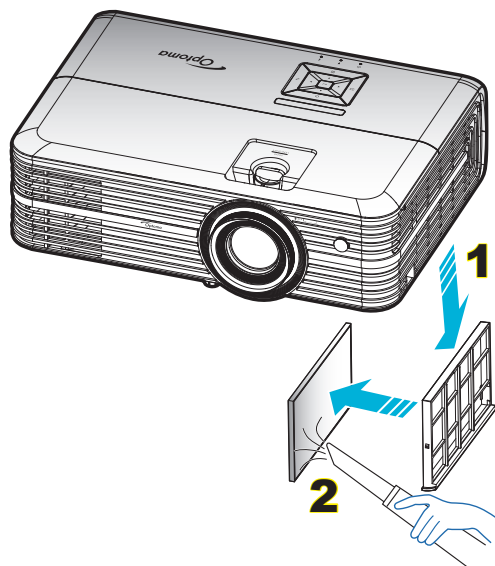
Catatan: Penyaring debu hanya diperlukan/disediakan di wilayah tertentu yang sangat berdebu.

Membersihkan Penyaring Debu

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

Prosedur:

1. Matikan proyektor dengan menekan tombol "⏻" pada keypad proyektor atau pengendali jarak jauh.
2. Lepas kabel daya.
3. Tarik wadah penyaring debu ke arah bawah untuk mengeluarkannya dari bagian bawah proyektor. **1**
4. Keluarkan penyaring udara dengan hati-hati. Setelah itu bersihkan atau ganti penyaring debu. **2**
5. Untuk memasang kembali penyaring debu, lakukan langkah sebelumnya dengan urutan terbalik.



INFORMASI LAINNYA

Resolusi kompatibel

Digital (HDMI 1.4)

Resolusi asli: 3840 x 2160 @ 30Hz

Waktu Dibuat	Waktu Standar	Waktu deskriptor -B0 (Waktu rinci)	Mode Video yang Didukung	Waktu deskriptor -B1 (Waktu rinci)
720 x 400 @ 70Hz	1280 x 720 @ 60Hz	3840 x 2160 @ 30Hz (awal)	720 x 480i @ 60 Hz 16:9	1920 x 1080p @ 60Hz
640 x 480 @ 60Hz	1280 x 800 @ 60Hz		720 x 480p @ 60 Hz 4:3	1366 x 768 @ 60Hz
640 x 480 @ 67Hz	1280 x 1024 @ 60Hz		720 x 480p @ 60 Hz 16:9	1920 x 1080 @ 120Hz
640 x 480 @ 72Hz	1920 x 1200 @ 60 Hz (berkurang)		720 x 576i @ 50 Hz 16:9	
640 x 480 @ 75Hz	640 x 480 @ 120Hz		720 x 576p @ 50 Hz 4:3	
800 x 600 @ 56Hz	800 x 600 @ 120Hz		720 x 576p @ 50 Hz 16:9	
800 x 600 @ 60Hz	1024 x 768 @ 120Hz		1280 x 720p @ 60 Hz 16:9	
800 x 600 @ 72Hz	1280 x 800 @ 120Hz		1280 x 720p @ 50Hz 16:9	
800 x 600 @ 75Hz			1920 x 1080i @ 60 Hz 16:9	
832 x 624 @ 75Hz			1920 x 1080i @ 50Hz 16:9	
1024 x 768 @ 60Hz			1920 x 1080p @ 60 Hz 16:9	
1024 x 768 @ 70Hz			1920 x 1080p @ 50Hz 16:9	
1024 x 768 @ 75Hz			1920 x 1080p @ 24Hz 16:9	
1280 x 1024 @ 75Hz			3840 x 2160 @ 24Hz	
			3840 x 2160 @ 25Hz	
Waktu Produsen			3840 x 2160 @ 30Hz	
1152 x 870 @ 75Hz			4096 x 2160 @ 24Hz	

Digital (HDMI 2.0)

