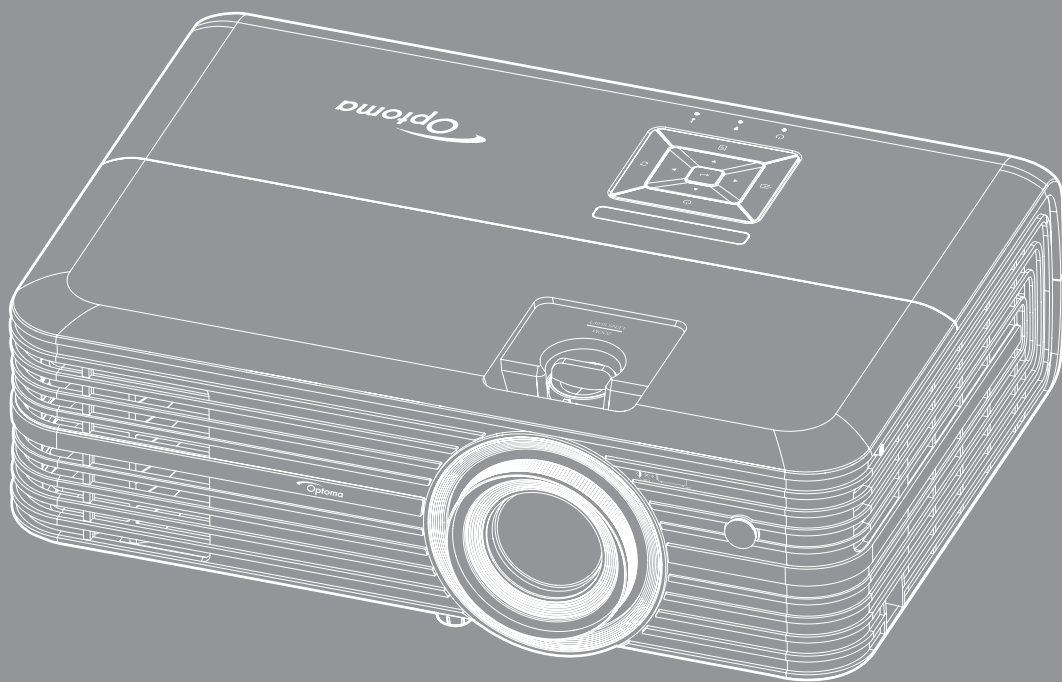




Proyektor DLP®





DAFTAR ISI

KESELAMATAN	4
<i>Petunjuk Keselamatan Penting</i>	<i>4</i>
<i>Membersihkan lensa</i>	<i>5</i>
<i>Informasi Keselamatan 3D</i>	<i>6</i>
<i>Hak cipta.....</i>	<i>7</i>
<i>Pelepasan tanggung jawab hukum</i>	<i>7</i>
<i>Pengenalan Hak Cipta.....</i>	<i>7</i>
<i>FCC</i>	<i>7</i>
<i>Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara UE.....</i>	<i>8</i>
<i>WEEE</i>	<i>8</i>
PENDAHULUAN	9
<i>Ikhtisar Kemasan.....</i>	<i>9</i>
<i>Aksesori standar.....</i>	<i>9</i>
<i>Aksesori opsional</i>	<i>9</i>
<i>Ikhtisar Produk.....</i>	<i>10</i>
<i>Koneksi.....</i>	<i>11</i>
<i>Keypad</i>	<i>12</i>
<i>Remote control</i>	<i>13</i>
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN	14
<i>Memasang proyektor.....</i>	<i>14</i>
<i>Menyambungkan sumber ke proyektor</i>	<i>15</i>
<i>Mengatur proyeksi gambar.....</i>	<i>16</i>
<i>Persiapan remote</i>	<i>17</i>
MENGGUNAKAN PROYEKTOR	19
<i>Menghidupkan/mematikan proyektor</i>	<i>19</i>
<i>Memilih sumber input</i>	<i>21</i>
<i>Fitur dan navigasi menu</i>	<i>22</i>
<i>Pohon Menu OSD</i>	<i>23</i>
<i>Menu Tampilan</i>	<i>30</i>
<i>Menu audio.....</i>	<i>35</i>
<i>Menu PENGATURAN.....</i>	<i>35</i>
<i>Menu info.....</i>	<i>39</i>
PEMELIHARAAN	40
<i>Mengganti bola lampu (Hanya untuk petugas bagian Pemeliharaan).....</i>	<i>40</i>
<i>Memasang dan membersihkan penyaring debu</i>	<i>42</i>

INFORMASI LAINNYA..... 43

<i>Resolusi kompatibel</i>	<i>43</i>
<i>Ukuran gambar dan jarak proyeksi.....</i>	<i>45</i>
<i>Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon.....</i>	<i>46</i>
<i>Kode remote IR</i>	<i>47</i>
<i>Mengatasi Masalah</i>	<i>49</i>
<i>Indikator peringatan.....</i>	<i>51</i>
<i>Spesifikasi</i>	<i>53</i>
<i>Kantor global optoma</i>	<i>54</i>

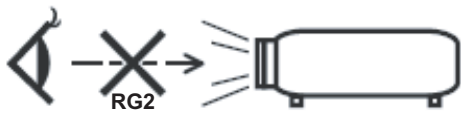
KESELAMATAN

	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 dapat meleleh, sehingga mengakibatkan luka bakar atau kebakaran.
 - Jangan buka atau bongkar proyektor karena tindakan ini dapat menyebabkan sengatan listrik.
 - Jangan coba perbaiki unit sendiri. Membuka atau melepas penutup dapat menyebabkan Anda terkena tegangan berbahaya atau bahaya lainnya. Hubungi Optoma sebelum membawa unit untuk diperbaiki.
 - Lihat tanda terkait keselamatan pada penutup proyektor.
 - Unit hanya boleh diperbaiki oleh petugas servis resmi.
 - Hanya gunakan pelengkap/ aksesoris yang ditentukan oleh produsen.
 - Jangan tatap lensa proyektor secara langsung selama pengoperasian. Cahaya yang terang dapat merusak mata Anda.
 - Saat mengganti lampu, biarkan unit dingin terlebih dulu. Ikuti petunjuk yang dijelaskan pada halaman 39-41.
 - Proyektor akan mendeteksi masa pakai lampu. Pastikan untuk mengganti lampu bila alat menampilkan pesan peringatan.
 - Seting ulang fungsi "Seting Ulang Lampu" dari menu "Pengaturan Lampu" tampilan di layar 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 39-41.
- *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.*

Membersihkan lensa

- Sebelum membersihkan lensa, pastikan untuk mematikan proyektor dan lepas kabel daya agar bisa dingin sepenuhnya.
- Gunakan tangki udara yang dimampatkan untuk menghilangkan debu.
- Gunakan kain khusus untuk membersihkan lensa dan seka lensa perlahan. Jangan sentuh lensa dengan jari-jari Anda.
- Jangan gunakan deterjen alkalin/asa, atau larutan yang mudah menguap seperti alkohol untuk membersihkan lensa. Jika lensa rusak dikarenakan proses pembersihan, maka hal itu tidak tercakup dalam jaminan.



Peringatan: Jangan gunakan semprotan yang mengandung gas mudah terbakar untuk menghilangkan debu atau kotoran dari lensa. Ini bisa menimbulkan kebakaran dikarenakan panas berlebih di dalam proyektor.



Peringatan: Jangan bersihkan lensa jika proyektor panas karena ini bisa menyebabkan film permukaan lensa mengelupas.



Peringatan: Jangan seka atau ketuk lensa dengan benda keras.

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 2017

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 UE

- 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.

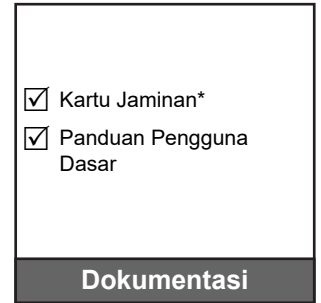
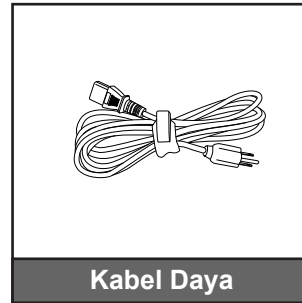
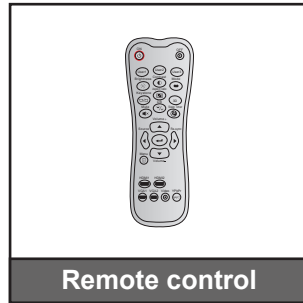
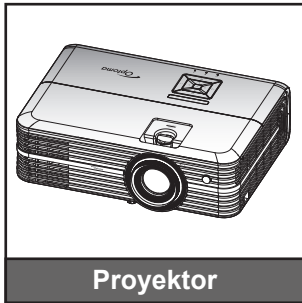
PENDAHULUAN

Ikhtisar Kemasan

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

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

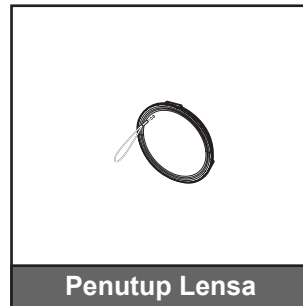
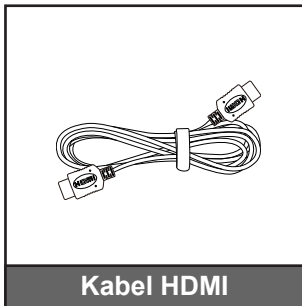
Aksesori standar



Catatan:

- Remote control sebenarnya dapat berbeda, tergantung pada kawasan.
- Remote control disertakan bersama baterai.
- * Untuk informasi jaminan di Eropa, kunjungi www.optoma.com.

