



Daftar Isi

Daftar Isi	1	GAMBAR Lanjutan 	
Informasi Penggunaan	2	<i>Sinyal (RGB)</i>	38
<i>Informasi Keselamatan</i>	2	TAMPILAN	39
<i>Tindakan pencegahan</i>	3	<i>TAMPILAN 3D</i>	42
<i>Peringatan Keselamatan Mata</i>	5	PENGATURAN	43
<i>Fitur Produk</i>	5	<i>PENGATURAN Pengaturan</i>	
Pendahuluan	6	<i>Audio</i>	45
<i>Ikhtisar Paket</i>	6	<i>PENGATURAN Keamanan</i>	46
<i>Ikhtisar Produk</i>	7	<i>PENGATURAN Jaringan </i>	
<i>Unit Utama</i>	7	<i>LAN Settings</i>	48
<i>Keypad</i>	8	<i>PENGATURAN Jaringan </i>	
<i>Sambungan Input/Output</i>	9	<i>Control Settings</i>	50
<i>Remote Control</i>	10	<i>PENGATURAN Lanjutan</i>	51
Pemasangan	11	PILIHAN	52
<i>Menyambungkan Proyektor</i>	11	<i>PILIHAN Pengaturan Lampu</i>	55
<i>Menyambungkan ke Komputer/</i>		<i>PILIHAN Pengaturan</i>	
<i>Notebook</i>	11	<i>Pengendali Jarak Jauh</i>	57
<i>Menyambung Sumber Video</i>	12	<i>PILIHAN Lanjutan</i>	58
<i>Menyambung ke Perangkat</i>		<i>PILIHAN Pengaturan Filter</i>	
<i>Video 3D</i>	13	<i>Opsional</i>	59
<i>Menggunakan kacamata 3D</i>	15	Lampiran	60
<i>Menghidupkan/Mematikan</i>		<i>Mengatasi Masalah</i>	60
<i>Proyektor</i>	16	<i>Masalah Gambar</i>	60
<i>Menghidupkan Proyektor</i>	16	<i>Masalah Lainnya</i>	62
<i>Mematikan Proyektor</i>	17	<i>Masalah Remote Control</i>	62
<i>Indikator Peringatan</i>	18	<i>Pesan Lampu LED</i>	63
<i>Mengatur Proyeksi Gambar</i>	19	<i>Pesan di Layar</i>	64
<i>Mengatur Ketinggian Proyektor</i>	19	<i>Mengganti Lampu</i>	65
<i>Mengatur Zoom/Fokus Proyektor</i>	20	<i>Memasang dan Membersihkan</i>	
<i>Mengatur Ukuran Gambar</i>		<i>Penyaring Debu</i>	67
<i>Proyeksi</i>	20	<i>Mode Kompatibilitas</i>	68
Kontrol Pengguna	22	<i>Daftar Fungsi Perintah dan</i>	
<i>Keypad & Remote Control</i>	22	<i>Protokol RS232</i>	70
<i>Keypad</i>	22	<i>Penetapan Pin RS232</i>	70
<i>Remote Control</i>	23	<i>Daftar Fungsi Protokol RS232</i>	71
<i>Menu Tampilan di Layar</i>	30	<i>Pemasangan di Plafon</i>	75
<i>Cara pengoperasian</i>	30	<i>Kantor Optoma Global</i>	76
<i>Skema Menu</i>	31	<i>Informasi Peraturan &</i>	
GAMBAR	34	<i>Keselamatan</i>	78
GAMBAR Lanjutan	36	<i>Pemberitahuan FCC</i>	78
		<i>Deklarasi Kepatuhan untuk</i>	
		<i>negara-negara EU</i>	79

Informasi Keselamatan

	Lampu yang berkedip dengan tanda panah pada segitiga sama sisi ditujukan untuk memberi tahu pengguna tentang adanya "tegangan berbahaya" yang tidak terlindungi di dalam rangka produk yang cukup tinggi untuk menimbulkan risiko sengatan listrik bagi pengguna.
	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.

PERINGATAN: UNTUK MENGURANGI RISIKO KEBAKARAN ATAU SENGATAN LISTRIK, JANGAN BIARKAN PERANGKAT INI TERKENA HUJAN ATAU LEMBAB. BAGIAN DALAM PERANGKAT MEMILIKI TEGANGAN TINGGI YANG BERBAHAYA. JANGAN BUKA KABINET. SERAHKAN SERVIS HANYA KEPADA PETUGAS RESMI.

Batas emisi Kelas B

Perangkat digital Kelas B ini memenuhi semua persyaratan dari Peraturan negara Kanada tentang Peralatan yang Menyebabkan Gangguan (Canadian Interference- Causing Equipment Regulations).

Petunjuk Keselamatan Penting

1. 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.
2. Jangan gunakan proyektor di dekat air atau tempat lembab. Untuk mengurangi risiko kebakaran dan/atau sengatan listrik, jangan biarkan proyektor terkena hujan atau lembab.
3. Jangan pasang di dekat sumber panas seperti radiator, alat pemanas, kompor atau perangkat lainnya seperti amplifier yang menghasilkan panas.
4. Hanya bersihkan dengan kain kering.
5. Hanya gunakan pelengkap/ aksesoris yang ditentukan oleh produsen.
6. 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 coba perbaiki unit sendiri. Membuka atau melepas penutup dapat menyebabkan Anda terkena tegangan berbahaya atau bahaya lainnya. Hubungi Optoma sebelum membawa unit untuk diperbaiki.
7. 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.
8. Lihat tanda terkait keselamatan pada penutup proyektor.
9. Unit hanya boleh diperbaiki oleh petugas servis resmi.

Tindakan pencegahan



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



❖ Setelah masa pakai lampu berakhir, proyektor tidak dapat dihidupkan sebelum modul lampu diganti. Untuk mengganti lampu, ikuti prosedur yang dijelaskan dalam bagian “Mengganti Lampu” di halaman 65-66.

- | | |
|--------------|---|
| Peringatan - | Jangan lihat ke arah lensa proyektor saat lampu hidup. Cahaya yang terang dapat merusak mata Anda. |
| Peringatan - | Untuk mengurangi risiko kebakaran atau sengatan listrik, jangan biarkan proyektor ini terkena hujan atau lembab. |
| Peringatan - | Jangan buka atau bongkar proyektor karena tindakan ini dapat menyebabkan sengatan listrik. |
| Peringatan - | Saat mengganti lampu, biarkan unit dingin terlebih dulu. Ikuti petunjuk yang dijelaskan pada halaman 65-66. |
| Peringatan - | Proyektor akan mendeteksi masa pakai lampu. Pastikan untuk mengganti lampu bila alat menampilkan pesan peringatan. |
| Peringatan - | Reset fungsi “Seting Ulang Lampu” dari menu tampilan di layar “PILIHAN Pengaturan Lampu” setelah mengganti modul lampu (lihat halaman 55). |
| Peringatan - | Saat mematikan proyektor, pastikan siklus pendinginan telah selesai sebelum melepaskan kabel daya. Berikan waktu 90 detik untuk mendinginkan proyektor. |
| Peringatan - | Jangan pasang penutup lensa saat proyektor sedang digunakan. |
| Peringatan - | 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. |

Lakukan:

- ❖ 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.
- ❖ Lepas konektor daya dari stopkontak AC jika produk tidak akan digunakan dalam jangka waktu lama.

Jangan lakukan:

- ❖ Menghalangi slot dan saluran ventilasi yang ada pada unit.
- ❖ Menggunakan pembersih, lilin, atau larutan abrasif untuk membersihkan unit.
- ❖ Menggunakan unit dalam kondisi berikut:
 - Di lingkungan yang terlalu panas, dingin, atau lembab.
 - ▶ Pastikan suhu ruang sekitar 5°C ~ 40°C
 - ▶ 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.

Peringatan Keselamatan Mata



- ❖ Hindari menatap/berhadapan langsung ke sinar proyektor sepanjang waktu. Sebisa mungkin Anda harus membelakangi sinar.
- ❖ Apabila proyektor digunakan di ruang kelas, awasi siswa dengan seksama saat mereka diminta untuk menunjuk sesuatu di layar.
- ❖ Untuk meminimalkan daya lampu, gunakan ruangan yang gelap untuk mengurangi tingkat cahaya di sekitarnya.



- ❖ Fitur produk dapat beragam tergantung pada model.

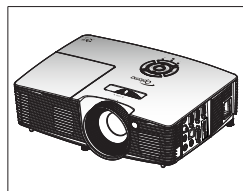
Fitur Produk

- ❖ XGA (1024x768)/WXGA (1280x800) Resolusi asal
- ❖ Kompatibel dengan HD – mendukung 720p dan 1080p
- ❖ Teknologi BrilliantColor™
- ❖ Kunci Kensington
- ❖ Kontrol RS232
- ❖ Cepat Dimatikan
- ❖ 3D penuh (Lihat halaman 68)
- ❖ Fitur Produk harus dikonfigurasi oleh produsen menurut kondisi praktis.

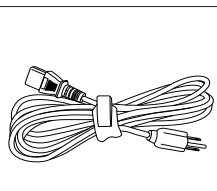
Ikhtisar Paket

Buka kemasan, lalu periksa isi untuk memastikan semua item yang tercantum di bawah ini disertakan. Jika salah satu item tidak ada, hubungi layanan pelanggan Optoma.

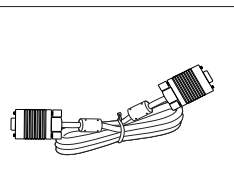
Aksesori Standar



Proyektor



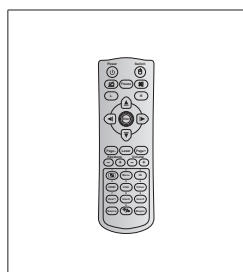
Kabel Daya



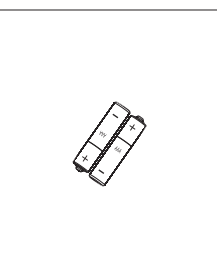
Kabel VGA



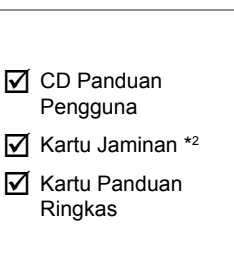
- ❖ *1 Aksesori opsional dapat berbeda menurut model, spesifikasi, dan wilayah.
- ❖ *2 Untuk informasi garansi Eropa, kunjungi www.optomaeurope.com.



Remote



2 Baterai AAA



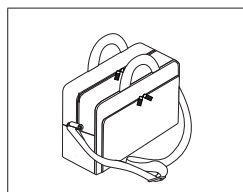
- CD Panduan Pengguna
- Kartu Jaminan *2
- Kartu Panduan Ringkas

Dokumentasi

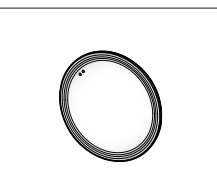
Peringatan:

- ❖ Tidak semua proyektor dilengkapi penutup lensa. Demi keselamatan, jika proyektor dilengkapi penutup lensa, pastikan untuk melepas penutup lensa sebelum menghidupkan proyektor.

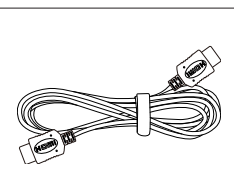
Aksesori Tambahan *1



Tas Jinjing



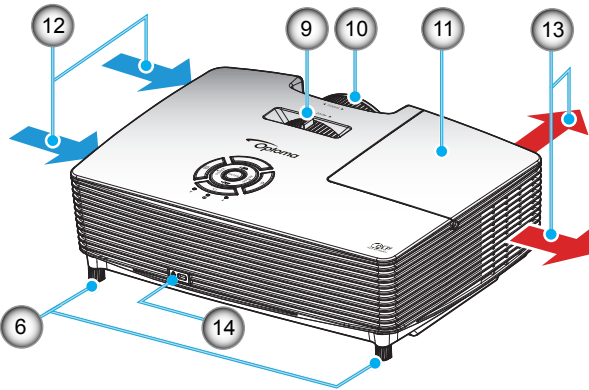
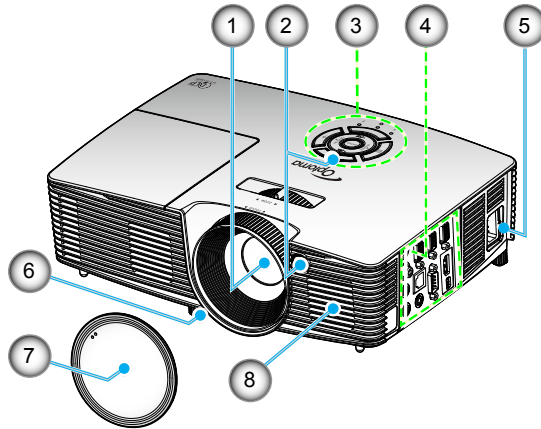
Penutup Lensa



Kabel HDMI

Ikhtisar Produk

Unit Utama



NOTE

- ❖ Jangan halangi ventilasi keluar/masuk udara pada proyektor.
- ❖ (*) Aksesoris opsional.

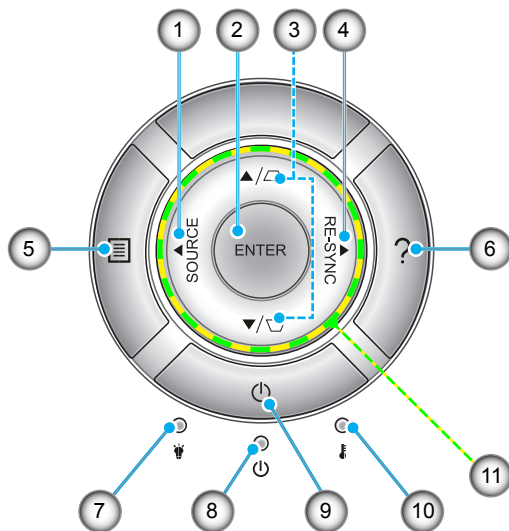


- ⚠ Peringatan:
 - ❖ Tidak semua proyektor dilengkapi penutup lensa. Demi keselamatan, jika proyektor dilengkapi penutup lensa, pastikan untuk melepas penutup lensa sebelum menghidupkan proyektor.

- | | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| 1. Lensa | 8. Speaker |
| 2. Unit Penerima IR | 9. Tuas Zoom |
| 3. Keypad | 10. Cincin Fokus |
| 4. Sambungan Input/Output | 11. Penutup Lampu |
| 5. Soket Daya | 12. Ventilasi (saluran masuk) |
| 6. Kaki Pengatur Kemiringan | 13. Ventilasi (saluran keluar) |
| 7. Penutup Lensa (*) | 14. Port Kunci Kensington™ |

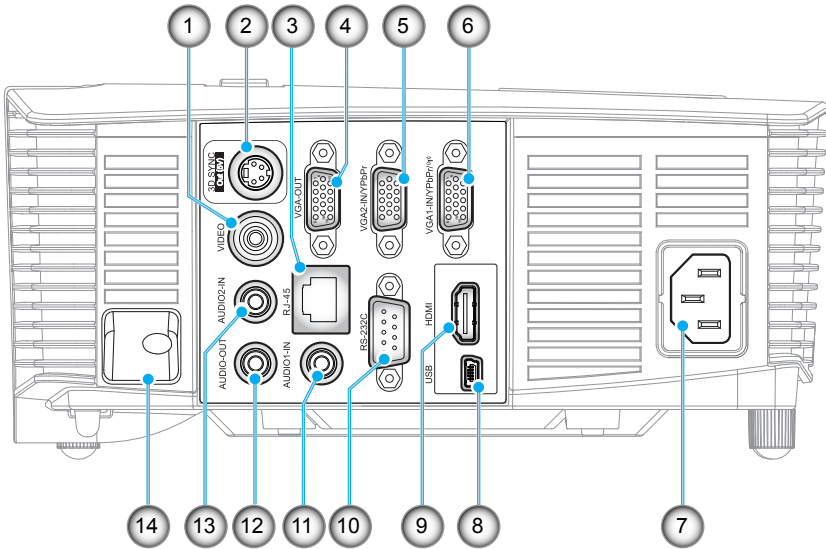
Pendahuluan

Keypad



1. Sumber
2. Enter
3. Koreksi Keystone
4. Sinkronisasi Ulang
5. Menu
6. Bantuan
7. LED Lampu
8. LED Hidup/Siaga
9. Daya
10. LED Suhu
11. Tombol Pilihan Empat Arah

Sambungan Input/Output



1. Konektor video
2. Soket Sinkronisasi Keluar 3D (5V)
3. Konektor RJ-45
4. Konektor VGA Out
5. Konektor VGA2 In/YPbPr
6. Konektor VGA1 In/YPbPr/(Ψ)
7. Soket Daya
8. Soket mini USB-B (Upgrade firmware)
9. Konektor HDMI
10. Konektor RS-232C
11. Konektor Masukan Audio1
12. Konektor Audio Out
13. Konektor Masukan Audio2
14. Panel Pengaman

NOTE

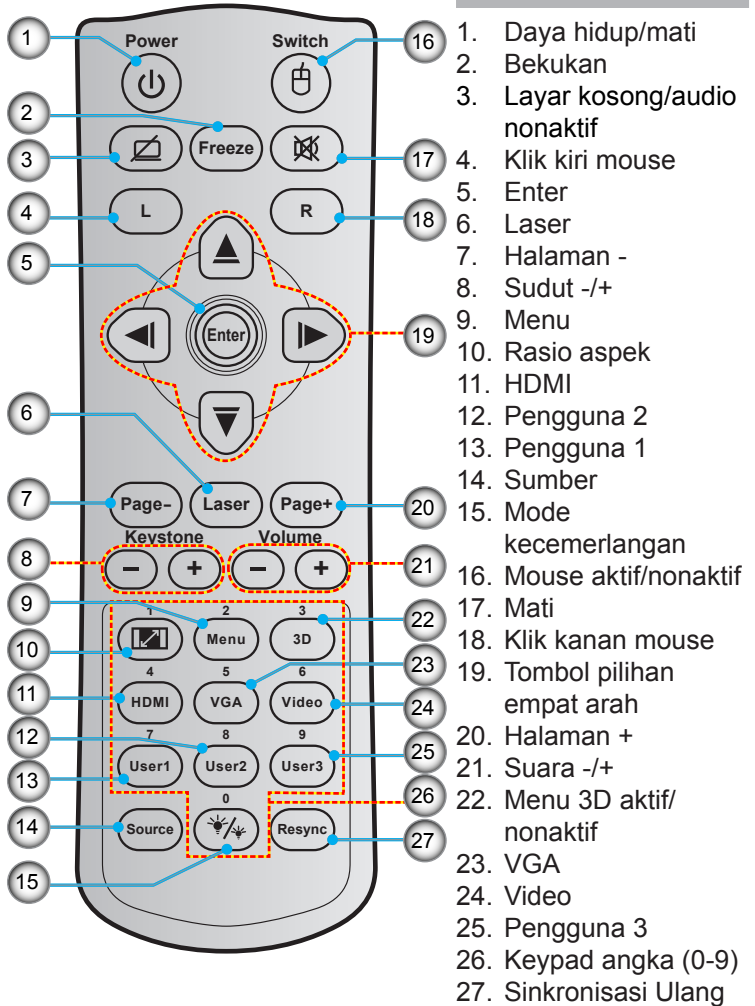
- ❖ Mouse jauh memerlukan remote khusus.

Pendahuluan

Remote Control

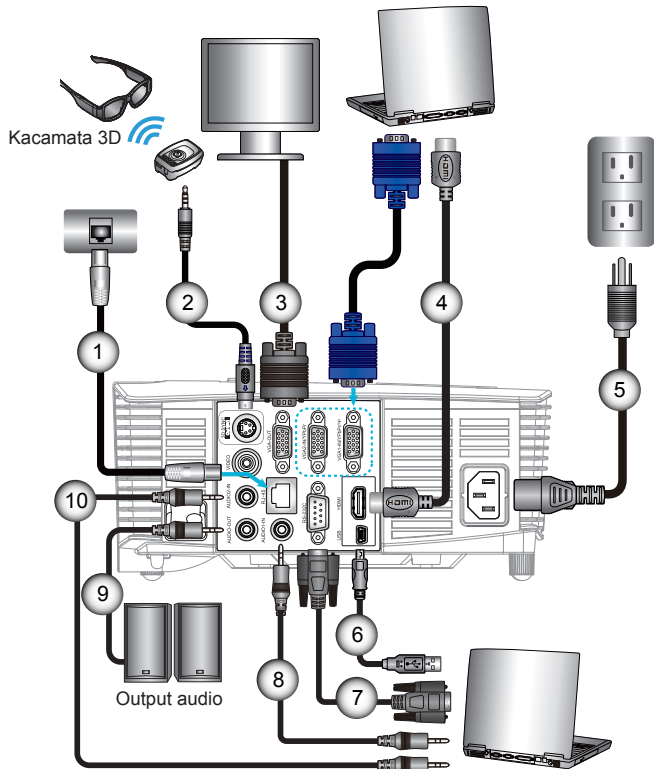


❖ Tombol tertentu mungkin tidak berfungsi untuk model yang tidak mendukung fitur berikut ini.



Menyambungkan Proyektor

Menyambungkan ke Komputer/Notebook

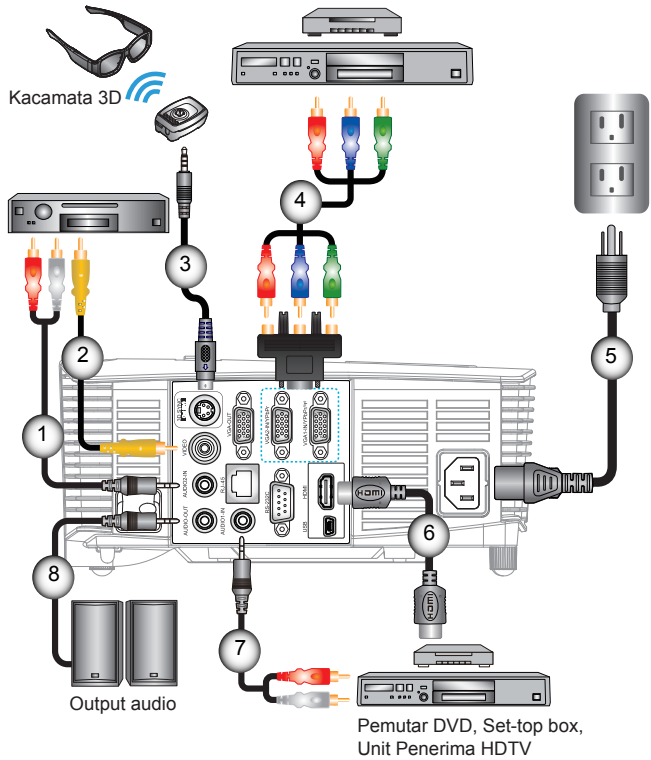


- ❖ Karena aplikasi yang berbeda di setiap negara, beberapa wilayah kemungkinan memiliki aksesoris yang berbeda.
- ❖ (*) Aksesoris opsional

1.....	Kabel RJ-45
2.....	*Kabel Pemancar 3D
3.....	Kabel VGA
4.....	*Kabel HDMI
5.....	Kabel daya
6.....	*Kabel USB
7.....	Kabel *RS-232C
8.....	Kabel Masukan *Audio1
9.....	Kabel *Audio Out
10.....	Kabel Masukan *Audio2

Menyambung Sumber Video

Pemutar DVD, pemutar Blu-ray, Set-top box, unit penerima HDTV, Konsol game



- ❖ Karena aplikasi yang berbeda di setiap negara, beberapa wilayah kemungkinan memiliki aksesoris yang berbeda.
- ❖ (*) Aksesoris opsional

- | | |
|--------|-----------------------|
| 1..... | Kabel Masukan *Audio2 |
| 2..... | Kabel *Video |
| 3..... | *Kabel Pemancar 3D |
| 4..... | Kabel Komponen *3 RCA |
| 5..... | Kabel daya |
| 6..... | *Kabel HDMI |
| 7..... | Kabel Masukan *Audio1 |
| 8..... | Kabel *Audio Out |

Menyambung ke Perangkat Video 3D



- ❖ Perangkat sumber video 3D harus dihidupkan sebelum proyektor 3D.

Setelah Anda menyambungkan perangkat dengan kabel HDMI, seperti ditunjukkan pada diagram, maka Anda siap memulai. Aktifkan sumber video 3D dan hidupkan proyektor 3D.

Game PlayStation® 3

- Pastikan Anda telah memperbarui konsol ke versi perangkat lunak terkini.
- Buka “Menu pengaturan -> Pengaturan tampilan -> Output video -> HDMI”. Pilih “Otomatis”, lalu ikuti petunjuk di layar.
- Masukkan disk game 3D. Cara lainnya, Anda dapat men-download game (dan pembaruan 3D) melalui jaringan PlayStation®.
- Jalankan game. Dalam menu game, pilih “Mainkan dalam 3D”.

Pemutar Blu-ray 3D™

- Pastikan pemutar Anda mendukung disk 3D Blu-ray™ dan output 3D telah diaktifkan.
- Masukkan disk 3D Blu-ray™ ke dalam pemutar, lalu tekan “Putar”.

TV 3D (misalnya, SKY 3D, DirecTV)

- Untuk mengaktifkan saluran 3D pada paket saluran, hubungi penyedia layanan TV Anda.
- Setelah diaktifkan, alihkan ke saluran 3D.
- Anda akan melihat dua gambar berdampingan.
- Alihkan ke “SBS” pada proyektor 3D. Pilihan ini terdapat pada bagian “TAMPILAN” menu OSD proyektor.

Perangkat 3D (misalnya, 3D DV/DC) dengan output sinyal 2D 1080i berdampingan

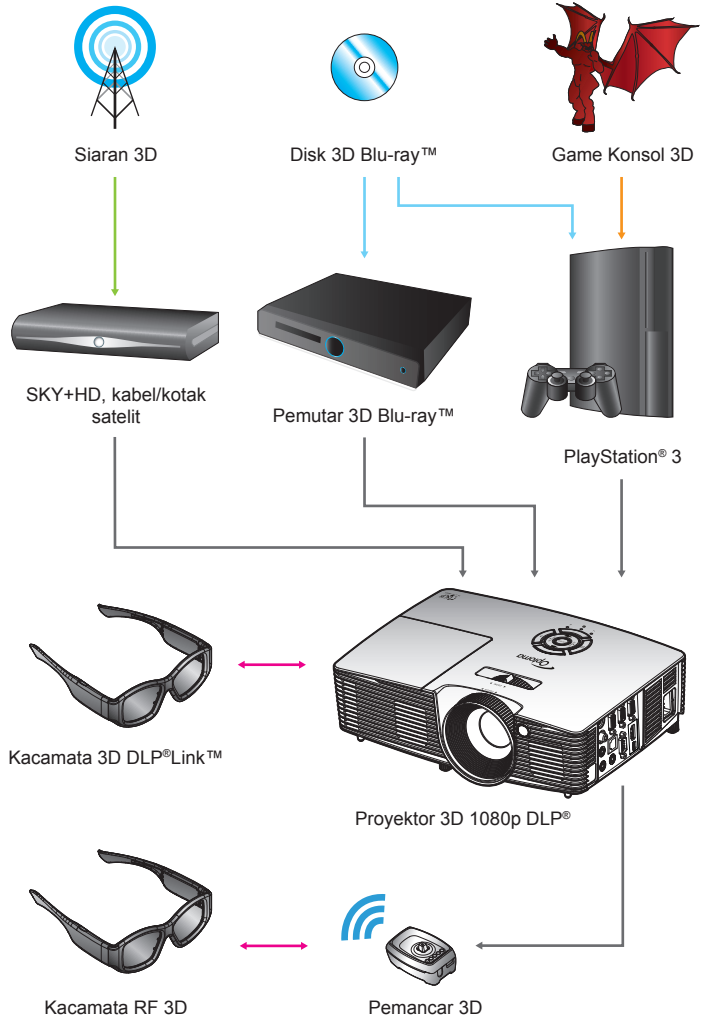
- Sambungkan perangkat 3D, lalu alihkan ke konten 3D dengan output 2D berdampingan dengan Proyektor 3D.
 - Anda akan melihat dua gambar berdampingan.
- Alihkan ke “SBS” pada proyektor 3D. Pilihan ini terdapat pada bagian “TAMPILAN” menu OSD proyektor.

Jika menonton konten 3D dari sumber HDMI 1.4a (misalnya, 3D Blu-ray), maka kacamata 3D harus selalu tersinkronisasi. Jika menonton konten 3D dari sumber HDMI 1.3 (misalnya, siaran 3D menggunakan mode SBS), maka Anda harus menggunakan pilihan 3D Sync-Invert proyektor untuk mengoptimalkan pengalaman 3D. Pilihan ini terdapat pada bagian “TAMPILAN ->3D” dalam menu OSD proyektor.



- ❖ Jika video input adalah 2D normal, tekan “Format 3D”, lalu alihkan ke “Otomatis”.
- ❖ Jika “SBS” aktif, maka konten video 2D tidak akan ditampilkan dengan benar.

Pemasangan






❖ Untuk info lebih rinci, lihat panduan pengguna kacamata 3D.

Menggunakan kacamata 3D

1. Untuk mengaktifkan kacamata 3D.
2. Verifikasikan bahwa konten 3D telah dikirim ke proyektor dan sinyal kompatibel dengan spesifikasi proyektor.
3. Aktifkan “Mode 3D” (Mati/DLP-Link/VESA 3D - tergantung pada jenis kaca yang digunakan) pada proyektor 3D. Pilihan ini terdapat di bagian “Tampilan” dari menu OSD proyektor.
4. Aktifkan kacamata 3D, lalu pastikan tampilan gambar dalam 3D tidak membuat mata lelah.
5. Jika gambar tidak muncul dalam 3D, pastikan perangkat 3D telah dikonfigurasi dengan benar agar dapat mengirim gambar 3D. Atau “SBS” harus diaktifkan bila sinyal input 2D 1080i berdampingan, lalu ulangi langkah 1 hingga 4 sebelumnya.
6. Anda mungkin harus menggunakan pilihan “3D Sync. Invert” pada proyektor untuk mengoptimalkan pengalaman 3D. Pilihan ini terdapat pada bagian “TAMPILAN” menu OSD proyektor.
7. Untuk menonaktifkan kacamata 3D: Tekan tombol “Daya”, lalu tahan hingga LED mati.
8. Untuk info selengkapnya, lihat panduan pengguna kacamata 3D atau Situs web produsen.