Resolusi asli: 3840 x 2160 @ 60Hz

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
720 x 400 @ 70Hz	1280 x 720 @ 60Hz	720 x 480i @ 60 Hz 16:9	1920 x 1080p @ 120Hz
640 x 480 @ 60Hz	1280 x 800 @ 60Hz	720 x 480p @ 60 Hz 4:3	1366 x 768 @ 60Hz
640 x 480 @ 67Hz	1280 x 1024 @ 60Hz	720 x 480p @ 60 Hz 16:9	
640 x 480 @ 72Hz	1920 x 1200 @ 60 Hz (berkurang)	720 x 576i @ 50 Hz 16:9	
640 x 480 @ 75Hz	640 x 480 @ 120Hz	720 x 576p @ 50 Hz 4:3	
800 x 600 @ 56Hz	800 x 600 @ 120Hz	720 x 576p @ 50 Hz 16:9	
800 x 600 @ 60Hz	1024 x 768 @ 120Hz	1280 x 720p @ 60 Hz 16:9	
800 x 600 @ 72Hz	1280 x 800 @ 120Hz	1280 x 720p @ 50Hz 16:9	
800 x 600 @ 75Hz		1920 x 1080i @ 60 Hz 16:9	
832 x 624 @ 75Hz		1920 x 1080i @ 50Hz 16:9	
1024 x 768 @ 60Hz		1920 x 1080p @ 60 Hz 16:9	
1024 x 768 @ 70Hz		1920 x 1080p @ 50Hz 16:9	
1024 x 768 @ 75Hz		1920 x 1080p @ 24Hz 16:9	
1280 x 1024 @ 75Hz		3840 x 2160 @ 24Hz	
		3840 x 2160 @ 25Hz	
Waktu Produsen		3840 x 2160 @ 30Hz	
1152 x 870 @ 75Hz		3840 x 2160 @ 50Hz	
		3840 x 2160 @ 60Hz	
		4096 x 2160 @ 24Hz	
		4096 x 2160 @ 25Hz	
		4096 x 2160 @ 30Hz	
		4096 x 2160 @ 50Hz	
		4096 x 2160 @ 60Hz	

Catatan: Mendukung 1920 x 1080 @ 50 Hz.

INFORMASI LAINNYA

Analog

Resolusi asli: 1920 x 1080 @ 60Hz

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Waktu B1/Rinci
720 x 400 @ 70Hz	1280 x 720 @ 60Hz	1920 x 1080 @ 60 Hz (awal)	1366x768 @ 60Hz
640 x 480 @ 60Hz	1280 x 800 @ 60Hz		1280x800@120Hz(RB)
640 x 480 @ 67Hz	1280 x 1024 @ 60Hz		
640 x 480 @ 72Hz	1900 x 1200 @ 60Hz (RB)		
640 x 480 @ 75Hz	640 x 480 @ 120Hz		
800 x 600 @ 56Hz	800 x 600 @ 120Hz		
800 x 600 @ 60Hz	1024 x 768 @ 120Hz		
800 x 600 @ 72Hz			
800 x 600 @ 75Hz			
832 x 624 @ 75Hz			
1024 x 768 @ 60Hz			
1024 x 768 @ 70Hz			
1024 x 768 @ 75Hz			
1280 x 1024 @ 75Hz			
Waktu Produsen			
1152 x 870 @ 75Hz			

Catatan: Mendukung 1920 x 1080 @ 50 Hz.