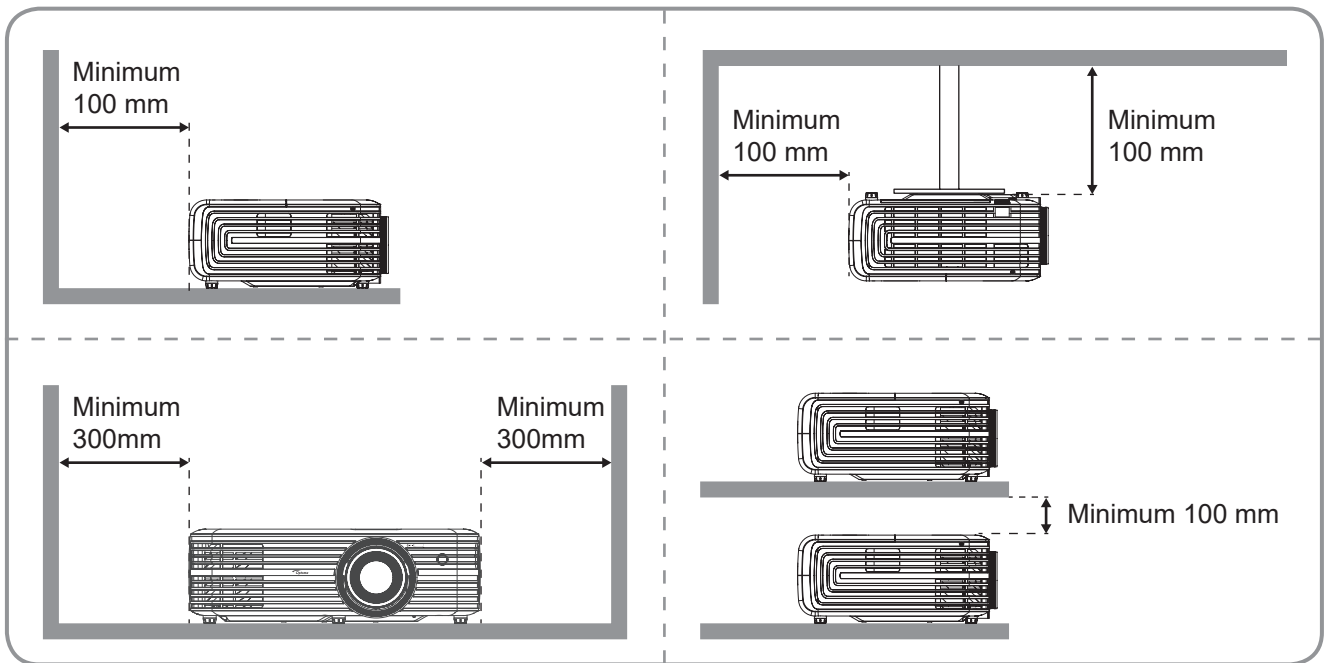
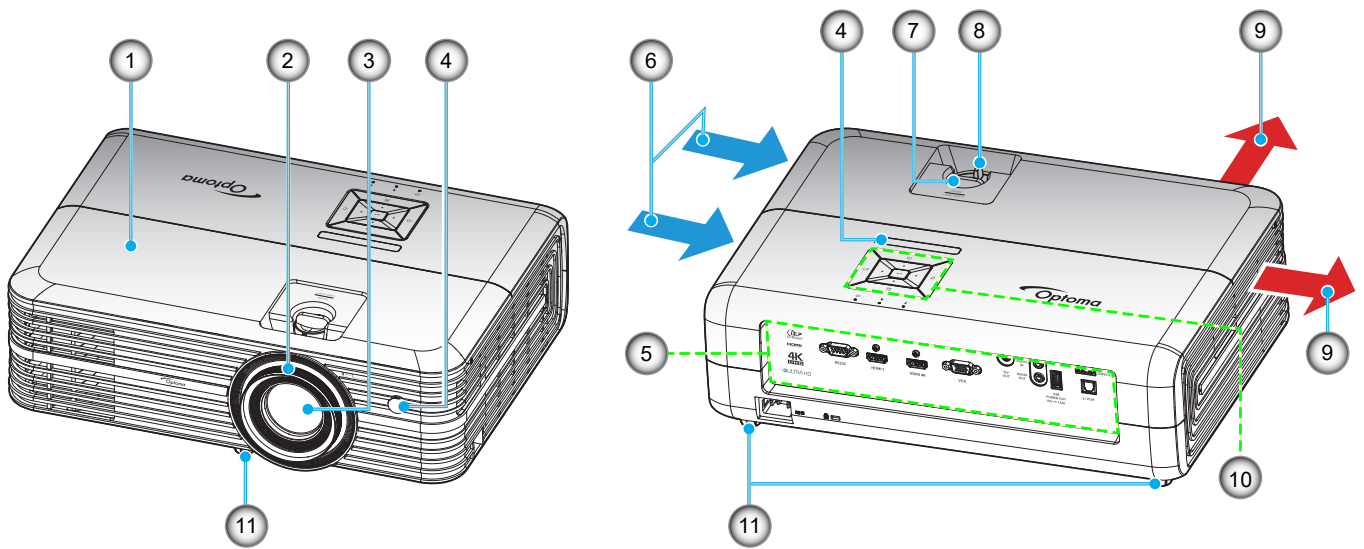
Aksesori opsional



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

PENDAHULUAN

Ikhtisar Produk



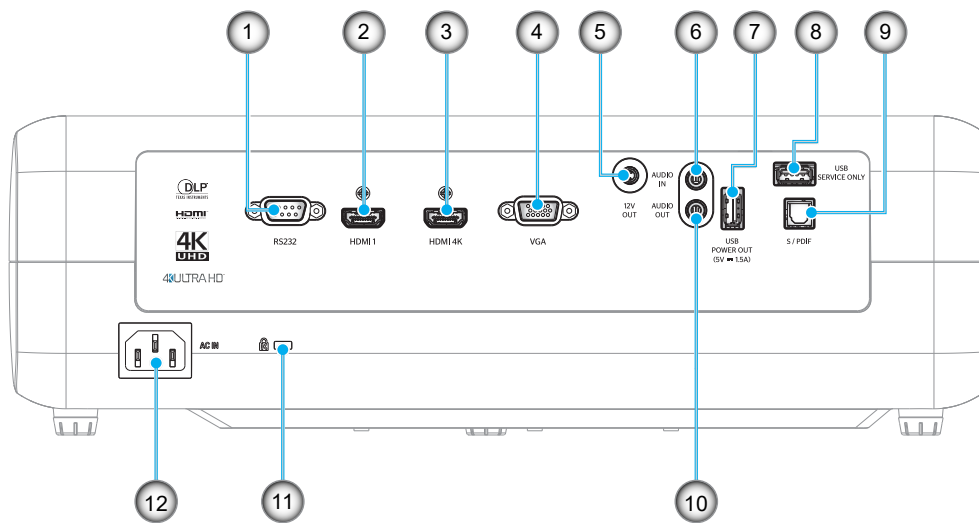
Catatan:

- 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.	Cincin Fokus	8.	Tuas Perbesaran
3.	Lensa	9.	Ventilasi (saluran keluar)
4.	Unit Penerima IR	10.	Keypad
5.	Masukan/Keluaran	11.	Kaki Penyesuaian Kemiringan
6.	Ventilasi (saluran masuk)		

PENDAHULUAN

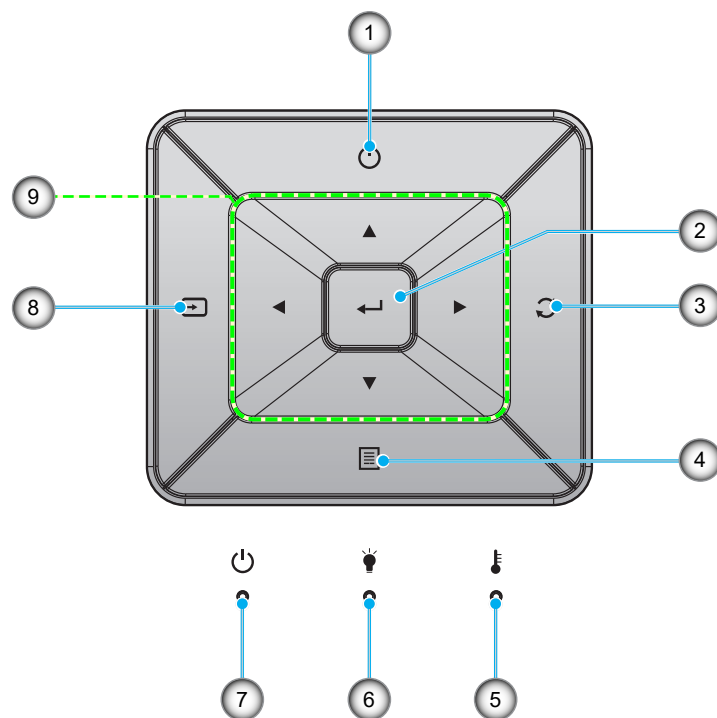
Koneksi



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

PENDAHULUAN

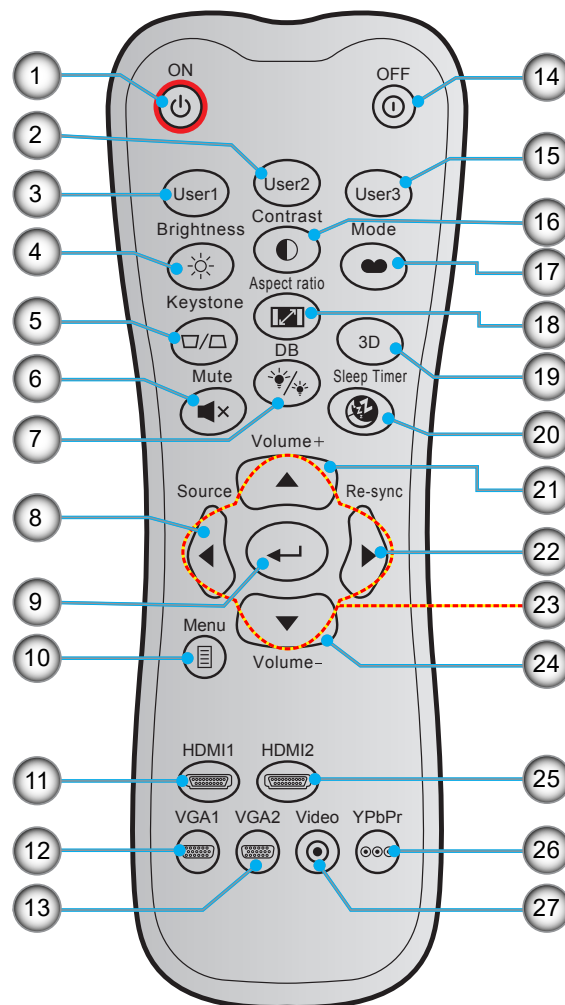
Keypad



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

PENDAHULUAN

Remote control



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

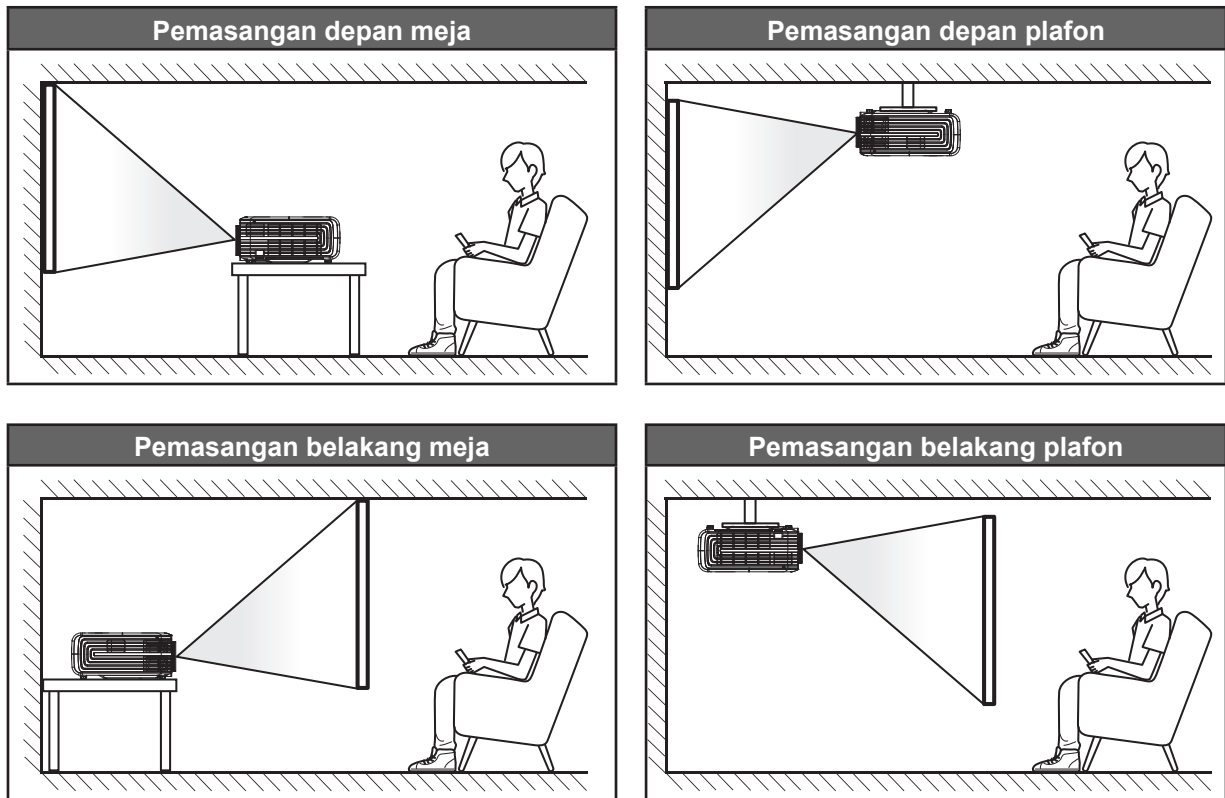
Catatan: Tombol tertentu mungkin tidak berfungsi untuk model yang tidak mendukung fitur berikut ini.