Menghidupkan/Mematikan Proyektor

Menghidupkan Proyektor


1. Lepas penutup lensa. ❶
2. Dengan hati-hati sambungkan kabel daya dan kabel sinyal. Bila terhubung, LED Hidup/Bersiap akan menyala Merah.
3. Hidupkan lampu dengan menekan tombol “” di bagian atas proyektor atau pada remote control. LED Hidup/Bersiap sekarang akan menyala Hijau atau Biru. ❷

Layar awal akan ditampilkan sekitar 10 detik. Saat pertama kali menggunakan proyektor, Anda akan diminta untuk memilih bahasa preferensi dan mode hemat daya.

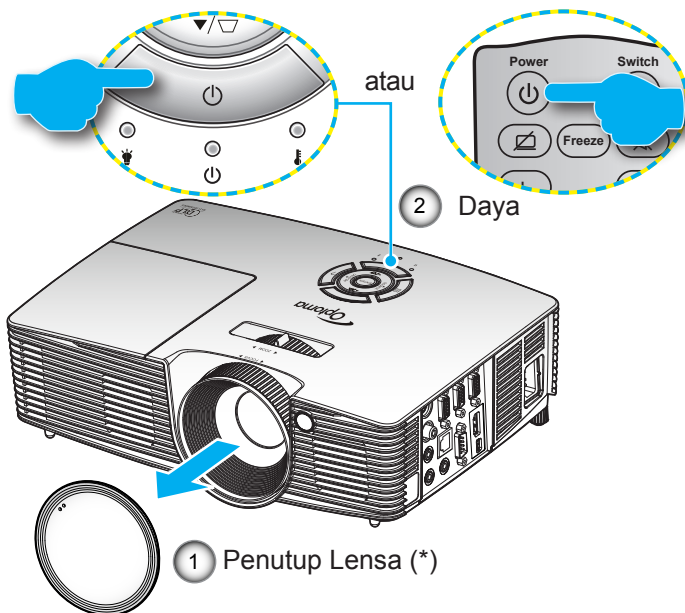
4. Hidupkan, lalu sambungkan sumber yang ingin ditampilkan di layar (komputer, notebook, pemutar video, dll). Proyektor akan mendeteksi sumber secara otomatis. Jika tidak, tekan tombol menu, lalu buka “PILIHAN”. Pastikan “Mengunci Sumber” telah diatur ke “Mati”.



- ❖ Hidupkan proyektor terlebih dulu, lalu pilih sumber sinyal.
- ❖ (*) Aksesoris opsional

-  Peringatan:
- ❖ Tidak semua proyektor dilengkapi penutup lensa. Demi keselamatan, jika proyektor dilengkapi penutup lensa, pastikan untuk melepas penutup lensa sebelum menghidupkan proyektor.

- ❖ Jika Anda menghubungkan beberapa sumber secara bersamaan, tekan tombol “SOURCE” pada Keypad atau tombol sumber langsung pada pengendali jarak jauh untuk beralih di antara masukan.



Mematikan Proyektor

1. Tekan tombol “⏻” di remote control atau di Keypad untuk mematikan proyektor. Pesan berikut akan ditampilkan di layar.



- Tekan kembali tombol “⏻” untuk mengkonfirmasi, atau pesan akan tertutup setelah 15 detik. Bila Anda menekan tombol “⏻” untuk kedua kalinya, maka proyektor akan menampilkan timer hitung mundur dan beralih ke mati.
2. Kipas pendingin terus beroperasi selama sekitar 10 detik untuk siklus pendinginan dan LED Hidup/Bersiap akan Berkedip Hijau atau Biru. Bila LED Hidup/Bersiap menyala Merah pekat, berarti proyektor telah masuk ke mode bersiap.
Jika Anda ingin menghidupkan proyektor kembali, tunggu hingga proyektor menyelesaikan siklus pendinginan dan beralih ke mode siaga. Setelah berada dalam mode siaga, tekan tombol “⏻” untuk me-restart proyektor.
 3. Lepas kabel daya dari stopkontak dan proyektor.
 4. Jangan hidupkan proyektor setelah prosedur mati selesai.



- ❖ Hubungi pusat servis terdekat apabila proyektor menunjukkan gejala-gejala ini. Baca halaman 76-77 untuk informasi selengkapnya.

Indikator Peringatan

Apabila indikator peringatan (lihat di bawah) menyala, proyektor akan mati secara otomatis:

- ❖ Indikator LED “Lampu” menyala merah dan jika indikator “Hidup/Bersiap” berkedip merah.
- ❖ Indikator LED “SUHU” menyala merah dan jika indikator “Hidup/Bersiap” berkedip merah. Kondisi ini menunjukkan bahwa proyektor terlalu panas. Dalam kondisi normal, proyektor dapat dihidupkan kembali.
- ❖ Indikator LED “SUHU” berkedip merah dan jika indikator “Hidup/Bersiap” berkedip merah.

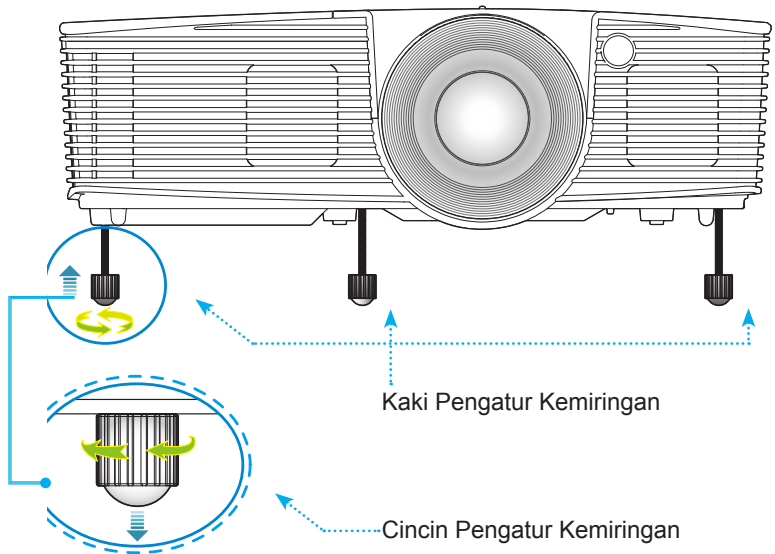
Cabut kabel daya dari proyektor, tunggu selama 30 detik dan coba lagi. Jika indikator peringatan menyala lagi, hubungi pusat servis terdekat untuk memperoleh bantuan.

Mengatur Proyeksi Gambar

Mengatur Ketinggian Proyektor

Proyektor dilengkapi kaki elevator untuk mengatur tinggi gambar.

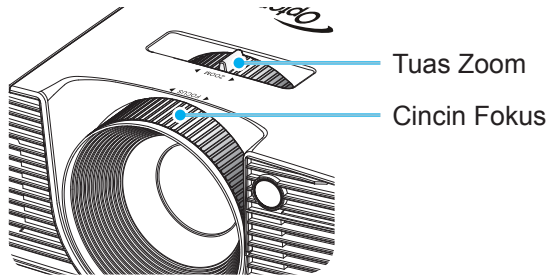
1. Letakkan kaki pengatur sesuai keinginan untuk menyesuaikan bagian bawah proyektor.
2. Putar cincin pengatur searah jarum jam untuk menaikkan proyektor atau berlawanan arah jarum jam untuk menurunkannya. Ulangi langkah yang sama untuk kaki lainnya bila perlu.



Mengatur Zoom/Fokus Proyektor

Anda dapat memutar cincin zoom untuk memperbesar atau memperkecil tampilan. Untuk memfokuskan gambar, putar cincin fokus hingga gambar terlihat jelas.

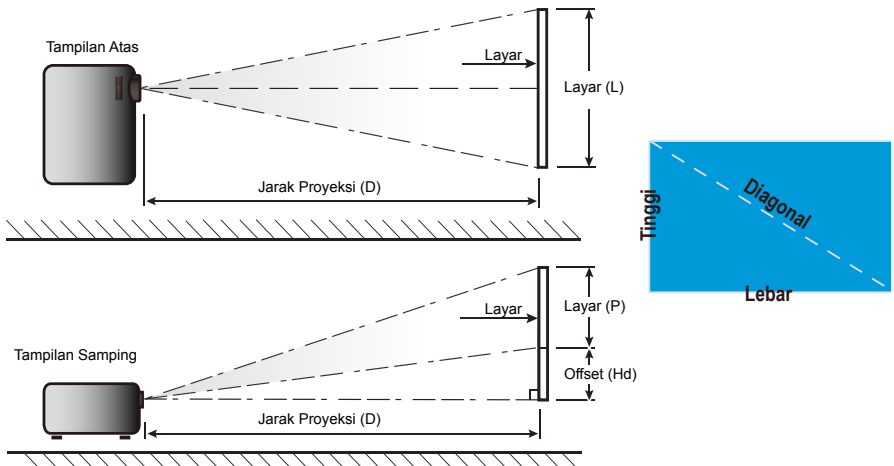
- ▶ Rangkaian pancaran standar (XGA): Proyektor akan fokus pada jarak 3,94 hingga 32,81 kaki (1,2 hingga 10,0 meter).
- ▶ Rangkaian pancaran standar (WXGA): Proyektor akan fokus pada jarak 3,94 hingga 27,23 kaki (1,2 hingga 8,3 meter).



Mengatur Ukuran Gambar Proyeksi

- ▶ Ukuran Gambar Proyeksi (XGA) dari 30,8" hingga 307,6" (0,78 hingga 7,81 meter).

Ukuran Gambar Proyeksi (WXGA) dari 36,3" hingga 301,0" (0,92 hingga 7,65 meter).



Pemasangan

Pancaran standar (XGA)

Ukuran panjang diagonal (inci) Layar 16:9	Ukuran Layar L x T				Jarak Proyeksi (D)				Offset (Hd)	
	(m)		(inci)		(m)		(kaki)			
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	luas	tele	luas	tele	(m)	(inci)
30,0	0,61	0,46	24,00	18,00	0,98	1,17	3,2	3,84	0,07	2,70
40,0	0,81	0,61	32,00	24,00	1,30	1,56	4,27	5,12	0,09	3,60
60,0	1,22	0,91	48,00	36,00	1,95	2,34	6,40	7,68	0,14	5,40
70,0	1,42	1,07	56,00	42,00	2,28	2,73	7,47	8,96	0,16	6,30
80,0	1,63	1,22	64,00	48,00	2,60	3,12	8,53	10,24	0,18	7,20
90,0	1,83	1,37	72,00	54,00	2,93	3,51	9,60	11,52	0,21	8,10
100,0	2,03	1,52	80,00	60,00	3,25	3,90	10,67	12,80	0,23	9,00
120,0	2,44	1,83	96,00	72,00	3,90	4,68	12,80	15,36	0,27	10,80
150,0	3,05	2,29	120,00	90,00	4,88	5,85	16,00	19,20	0,34	13,50
180,0	3,66	2,74	144,00	108,00	5,85	7,02	19,20	23,04	0,41	16,20
250,0	5,08	3,81	200,00	150,00	8,13	9,75	26,67	32,00	0,57	22,50
300,0	6,10	4,57	240,00	180,00	9,75	11,70	32,00	38,40	0,69	27,00
307,0	6,24	4,68	245,60	184,20	9,98	11,98	32,75	39,30	0,70	27,63

❖ Tabel ini hanya sebagai referensi pengguna.

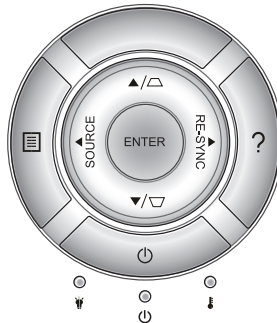
Pancaran standar (WXGA)

Ukuran panjang diagonal (inci) Layar 16:9	Ukuran Layar L x T				Jarak Proyeksi (D)				Offset (Hd)	
	(m)		(inci)		(m)		(kaki)			
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	luas	tele	luas	tele	(m)	(inci)
30,0	0,65	0,40	25,44	15,90	0,83	0,99	2,71	3,26	0,05	1,97
40,0	0,86	0,54	33,92	21,20	1,10	1,32	3,62	4,34	0,07	2,63
60,0	1,29	0,81	50,88	31,80	1,65	1,99	5,43	6,51	0,10	3,94
70,0	1,51	0,94	59,36	37,10	1,93	2,32	6,33	7,60	0,12	4,60
80,0	1,72	1,08	67,84	42,40	2,21	2,65	7,24	8,68	0,13	5,26
90,0	1,94	1,21	76,32	47,70	2,48	2,98	8,14	9,77	0,15	5,91
100,0	2,15	1,35	84,80	53,00	2,76	3,31	9,05	10,85	0,17	6,57
120,0	2,58	1,62	101,76	63,60	3,31	3,97	10,85	13,03	0,20	7,89
150,0	3,23	2,02	127,20	79,50	4,14	4,96	13,57	16,28	0,25	9,86
180,0	3,88	2,42	152,64	95,40	4,96	5,96	16,28	19,54	0,30	11,83
250,0	5,38	3,37	212,00	132,50	6,89	8,27	22,61	27,14	0,42	16,43
300,0	6,46	4,04	254,40	159,00	8,27	9,93	27,14	32,56	0,50	19,72

❖ Tabel ini hanya sebagai referensi pengguna.

Keypad & Remote Control

Keypad

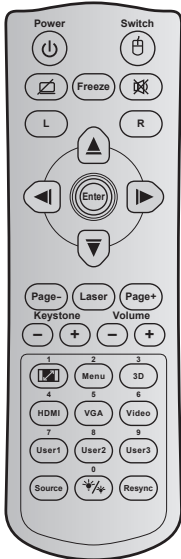


Menggunakan Keypad

DAYA		Baca bagian “Menghidupkan/Mematikan Proyektor” pada halaman 16-17.
RE-SYNC	RE-SYNC	Mensinkronisasi proyektor ke sumber input secara otomatis.
ENTER	ENTER	Mengkonfirmasi pilihan item.
SOURCE	SOURCE	Tekan “SOURCE” untuk memilih sinyal input.
Menu		Tekan “Menu” untuk membuka menu OSD (tampilan di layar). Untuk keluar dari OSD, tekan “Menu” kembali.
Bantuan		Menu Bantuan (hanya tersedia jika menu OSD tidak ditampilkan).
Tombol Pilihan Empat Arah		Gunakan ▲ ▼ ◀ ▶ untuk memilih item atau mengatur pilihan Anda.
Keystone		Gunakan ◻ ◻ untuk mengatur distorsi gambar yang disebabkan karena memiringkan proyektor. (±40 derajat)
LED Lampu		Menunjukkan status lampu proyektor.
LED Suhu		Menunjukkan status suhu proyektor.
LED Hidup/ Siaga		Menunjukkan status proyektor.