INFORMASI LAINNYA

Ukuran gambar dan jarak proyeksi

Ukuran panjang diagonal (inci) Layar 16:9	Ukuran Layar L x T				Jarak Proyeksi (D)				Offset Min. (Hd)		Offset Maks. (Hd)	
	(m)		(kaki)		(m)		(kaki)		(m)	(kaki)	(m)	(kaki)
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	Lebar	Jauh	Lebar	Jauh				
26,45	0,59	0,33	1,92	1,08	0,81	1,30	2,66	4,27	0,00	0,00	0,05	0,16
40,00	0,89	0,50	2,91	1,63	1,23	1,97	4,04	6,46	0,00	0,00	0,07	0,25
60,00	1,33	0,75	4,36	2,45	1,85	2,95	6,07	9,68	0,00	0,00	0,11	0,37
70,00	1,55	0,87	5,08	2,86	2,15	3,44	7,05	11,29	0,00	0,00	0,13	0,43
80,00	1,77	1,00	5,81	3,27	2,46	3,93	8,07	12,89	0,00	0,00	0,15	0,49
90,00	1,99	1,12	6,54	3,68	2,77	4,42	9,09	14,50	0,00	0,00	0,17	0,55
100,00	2,21	1,25	7,26	4,09	3,08	4,91	10,10	16,11	0,00	0,00	0,19	0,61
120,00	2,66	1,49	8,72	4,90	3,69	5,90	12,11	19,36	0,00	0,00	0,22	0,74
150,00	3,32	1,87	10,89	6,13	4,62	7,37	15,16	24,18	0,00	0,00	0,28	0,92
180,00	3,98	2,24	13,07	7,35	5,54	8,85	18,18	29,04	0,00	0,00	0,34	1,10
250,00	5,53	3,11	18,16	10,21	7,69	12,29	25,23	40,32	0,00	0,00	0,47	1,53
302,20	6,69	3,76	21,95	12,35	9,30	14,85	30,51	48,72	0,00	0,00	0,56	1,85

Catatan: Ukuran dan jarak gambar dalam meter dan kaki.

Ukuran panjang diagonal (inci) Layar 16:9	Ukuran Layar L x T				Jarak Proyeksi (D)				Offset Min. (Hd)		Offset Maks. (Hd)	
	(m)		(inci)		(m)		(inci)		(m)	(inci)	(m)	(inci)
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	Lebar	Jauh	Lebar	Jauh				
26,45	0,59	0,33	23,05	12,97	0,81	1,30	31,89	51,18	0,00	0,00	0,05	1,95
40,00	0,89	0,50	34,86	19,61	1,23	1,97	48,43	77,56	0,00	0,00	0,07	2,94
60,00	1,33	0,75	52,29	29,42	1,85	2,95	72,83	116,14	0,00	0,00	0,11	4,41
70,00	1,55	0,87	61,01	34,32	2,15	3,44	84,65	135,43	0,00	0,00	0,13	5,15
80,00	1,77	1,00	69,73	39,22	2,46	3,93	96,85	154,72	0,00	0,00	0,15	5,88
90,00	1,99	1,12	78,44	44,12	2,77	4,42	109,06	174,02	0,00	0,00	0,17	6,62
100,00	2,21	1,25	87,16	49,03	3,08	4,91	121,26	193,31	0,00	0,00	0,19	7,35
120,00	2,66	1,49	104,59	58,83	3,69	5,90	145,28	232,28	0,00	0,00	0,22	8,82
150,00	3,32	1,87	130,74	73,54	4,62	7,37	181,89	290,16	0,00	0,00	0,28	11,03
180,00	3,98	2,24	156,88	88,25	5,54	8,85	218,11	348,43	0,00	0,00	0,34	13,24
250,00	5,53	3,11	217,89	122,57	7,69	12,29	302,76	483,86	0,00	0,00	0,47	18,38
302,20	6,69	3,76	263,39	148,16	9,30	14,85	366,14	584,65	0,00	0,00	0,56	22,22

Catatan: Ukuran dan jarak gambar dalam meter dan inci.