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Memasang proyektor

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

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



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

- Cara menentukan lokasi proyektor untuk ukuran layar tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 45.
- Cara menentukan ukuran layar untuk jarak tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 45.

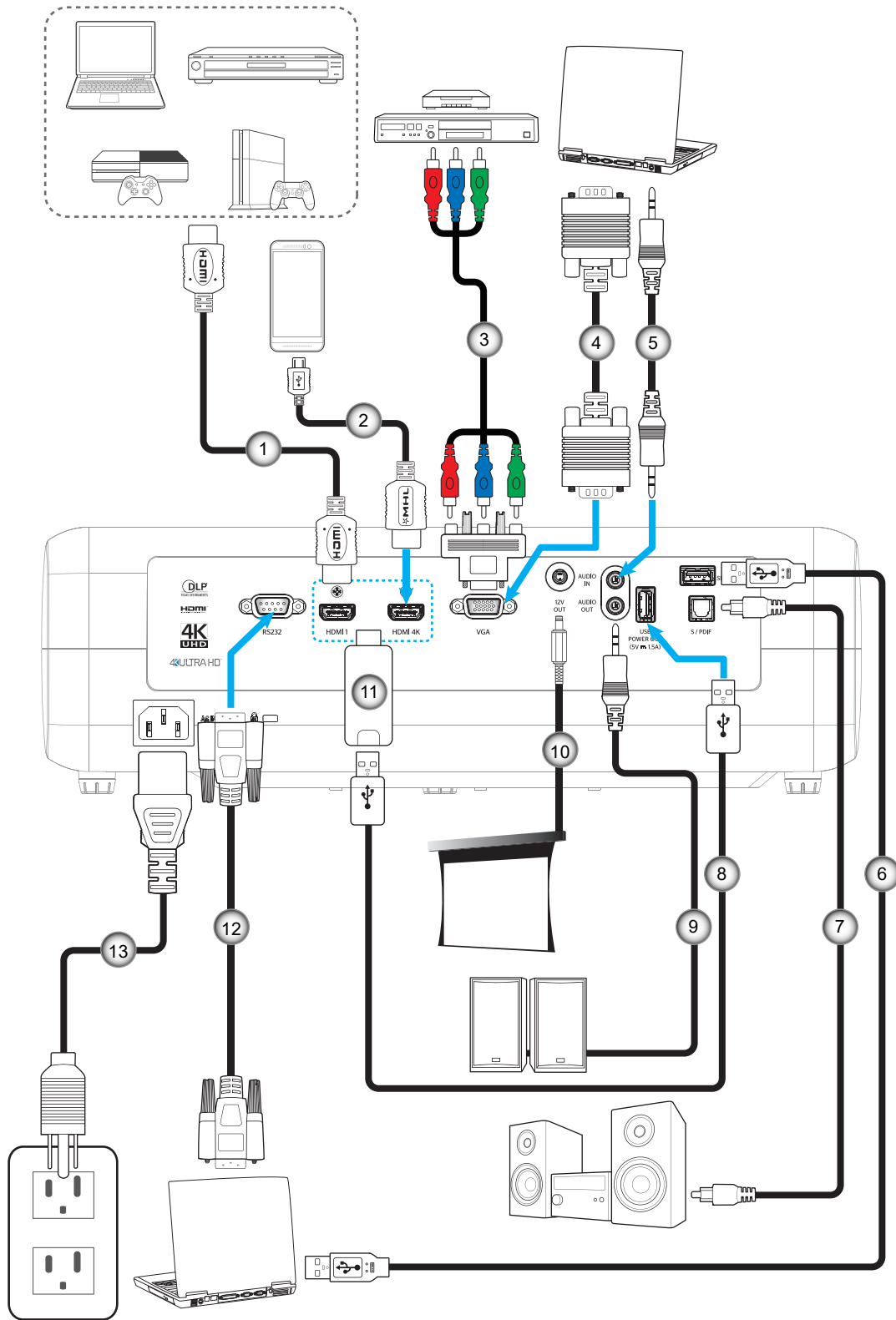
Catatan: Semakin jauh jarak proyektor dari layar, maka ukuran gambar proyeksi akan semakin besar dan offset vertikal juga lebih besar secara proporsional.

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

Menyambungkan sumber ke proyektor



No.	Item
1.	Kabel HDMI
2.	Kabel MHL
3.	Kabel Komponen RCA
4.	Kabel VGA Masukan
5.	Kabel Audio Masukan

No.	Item
6.	Kabel USB
7.	Kabel S/PDIF Keluaran
8.	Kabel Daya USB
9.	Kabel Audio Keluaran
10.	Soket DC 12V

No.	Item
11.	Dongle HDMI
12.	Kabel RS232
13.	Kabel Daya

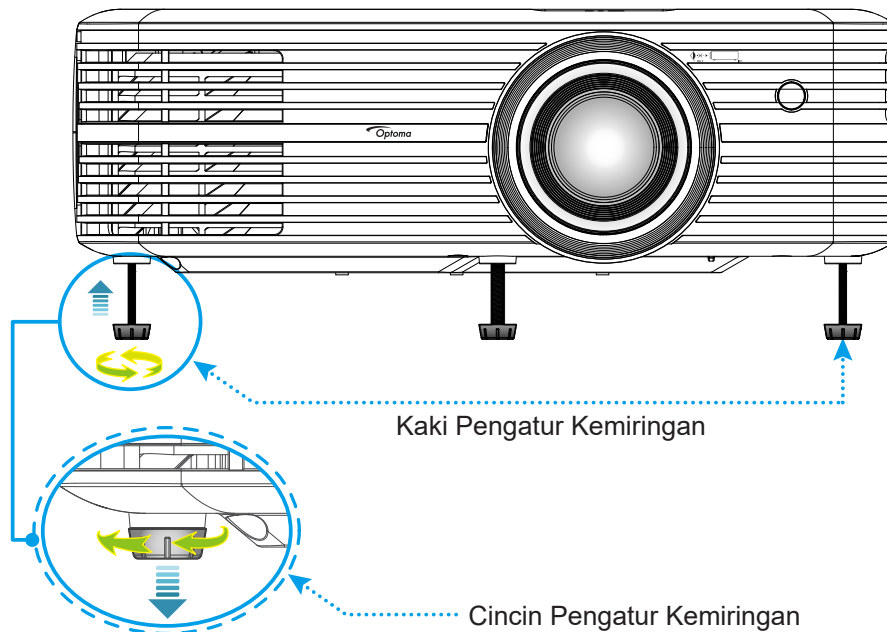
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Mengatur proyeksi gambar

Tinggi gambar

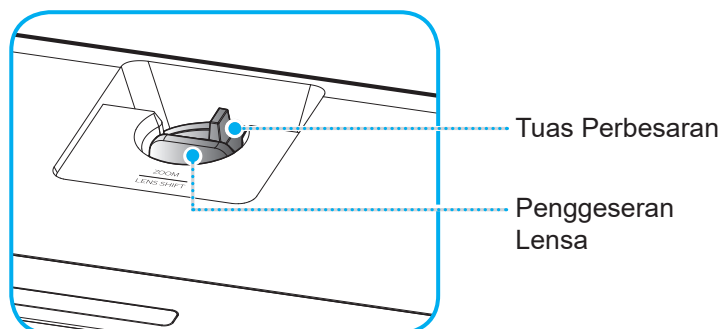
Proyektor dilengkapi kaki elevator untuk mengatur tinggi gambar.

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.



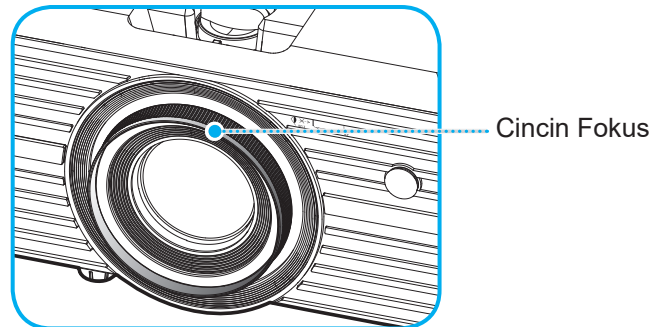
Zoom, penggeseran lensa, dan fokus

- 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 kenop penggeseran lensa searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam untuk menyesuaikan posisi 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.



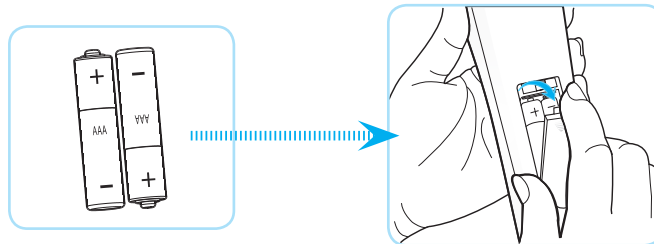
Catatan: Proyektor akan fokus pada jarak 1,2 m hingga 8,1m.

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.