Kontrol Pengguna

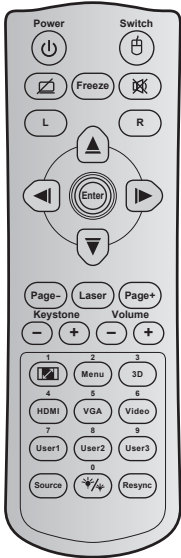
Remote Control



Menggunakan Remote Control

Daya		Tekan untuk menghidupkan/mematikan proyektor.
Beralih		Tekan untuk mengaktifkan/ menonaktifkan mouse USB.
Layar kosong/ audio nonaktif		Tekan untuk menyembunyikan/ menampilkan gambar layar dan mematikan/menghidupkan audio.
Bekukan		Tekan untuk membekukan gambar proyektor.
Mati		Tekan untuk mematikan/menghidupkan audio sementara.
Klik kiri mouse	L	Gunakan sebagai klik kiri mouse.
Klik kanan mouse	R	Gunakan sebagai klik kanan mouse.
Tombol pilihan empat arah		Gunakan ▲ ▼ ◀ ▶ untuk memilih item atau mengatur pilihan Anda.
Enter		Mengkonfirmasi pilihan item.
Halaman -		Tekan untuk menggulir ke bawah.
Laser		Gunakan sebagai penunjuk laser.
Halaman +		Tekan untuk menggulir ke atas.
Keystone		Tekan untuk menyesuaikan distorsi gambar yang disebabkan karena memiringkan proyektor.
Suara		Tekan untuk memperbesar/memperkecil volume suara.
Rasio aspek/1		<ul style="list-style-type: none"> ▶ Tekan untuk mengubah rasio aspek gambar yang ditampilkan. ▶ Gunakan sebagai angka keypad "1".

Kontrol Pengguna



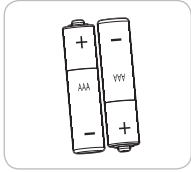
Menggunakan Remote Control

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		<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		<ul style="list-style-type: none"> ▶ Tekan untuk memilih sumber HDMI. ▶ Gunakan sebagai angka keypad “4”.
VGA/5		<ul style="list-style-type: none"> ▶ Tekan untuk memilih sumber VGA. ▶ Gunakan sebagai angka keypad “5”.
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		<ul style="list-style-type: none"> ▶ Tombol yang ditetapkan pengguna. Lihat halaman 56 untuk melakukan konfigurasi. ▶ Gunakan sebagai angka keypad “7”, “8”, dan “9” secara sesuai.
Sumber		Tekan untuk memilih sinyal masukan.
Mode kecermerlangan /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		Tekan agar secara otomatis mensinkronisasi proyektor dengan sumber masukan.

Memasang Baterai

Dua baterai ukuran AAA disertakan untuk Remote Control.

Ganti baterai dengan jenis yang sama atau setara sesuai saran produsen.



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 masa pakainya berakhir. 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.

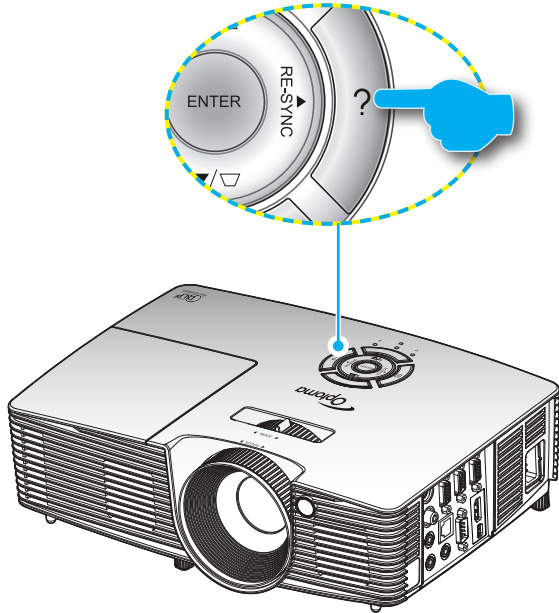
Keluarkan baterai jika Anda tidak akan menggunakan unit remote control dalam waktu lama.

Bila membuang baterai, Anda harus mematuhi hukum di wilayah atau negara terkait.

Menggunakan tombol BANTUAN

Fungsi BANTUAN memastikan persiapan dan pengoperasian yang mudah.

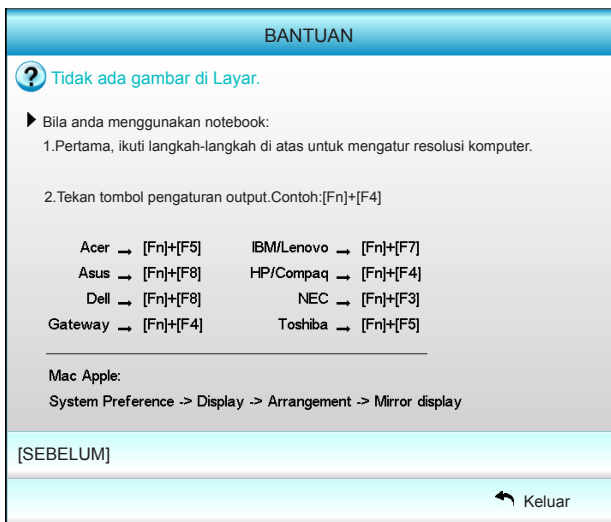
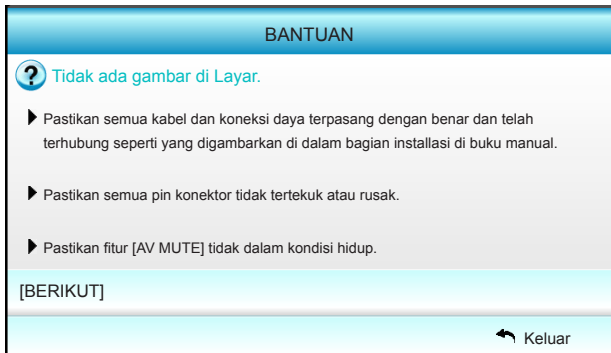
- ▶ Tekan tombol “?” di Keypad untuk membuka Menu Bantuan.



- ▶ Tombol menu Bantuan hanya berfungsi apabila tidak ada sumber masukan yang terdeteksi.

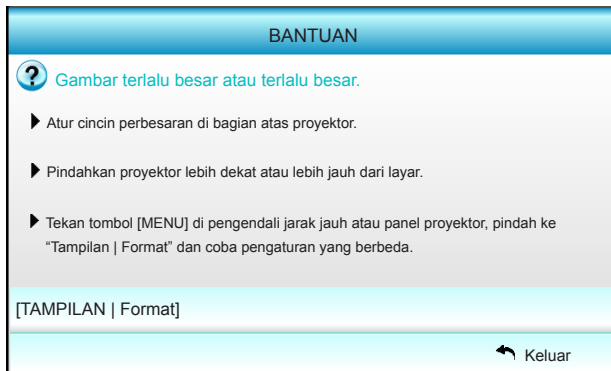
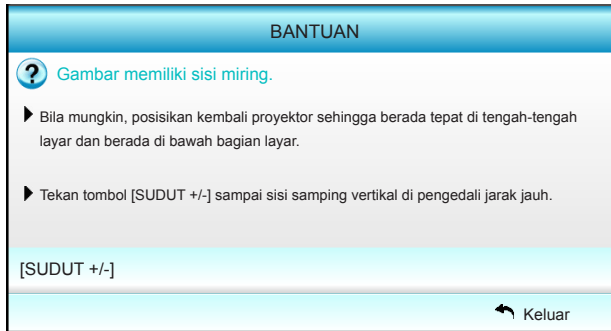


- ❖ Baca bagian “Mengatasi Masalah” pada halaman 60-62 untuk info lebih rinci.





Kontrol Pengguna


- ▶ Apabila sumber masukan terdeteksi dan ditekan tombol Bantuan, akan ditampilkan halaman berikut ini untuk membantu mendiagnosis masalah.




BANTUAN

 Tidak ada suara atau volume terlalu rendah.

 Apakah pengaturan suara berada di tingkat minimal?
▶ Naikan pengaturan suara.

 Apakah kabel sudah terhubung dengan benar ke proyektor?
▶ Cek koneksi fisik dan pastikan kabel telah terhubung dengan benar dari sumber ke projector.

[Suara]

 Keluar

Menu Tampilan di Layar

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

Cara pengoperasian

1. Untuk membuka menu OSD, tekan “Menu” di Remote Control atau Keypad.
2. Saat OSD ditampilkan, gunakan tombol ◀▶ untuk memilih item apa pun dalam menu utama. Sewaktu menentukan pilihan pada halaman tertentu, tekan ▼ atau tombol “Enter” untuk membuka submenu.
3. Gunakan tombol ▲▼ untuk memilih item yang diinginkan dalam submenu, lalu tekan ▶ atau tombol “Enter” untuk melihat pengaturan lebih lanjut. Sesuaikan pengaturan dengan tombol ◀▶.
4. Pilih item yang akan diatur berikutnya di submenu dan sesuaikan seperti langkah di atas.
5. Tekan “Enter” atau “Menu” 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.







Kontrol Pengguna

Skema Menu

Menu Utama	Sub Menu	Pengaturan		
GAMBAR	Mode Tampilan	Presentasi / Pencapaian / Bioskop / sRGB / Papan Hitam / DICOM SIM. / Pengguna / 3D		
	Kecermerlangan	-50~+50		
	Kontras	-50~+50		
	Ketajaman	1-15		
	Warna	-50~+50		
	Corak Warna	-50~+50		
	Lanjutan	Gamma	Film / Video / Grafik / Standar / Papan Hitam / DICOM SIM.	
		BrilliantColor™	1 hingga 10	
		Temperatur Warna	Hangat / Sedang / Dingin	
		Pengaturan Warna	Merah / Hijau / Biru / Biru Muda / Ungi / Kuning	Corak Warna / Saturasi Warna / Penguatan [-50~50]
			Putih	Merah / Hijau / Biru [-50~50]
			Seting Ulang	Ya / Tidak
		Ruang Warna		Selain Masukan HDMI: Otomatis / RGB / YUV
				Masukan HDMI: Otomatis / RGB(0~255) / RGB(16~235) / YUV
		Sinyal	Otomatis	Hidup / Mati
			Fase (VGA)	
	Frekuensi (VGA)			
	Posisi Horisontal (VGA)			
	Posisi Vertikal (VGA)			
	Keluar			
	Seting Ulang		Ya / Tidak	
	TAMPILAN	Format	XGA: 4:3, 16:9, Asal, Otomatis / WXGA: 4:3, 16:9, atau 16:10, LBX, Asal, Otomatis	
		Sembunyikan tepi	0-10	
Perbesaran		-5~25		
Image Shift		T	Kanan/Kiri (ikon di bagian tengah)	
		V	Atas/Bawah (ikon di bagian tengah)	
Sudut Vertikal			-40~+40	
3D		Mode 3D	Mati / DLP-Link / VESA 3D	
		Format 3D	Otomatis / SBS / Top and Bottom / Frame Sequential	
		3D -> 2D	3D / L / R	
		3D Sync. Invert	Hidup / Mati	
		Keluar		
Keluar				
PENGATURAN	Bahasa	English / Deutsch / Français / Italiano / Español / Português / Svenska / Nederlands / Norsk/Dansk / Polski / Русский / Suomi / Ελληνικά / Magyar / Čeština / عربي / 繁體中文 / 简体中文 / 日本語 / 한국어 / ไทย / Türkçe / فارسی / Tiếng Việt / Română / Bahasa Indonesia		

Kontrol Pengguna

Menu Utama	Sub Menu	Pengaturan	
	Proyeksi		
	Lokasi Menu		
	Tipe Layar		16:10/16:9 (WXGA)
	Pengaturan Audio		Hidup / Mati
	Pengeras Suara Internal		Hidup / Mati
	Mati		Hidup / Mati
	Suara		Audio (0~10)
	Masukan Audio		Awal / Audio 1 / Audio 2
	Audio Out(Standby)		Hidup / Mati
	Keluar		
	Keamanan		Hidup / Mati
	Keamanan		Bulan (0~12 /)
	Pengaturan Waktu Pengaman		Hari (0~30 /)
			Jam (0~24 /)
			Keluar
	Ganti Password		
	Keluar		
	Tanda Pengenal Proyektor		00~99
	Jaringan		
	LAN Settings	Status Jaringan	Connected / Disconnected (Hanya Baca)
		DHCP	Hidup / Mati
		Alamat IP	
		Subnet Mask	
		Pintu Gerbang	
		DNS	
		MAC Address	Hanya Baca
		Keluar	
	Control Settings	Crestron	Hidup / Mati (port:41794)
		Extron	Hidup / Mati (port: 2023)
		PJ Link	Hidup / Mati (port: 4352)
		AMX Device Discovery	Hidup / Mati (port: 1023)
		Telnet	Hidup / Mati (port: 23)
		HTTP	Hidup / Mati (port: 80)
		Terapkan	Ya / Tidak
	Lanjutan		
	Logo	Awal / Netral	
	Penangkap Logo		
	Closed Captioning	Mati / CC1 / CC2	
	Nirkabel	Hidup / Mati	
	Keluar		
	Keluar		
PILIHAN	Sumber Masukan		VGA1 / VGA2 / Video / HDMI
	Mengunci Sumber		Hidup / Mati

Kontrol Pengguna

Menu Utama	Sub Menu	Pengaturan
	Ketinggian	Hidup / Mati
	Meyembungkan Informasi	Hidup / Mati Pesanan peringatan & Mematikan tidak disembunyikan
	Mengunci Tombol	Hidup / Mati
	Tes Corak	Nihil / Jaring / Corak Putih
	Fungsi IR	Hidup / Mati / Atas / Front
	Warna Latar Belakang	Hitam / Merah / Biru / Hijau / Putih
	Pengaturan Lampu	Umur Lampu 0~ 9999
		Peringatan Lampu Hidup / Mati
		Mode Lampu Pencahayaannya / Eco. / Dynamic / Eco+
		Seting Ulang Lampu Ya / Tidak
		Keluar
	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh	Pengguna1 VGA2 / LAN / Kecemerlangan / Kontras / Sleep Timer
		Pengguna2 VGA2 / LAN / Kecemerlangan / Kontras / Sleep Timer
		Pengguna3 VGA2 / LAN / Kecemerlangan / Kontras / Sleep Timer
	Lanjutan	Menghidupkan Langsung Hidup / Mati
		Mematikan Otomatis (mnt) 0-180 [Satu langkah: 5 menit]
		Pengatur Waktu Tidur (mnt) 0-990 [Satu langkah: 30 menit]
		cepat pemulihan Hidup / Mati
		Mode Daya (bersiap) Aktif / Eco.
	Pengaturan Filter Opsional	Filter Usage Hours Hanya Baca [Rentang 0~9999]
		Optional Filter Installed Ya / Tidak
		Filtru memento Mati / 300 hr / 500 hr / 800 hr / 1000 hr
		Menyaring ulang Ya / Tidak
		Keluar
	Seting Ulang	Ya / Tidak
	Keluar	

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: Kecemerlangan maksimal dari input PC.
- ▶ Bioskop: Mode ini sesuai untuk menonton video.
- ▶ sRGB: Warna akurat yang distandardisasi.
- ▶ Papan Hitam: Mode ini harus dipilih untuk mendapatkan pengaturan warna optimal bila diproyeksikan ke papan tulis (hijau).
- ▶ DICOM SIM.: Mode ini dapat memproyeksikan citra medis monokrom seperti radiografi sinar X, MRI, dll.
- ▶ Pengguna: Menyimpan pengaturan pengguna.
- ▶ 3D: Untuk menikmati pengalaman efek 3D, Anda harus memiliki kacamata 3D. Pastikan PC/perangkat portabel Anda memiliki kartu grafis buffer quad keluaran sinyal 120 Hz dan memasang Pemutar 3D.

Kecemerlangan

Menyesuaikan kecerahan gambar.

- ▶ Tekan ◀ untuk menggelapkan gambar.
- ▶ Tekan tombol ▶ untuk mencerahkan gambar.

Kontras

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

- ▶ Tekan tombol ◀ untuk mengurangi kontras.
- ▶ Tekan tombol ▶ untuk menambah kontras.