INFORMASI LAINNYA

Untuk model lensa short-throw

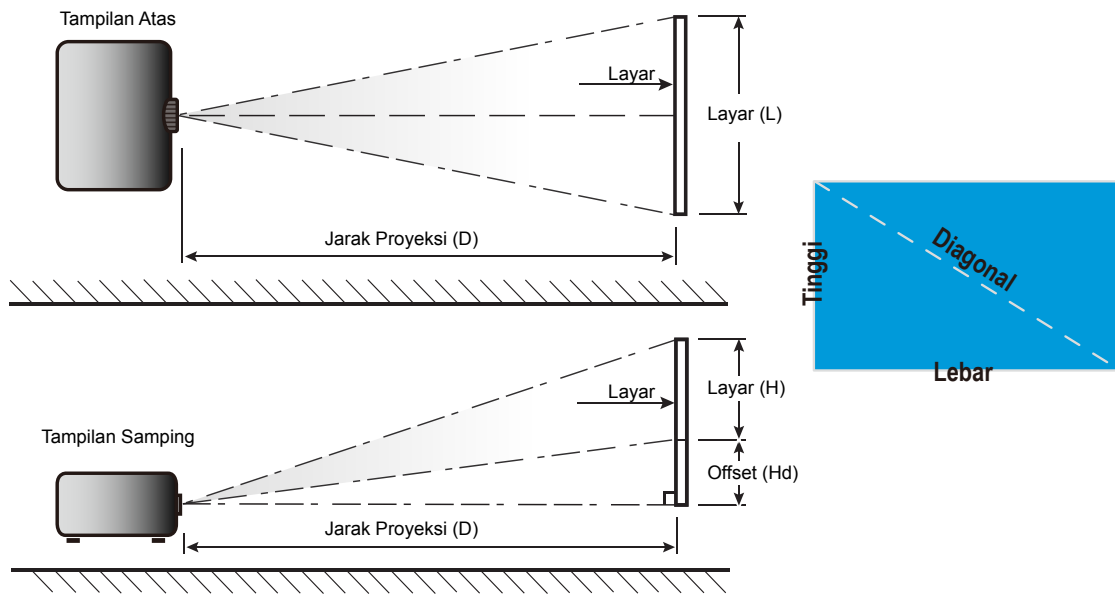
Ukuran panjang diagonal (inci) Layar 16:9	Ukuran Layar L x T				Jarak Proyeksi (D)				Offset Min. (Hd)		Offset Maks. (Hd)	
	(m)		(kaki)		(m)		(kaki)		(m)	(kaki)	(m)	(kaki)
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	Lebar	Jauh	Lebar	Jauh				
28,89	0,64	0,36	2,10	1,18	0,50	0,50	1,64	1,64	0,00	0,00	0,04	0,12
40,00	0,89	0,50	2,91	1,63	0,69	0,69	2,26	2,26	0,00	0,00	0,05	0,16
60,00	1,33	0,75	4,36	2,45	1,04	1,04	3,41	3,41	0,00	0,00	0,07	0,25
70,00	1,55	0,87	5,08	2,86	1,21	1,21	3,97	3,97	0,00	0,00	0,09	0,29
80,00	1,77	1,00	5,81	3,27	1,38	1,38	4,53	4,53	0,00	0,00	0,10	0,33
90,00	1,99	1,12	6,54	3,68	1,56	1,56	5,12	5,12	0,00	0,00	0,11	0,37
100,00	2,21	1,25	7,26	4,09	1,73	1,73	5,68	5,68	0,00	0,00	0,12	0,41
120,00	2,66	1,49	8,72	4,90	2,08	2,08	6,82	6,82	0,00	0,00	0,15	0,49
150,00	3,32	1,87	10,89	6,13	2,60	2,60	8,53	8,53	0,00	0,00	0,19	0,61
180,00	3,98	2,24	13,07	7,35	3,12	3,12	10,24	10,24	0,00	0,00	0,22	0,74
250,00	5,53	3,11	18,16	10,21	4,33	4,33	14,21	14,21	0,00	0,00	0,31	1,02
300,46	6,65	3,74	21,82	12,28	5,20	5,20	17,06	17,06	0,00	0,00	0,37	1,23

Catatan: Ukuran dan jarak gambar dalam meter dan kaki.