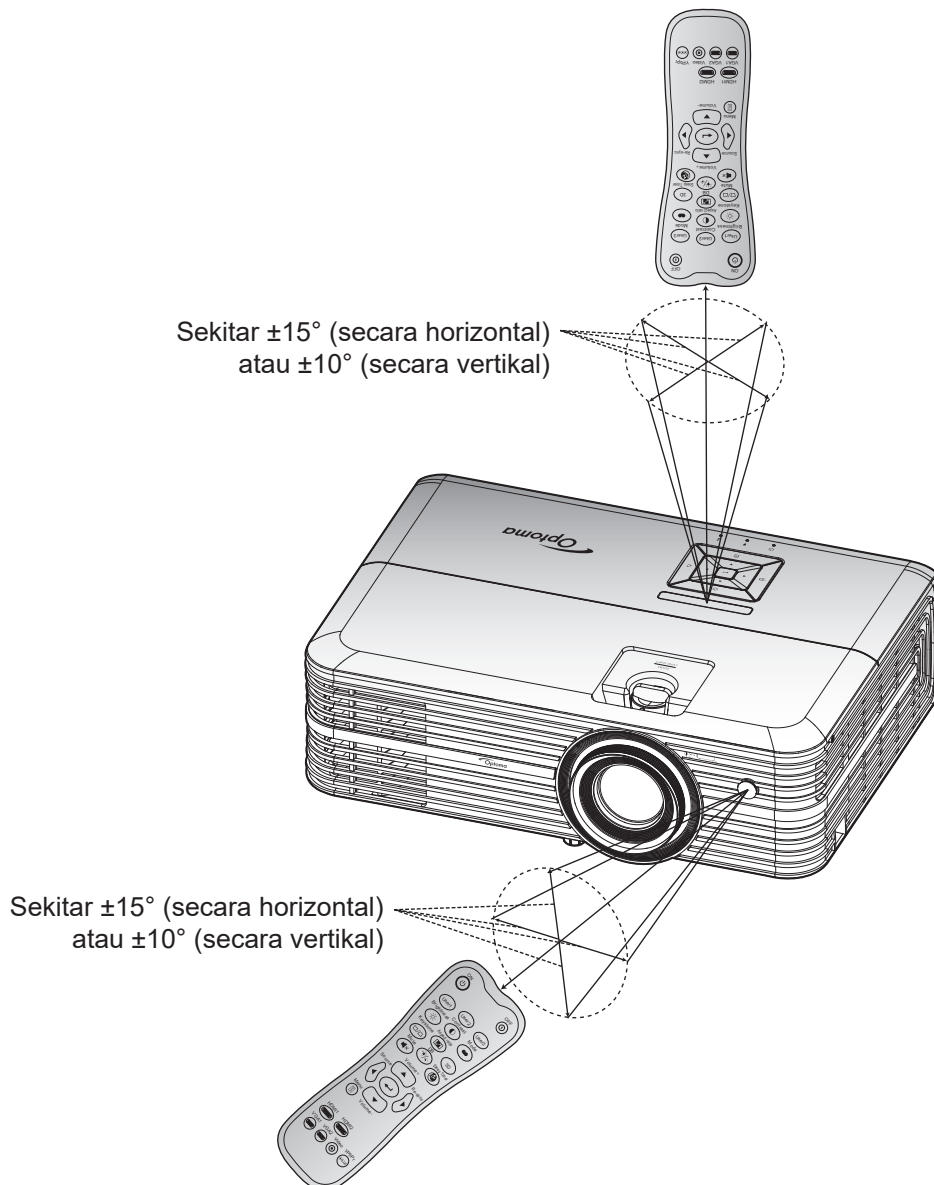
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Jarak efektif

Sensor remote control Inframerah (IR) terdapat di bagian atas proyektor. Pastikan Anda memegang pengendali jarak jauh pada sudut 30° (secara horizontal) atau 20° (secara vertikal) tegak lurus dengan sensor remote control IR proyektor agar berfungsi dengan benar. Jarak antara remote control dan sensor tidak boleh melampaui 7 meter (~22 kaki).

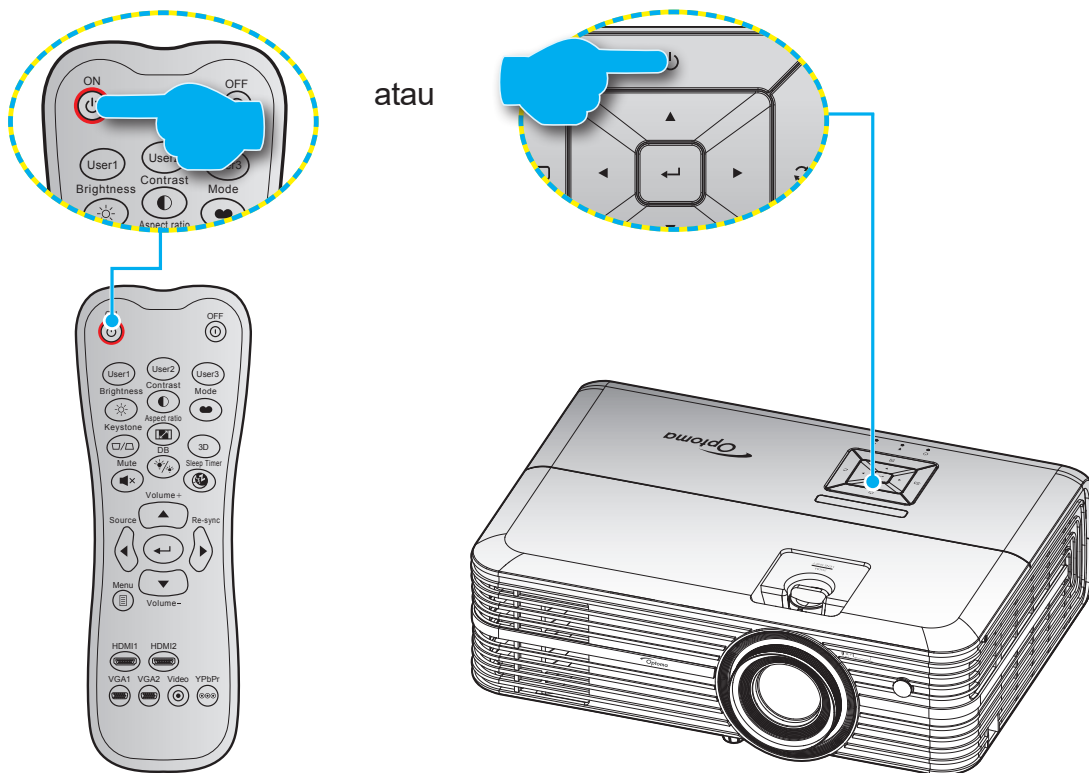
Catatan: Saat mengarahkan remote control langsung (sudut 0 derajat) ke sensor IR, jarak antara remote control dan sensor tidak boleh melebihi 10 meter (~32 kaki).

- 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 meter 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 7 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 remote control.
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 tombol “Ⓜ” di remote control.
2. Pesan berikut akan ditampilkan:



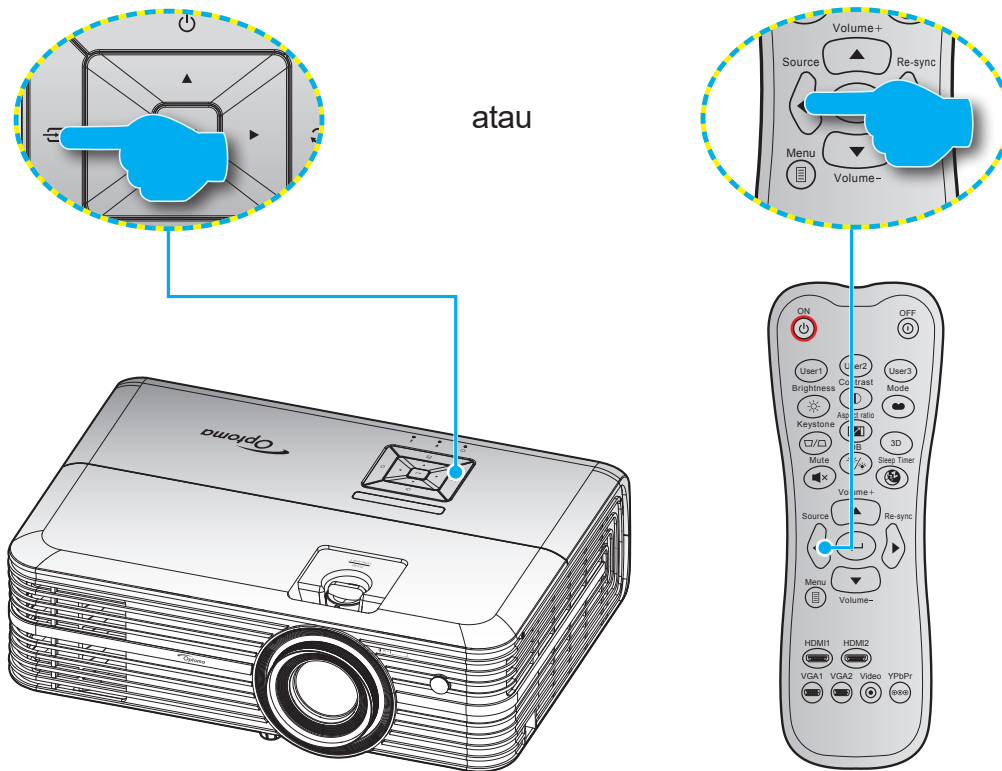
3. Tekan kembali tombol “⏻”/“Ⓜ” untuk mengkonfirmasi, atau pesan akan tertutup setelah 15 detik. Saat menekan tombol “⏻”/“Ⓜ” untuk kedua kalinya, proyektor akan mati.
4. Kipas pendingin akan terus beroperasi sekitar 10 detik untuk siklus pendinginan, lalu LED Hidup/Siaga akan menyala hijau atau biru. Bila LED Hidup/Siaga menyala merah pekat, berarti proyektor telah berada dalam mode siaga. Jika Anda ingin menghidupkan kembali proyektor, tunggu hingga siklus pendinginan selesai dan proyektor mengaktifkan mode siaga. Saat proyektor berada dalam mode siaga, tekan kembali tombol “⏻” untuk menghidupkan proyektor.
5. Lepas kabel daya dari stopkontak dan proyektor.