Ketajaman

Untuk menyesuaikan ketajaman foto.

- ▶ Tekan tombol ◀ untuk mengurangi ketajaman.
- ▶ Tekan tombol ▶ untuk menambah ketajaman.

Warna

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

- ▶ Tekan tombol ◀ untuk mengurangi jumlah saturasi pada gambar.
- ▶ Tekan tombol ▶ untuk menambah jumlah saturasi pada gambar.

Corak Warna

Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.

- ▶ Tekan tombol ◀ untuk menambah jumlah warna hijau pada gambar.
- ▶ Tekan tombol ▶ untuk menambah jumlah warna merah pada gambar.

Seting Ulang

Pilih “Ya” untuk kembali ke pengaturan awal pabrik untuk “GAMBAR”.

Keluar

Pilih “Keluar” untuk keluar dari menu.

GAMBAR | Lanjutan



Gamma

Pilihan ini memungkinkan Anda 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: untuk pengaturan standar.
- ▶ Papan Hitam: Mode ini harus dipilih untuk mendapatkan pengaturan warna optimal bila diproyeksikan ke papan tulis (hijau).
- ▶ DICOM SIM.: Mode ini dapat memproyeksikan citra medis monokrom seperti radiografi sinar X, MRI, dll.

BrilliantColor™

Item yang dapat diatur ini menggunakan algoritma pemrosesan warna baru dan penyempurnaan untuk memberikan kecerahan yang lebih tinggi sekaligus warna gambar yang nyata dan lebih hidup. Kisarannya mulai dari "1" hingga "10". Jika Anda memilih gambar yang lebih disempurnakan, ubah ke pengaturan maksimum. Untuk gambar yang lebih halus dan alami, ubah ke pengaturan minimum.

Temperatur Warna

Memilih suhu warna dari Hangat, Sedang, dan Dingin.

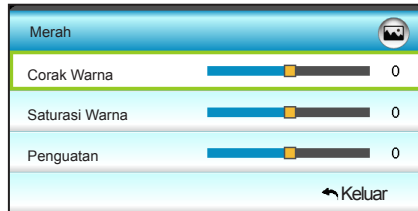
Kontrol Pengguna

Pengaturan Warna

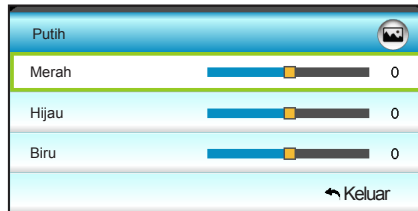
Tekan ► ke menu berikutnya, lalu gunakan ▲, ▼, ◀, atau ▶ untuk memilih item.



- ▶ Merah/Hijau/Biru/Biru Muda/Ungi/Kuning: Gunakan ◀ atau ▶ untuk memilih Corak Warna Warna, Saturasi Warna Warna, dan Penguatan Warna.



- ▶ Putih: Gunakan ◀ atau ▶ untuk memilih warna Merah, Hijau, dan Biru.



- ▶ Seting Ulang: Pilih “ ⚙ Seting Ulang ” untuk mengembalikan pengaturan default pabrik pada penyesuaian warna.

Ruang Warna

Memilih jenis matriks warna yang sesuai dari pilihan berikut:

- ▶ Input Non-HDMI: Otomatis, RGB atau YUV.
- ▶ Masukan HDMI: Otomatis, RGB(0~255), RGB(16~235), atau YUV.

Keluar

Pilih “Keluar” untuk keluar dari menu.

GAMBAR | Lanjutan | Sinyal (RGB)



- ❖ “Sinyal” hanya didukung dalam sinyal Analog VGA (RGB).
- ❖ Jika “Sinyal” otomatis, maka fase dan item frekuensi akan berwarna abu-abu, dan jika “Sinyal” tidak otomatis, maka fase dan item frekuensinya akan ditampilkan untuk pengguna agar dapat disesuaikan secara manual, lalu disimpan dalam pengaturan untuk digunakan pada waktu berikutnya proyektor dimatikan dan dihidupkan kembali.

Otomatis

Memilih sinyal secara otomatis. Jika fungsi ini digunakan, maka Fase dan item frekuensi akan berwarna abu-abu, dan jika Sinyal tidak otomatis, fase dan item frekuensi akan ditampilkan untuk pengguna agar dapat disesuaikan secara manual, lalu disimpan dalam pengaturan untuk digunakan pada waktu berikutnya proyektor dimatikan dan dihidupkan kembali.

Fase

Mensinkronisasikan waktu sinyal tampilan dengan kartu grafis. Apabila gambar menjadi tidak stabil atau berkelip, gunakan fungsi ini untuk mengoreksinya.

Frekuensi

Ubah frekuensi data tampilan untuk mencocokkan frekuensi kartu grafis komputer. Gunakan fungsi ini hanya jika gambar terlihat berkedip secara vertikal.

Posisi Horisontal

- ▶ Tekan tombol ◀ untuk menggeser gambar ke kiri.
- ▶ Tekan tombol ▶ untuk menggeser gambar ke kanan.

Posisi Vertikal

- ▶ Tekan tombol ◀ untuk menggeser gambar ke bawah.
- ▶ Tekan tombol ▶ untuk menggeser gambar ke atas.

Keluar

Pilih “Keluar” untuk keluar dari menu.

TAMPILAN



Format

Gunakan fungsi ini untuk memilih rasio aspek yang diinginkan.

XGA

- ▶ 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.
- ▶ Asal: Format ini menampilkan gambar asli tanpa penskalaan apapun.
- ▶ Otomatis: Secara otomatis memilih format tampilan yang sesuai.

Sumber	480i/p	576i/p	1080i/p	720p
4:3	Skalakan ke 1024 x 768			
16:9	Skalakan ke 1024 x 576			
Asal	Penskalaan tidak akan dilakukan; resolusi tergantung pada sumber masukan, lalu akan ditampilkan.			
Otomatis	<ul style="list-style-type: none">▶ Jika sumber adalah 4:3, maka secara otomatis akan diubah ukurannya menjadi 1024 x 768▶ Jika sumber adalah 16:9, maka secara otomatis akan diubah ukurannya menjadi 1024 x 576▶ Jika sumber adalah 15:9, maka secara otomatis akan diubah ukurannya menjadi 1024 x 614▶ Jika sumber adalah 16:10, maka secara otomatis akan diubah ukurannya menjadi 1024 x 640			

WXGA

- ▶ 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 bagi pengguna yang menggunakan lensa 16x9 eksternal untuk menampilkan rasio aspek 2,35:1 menggunakan resolusi penuh.
- ▶ Asal: Format ini menampilkan gambar asli tanpa penskalaan apapun.
- ▶ Otomatis: Secara otomatis memilih format tampilan yang sesuai.

Info rinci tentang mode LBX:

1. DVD Format Letter-Box tertentu tidak disempurnakan untuk TV 16x9. Bila demikian, gambar tidak akan terlihat dengan semestinya saat ditampilkan dalam mode 16:9. Untuk mengatasinya, gunakan mode 4:3 untuk menonton 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.
2. 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.

Layar 16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4:3	Skalakan ke 960 x 720				
16:9	Skalakan ke 1280 x 720				
LBX	Skalakan ke 1280 x 960, agar dapat menghasilkan gambar 1280 x 720 terpusat yang ditampilkan pada layar.				
Asal	1:1 tengah pemetaan	Pemetaan 1:1 untuk tampilan 1280 x 720		1280 x 720 terpusat	1:1 tengah pemetaan
Otomatis	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Jika format ini dipilih, jenis layar akan secara otomatis diatur ke 16:9 (1280 x 720) ▶ Jika sumber adalah 4:3, maka secara otomatis akan diubah ukurannya menjadi 960 x 720 ▶ Jika sumber adalah 16:9, maka secara otomatis akan diubah ukurannya menjadi 1280 x 720 ▶ Jika sumber adalah 15:9, maka secara otomatis akan diubah ukurannya menjadi 1200 x 720 ▶ Jika sumber adalah 16:10, maka secara otomatis akan diubah ukurannya menjadi 1152 x 720 				

Layar 16:10	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4:3	Skalakan ke 1066 x 800				
16:10	Skalakan ke 1280 x 800				
LBX	Skalakan ke 1280 x 960, agar dapat menghasilkan gambar 1280 x 800 terpusat yang ditampilkan pada layar.				
Asal	1:1 tengah pemetaan	Pemetaan 1:1 untuk tampilan 1280 x 800	1280 x 720 terpusat	1:1 tengah pemetaan	
Otomatis	<ul style="list-style-type: none">▶ Sumber masukan akan disesuaikan dengan area tampilan 1280x800 dan rasio aspek aslinya dipertahankan▶ Jika sumber 4:3, maka ukuran akan diubah secara otomatis ke 1066 x 800▶ Jika sumber 16:9, maka ukuran akan diubah secara otomatis ke 1280 x 720▶ Jika sumber 15:9, maka ukuran akan diubah secara otomatis ke 1280 x 768▶ Jika sumber 16:10, maka ukuran akan diubah secara otomatis ke 1280 x 800				



- ❖ Setiap I/O memiliki pengaturan “Sembunyikan tepi” yang berbeda.
- ❖ “Sembunyikan tepi” dan “Perbesaran” tidak dapat digunakan bersamaan.

Sembunyikan tepi

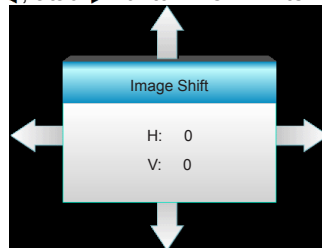
Sembunyikan tepi gambar untuk menghilangkan noise pengkodean video pada tepi sumber video.

Perbesaran

- ▶ Tekan tombol ◀ untuk memperkecil ukuran gambar.
- ▶ Tekan tombol ▶ untuk memperbesar gambar pada layar proyeksi.

Image Shift

Tekan tombol ▶ ke menu berikutnya seperti di bawah ini, lalu gunakan ▲, ▼, ◀, atau ▶ untuk memilih item.



- ▶ H: Tekan tombol ◀▶ untuk menggeser posisi gambar yang diproyeksikan secara horizontal.
- ▶ V: Tekan tombol ▲▼ untuk menggeser posisi gambar yang diproyeksikan secara vertikal.

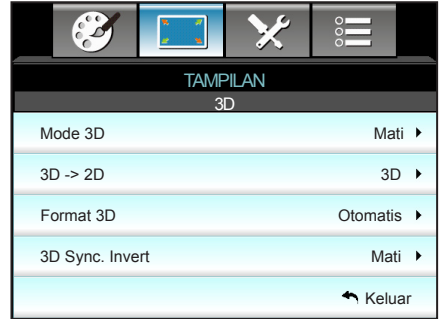
Sudut Vertikal

Tekan tombol ◀ atau ▶ untuk menyesuaikan distorsi gambar secara vertikal dan membuat gambar lebih persegi.

Keluar

Pilih “Keluar” untuk keluar dari menu.

TAMPILAN | 3D



- ❖ Format 3D hanya didukung untuk Waktu 3D pada halaman 69.
- ❖ “Format 3D” hanya didukung pada waktu 3D non-HDMI 1.4a.

Mode 3D

- ▶ Mati: Pilih “Mati” untuk menonaktifkan mode 3D.
- ▶ DLP-Link: Pilih “DLP-Link” agar dapat menggunakan pengaturan yang dioptimalkan untuk Kacamata 3D DLP Link. (lihat halaman 15).
- ▶ VESA 3D: Pilih “VESA 3D” agar dapat menggunakan pengaturan yang dioptimalkan untuk Kacamata 3D VESA. (lihat halaman 15).

3D -> 2D

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

Format 3D

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

3D Sync. Invert

- ▶ Tekan “Hidup” untuk menginversi konten bingkai kiri dan kanan.
- ▶ Tekan “Mati” untuk konten bingkai default.

Keluar

- Pilih “Keluar” untuk keluar dari menu.

PENGATURAN



Bahasa

Pilih menu OSD multibahasa. Tekan tombol ► ke submenu, lalu gunakan tombol ▲, ▼, ◀, atau ► untuk memilih bahasa yang diinginkan. Tekan “Enter” untuk menyelesaikan pilihan.

Bahasa			
English	Nederlands	Čeština	Türkçe
Deutsch	Norsk/Dansk	عربي	فارسی
Français	Polski	繁體中文	Tiếng Việt
Italiano	Русский	简体中文	Română
Español	Suomi	日本語	Bahasa Indonesia
Português	ελληνικά	한국어	
Svenska	Magyar	ไทย	◀ Keluar

Kontrol Pengguna



- ❖ Desktop Belakang dan Plafon Belakang digunakan dengan layar tembus cahaya.



- ❖ “Tipe Layar” hanya untuk WXGA.

Proyeksi



Proyeksi Depan

Ini adalah pilihan default. Gambar diproyeksikan secara langsung di layar.



Desktop Belakang

Bila dipilih, gambar akan ditampilkan secara berlawanan.



Plafon Depan

Bila dipilih, gambar akan ditampilkan secara terbalik atas-bawah.



Plafon Belakang

Bila dipilih, gambar akan ditampilkan dalam posisi terbalik

Lokasi Menu

Pilih lokasi menu di layar tampilan.

Tipe Layar

Pilih jenis layar dari 16:10 atau 16:9.

Tanda Pengenal ProyektorD

Definisi ID dapat diatur melalui menu (kisaran 0-99) dan memungkinkan pengguna mengontrol satu proyektor dengan RS232.

Keluar

Pilih “Keluar” untuk keluar dari menu.

PENGATURAN | Pengaturan Audio



- ❖ Fungsi “Mati” akan mempengaruhi volume suara speaker internal dan eksternal.

Pengeras Suara Internal

Pilih “Hidup” atau “Mati” untuk mengaktifkan atau menonaktifkan speaker internal.

Mati

- ▶ Pilih “Hidup” untuk menonaktifkan suara.
- ▶ Pilih “Mati” untuk mengaktifkan suara.

Suara

- ▶ Tekan ◀ untuk mengurangi suara.
- ▶ Tekan ▶ untuk memperbesar suara.

Masukan Audio

Pengaturan audio awal terdapat pada panel belakang proyektor. Gunakan pilihan ini untuk menetapkan ulang salah satu Masukan Audio (1 atau 2) untuk sumber gambar saat ini. Setiap masukan Audio dapat ditetapkan ke lebih dari satu sumber video.

- ▶ Awal.
- ▶ Audio 1: VGA 1 dan VGA 2.
- ▶ Audio 2: Video.

Audio Out(Standby)

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

Keluar

Pilih “Keluar” untuk keluar dari menu.

PENGATURAN | Keamanan

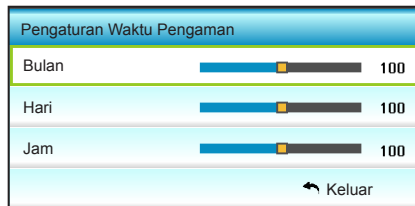


Keamanan

- ▶ Hidup: Pilih “Hidup” untuk menggunakan verifikasi keamanan saat menghidupkan proyektor.
- ▶ Mati: Pilih “Mati” agar dapat menghidupkan proyektor tanpa verifikasi password.

Pengaturan Waktu Pengaman

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





- ❖ Nilai default kode akses adalah "1234" (pertama kali).