Ukuran panjang diagonal (inci) Layar 16:9	Ukuran Layar L x T				Jarak Proyeksi (D)				Offset Min. (Hd)		Offset Maks. (Hd)	
	(m)		(inci)		(m)		(inci)		(m)	(inci)	(m)	(inci)
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	Lebar	Jauh	Lebar	Jauh				
28,89	0,64	0,36	25,18	14,16	0,50	0,50	19,69	19,69	0,00	0,00	0,04	1,42
40,00	0,89	0,50	34,86	19,61	0,69	0,69	27,17	27,17	0,00	0,00	0,05	1,96
60,00	1,33	0,75	52,29	29,42	1,04	1,04	40,94	40,94	0,00	0,00	0,07	2,94
70,00	1,55	0,87	61,01	34,32	1,21	1,21	47,64	47,64	0,00	0,00	0,09	3,43
80,00	1,77	1,00	69,73	39,22	1,38	1,38	54,33	54,33	0,00	0,00	0,10	3,92
90,00	1,99	1,12	78,44	44,12	1,56	1,56	61,42	61,42	0,00	0,00	0,11	4,41
100,00	2,21	1,25	87,16	49,03	1,73	1,73	68,11	68,11	0,00	0,00	0,12	4,90
120,00	2,66	1,49	104,59	58,83	2,08	2,08	81,89	81,89	0,00	0,00	0,15	5,88
150,00	3,32	1,87	130,74	73,54	2,60	2,60	102,36	102,36	0,00	0,00	0,19	7,35
180,00	3,98	2,24	156,88	88,25	3,12	3,12	122,83	122,83	0,00	0,00	0,22	8,82
250,00	5,53	3,11	217,89	122,57	4,33	4,33	170,47	170,47	0,00	0,00	0,31	12,26
300,46	6,65	3,74	261,87	147,30	5,20	5,20	204,72	204,72	0,00	0,00	0,37	14,73

Catatan: Ukuran dan jarak gambar dalam meter dan inci.

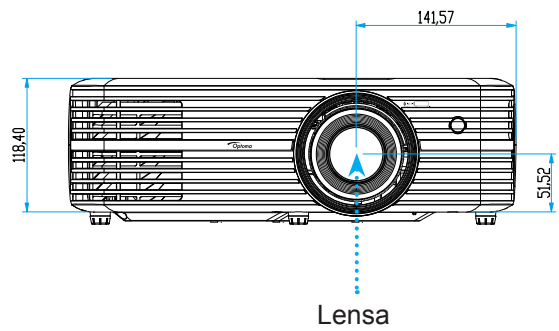
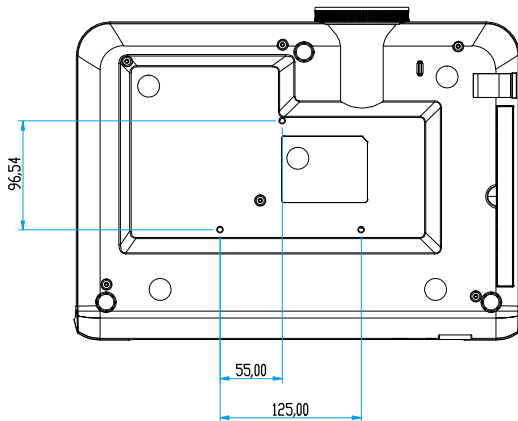
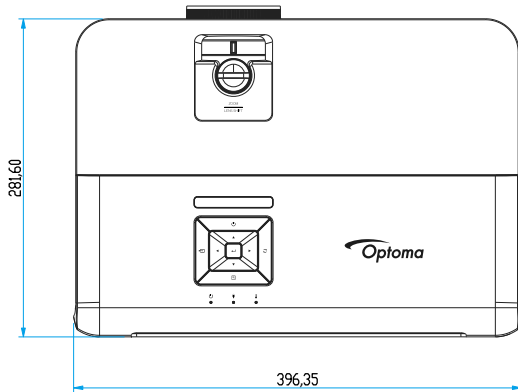
INFORMASI LAINNYA