Catatan: *Sebaiknya segera hidupkan proyektor, setelah memamatkannya.*

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Memilih sumber input









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

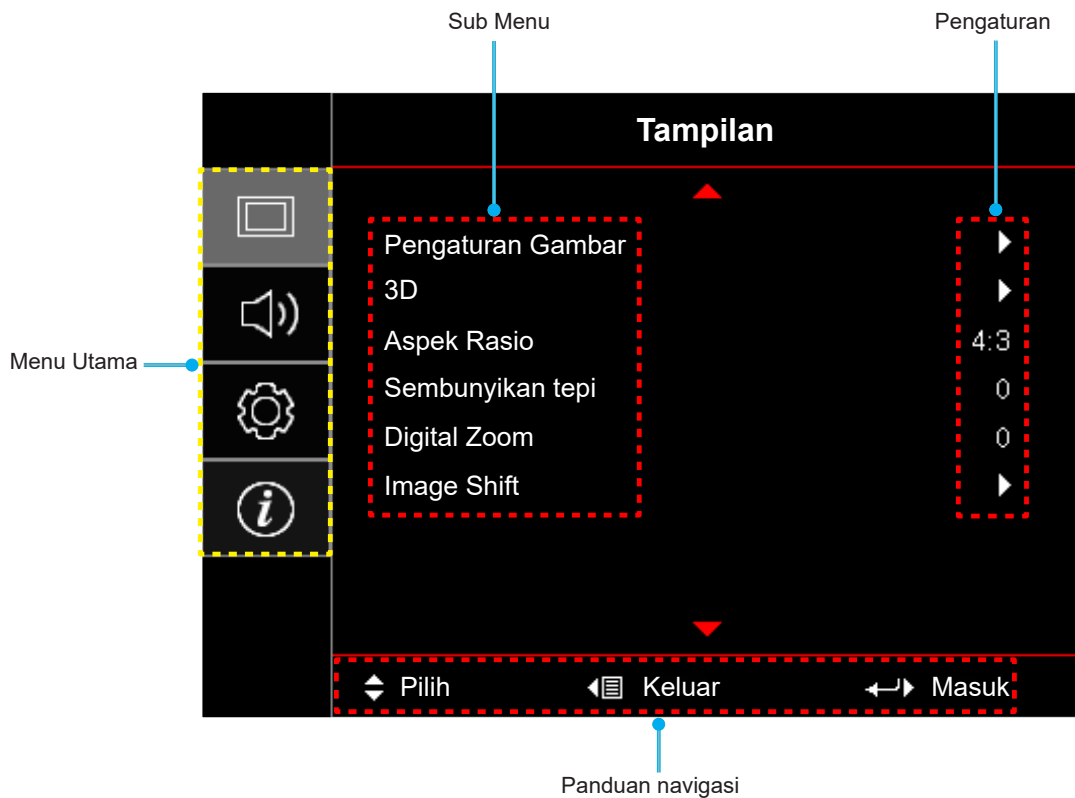


MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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  di remote control atau keyboard proyektor.
2. Saat OSD ditampilkan, gunakan tombol  untuk memilih item apa pun dalam menu utama. Sewaktu menentukan pilihan pada halaman tertentu, tekan tombol  di remote control atau keypad proyektor untuk membuka submenu.
3. Gunakan tombol  untuk memilih item yang diinginkan dalam submenu, lalu tekan tombol  untuk menampilkan pengaturan lebih lanjut. Sesuaikan pengaturan menggunakan tombol .
4. Pilih item yang akan diatur berikutnya di submenu dan sesuaikan seperti langkah di atas.
5. Tekan  untuk mengkonfirmasi, dan layar akan kembali ke menu utama.
6. Untuk keluar, tekan kembali . 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			Bioskop		
					HDR		
					HDR SIM.		
					Game		
					Referensi		
					Pencahayaan		
					Pengguna		
					3D		
					ISF Siang		
					ISF Malam		
					ISF 3D		
			Wall Color			Mati [Awal]	
						Papan Hitam	
						Light Yellow	
						Light Green	
						Light Blue	
						Pink	
			Rentang Dinamis	HDR			Mati
							Otomatis [Awal]
				Mode Gambar HDR			Pencahayaan
							Standar [Awal]
							Film
				Mode Demo HDR			Detail
							Mati [Awal]
							Hidup
				Kecemerlangan			-50 ~ 50
				Kontras			-50 ~ 50
				Ketajaman			1 ~ 15
				Warna			-50 ~ 50
				Corak Warna			-50 ~ 50
			Gamma [Bukan Mode 3D]				Film
							Video
							Grafik
					Standar(2.2)		
					1.8		
	Gamma [Mode 3D]				2.0		
					2.4		
					3D		

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Tampilan	Pengaturan Gambar	Pengaturan Warna	BrilliantColor™		1 ~ 10	
			Temperatur Warna		D55	
					D65	
					D75	
					D83	
					D93	
					Asal	
			Nuansa warna		Asal	
					HDTV	
					Presentasi	
					Bioskop	
					Game	
			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	Batalkan [Awal] Ya
				Keluar		
			Penguatan / Bias RGB	Penguatan Warna Merah	-50 ~ 50	
				Penguatan Warna Hijau	-50 ~ 50	
				Penguatan Warna Biru	-50 ~ 50	
				Bias Warna Merah	0 ~ 100	
				Bias Warna Hijau	0 ~ 100	
				Bias Warna Biru	0 ~ 100	
				Seting Ulang	Batalkan [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	

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Tampilan	Pengaturan Gambar	Sinyal	Otomatis		Mati
					Hidup [Awal]
			Frekuensi		-50 ~ 50 (tergantung pada sinyal) [Default: 0]
			Fase		0 ~ 31 (tergantung pada sinyal) [Default: 0]
			Posisi Horizontal		-50 ~ 50 (tergantung pada sinyal) [Default: 0]
			Posisi Vertikal		-50 ~ 50 (tergantung pada sinyal) [Default: 0]
		Keluar			
		UltraDetail			Mati
					1
					2
					3
		Hitam Dinamis			Mati [Awal]
				Hidup	
	Mode Pencahayaan			Pencahayaan [Awal]	
				Eco.	
	3D	Mode 3D			Mati [Awal]
					Hidup
		3D Sync. Invert			Mati [Awal]
					Hidup
	Aspek Rasio				4:3
					16:9
					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				Otomatis [Awal]
					Mati
					Hidup
	Mati				Mati [Awal]
				Hidup	
Suara				0 ~ 10 [Awal: 5]	
PENGATURAN	Proyeksi				Front  [Awal]
					Rear 
					Langit-langit atas 
					Belakang atas 

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
PENGATURAN	Pengaturan Lampu	Peringatan Lampu			Mati		
					Hidup [Awal]		
		Seting Ulang Lampu			Batalikan [Awal]		
					Ya		
	Pengaturan Filter	Filter Usage Hours				(hanya baca)	
		Filter Tambahan Terpasang				Ya	
		Filter Reminder					Tidak
							Mati
							300hr
							500hr [Awal]
						800hr	
					1000hr		
		Filter Reset				Batalikan [Awal]	
						Ya	
	Pengaturan Daya	Menghidupkan Langsung				Mati [Awal]	
						Hidup	
		Mematikan Otomatis (mnt)				0 ~ 180 (penambahan 5 menit) [Awal: 0]	
		Pengatur Waktu Tidur (mnt)					0 ~ 990 (penambahan 30 menit) [Default: 0]
			Always On				Tidak [Awal]
						Ya	
		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		
Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Fungsi IR				Hidup		
					Front		
					Kembali		
					Mati		

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGATURAN	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Pegguna1			Tes Corak	
					CMS	
					Temperatur Warna	
					Gamma	
					Sumber Otomatis	
					Proyeksi	
					Pengaturan Lampu	
					Digital Zoom	
					MHL	
					Rentang Dinamis [Awal]	
				Hitam Dinamis		
			Pegguna2			Tes Corak
						CMS
						Temperatur Warna
						Gamma
						Sumber Otomatis
						Proyeksi
						Pengaturan Lampu
						Digital Zoom
						MHL [Awal]
						Rentang Dinamis
					Hitam Dinamis	
			Pegguna3			Tes Corak
						CMS
						Temperatur Warna
						Gamma
						Sumber Otomatis
						Proyeksi
						Pengaturan Lampu
						Digital Zoom
					MHL	
					Rentang Dinamis	
				Hitam Dinamis [Awal]		
	Tanda Pengenal Proyektor				00 ~ 99	
	12V Trigger				Hidup	
					Mati	

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGATURAN	Options	Bahasa			English [Awal]	
					Deutsch	
					Français	
					Italiano	
					Español	
					Português	
					简体中文	
					日本語	
					한국어	
				Русский		
		Menu Settings	Lokasi Menu			Kiri Atas <input type="checkbox"/>
						Kanan Atas <input type="checkbox"/>
						Tengah <input checked="" type="checkbox"/> [Default]
						Kiri Bawah <input type="checkbox"/>
						Kanan Bawah <input type="checkbox"/>
			Menu Pengukur Waktu			Mati
						5 detik
						10 detik [Awal]
			Sumber Otomatis			Mati [Awal]
					Hidup	
		Sumber Masukan			HDMI1	
					HDMI2/MHL	
					VGA	
		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	
		HDMI 1 EQ			1 ~ 7 [Awal: 4]	
		HDMI 2 EQ			1 ~ 7 [Awal: 4]	
		Seting Ulang	Atur Ulang OSD			Batalan [Awal]
						Ya
Atur Ulang ke Semula				Batalan [Awal]		
				Ya		

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)					
	Jam Sumber Cahaya					
	Tanda Pengenal Proyektor				00 ~ 99	
	Kedalaman Warna					
	Format Warna					
	Filter Usage Hours					
	Mode Pencahayaan					
	FW Version	Sistem				
		MCU				

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Tampilan

Menu pengaturan gambar

Mode Tampilan

Tersedia banyak prasetel pabrik yang dioptimalkan untuk berbagai jenis gambar.

- **Bioskop:** Memberikan warna terbaik untuk menonton film.
- **HDR:** Mendekode dan menampilkan konten HDR (High Dynamic Range) untuk warna sinematik hitam gelap, putih terang, dan tajam menggunakan nuansa warna REC.2020. Mode ini akan secara otomatis aktif jika HDR diatur ke AKTIF (dan Konten HDR dikirim ke proyektor – Blu-ray UHD 4K, Game HDR UHD 1080p/4K, Video Streaming UHD 4K). Sewaktu mode HDR aktif, mode tampilan lainnya (Sinema, Referensi, dsb.) tidak dapat dipilih karena HDR menghasilkan warna yang sangat akurat, melebihi performa warna dari mode tampilan lainnya.
- **HDR SIM.:** Mempertajam konten non-HDR dengan HDR (High Dynamic Range) yang disimulasikan. Pilih mode ini untuk meningkatkan gamma, kontras, dan saturasi warna untuk konten non-HDR (TV Kabel/Siaran 720p dan 1080p, Blu-ray 1080p, Game non-HDR, dsb.). Mode ini HANYA dapat digunakan dengan konten non-HDR.
- **Game:** Pilih mode ini untuk meningkatkan kecermerlangan dan merespons tingkat waktu untuk menikmati game video.
- **Referensi:** Mode ini ditujukan untuk mereproduksi gambar semirip mungkin sesuai keinginan sutradara film. Pengaturan warna, suhu warna, kecerahan, kontras, dan gamma akan dikonfigurasi ke tingkat referensi standar. Pilih mode ini untuk menonton video.
- **Pencahayaan:** Kecerahan maksimal untuk input PC.
- **Pengguna:** Menyimpan pengaturan pengguna.
- **3D:** Untuk menikmati efek 3D, Anda harus memiliki kacamata 3D. Pastikan pemutar DVD 3D Blu-ray terpasang.
- **ISF Siang:** Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF Siang agar terkalibrasi sempurna dan menghasilkan kualitas gambar tinggi.
- **ISF Malam:** Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF Malam agar terkalibrasi sempurna dan menghasilkan kualitas gambar tinggi.
- **ISF 3D:** Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF 3D agar terkalibrasi sempurna dan menghasilkan kualitas gambar tinggi.

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

Wall Color

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

Rentang Dinamis

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 (Rentang Dinamis).

➤ HDR

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

➤ Mode Gambar HDR

- **Pencahayaan:** Pilih mode ini untuk saturasi warna lebih cerah.
- **Standar:** Pilih mode ini untuk warna yang lebih alami dengan keseimbangan rona hangat dan sejuk.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- **Film:** Pilih mode ini untuk meningkatkan ketajaman rincian dan gambar.
 - **Detail:** Pilih mode ini untuk meningkatkan ketajaman rincian dan gambar di dalam adegan gelap.
- **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.

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.