Ganti Password

- ▶ Pertama kali:
 1. Tekan tombol "Enter" untuk mengatur password.
 2. Sandi harus berisi 4 digit.
 3. Gunakan tombol angka pada pengendali jarak jauh atau keypad angka di layar untuk memasukkan password baru, lalu tekan tombol "Enter" untuk mengkonfirmasi password Anda.
- ▶ Ganti Password:

(Jika remote tidak memiliki keypad angka, gunakan tombol panah atas/bawah untuk mengubah digit sandi, lalu tekan enter untuk mengkonfirmasi)

 1. Tekan "Enter" untuk memasukkan sandi lama.
 2. Gunakan tombol angka atau keypad angka di layar untuk memasukkan password saat ini, lalu tekan "Enter" untuk mengkonfirmasi.
 3. Masukkan sandi baru (panjang 4 digit) menggunakan tombol angka pada remote, lalu tekan "Enter" untuk mengkonfirmasi.
 4. Masukkan kembali sandi baru, lalu tekan "Enter" untuk mengkonfirmasi.
- ▶ Jika salah memasukkan sandi sebanyak 3 kali, proyektor akan mati secara otomatis.
- ▶ Jika Anda lupa sandi, hubungi cabang setempat untuk mendapatkan dukungan.

PENGATURAN | Jaringan | LAN Settings

PENGATURAN	
Jaringan: LAN Settings	
Status Jaringan	Connected
MAC Address	[00:00:00:00:00:00]
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 ▶
↩ Keluar	

Status Jaringan

Menampilkan status koneksi jaringan (hanya baca).

MAC Address

Menampilkan alamat MAC (hanya baca).

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.

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.

Keluar

Pilih “Keluar” untuk keluar dari menu.

Cara menggunakan browser web untuk mengontrol proyektor



- ❖ Nama pengguna dan password awal adalah “admin”.

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

Membuat koneksi langsung dari komputer ke proyektor*

Langkah 1: Atur pilihan DHCP ke “Mati” pada proyektor.

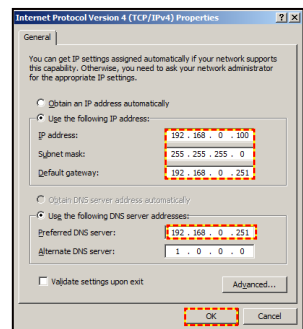
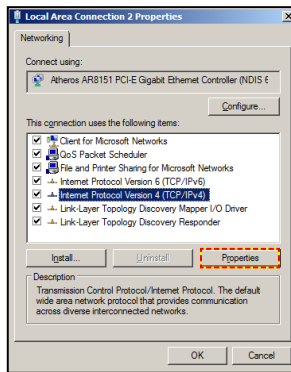
Langkah 2: Konfigurasi Alamat IP, Subnet Mask, Pintu Gerbang, dan DNS pada proyektor (**Jaringan: LAN Settings**).

Alamat IP	192.168.0.100	▶
Subnet Mask	255.255.255.0	▶
Pintu Gerbang	192.168.0.254	▶
DNS	192.168.0.51	▶



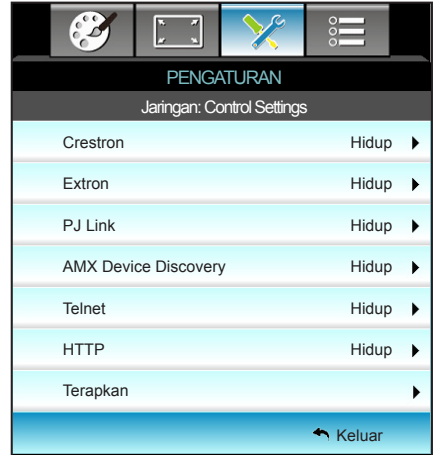
- ❖ *Langkah pada bagian ini didasarkan pada sistem operasi Windows7.

Langkah 3: Buka halaman Pusat Jaringan dan Berbagi pada PC, lalu tetapkan parameter jaringan yang sama pada PC seperti yang ditetapkan pada proyektor. Klik **OK** untuk menyimpan parameter.



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

PENGATURAN | Jaringan | Control Settings



Crestron

Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 41794). Untuk informasi lebih lanjut, kunjungi <http://www.crestron.com> & 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: 1023).

Telnet

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

HTTP

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

Terapkan

Tekan ▶, lalu pilih “Ya” untuk menerapkan pilihan.

Keluar

Pilih “Keluar” untuk keluar dari menu.

PENGATURAN | Lanjutan



- ❖ Agar pengambilan gambar logo berhasil, pastikan gambar di layar tidak melampaui resolusi asli proyektor. (1080p: 1920 x 1080).

Logo

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

- ▶ Awal: Layar pengaktifan default.
- ▶ Netral: Logo tidak ditampilkan pada layar pengaktifan.

Penangkap Logo

Tekan ▶ untuk menangkap gambar yang sedang ditampilkan di layar.

Closed Captioning

Closed Captioning adalah versi teks dari suara program atau informasi lainnya yang ditampilkan di layar. Jika sinyal masukan berisi closed caption, Anda dapat menghidupkan fitur tersebut dan menonton saluran. Tekan ◀ atau ▶ untuk memilih Mati, CCI, atau CC2.

Nirkabel

Pilih “Hidup” atau “Mati” untuk mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi nirkabel.

Keluar

Pilih “Keluar” untuk keluar dari menu.

PILIHAN



Sumber Masukan

Gunakan pilihan ini untuk mengaktifkan/menonaktifkan sumber input. Tekan ► untuk membuka submenu, lalu pilih sumber yang diperlukan. Tekan "Enter" untuk menyelesaikan pilihan. Proyektor hanya akan mencari input yang diaktifkan.

Mengunci Sumber

- ▶ Hidup: Proyektor hanya akan mencari sambungan masukan saat ini.
- ▶ Mati: Proyektor akan mencari sinyal lainnya jika sinyal input saat ini hilang.

Ketinggian

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

Meyembungkan Informasi

- ▶ Hidup: Pilih "Hidup" untuk menyembunyikan pesan info.
- ▶ Mati: Pilih "Mati" untuk menampilkan pesan "pencarian".

Mengunci Tombol

Bila fungsi kunci tombol dalam kondisi "Hidup", maka Keypad akan terkunci, namun proyektor dapat dioperasikan melalui remote control. Dengan memilih "Mati", Anda dapat menggunakan kembali Keypad.

Tes Corak

Tampilkan pola uji. Terdapat Jaring, Corak Putih, dan Nihil.



- ❖ “Front” dan “Atas” tidak dapat dipilih dalam mode siaga.
- ❖ Mode IR akan dialihkan ke mode “NVIDIA 3D Vision” setelah diterapkan dan diverifikasi oleh NVIDIA.

Fungsi IR

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

PILIHAN



Warna Latar Belakang

Gunakan fitur ini untuk menampilkan layar “Hitam”, “Merah”, “Biru”, “Hijau” atau “Putih”, bila tidak ada sinyal.

Seting Ulang

Pilih “Ya” untuk mengembalikan parameter tampilan pada semua menu ke pengaturan default pabrik.

Keluar

Pilih “Keluar” untuk keluar dari menu.

PILIHAN | Pengaturan Lampu



- ❖ Bila suhu lingkungan operasional lebih dari 40°C, maka proyektor akan beralih ke Eco secara otomatis.
- ❖ "Mode Lampu" dapat diatur secara independen untuk 2D dan 3D.
- ❖ Daya mode lampu dinamis dapat disesuaikan secara dinamis dari 100% ke 30%.

Umur Lampu

Menampilkan waktu proyeksi.

Peringatan Lampu

Pilih fungsi ini untuk menampilkan atau menyembunyikan pesan peringatan saat pesan mengganti lampu ditampilkan.

Pesan akan ditampilkan 30 jam sebelum Anda disarankan untuk mengganti lampu.

Mode Lampu

- ▶ Pencahayaannya: Pilih "Pencahayaannya" untuk menambah 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 akan didasarkan pada tingkat kecerahan konten dan menyesuaikan penggunaan daya lampu secara dinamis antara 100% dan 30%. Masa pakai lampu akan diperpanjang.
- ▶ Eco+: Bila mode Eco+ diaktifkan, maka tingkat kecemerlangan konten terdeteksi secara otomatis untuk mengurangi penggunaan daya lampu secara signifikan (hingga 70%) selama periode tidak aktif.

Seting Ulang Lampu

Penghitung umur lampu akan diatur ulang setelah lampu diganti.

Kontrol Pengguna

Keluar

Pilih “Keluar” untuk keluar dari menu.

Kondisi Lampu dalam mode dan fungsi yang berbeda:

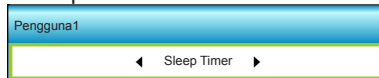
Mode Kecemerlangan	Pencahayaan	Eco.	Dynamic
Corak Putih	100%	80%	100%
Kisaran peredupan	N/A	N/A	100%~30%
Corak Hitam	100%	80%	30% (Peredupan ekstra)
Nonaktifkan Suara AV	30% (Peredupan ekstra)	30% (Peredupan ekstra)	30% (Peredupan ekstra)
cepat pemulihan	30% (Peredupan ekstra)	30% (Peredupan ekstra)	30% (Peredupan ekstra)

PILIHAN | Pengaturan Pengendali Jarak Jauh



Pengguna1

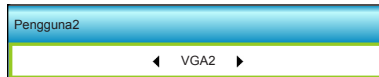
Nilai awal adalah Sleep Timer.



Tekan ▶ ke menu berikutnya, lalu gunakan ◀, ▶ untuk memilih item “VGA2”, “LAN”, “Kecemerlangan”, “Kontras”, atau “Sleep Timer”.

Pengguna2

Nilai awal adalah VGA2.



Tekan ▶ ke menu berikutnya, lalu gunakan ◀, ▶ untuk memilih item “VGA2”, “LAN”, “Kecemerlangan”, “Kontras”, atau “Sleep Timer”.

Pengguna3

Nilai awal adalah LAN.




Tekan ▶ ke menu berikutnya, lalu gunakan ◀, ▶ untuk memilih item “VGA2”, “LAN”, “Kecemerlangan”, “Kontras”, atau “Sleep Timer”.

PILIHAN | Lanjutan



Menghidupkan Langsung

Pilih “Hidup” untuk mengaktifkan mode Hidup Langsung. Proyektor akan secara otomatis hidup bila terdapat sumber AC, tanpa menekan tombol “” di Keypad atau 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)

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).

cepat pemulihan

- ▶ Hidup: Jika proyektor dimatikan secara tidak sengaja, fitur ini memungkinkan proyektor dapat dihidupkan dengan cepat, jika dipilih dalam periode 100 detik.
- ▶ Mati: Kipas akan mulai mendinginkan sistem setelah 10 detik setelah pengguna mematikan proyektor.

Mode Daya (bersiap)

- ▶ Eco.: Pilih “Eco.” untuk menghemat daya lebih lanjut < 0,5W.
- ▶ Aktif: Tanpa mengaktifkan Pengaktifan Sinyal, pilih “Aktif” untuk mengembalikan jaringan ke siaga, port VGA out akan diaktifkan dan pemakaian daya akan kurang dari 6,0 W.

Keluar

Pilih “Keluar” untuk keluar dari menu.



- ❖ Nilai pengatur timer tidur akan di-reset ke nol setelah proyektor mati.
- ❖ Proyektor akan mati secara otomatis setelah hitung mundur selesai. Pengaturan default adalah 20 menit.

PILIHAN | Pengaturan Filter Opsional



- ❖ "Filter Usage Hours / Filtru memento / Menyaring ulang" hanya akan ditampilkan saat "Optional Filter Installed" adalah "Ya".

Filter Usage Hours

Menampilkan waktu filter.

Optional Filter Installed

- ▶ Ya: Menampilkan pesan peringatan setelah 500 jam penggunaan.
- ▶ Tidak: Nonaktifkan pesan peringatan.

Filtru memento

Pilih fungsi ini untuk menampilkan atau menyembunyikan pesan peringatan saat pesan penggantian filter ditampilkan. (Pengaturan default pabrik: 500 jam)

Menyaring ulang

Penghitung filter debu akan diatur ulang setelah filter debu diganti atau dibersihkan.

Keluar

Pilih "Keluar" untuk keluar dari menu.

Mengatasi Masalah

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

Masalah Gambar

Gambar tidak terlihat di layar

- ▶ Pastikan semua kabel dan sambungan daya telah disambungkan dengan benar dan aman seperti yang dijelaskan pada bagian “Pemasangan”.
- ▶ Pastikan semua pin konektor tidak bengkok atau rusak.
- ▶ Periksa apakah lampu proyektor telah terpasang dengan benar. Lihat bagian “Mengganti Lampu”.
- ▶ Pastikan Anda telah melepaskan tutup lensa dan proyektor dalam keadaan hidup.
- ▶ Pastikan fitur “AV Mute” tidak diaktifkan.

Gambar tidak fokus

- ▶ Pastikan Penutup lensa telah dibuka.
- ▶ Sesuaikan Cincin Fokus di lensa proyektor.
- ▶ Pastikan layar proyeksi berada di antara jarak yang diperlukan dari proyektor. (Lihat halaman 20-21)

Gambar akan dibentangkan 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.
- ▶ Jika gambar masih dibentangkan, Anda juga harus menyesuaikan rasio aspek dengan mengikuti langkah-langkah di bawah ini:
- ▶ Konfigurasi format tampilan ke jenis rasio aspek 16:9 (lebar) di pemutar DVD.

❓ Gambar terlalu besar atau terlalu besar.

- ▶ Sesuaikan tuas zoom di bagian atas proyektor.
- ▶ Pindahkan proyektor lebih dekat atau lebih jauh dari layar.
- ▶ Tekan “Menu” pada panel proyektor, pindah ke “TAMPILAN->Format”. Coba pengaturan lain.

❓ Gambar memiliki sisi miring:

- ▶ Jika memungkinkan, ubah posisi proyektor sehingga berada di tengah layar dan di bawah layar.
- ▶ Gunakan “TAMPILAN-->Sudut Vertikal” dari OSD untuk membuat penyesuaian.

❓ Gambar ditampilkan terbalik

- ▶ Pilih “PENGATURAN-->Proyeksi” dari OSD, lalu atur arah proyeksi.

❓ Gambar berbayang

- ▶ Tekan tombol “Format 3D”, lalu alihkan ke “Mati” untuk menghindari gambar 2D normal menjadi berbayang.

❓ Dua gambar, format berdampingan

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

❓ Gambar tidak ditampilkan dalam 3D

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

Masalah Lainnya

Proyektor berhenti merespons semua kontrol

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

Lampu terbakar atau timbul suara ledakan






- ▶ 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 pada bagian “Mengganti Lampu”.

Masalah Remote Control



Jika remote control tidak berfungsi

- ▶ Pastikan sudut pengoperasian remote control berada dalam kisaran $\pm 15^\circ$ secara horizontal dan vertikal dari salah satu unit penerima IR di proyektor.
- ▶ Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan proyektor. Pindahkan dengan jarak 6 m (20 kaki) dari proyektor.
- ▶ Pastikan baterai telah dimasukkan dengan benar.
- ▶ Ganti baterai jika habis.