INFORMASI LAINNYA

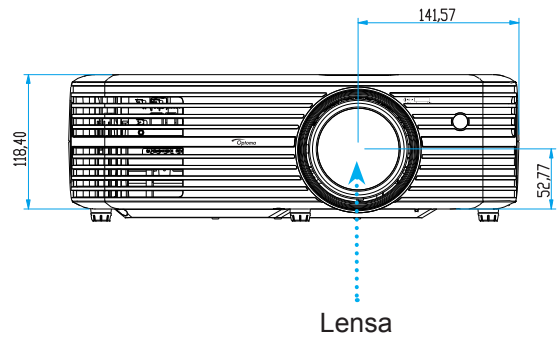
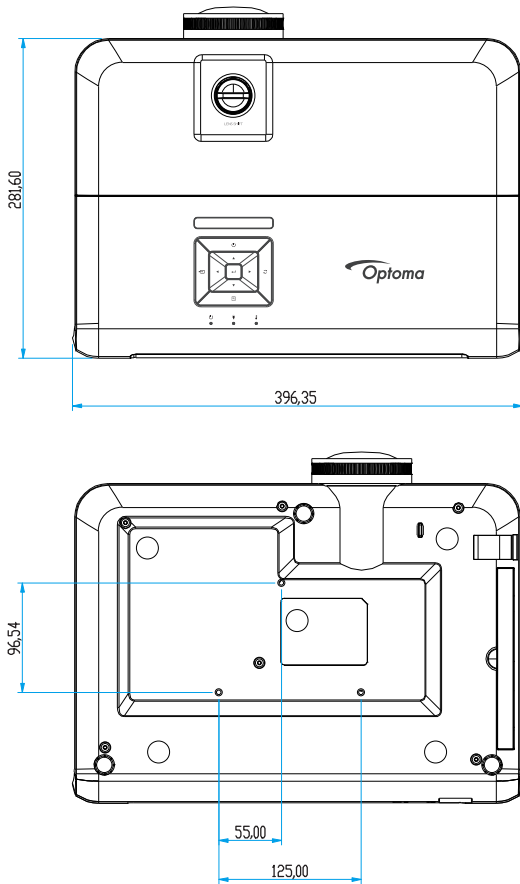
Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon

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



INFORMASI LAINNYA

Untuk model lensa short-throw



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

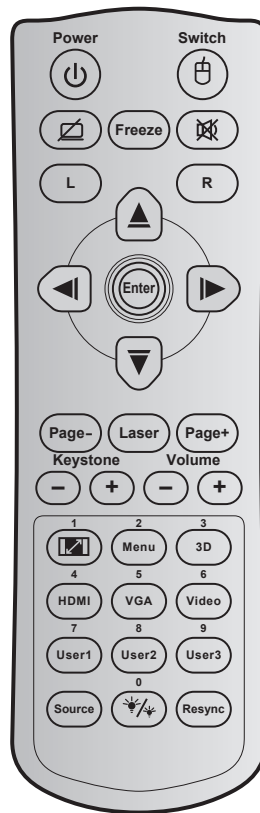


Peringatan:

- 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 tombol	Definisi tombol cetak	Deskripsi
Power	81	Daya hidup/mati	Tekan untuk menghidupkan/mematikan proyektor.
Beralih	3E	Tombol	Tidak berfungsi.
Tampilan Kosong/Audio Tidak Aktif	8A		Tekan untuk menyembunyikan/menampilkan gambar layar dan mematikan/menghidupkan audio.
Bekukan	8B	Bekukan	Tekan untuk membekukan gambar proyektor.
Mati	92		Tekan untuk mematikan/menghidupkan audio sementara.
Klik kiri mouse	CB	L	Tidak berfungsi.
Klik kanan mouse	CC	R	Tidak berfungsi.
Tombol pilihan empat arah	C6	Panah atas	Gunakan ▲ ▼ ◀ ▶ untuk memilih item atau mengatur pilihan Anda.
	C8	Panah kiri	
	C9	Panah kanan	
	C7	Panah bawah	
Masuk	C5	Masuk	Mengkonfirmasi pilihan item.
	CA	Masuk	
Halaman -	C2	Halaman -	Tidak berfungsi.
Laser	N/A	Laser	Gunakan sebagai penunjuk laser.
Halaman +	C1	Halaman +	Tidak berfungsi.
Sudut	85	Sudut +	Tidak berfungsi.
	84	Sudut -	
Suara	8C	Suara +	Tekan untuk memperbesar/memperkecil volume suara.
	8F	Suara -	