Catatan: Pilihan tersebut hanya tersedia jika fungsi mode 3D dinonaktifkan. Dalam mode 3D, pengguna hanya dapat memilih 3D untuk pengaturan Gamma.

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:** Memilih suhu warna dari D55, D65, D75, D83, D93, atau Asal.
- **Nuansa warna:** Memilih nuansa warna yang sesuai dari Asal, HDTV, Presentasi, Bioskop, atau Game.
- **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".

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- **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.

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 Horisontal:** 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

Menyesuaikan tepi gambar proyeksi untuk menampilkan detail yang lebih nyata.

Hitam Dinamis

Gunakan untuk secara otomatis menyesuaikan kecermerlangan gambar agar kontras optimal.

Mode Pencahayaan

Menyesuaikan pengaturan mode kecermerlangan.

- **Pencahayaan:** Pilih "Pencahayaan" untuk meningkatkan kecermerlangan.
- **Eco.:** Pilih "Eco." untuk meredupkan lampu proyektor yang akan mengurangi penggunaan daya dan memperpanjang masa pakai lampu.

Seting Ulang

Kembalikan pengaturan default pabrik untuk pengaturan warna.

Menu 3D

Mode 3D

Gunakan pilihan ini untuk mengaktifkan/menonaktifkan fungsi mode 3D.

3D Sync. Invert

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR



Menu Aspek Rasio

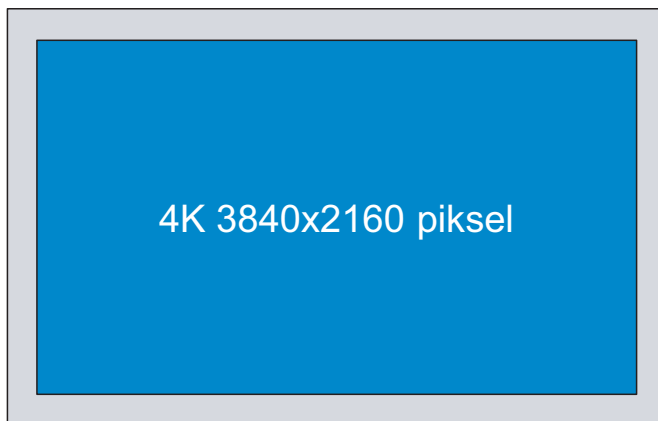
Pilih rasio aspek dari gambar yang ditampilkan di antara pilihan berikut:

- **4:3:** Format ini ditujukan untuk sumber masukan 4:3.
- **16:9:** Format ini untuk sumber masukan 16:9, seperti HDTV dan DVD yang disempurnakan untuk TV Layar lebar.
- **LBX:** 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:

- *Garis hitam yang muncul di sekitar gambar dengan resolusi 4K pada setiap mode aspek dianggap sebagai kondisi normal.*
- *Garis dan garis batas hitam akan berubah ukurannya, tergantung pada rasio aspek.*

-  Bilah hitam
-  area aktif 4K



Catatan:

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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. Skala tidak akan ditentukan; resolusi yang ditampilkan tergantung pada sumber masukan.				
Otomatis	<ul style="list-style-type: none"> -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

Menu sembunyikan tepi

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

Menu digital Zoom

Gunakan untuk mengurangi atau memperbesar gambar pada layar proyeksi.

Menu Image Shift

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu audio

Pengeras Suara Internal

Gunakan pilihan ini untuk mengaktifkan atau menonaktifkan pengeras suara internal.

- **Otomatis:** Pilih "Otomatis" untuk secara otomatis menonaktifkan pengeras suara internal bila pengeras suara eksternal tersambung ke proyektor.
- **Mati:** Pilih "Mati" untuk menonaktifkan pengeras suara internal.
- **Hidup:** Pilih "Hidup" untuk mengaktifkan pengeras suara internal.

Mati

Gunakan pilihan ini untuk menonaktifkan suara sementara waktu.

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

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

Suara

Menyesuaikan tingkat volume.

Menu PENGATURAN

Proyeksi

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

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.

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.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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.

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.

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.

Menu Keamanan

Keamanan

Aktifkan fungsi ini untuk meminta sandi sebelum menggunakan proyektor.

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

Pengaturan Waktu Pengaman

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

Ganti Password

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

Menu tes corak

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

Menu pengaturan remote

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.
- **Kembali:** Pilih "Kembali", proyektor dapat dioperasikan dengan pengendali jarak jauh dari unit penerima IR bagian belakang.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- **Mati:** Pilih "Mati", proyektor tidak dapat dioperasikan dengan remote control. Dengan memilih "Mati", Anda akan dapat menggunakan kembali tombol Keypad.

Pengguna1/ Pengguna2/ Pengguna3

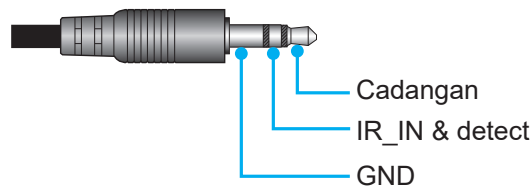
Menetapkan fungsi default untuk Pengguna1, Pengguna2, atau Pengguna3 antara Tes Corak, CMS, Temperatur Warna, Gamma, Sumber Otomatis, Proyeksi, Pengaturan Lampu, Digital Zoom, MHL, Rentang Dinamis, atau Hitam Dinamis.

Menu ID proyektor

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

Menu 12V trigger

Gunakan fungsi ini untuk mengaktifkan atau menonaktifkan pemacu.



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

Menu Options

Bahasa

Memilih menu OSD multibahasa antara bahasa Inggris, Jerman, Prancis, Italia, Spanyol, Portugis, Tionghoa Modern, 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 pilihan ini agar proyektor secara otomatis menemukan sumber input yang tersedia.

Sumber Masukan

Memilih sumber masukan antara HDMI1, HDMI2/MHL, dan VGA.

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.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- **Mati:** Pilih "Mati" untuk menampilkan pesan "pencarian".
- **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.

HDMI 1 EQ

Mengatur nilai EQ port HDMI untuk HDMI1.

HDMI 2 EQ

Mengatur nilai EQ port HDMI untuk HDMI2/MHL.

Catatan:

- *HDMI EQ akan menganalisis data sinyal dan mengurangi distorsi karena hilangnya sinyal saat menggunakan kabel HDMI panjang. Unit penerima HDMI juga menyertakan sirkuit penyesuai waktu yang menghapus jeda waktu, sehingga memulihkan sinyal HDMI untuk mengoptimalkan tingkat transmisi.*
- *3840x2160@60Hz disarankan menggunakan kabel HDMI dengan panjang kurang dari 5 meter.*
- *3840x2160@30Hz/25Hz/24Hz disarankan menggunakan kabel HDMI dengan panjang kurang dari 15 meter.*

Atur ulang menu

Atur Ulang OSD

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan menu OSD.

Atur Ulang ke Semula

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk semua pengaturan.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu info

Tampilkan informasi proyektor seperti yang tercantum di bawah ini:

- Pengatur
- Nomor Seri
- Source
- Resolusi
- Refresh Rate
- Mode Tampilan
- Mode Daya (bersiap)
- Jam Sumber Cahaya
- Tanda Pengenal Proyektor
- Kedalaman Warna
- Format Warna
- Filter Usage Hours
- Mode Pencahayaan
- FW Version

PEMELIHARAAN

Mengganti bola lampu (Hanya untuk petugas bagian Pemeliharaan)

Secara otomatis proyektor mendeteksi umur lampu dan ketika bola lampu sampai pada masa akhirnya, akan muncul pesan peringatan di layar.

Saat pesan tersebut muncul, hubungi dealer atau pusat servis setempat untuk segera mengganti bola lampu. Sebelum mengganti bola lampu, pastikan untuk mematikan proyektor, melepas kabel daya, dan pastikan proyektor menjadi dingin sekurang-kurangnya selama 30 menit dan bola lampu benar-benar sudah dingin.



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



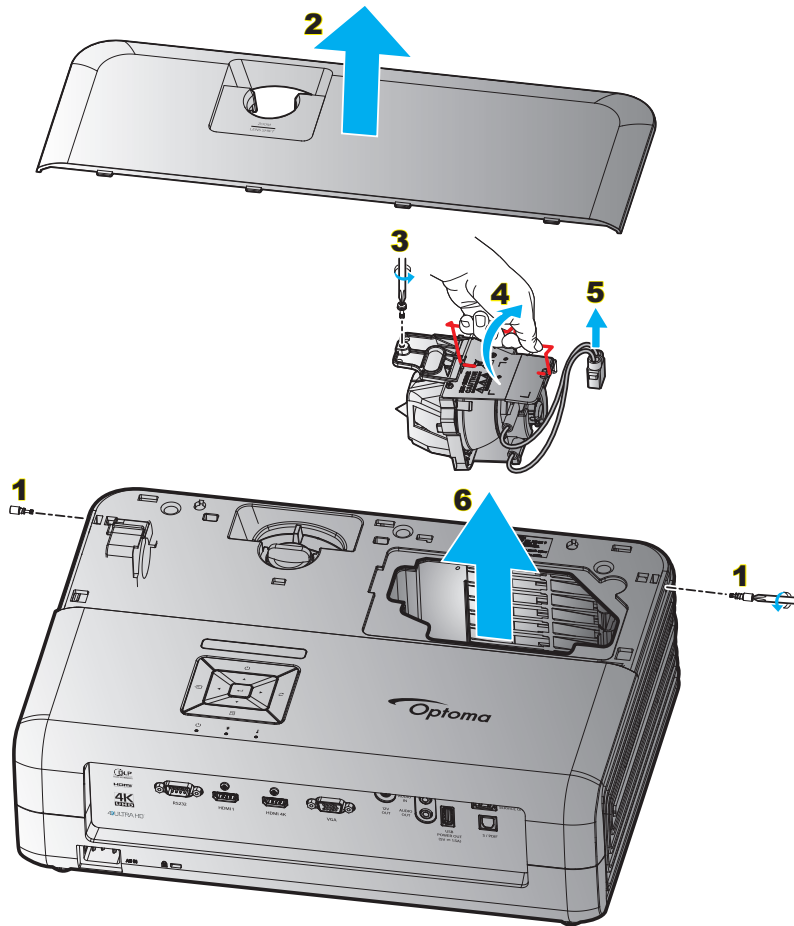
Peringatan: Tempat lampu panas! Biarkan dingin sebelum mengganti lampu!



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

PEMELIHARAAN

Mengganti lampu (lanjutan)



Prosedur:

1. Matikan daya proyektor dengan menekan tombol "⏻" pada keypad proyektor atau tombol "⏻" di remote control.
2. Biarkan proyektor dingin minimal selama 30 menit.
3. Lepas kabel daya.
4. Lepas 2 sekrup yang mengencangkan penutup atas. **1**
5. Lepas penutup atas. **2**
6. Lepas sekrup 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".