Pesan Lampu LED

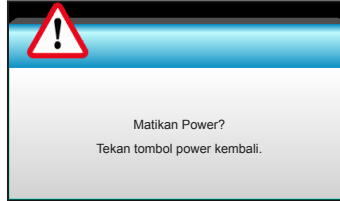
Pesan	 ○	 ○	 ○
	LED Daya (Merah/Hijau/Biru)	LED Suhu (Merah)	LED Lampu (Merah)
Status Siaga (Kabel daya input)	Merah	○	○
Daya hidup (Pemanasan)	Berkedip Hijau/Biru	○	○
Cahaya lampu	Hijau/Biru	○	○
Daya mati (Pendinginan)	Berkedip Hijau/Biru. Merah (kipas pendingin mati)	○	○
cepat pemulihan (100 detik)	Berkedip Hijau/Biru	○	○
Kesalahan (Temp. terlalu tinggi)	Berkedip Merah		○
Kesalahan (Kegagalan kipas)	Berkedip Merah	Berkedip	
Kesalahan (Kegagalan lampu)	Berkedip Merah		



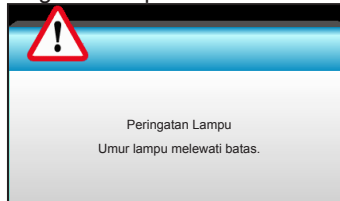
- ❖ Lampu stabil ⇨ 
- Tanpa lampu ⇨ 

Pesan di Layar

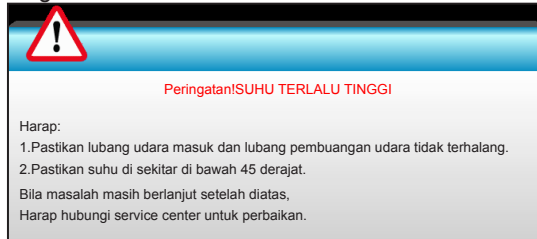
❖ Mati:



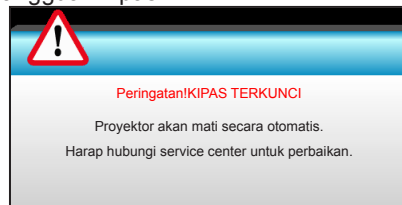
❖ Peringatan lampu:



❖ Peringatan suhu:



❖ Gangguan kipas:

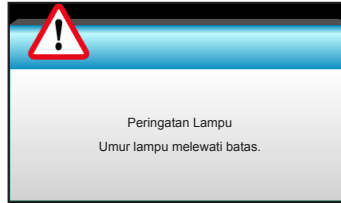


❖ Di luar kisaran tampilan:



Mengganti Lampu

Proyektor mendeteksi masa pakai lampu secara otomatis. Bila masa pakai lampu akan segera berakhir, Anda akan menerima pesan peringatan.



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



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



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

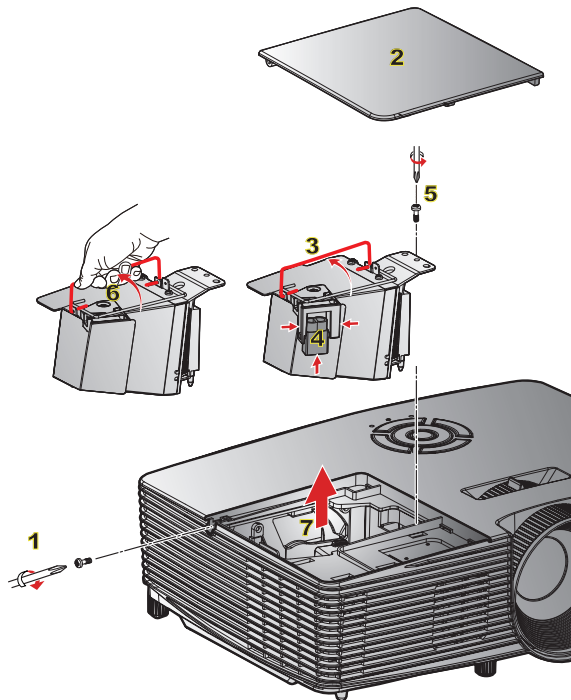


Peringatan: Untuk mengurangi risiko cedera fisik, jangan jatuhkan modul lampu atau jangan sentuh bohlam lampu. Bohlam lampu dapat pecah dan mengakibatkan cedera jika terjatuh.

Lampiran

NOTE

- ❖ Baut pada penutup lampu dan lampu tidak dapat dilepas.
- ❖ Proyektor tidak dapat dihidupkan jika penutup lampu tidak dipasang kembali ke proyektor.
- ❖ Jangan sentuh bidang kaca pada lampu. Tangan yang berminyak dapat menyebabkan lampu pecah. Gunakan kain kering untuk membersihkan modul lampu jika bidang kaca tersentuh secara tidak disengaja.



Prosedur Penggantian Lampu:

1. Matikan daya proyektor dengan menekan tombol “**U**” pada pengendali jarak jauh atau pada Keypad proyektor.
2. Biarkan proyektor dingin minimal selama 30 menit.
3. Lepas kabel daya.
4. Lepas satu baut pada penutup. **1**
5. Dorong ke atas, lalu lepaskan penutup. **2**
6. Angkat pegangan lampu. **3**
7. Tekan kedua sisi, angkat, lalu lepas kabel lampu. **4**
8. Lepas satu baut pada modul lampu. **5**
9. Angkat pegangan lampu **6**, lalu lepas modul lampu secara perlahan dan hati-hati. **7**

Untuk mengganti modul lampu, lakukan langkah-langkah sebelumnya dengan urutan terbalik.

10. Hidupkan proyektor, lalu reset timer lampu.

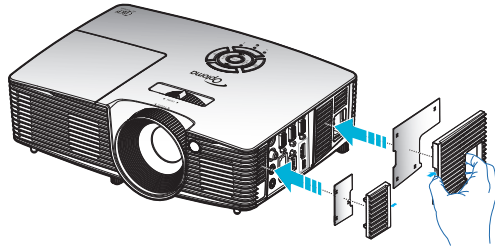
Seting Ulang Lampu: (i) Tekan “Menu” → (ii) Pilih “PILIHAN” → (iii) Pilih “Pengaturan Lampu” → (iv) Pilih “Seting Ulang Lampu” → (v) Pilih “Ya”.

Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu



- ❖ Penyaring debu hanya diperlukan/ disediakan di wilayah tertentu yang sangat berdebu.


Memasang Penyaring Debu

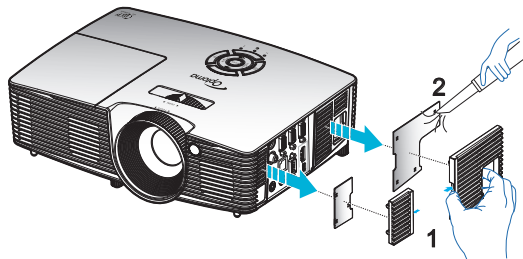


Membersihkan Penyaring Debu

Sebaiknya bersihkan penyaring debu tiga kali sebulan, bersihkan lebih sering jika proyektor digunakan di lingkungan berdebu.

Prosedur:

1. Matikan daya proyektor dengan menekan tombol “” pada pengendali jarak jauh atau pada Keypad proyektor.
2. Lepas kabel daya.
3. Keluarkan penyaring debu secara perlahan dan hati-hati.
4. Bersihkan atau ganti penyaring debu.
5. Untuk memasang kembali penyaring debu, lakukan langkah sebelumnya dengan urutan terbalik.



Mode Kompatibilitas

Kompatibilitas dengan HDMI

Digital		
Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci:
720 x 400 @ 70Hz	XGA/WXGA	Waktu asli:
640 x 480 @ 60Hz	1440 x 900 @ 60Hz	XGA: 1024 x 768 @ 60Hz
640 x 480 @ 67Hz	1024 x 768 @ 120Hz	WXGA: 1280 x 800 @ 60Hz;
640 x 480 @ 72Hz	1280 x 800 @ 60Hz	1280 x 720 @ 60Hz
640 x 480 @ 75Hz	1280 x 1024 @ 60Hz	1080P: 1920 x 1080 @ 60Hz
800 x 600 @ 56Hz	1680 x 1050 @ 60Hz	
800 x 600 @ 60Hz	1280 x 720 @ 60Hz	
800 x 600 @ 72Hz	1280 x 720 @ 120Hz	
800 x 600 @ 75Hz	1600 x 1200 @ 60Hz	
832 x 624 @ 75Hz		
1024 x 768 @ 60Hz		
1024 x 768 @ 70Hz		
1024 x 768 @ 75Hz		
1280 x 1024 @ 75Hz		
1152 x 870 @ 75Hz		
Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci:	
640 x 480p @ 60Hz	720 x 480p @ 60Hz	
720 x 480p @ 60Hz	1280 x 720p @ 60Hz	
1280 x 720p @ 60Hz	1366 x 768 @ 60Hz	
1920 x 1080i @ 60Hz	1920 x 1080i @ 50Hz	
720(1440) x 480i @ 60Hz	1920 x 1080p @ 60Hz	
1920 x 1080p @ 60Hz		
720 x 576p @ 50Hz		
1280 x 720p @ 50Hz		
1920 x 1080i @ 50Hz		
720(1440) x 576i @ 50Hz		
1920 x 1080p @ 50Hz		
1920 x 1080p @ 24Hz		
1920 x 1080p @ 30Hz		

Kompatibilitas Video Input 3D

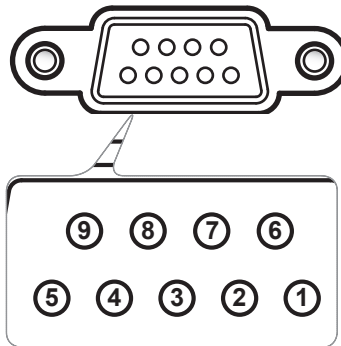
Resolusi input	Waktu Input		
HDMI 1.4b 3D Masukan	1280 x 720p @ 50Hz	Top and Bottom	
	1280 x 720p @ 60Hz	Top and Bottom	
	1280 x 720p @ 50Hz	Paket bingkai	
	1280 x 720p @ 60Hz	Paket bingkai	
	1920 x 1080i @ 50 Hz	Berdampingan (Separuh)	
	1920 x 1080i @ 60 Hz	Berdampingan (Separuh)	
	1920 x 1080p @ 24 Hz	Atas dan Bawah	
	1920 x 1080p @ 24 Hz	Paket bingkai	
HDMI 1.4b 3D Konten	1920 x 1080i @ 50Hz	Berdampingan (Separuh)	Sewaktu Format 3D pada "SBS"
	1920 x 1080i @ 60Hz		
	1280 x 720p @ 50Hz		
	1280 x 720p @ 60Hz		
	800 x 600 @ 60Hz		
	1024 x 768 @ 60Hz		
	1280 x 800 @ 60Hz		
	1920 x 1080i @ 50Hz	Top and Bottom	Sewaktu Format 3D pada "Top and Bottom"
	1920 x 1080i @ 60Hz		
	1280 x 720p @ 50Hz		
	1280 x 720p @ 60Hz		
	800 x 600 @ 60Hz		
	1024 x 768 @ 60Hz		
	1280 x 800 @ 60Hz		
480i	HQFS	Sewaktu Format 3D pada "Frame Sequential"	

Daftar Fungsi Perintah dan Protokol RS232

Penetapan Pin RS232



❖ Bungkus RS232 diardekan.



No. Pin	Spesifikasi (dari samping proyektor)
1	N/A
2	RXD
3	TXD
4	N/A
5	GND
6	N/A
7	N/A
8	N/A
9	N/A

Daftar Fungsi Protokol RS232



1. Terdapat <CR> setelah semua perintah ASCII.
2. 0D adalah kode HEX untuk <CR> dalam kode ASCII.

Kecepatan Transfer: 9600

Bit Data: 8

Paritas: Nihil

Bit Stop: 1

Kontrol Alur: Nihil

UART16550 FIFO: Nonaktif

Projector Return (Berhasil): P

Projector Return (Gagal): F

XX=01-99, ID proyektor,

XX=00 untuk semua proyektor

SEND to projector

232 ASCH Code	HEX Code	Function	Description
~XX00 1	7E 30 30 30 20 31 0D	Power ON	
~XX00 0	7E 30 30 30 20 30 0D	Power OFF	(0/2 for backward compatible)
~XX00 1 ~nnnn	7E 30 30 30 20 31 20 a 0D	Power ON with Password	~nnnn = ~0000 (a=7E 30 30 30 30) ~9999 (a=7E 39 39 39 39)
~XX01 1	7E 30 30 30 31 20 31 0D	Resync	
~XX02 1	7E 30 30 30 32 20 31 0D	AV Mute	On
~XX02 0	7E 30 30 30 32 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX03 1	7E 30 30 30 33 20 31 0D	Mute	On
~XX03 0	7E 30 30 30 33 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX04 1	7E 30 30 30 34 20 31 0D	Freeze	
~XX04 0	7E 30 30 30 34 20 30 0D	Unfreeze	(0/2 for backward compatible)
~XX05 1	7E 30 30 30 35 20 31 0D	Zoom Plus	
~XX06 1	7E 30 30 30 36 20 31 0D	Zoom Minus	
~XX12 1	7E 30 30 31 32 20 31 0D	Direct Source Commands	HDMI
~XX12 5	7E 30 30 31 32 20 35 0D		VGA1
~XX12 6	7E 30 30 31 32 20 36 0D		VGA 2
~XX12 8	7E 30 30 31 32 20 38 0D		VGA1 Component
~XX12 10	7E 30 30 31 32 20 31 30 0D		Video
~XX12 13	7E 30 30 31 32 20 31 33 0D		VGA 2 Component
~XX20 1	7E 30 30 32 30 20 31 0D	Display Mode	Presentation
~XX20 2	7E 30 30 32 30 20 32 0D		Bright
~XX20 3	7E 30 30 32 30 20 33 0D		Movie
~XX20 4	7E 30 30 32 30 20 34 0D		sRGB
~XX20 5	7E 30 30 32 30 20 35 0D		User
~XX20 7	7E 30 30 32 30 20 37 0D		Blackboard
~XX20 9	7E 30 30 32 30 20 39 0D		3D
~XX20 13	7E 30 30 32 30 21 33 0D		DICOM SIM.
~XX21 n	7E 30 30 32 31 20 a 0D	Brightness	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX22 n	7E 30 30 32 32 20 a 0D	Contrast	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX23 n	7E 30 30 32 33 20 a 0D	Sharpness	n = 1 (a=31) ~ 15 (a=31 35)
~XX24 n	7E 30 30 32 34 20 a 0D	Color Settings/White	Red n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX25 n	7E 30 30 32 35 20 a 0D		Green n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX26 n	7E 30 30 32 36 20 a 0D		Blue n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX33 1	7E 30 30 33 33 20 31 0D		Reset
~XX34 n	7E 30 30 33 34 20 a 0D	BrilliantColor™	n = 1 (a=30) ~ 10 (a=31 30)
~XX35 1	7E 30 30 33 35 20 31 0D	Gamma	Film
~XX35 2	7E 30 30 33 35 20 32 0D		Video
~XX35 3	7E 30 30 33 35 20 33 0D		Graphics
~XX35 4	7E 30 30 33 35 20 34 0D		Standard
~XX36 1	7E 30 30 33 36 20 31 0D	Color Temp.	Warm
~XX36 2	7E 30 30 33 36 20 32 0D		Medium
~XX36 3	7E 30 30 33 36 20 33 0D		Cold
~XX37 1	7E 30 30 33 37 20 31 0D	Color Space	Auto
~XX37 2	7E 30 30 33 37 20 32 0D		RGB:RGB(0-255)
~XX37 3	7E 30 30 33 37 20 33 0D		YUV
~XX37 4	7E 30 30 33 37 20 34 0D		RGB(16-235)
~XX73 n	7E 30 30 37 33 20 a 0D	Signal	Frequency n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By signal
~XX91 n	7E 30 30 39 31 20 a 0D	Automatic	n = 0 disable; n = 1 enable
~XX74 n	7E 30 30 37 34 20 a 0D	Phase	n = 0 (a=30) ~ 31 (a=33 31) By signal
~XX75 n	7E 30 30 37 35 20 a 0D	H. Position	n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By timing
~XX76 n	7E 30 30 37 36 20 a 0D	V. Position	n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By timing
~XX45 n	7E 30 30 34 34 20 a 0D	Color (Saturation)	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX44 n	7E 30 30 34 35 20 a 0D	Tint	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)