INFORMASI LAINNYA

Tombol		Kode tombol	Definisi tombol cetak	Deskripsi
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	Pengguna 1/7	<ul style="list-style-type: none"> • Tombol yang ditetapkan pengguna. Lihat halaman 40 untuk konfigurasi. • Gunakan sebagai angka keypad numerik "7", "8", dan "9".
		D3	Pengguna 2/8	
		D4	Pengguna 3/9	
Source		C3	Source	Tekan untuk memilih sinyal masukan.
Mode Pencahayaan / 0		96	 / 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	Sinkronisasi Ulang	Tekan agar secara otomatis mensinkronisasi proyektor dengan sumber masukan.

Catatan:

- Jika proyektor mendukung fitur Eco Dinamis / Image Care, lalu Matikan AV ditekan, maka pemakaian daya lampu menjadi 30%.

Spesifikasi simulasi fitur mouse remote

- Fitur mouse remote hanya didukung bila sumber komputer dipilih, misalnya VGA atau HDMI.
- Jika tombol "Alihkan" pada remote control ditekan, kursor akan ditampilkan di sudut kanan atas layar selama 15 detik.
- Dalam mode mouse remote, kursor akan terus bergerak secara lancar di layar.

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 50-51.
 - Pastikan fitur "Mati" tidak dalam kondisi hidup.

- ❓ *Gambar tidak fokus*
 - Sesuaikan Cincin Fokus di lensa proyektor. Lihat halaman 18.
 - Pastikan layar proyeksi berada di antara jarak yang diperlukan dari proyektor. (Lihat halaman 55-57).

- ❓ *Gambar menjadi terbentang saat menampilkan DVD 16:9*
 - Bila anda memutar DVD anamorfi 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.


- ❓ *Gambar ditampilkan terbalik*
 - Pilih "PENGATURAN → Proyeksi" dari OSD, lalu atur arah proyeksi.

INFORMASI LAINNYA

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 50-51.

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.

INFORMASI LAINNYA

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.

Pesan Lampu LED

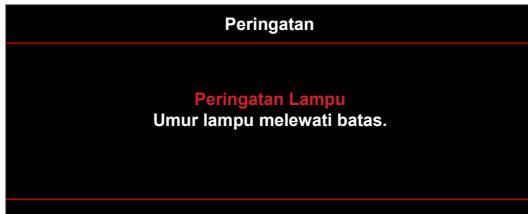
Pesan	LED Hidup/Siaga		LED Suhu	LED Lampu
	(Merah)	(Biru)	(Merah)	(Merah)
Kondisi Siaga (Kabel daya input)	Menyala stabil			
Daya hidup (Pemanasan)		Berkedip (0,5 detik nonaktif/ 0,5 detik aktif)		
Pengaktifan dan Penerangan lampu		Menyala stabil		
Daya mati (Pendinginan)		Berkedip (0,5 detik nonaktif/ 0,5 detik aktif). Kembali ke lampu merah stabil saat kipas pendingin mati.		
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 (Menghangat)		Berkedip		
Efek Terbakar (Mendingin)		Berkedip		
Efek terbakar (Lampu hidup)		Berkedip (3 detik aktif/ 1 detik nonaktif)		
Efek terbakar (Lampu mati)		Berkedip (1 detik aktif/ 3 detik nonaktif)		

- Daya mati:



INFORMASI LAINNYA

- Peringatan lampu:



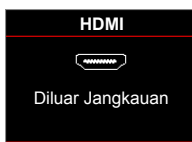
- Peringatan suhu:



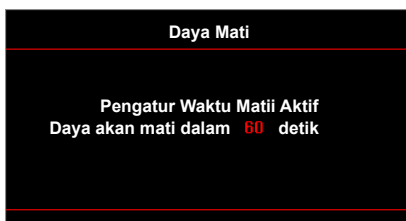
- Gangguan kipas:



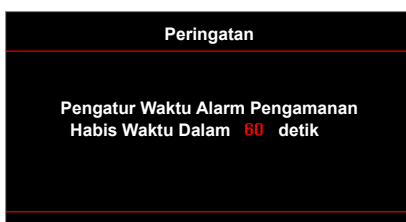
- Di luar kisaran tampilan:



- Peringatan penurunan daya:



- Pengatur Waktu Alarm Pengamanan:



INFORMASI LAINNYA

Spesifikasi

Optik	Deskripsi
Resolusi maksimum	<ul style="list-style-type: none">• Grafik hingga 2160p@60Hz• Resolusi Maksimum: HDMI1 : 1920*1200@60 Hz (RB) HDMI2 : 2160p@60 Hz
Resolusi asli	(tanpa aktuator) 2716 x 1528
Lensa	Zoom dan fokus manual
Ukuran layar (diagonal)	<ul style="list-style-type: none">• 26,45"~302,2" (Kisaran fokus, ukuran gambar 60" lebar @ yang dioptimalkan)• 28,89"~300,46" (Kisaran fokus, ukuran gambar 60" lebar @ yang dioptimalkan) (untuk model lensa short-throw)
Jarak proyeksi	<ul style="list-style-type: none">• 1,3m ~ 9,3m (Kisaran fokus, 1,846m lebar @ yang dioptimalkan)• 0,5m ~ 5,2m (Kisaran fokus, ukuran gambar 1,846m lebar @ yang dioptimalkan) (untuk model lensa short-throw)

Listrik	Deskripsi
Masukan	<ul style="list-style-type: none">• HDMI 1.4a• HDMI V2.0 HDCP2.2 / MHL 2.1• VGA IN• Audio In 3,5mm• USB2.0 (5V PWR 1,5A)
Keluaran	<ul style="list-style-type: none">• Audio Out 3,5mm• SPDIF Out• Pemicu 12V (steker 3,5mm)
Control	<ul style="list-style-type: none">• USB Tipe A (servis)• RJ-45 (mendukung kontrol web)• RS232C male (d-sub 9 pin)• HDBaseT (hanya untuk model dengan BaseT)
Reproduksi warna	1073,4 Juta warna
Kecepatan Pindai	<ul style="list-style-type: none">• Kecepatan pindai horizontal: 31KHz ~ 135KHz• Kecepatan pindai vertikal: 24Hz ~ 120Hz
Speaker internal	Ya, 5W
Persyaratan daya	100 - 240V ±10%, AC 50/60Hz
Arus input	3,8A-1,0A

Mekanik	Deskripsi
Orientasi pemasangan	Depan, Belakang, Langit-langit - Depan, Belakang - atas
Dimensi (L x K x T)	<ul style="list-style-type: none">• 392 x 281,6 x 118,4 mm (tanpa kaki)• 392 x 281,6 x 129,0 mm (dengan kaki)
Berat	5,3 ± 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.




INFORMASI LAINNYA

Kantor Optoma global

Untuk servis atau dukungan, hubungi cabang setempat.




Amerika Serikat

47697 Westinghouse Drive,
Fremont, CA 94539, USA
www.optomausa.com

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




Kanada

47697 Westinghouse Drive,
Fremont, CA 94539, USA
www.optomausa.com

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

Amerika Latin

47697 Westinghouse Drive,
Fremont, CA 94539, USA
www.optomausa.com

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



Eropa

Unit 1, Network 41, Bourne End Mills,
Hemel Hempstead, Herts,
HP1 2UJ, United Kingdom
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