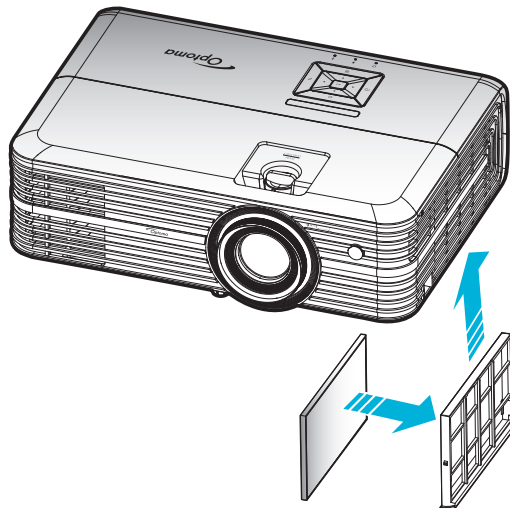
Catatan:

- *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



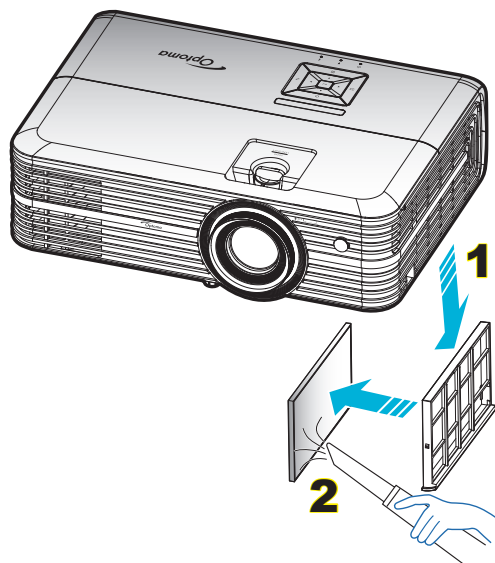
Catatan: Penyaring debu hanya diperlukan/disediakan di wilayah tertentu yang sangat berdebu.

Membersihkan Penyaring Debu

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

Prosedur:

1. Matikan daya proyektor dengan menekan tombol "⏻" pada keypad proyektor atau tombol "⏻" di remote control.
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: 1920 x 1080 @ 60Hz

Waktu Dibuat	Waktu Standar	Waktu Deskriptor	Mode Video yang Didukung	Waktu Detail
720 x 400 @ 70Hz	1280 x 720 @ 60Hz	1920 x 1080 @ 60 Hz (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	
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	1366 x 768 @ 60Hz		720 x 576p @ 50 Hz 4:3	
800 x 600 @ 56Hz			720 x 576p @ 50 Hz 16:9	
800 x 600 @ 60Hz			1280 x 720p @ 60 Hz 16:9	
800 x 600 @ 72Hz			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	
1152 x 870 @ 75Hz			3840 x 2160 @ 25Hz	
			3840 x 2160 @ 30Hz	
			4096 x 2160 @ 24Hz	

Digital (HDMI 2.0)

Resolusi asli: 1920 x 1080 @ 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 @ 60Hz
640 x 480 @ 60Hz	1280 x 800 @ 60Hz	720 x 480p @ 60 Hz 4:3	
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	1366 x 768 @ 60Hz	720 x 576p @ 50 Hz 4:3	
800 x 600 @ 56Hz		720 x 576p @ 50 Hz 16:9	
800 x 600 @ 60Hz		1280 x 720p @ 60 Hz 16:9	
800 x 600 @ 72Hz		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	
1152 x 870 @ 75Hz		3840 x 2160 @ 25Hz	
		3840 x 2160 @ 30Hz	
		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

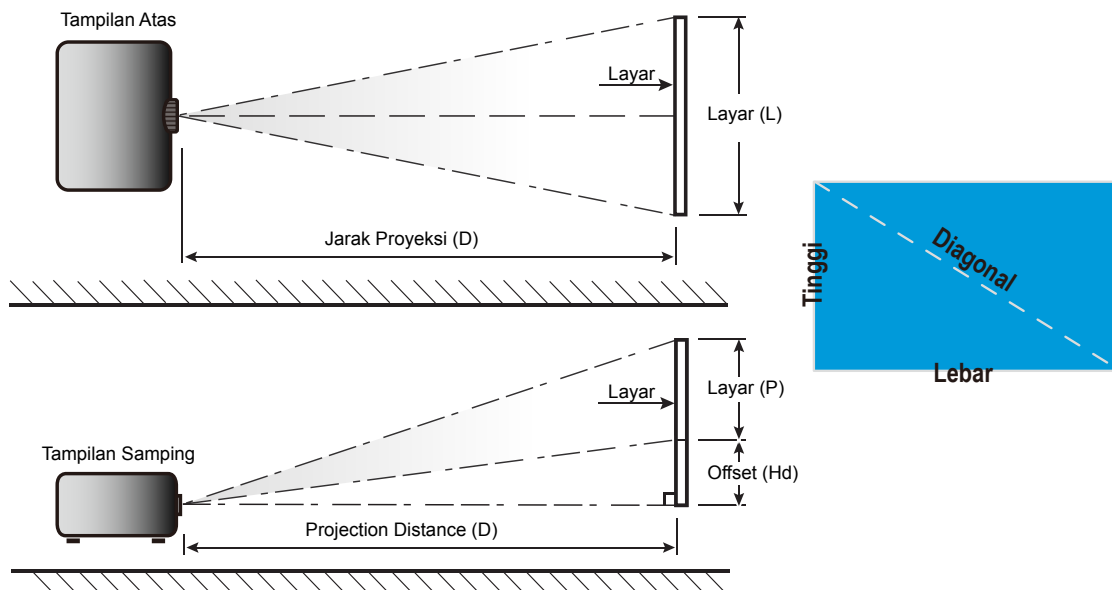
Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Waktu B1/Rinci
720 x 400 @ 70Hz	1280 x 720 @ 60Hz	1920 x 1080 @ 60 Hz (awal)	1366 x 768 @ 60Hz
640 x 480 @ 60Hz	1280 x 800 @ 60Hz		
640 x 480 @ 67Hz	1280 x 1024 @ 60Hz		
640 x 480 @ 72Hz	1400 x 1050 @ 60Hz		
640 x 480 @ 75Hz	1600 x 1200 @ 60Hz		
800 x 600 @ 56Hz			
800 x 600 @ 60Hz			
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			
1152 x 870 @ 75Hz			

Catatan: Mendukung 1920 x 1080 @ 50 Hz.

INFORMASI LAINNYA

Ukuran gambar dan jarak proyeksi

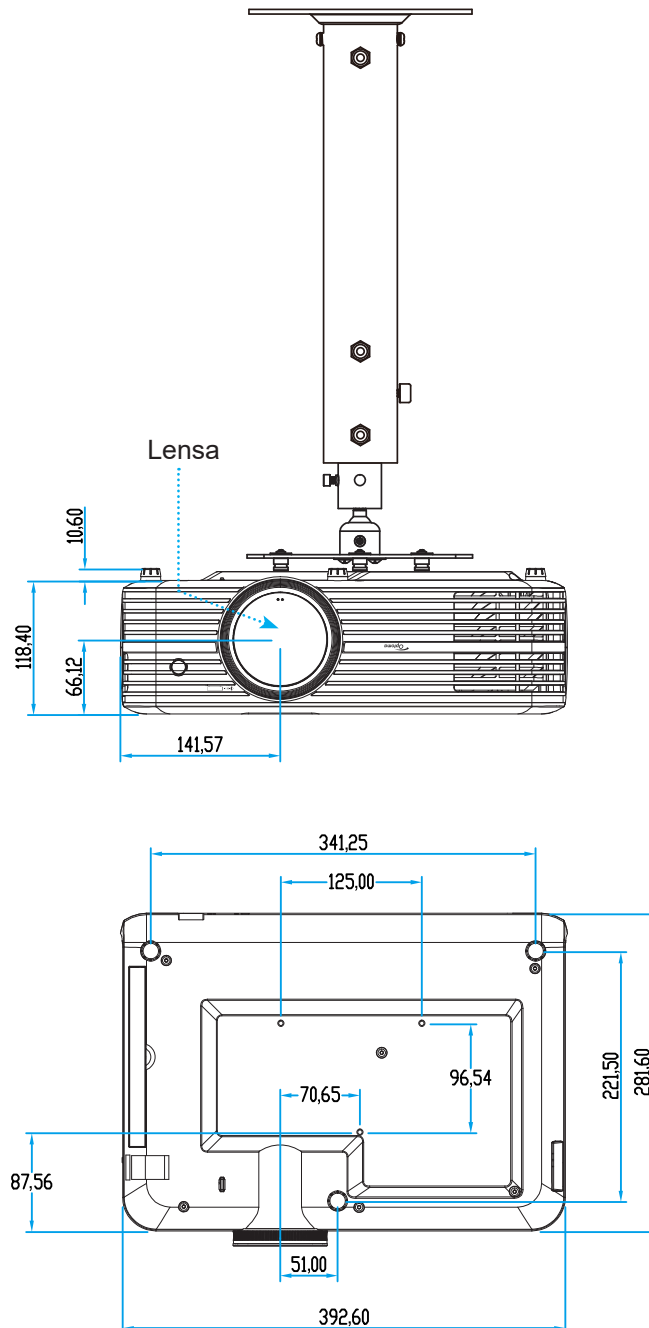
Ukuran panjang diagonal (inci) Layar 16:9	Ukuran Layar L x T				Jarak Proyeksi (D)				Offset (HD)	
	(m)		(inci)		(m)		(kaki)		(m)	(kaki)
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	Lebar	Jauh	Lebar	Jauh		
30	0,66	0,37	25,97	14,61	-	1,05	-	3,44	0,02	0,07
40	0,89	0,50	34,86	19,61	1,07	1,41	3,51	4,62	0,03	0,09
60	1,33	0,75	52,29	29,42	1,61	2,11	5,27	6,93	0,04	0,13
70	1,55	0,87	61,01	34,32	1,88	2,46	6,15	8,08	0,05	0,16
80	1,77	1,00	69,73	39,22	2,14	2,82	7,03	9,23	0,05	0,18
90	1,99	1,12	78,44	44,12	2,41	3,17	7,91	10,39	0,06	0,20
100	2,21	1,25	87,16	49,03	2,68	3,52	8,78	11,54	0,07	0,22
120	2,66	1,49	104,59	58,83	3,21	4,22	10,54	13,85	0,08	0,27
150	3,32	1,87	130,74	73,54	4,02	5,28	13,18	17,31	0,10	0,34
180	3,98	2,24	156,88	88,25	4,82	6,34	15,81	20,78	0,12	0,40
200	4,43	2,49	174,32	98,05	5,36	7,04	17,57	23,08	0,14	0,45
250	5,53	3,11	217,89	122,57	6,70	8,80	21,96	28,85	0,17	0,56
300,6	6,65	3,74	262,00	147,37	8,05	-	26,40	-	0,21	0,68



INFORMASI LAINNYA

Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon

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



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

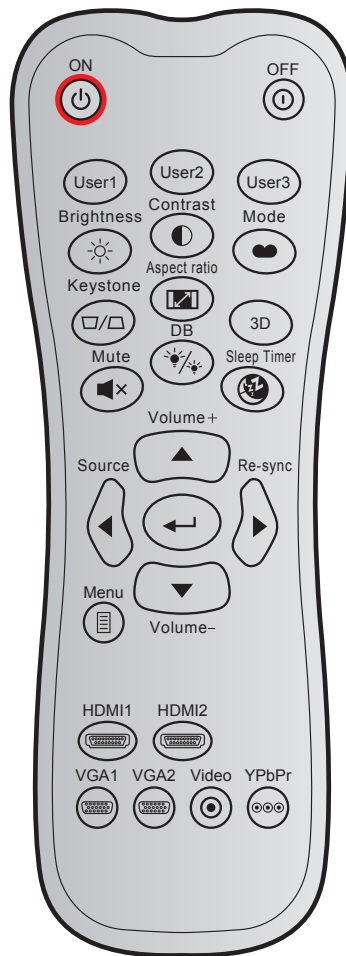


Peringatan:

- Jika Anda membeli dudukan untuk di plafon dari perusahaan lain, pastikan untuk menggunakan ukuran baut yang benar. Ukuran baut dapat berbeda, tergantung pada ketebalan pelat dudukan.
- 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	Format NEC	Kode pelanggan		Kode tombol		Deskripsi	
		Byte 1	Byte 2	Byte 3	Byte 4		
Tombol Hidup		Format 1	32	CD	02	FD	Tekan untuk menghidupkan proyektor.
Matikan Power		Format 1	32	CD	2E	D1	Tekan untuk mematikan proyektor.
Pengguna1		Format 1	32	CD	36	C9	Tombol yang ditetapkan pengguna.
Pengguna2		Format 1	32	CD	65	9A	
Pengguna3		Format 1	32	CD	66	99	
Kecemerlangan		Format 1	32	CD	41	BE	Menyesuaikan kecermerlangan gambar.
Kontras		Format 1	32	CD	42	BD	Mengontrol derajat perbedaan antara bagian paling gelap dan paling terang pada gambar.
Mode tampilan		Format 1	32	CD	05	FA	Pilih mode dalam pengaturan yang dioptimalkan untuk berbagai aplikasi.
Sudut		Format 1	32	CD	07	F8	Tekan untuk menyesuaikan distorsi gambar yang disebabkan karena memiringkan proyektor.
Aspek Rasio		Format 1	32	CD	64	9B	Tekan untuk mengubah rasio aspek gambar yang ditampilkan.

INFORMASI LAINNYA

Tombol		Format NEC	Kode pelanggan		Kode tombol		Deskripsi
			Byte 1	Byte 2	Byte 3	Byte 4	
3D		Format 1	32	CD	89	76	Tekan untuk mengaktifkan/ menonaktifkan fungsi mode 3D.
Mati		Format 1	32	CD	52	AD	Sementara menonaktifkan/ mengaktifkan audio.
DB (Hitam Dinamis)		Format 1	32	CD	44	BB	Secara otomatis menyesuaikan kecerahan gambar untuk memberikan performa kontras yang optimal.
Timer tidur		Format 1	32	CD	63	9C	Menetapkan interval waktu hitung mundur.
Suara +		Format 2	32	CD	11	EE	Sesuaikan untuk memperbesar volume.
▲		Format 2	32	CD	11	EE	Gunakan ▲, ◀, ▶, atau ▼ untuk memilih item atau menyesuaikan pilihan.
◀		Format 2	32	CD	10	EF	
▶		Format 2	32	CD	12	ED	
▼		Format 2	32	CD	14	EB	
Source		Format 2	32	CD	10	EF	Tekan "Source" untuk memilih sinyal input.
Tombol Enter		Format 1	32	CD	0F	F0	Mengkonfirmasi pilihan item.
Sinkronisasi Ulang		Format 2	32	CD	12	ED	Secara otomatis mensinkronisasikan proyektor ke sumber input.
Suara -		Format 2	32	CD	14	EB	Sesuaikan untuk memperkecil volume.
Menu		Format 1	32	CD	0E	F1	Menampilkan atau keluar dari menu tampilan di layar pada proyektor.
HDMI1		Format 1	32	CD	16	E9	Tekan "HDMI1" untuk memilih sumber dari konektor HDMI 1.
HDMI2		Format 1	32	CD	30	CF	Tekan "HDMI2" untuk memilih sumber dari konektor HDMI 2.
VGA1		Format 1	32	CD	1B	E4	Tekan "VGA1" untuk memilih sumber dari soket VGA.
VGA2		Format 1	32	CD	1E	E1	Tidak berfungsi
Video		Format 1	32	CD	1C	E3	Tidak berfungsi
YPbPr		Format 1	32	CD	17	E8	Tidak berfungsi

INFORMASI LAINNYA

Mengatasi Masalah

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

Masalah Gambar

- ❓ *Tidak ada gambar di Layar*
 - Pastikan semua kabel dan sambungan daya sudah disambungkan dengan benar seperti yang dijelaskan di bagian "Instalasi".
 - Pastikan semua pin konektor tidak bengkok atau rusak.
 - Periksa apakah Lampu Proyektor sudah terpasang dengan benar. Lihat bagian "Mengganti lampu" pada halaman 39-41.
 - Pastikan fitur "Mati" tidak dalam kondisi hidup.

- ❓ *Gambar tidak fokus*
 - Sesuaikan Cincin Fokus di lensa proyektor. Lihat halaman 17.
 - Pastikan layar proyeksi berada di antara jarak yang diperlukan dari proyektor. (Lihat halaman 45).

- ❓ *Gambar menjadi terbentang saat menampilkan DVD 16:9*
 - Bila anda memutar DVD anamorfik atau DVD 16:9, maka proyektor akan menampilkan gambar terbaik pada format 16: 9 di sisi proyektor.
 - Jika Anda memutar DVD format LBX, ubah format sebagai LBX pada OSD proyektor.
 - Jika Anda memutar DVD format 4:3, ubah format sebagai 4:3 pada OSD proyektor.
 - Konfigurasi format tampilan ke jenis rasio aspek 16:9 (lebar) di pemutar DVD.

- ❓ *Gambar terlalu besar atau terlalu kecil*
 - 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.


- ❓ *Gambar berbayang*
 - Pastikan "Mode Tampilan" bukan 3D untuk menghindari agar tampilan gambar 2D normal tidak buram dan berbayang.

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 39-41.

Masalah Remote Control

-  *Jika remote control tidak berfungsi*
- Periksa apakah sudut pengoperasian remote control diarahkan dalam kisaran $\pm 15^\circ$ (secara horizontal) atau $\pm 10^\circ$ (secara vertikal) ke unit penerima IR pada proyektor.
 - Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan proyektor. Pindahkan sekitar 7 m (~22 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

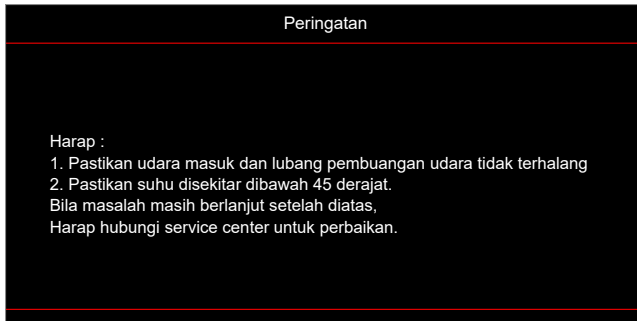
Message	LED Hidup/Siaga		LED Suhu	LED Lampu
	(Merah)	(Biru)	(Merah)	(Merah)
Kondisi Siaga (Kabel daya input)	Menyala stabil			
Daya hidup (Pemanasan)		Berkedip (0,5 detik nonaktif/ 0,5 detik aktif)		
Pengaktifan dan Penerangan lampu		Menyala stabil		
Daya mati (Pendinginan)		Berkedip (0,5 detik mati/ 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 menyala/ 1 detik mati)		
Efek terbakar (Lampu mati)		Berkedip (1 detik menyala/ 3 detik mati)		

INFORMASI LAINNYA

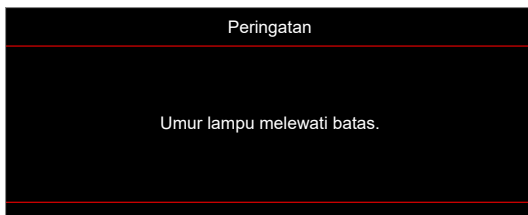
- Daya mati:



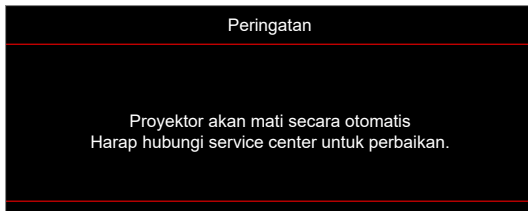
- Peringatan suhu:



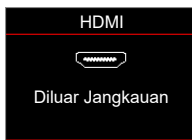
- Peringatan lampu:



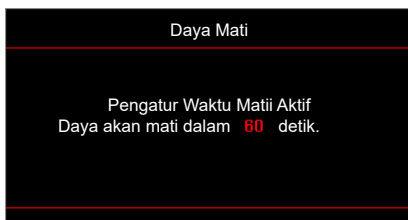
- Gangguan kipas:



- Di luar kisaran tampilan:



- Peringatan penurunan daya:



INFORMASI LAINNYA

Spesifikasi

Optik	Deskripsi
Resolusi maksimum	- Grafik hingga 2160p@60Hz - Resolusi Maksimum: HDMI1 (2.0): 2160p@60 Hz HDMI2 (1.4): 2160p@60 Hz
Resolusi asli	(tanpa aktuator) 1920x1080
Lensa	Zoom dan fokus manual
Ukuran layar (diagonal)	34,1 inci ~302,4 inci, diotimalkan pada lebar 82 inci (2,2 m)
Jarak proyeksi	1,2~8,1 m, dioptimalkan pada 1,61m

Listrik	Deskripsi
Masukan	- HDMI V1.4 - HDMI V2.0 (MHL) - VGA MASUKAN - Audio Masukan 3,5 mm - 2 USB-A (1 untuk Servis, 1 untuk 5V PWR 1,5 A) - Konektor RS232C (d-sub 9-pin)
Keluaran	- Audio Keluaran 3,5 mm - SPDIF Keluaran - Pemicu 12 V (soket 3,5 mm)
Reproduksi warna	1073,4 Juta warna
Kecepatan Pindai	Kecepatan pindai horizontal: 15,375 ~ 91,146 KHz Kecepatan pindai vertikal: 24 ~ 85 Hz (120Hz untuk proyektor fitur 3D)
Speaker internal	Speaker terpasang (2)
Persyaratan daya	100 - 240V ±10%, AC 50/60Hz
Arus input	3,8A

Mekanik	Deskripsi
Orientasi pemasangan	Depan, Belakang, Langit-langit - Depan, Belakang - atas
Dimensi (P x L x T)	- 392,6 x 281,6 x 118,4 mm (tanpa kaki) - 392,6 x 281,6 x 129 mm (dengan kaki)
Berat	6,5 ± 0,5 kg
Kondisi lingkungan	Pengoperasian dalam 5 ~ 40°C , 10% hingga 85% kelembapan (non-kondensasi)

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




INFORMASI LAINNYA

Kantor global optoma

Untuk servis atau dukungan, hubungi cabang setempat.




Amerika Serikat

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

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




Kanada

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

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




Amerika Latin

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

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



Eropa

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



P/N:36.7CM01G001-A