Lampiran

-XX60 1	7E 30 30 36 30 20 31 0D	Format	4:3
-XX60 2	7E 30 30 36 30 20 32 0D		16:9
-XX60 3	7E 30 30 36 30 20 33 0D		16:10(WXGA)
-XX60 5	7E 30 30 36 30 20 35 0D		LBX(WXGA)
-XX60 6	7E 30 30 36 30 20 36 0D		Native
-XX60 7	7E 30 30 36 30 20 37 0D		Auto
-XX61 n	7E 30 30 36 31 20 a 0D	Edge mask	n = 0 (a=30) ~ 10 (a=31 30)
-XX62 n	7E 30 30 36 32 20 a 0D	Zoom	n = -5 (a=2D 35) ~ 25 (a=32 35)
-XX63 n	7E 30 30 36 33 20 a 0D	H Image Shift	n = -100 (a=2D 31 30 30) ~ 100 (a=31 30 30)
-XX64 n	7E 30 30 36 34 20 a 0D	V Image Shift	n = -100 (a=2D 31 30 30) ~ 100 (a=31 30 30)
-XX66 n	7E 30 30 36 36 20 a 0D	V Keystone	n = -40 (a=2D 34 30) ~ 40 (a=34 30)
-XX230 0	7E 30 30 32 33 30 20 30 0D	3D Mode	OFF
-XX230 1	7E 30 30 32 33 30 20 31 0D	3D Mode	DLP-Link
-XX230 3	7E 30 30 32 33 30 20 31 0D	3D Mode	VESA 3D
-XX400 0	7E 30 30 34 30 20 30 0D	3D->2D	3D
-XX400 1	7E 30 30 34 30 20 31 0D		L
-XX400 2	7E 30 30 34 30 20 32 0D		R
-XX405 0	7E 30 30 34 30 35 20 30 0D	3D Format	Auto
-XX405 1	7E 30 30 34 30 35 20 31 0D		SBS
-XX405 2	7E 30 30 34 30 35 20 32 0D		Top and Bottom
-XX405 3	7E 30 30 34 30 35 20 33 0D		Frame sequential
-XX231 0	7E 30 30 32 33 31 20 30 0D	3D Sync Invert	On
-XX231 1	7E 30 30 32 33 31 20 31 0D	3D Sync Invert	Off
-XX70 1	7E 30 30 37 30 20 31 0D	Language	English
-XX70 2	7E 30 30 37 30 20 32 0D		German
-XX70 3	7E 30 30 37 30 20 33 0D		French
-XX70 4	7E 30 30 37 30 20 34 0D		Italian
-XX70 5	7E 30 30 37 30 20 35 0D		Spanish
-XX70 6	7E 30 30 37 30 20 36 0D		Portuguese
-XX70 7	7E 30 30 37 30 20 37 0D		Polish
-XX70 8	7E 30 30 37 30 20 38 0D		Dutch
-XX70 9	7E 30 30 37 30 20 39 0D		Swedish
-XX70 10	7E 30 30 37 30 20 31 30 0D		Norwegian/Danish
-XX70 11	7E 30 30 37 30 20 31 31 0D		Finnish
-XX70 12	7E 30 30 37 30 20 31 32 0D		Greek
-XX70 13	7E 30 30 37 30 20 31 33 0D		Traditional Chinese
-XX70 14	7E 30 30 37 30 20 31 34 0D		Simplified Chinese
-XX70 15	7E 30 30 37 30 20 31 35 0D		Japanese
-XX70 16	7E 30 30 37 30 20 31 36 0D		Korean
-XX70 17	7E 30 30 37 30 20 31 37 0D		Russian
-XX70 18	7E 30 30 37 30 20 31 38 0D		Hungarian
-XX70 19	7E 30 30 37 30 20 31 39 0D		Czechoslovak
-XX70 20	7E 30 30 37 30 20 32 30 0D		Arabic
-XX70 21	7E 30 30 37 30 20 32 31 0D		Thai
-XX70 22	7E 30 30 37 30 20 32 32 0D		Turkish
-XX70 23	7E 30 30 37 30 20 32 33 0D		Farsi
-XX70 25	7E 30 30 37 30 20 32 33 0D		Vietnamese
-XX70 26	7E 30 30 37 30 20 32 33 0D		Indonesian
-XX70 27	7E 30 30 37 30 20 32 33 0D		Romanian
-XX71 1	7E 30 30 37 31 20 31 0D	Projection	Front-Desktop
-XX71 2	7E 30 30 37 31 20 32 0D		Rear-Desktop
-XX71 3	7E 30 30 37 31 20 33 0D		Front-Ceiling
-XX71 4	7E 30 30 37 31 20 34 0D		Rear-Ceiling
-XX72 1	7E 30 30 37 32 20 31 0D	Menu Location	Top Left
-XX72 2	7E 30 30 37 32 20 32 0D		Top Right
-XX72 3	7E 30 30 37 32 20 33 0D		Centre
-XX72 4	7E 30 30 37 32 20 34 0D		Bottom Left
-XX72 5	7E 30 30 37 32 20 35 0D		Bottom Right
(WXGA only)			
-XX90 1	7E 30 30 39 31 20 31 0D	Screen Type	16:10
-XX90 0	7E 30 30 39 31 20 30 0D		16:9
-XX77 n	7E 30 30 37 37 20 aabbcc 0D	Security	Security Timer Month/Day/Hour n = mm/dd/hh mm= 00 (aa=30 30) ~ 12 (aa=31 32) dd = 00 (bb=30 30) ~ 30 (bb=33 30) hh= 00 (cc=30 30) ~ 24 (cc=32 34)
-XX78 1	7E 30 30 37 38 20 31 0D		Security Settings
-XX78 0 ~nmm	7E 30 30 37 38 20 32 a 0D		Enable Disable(0/2 for backward compatible) -nmm = -0000 (a=7E 30 30 30 30) ~9999 (a=7E 39 39 39 39)
-XX79 n	7E 30 30 37 39 20 a 0D	Projector ID	n = 00 (a=30 30) ~ 99 (a=39 39)
-XX80 1	7E 30 30 38 30 20 31 0D	Mute	On
-XX80 0	7E 30 30 38 30 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
-XX310 0	7E 30 33 31 30 20 30 0D	Internal Speaker	Off
-XX310 1	7E 30 33 31 30 20 31 0D		On
-XX81 n	7E 30 30 38 31 20 a 0D	Volume (Audio)	n = 0 (a=30) ~ 10 (a=31 30)
-XX82 1	7E 30 30 38 32 20 31 0D	Logo	Default
-XX82 3	7E 30 30 38 32 20 33 0D		Neutral

Lampiran

-XX88 0	7E 30 30 38 28 20 30 0D	Closed Captioning	Off
-XX88 1	7E 30 30 38 28 20 31 0D		cc1
-XX88 2	7E 30 30 38 28 20 32 0D		cc2
-XX89 0	7E 30 30 38 39 20 30 0D	Audio Input	Default
-XX89 1	7E 30 30 38 39 20 31 0D		Audio1
-XX89 3	7E 30 30 38 39 20 33 0D		Audio2(SVGA2, SVGA3, XGA1, XGA2, WXGA)
-XX454 0	7E 30 30 34 35 34 20 30 0D	Crestron	Off
-XX454 1	7E 30 30 34 35 34 20 31 0D		On
-XX455 0	7E 30 30 34 35 35 20 30 0D	Extron	Off
-XX455 1	7E 30 30 34 35 35 20 31 0D		On
-XX456 0	7E 30 30 34 35 36 20 30 0D	PJLink	Off
-XX456 1	7E 30 30 34 35 36 20 31 0D		On
-XX457 0	7E 30 30 34 35 37 20 30 0D	AMX Device Discovery	Off
-XX457 1	7E 30 30 34 35 37 20 31 0D		On
-XX458 0	7E 30 30 34 35 38 20 30 0D	Telnet	Off
-XX458 1	7E 30 30 34 35 38 20 31 0D		On
-XX459 0	7E 30 30 34 35 38 20 30 0D	HTTP	Off
-XX459 1	7E 30 30 34 35 38 20 31 0D		On
-XX100 1	7E 30 30 31 30 20 20 31 0D	Source Lock	On
-XX100 0	7E 30 30 31 30 20 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
-XX101 1	7E 30 30 31 30 20 31 0D	High Altitude	On
-XX101 0	7E 30 30 31 30 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
-XX102 1	7E 30 30 31 30 20 31 0D	Information Hide	On
-XX102 0	7E 30 30 31 30 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
-XX103 1	7E 30 30 31 30 33 20 31 0D	Keypad Lock	On
-XX103 0	7E 30 30 31 30 33 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
-XX195 0	7E 30 30 31 39 35 20 30 0D	Test Pattern	None
-XX195 1	7E 30 30 31 39 35 20 31 0D		Grid
-XX195 2	7E 30 30 31 39 35 20 32 0D		White Pattern
-XX11 0	7E 30 30 31 20 30 0D	IR Function	Off
-XX11 1	7E 30 30 31 20 31 0D		On
-XX11 2	7E 30 30 31 20 32 0D		Front
-XX11 3	7E 30 30 31 20 33 0D		Top
-XX104 1	7E 30 30 31 30 34 20 31 0D	Background Color	Blue
-XX104 2	7E 30 30 31 30 34 20 32 0D		Black
-XX104 3	7E 30 30 31 30 34 20 33 0D		Red
-XX104 4	7E 30 30 31 30 34 20 34 0D		Green
-XX104 5	7E 30 30 31 30 34 20 35 0D		White
-XX105 1	7E 30 30 31 30 35 20 31 0D	Advanced	Direct Power On
-XX105 0	7E 30 30 31 30 35 20 30 0D		On
-XX106 n	7E 30 30 31 30 36 20 a 0D	Auto Power Off (min)	n = 0 (a=30) ~ 180 (a=31 38 30)
-XX107 n	7E 30 30 31 30 37 20 a 0D	Sleep Timer (min)	n = 0 (a=30) ~ 990 (a=39 39 39)
-XX115 1	7E 30 30 31 31 35 20 31 0D	Quick Resume	On
-XX115 0	7E 30 30 31 31 35 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
-XX114 1	7E 30 30 31 31 34 20 31 0D	Power Mode(Standby)	Eco (<=0.5W)
-XX114 0	7E 30 30 31 31 34 20 30 0D		Active (0/2 for backward compatible)
-XX109 1	7E 30 30 31 30 39 20 31 0D	Lamp Reminder	On
-XX109 0	7E 30 30 31 30 39 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
-XX110 1	7E 30 30 31 31 30 20 31 0D	Brightness Mode	Bright
-XX110 2	7E 30 30 31 31 30 20 32 0D		Eco
-XX110 3	7E 30 30 31 31 30 20 33 0D		Eco
-XX110 4	7E 30 30 31 31 30 20 34 0D		Dynamic
-XX111 1	7E 30 30 31 31 31 20 31 0D	Lamp Reset	Yes
-XX111 0	7E 30 30 31 31 31 20 30 0D		No (0/2 for backward compatible)
-XX322 0	7E 30 30 33 32 32 20 30 0D	Filter Reminder	Off
-XX322 1	7E 30 30 33 32 32 20 31 0D		300 hr
-XX322 2	7E 30 30 33 32 32 20 32 0D		500 hr
-XX322 3	7E 30 30 33 32 32 20 33 0D		800 hr
-XX322 4	7E 30 30 33 32 32 20 34 0D		1000 hr
-XX323 1	7E 30 30 33 32 33 20 31 0D	Filter Reset	Yes
-XX323 0	7E 30 30 33 32 33 20 30 0D		No
-XX112 1	7E 30 30 31 31 32 20 31 0D	Reset	Yes
-XX99 1	7E 30 30 39 39 20 31 0D	RS232 Alert Reset	Reset System Alert
-XX210 n	7E 30 30 32 30 30 20 n 0D	Display message on the OSD	n: 1-30 characters
SEND to emulate Remote			
-XX140 10	7E 30 30 31 34 30 20 31 30 0D		Up
-XX140 11	7E 30 30 31 34 30 20 31 31 0D		Left
-XX140 12	7E 30 30 31 34 30 20 31 32 0D		Enter (for projection MENU)
-XX140 13	7E 30 30 31 34 30 20 31 33 0D		Right
-XX140 14	7E 30 30 31 34 30 20 31 34 0D		Down
-XX140 15	7E 30 30 31 34 30 20 31 35 0D		Keystone +
-XX140 16	7E 30 30 31 34 30 20 31 36 0D		Keystone -
-XX140 17	7E 30 30 31 34 30 20 31 37 0D		Volume -
-XX140 18	7E 30 30 31 34 30 20 31 38 0D		Volume +
-XX140 19	7E 30 30 31 34 30 20 31 39 0D		Brightness
-XX140 20	7E 30 30 31 34 30 20 32 30 0D		Menu
-XX140 21	7E 30 30 31 34 30 20 32 31 0D		Zoom
-XX140 28	7E 30 30 31 34 30 20 32 38 0D		Contrast
-XX140 47	7E 30 30 31 34 30 20 34 37 0D		Source

Lampiran

SEND from projector automatically

232 ASCII Code	HEX Code	Function	Projector Return	Description
		System status	INFO	n : 0/1/2/3/4/5/6/7/8 = Standby/Warming/Cooling/Out of Range/ Lamp fail/Fan Lock/Over Temperature/Lamp Hours Running Out

READ from projector

232 ASCII Code	HEX Code	Function	Projector Return	Description
~XX121 1	7E 30 30 31 32 31 20 31 0D	Input Source Commands	OKn	n : 0/1/2/3/5 = None/VGA1/VGA2/Video/HDMI
~XX122 1	7E 30 30 31 32 32 20 31 0D	Software Version	OKdddd	dddd: FW version
~XX123 1	7E 30 30 31 32 33 20 31 0D	Display Mode	OKn	n : 0/1/2/3/4/5/6/7 None/Presentation/Bright/Movie/sRGB/User/Blackboard/3D
~XX124 1	7E 30 30 31 32 34 20 31 0D	Power State	OKn	n : 0/1 = Off/On
~XX125 1	7E 30 30 31 32 35 20 31 0D	Brightness	OKn	n = -50 ~ 50
~XX126 1	7E 30 30 31 32 36 20 31 0D	Contrast	OKn	n = -50 ~ 50
~XX127 1	7E 30 30 31 32 37 20 31 0D	Aspect Ratio	OKn	n : 0/1/2/3 = 4:3/16:9/Native/AUTO (XGA) n : 0/1/2/3/4 = 4:3/16:9 or 16:10/LBX/Naive/AUTO (WXGA) *16:9 or 16:10 depend on Screen Type setting
~XX128 1	7E 30 30 31 32 38 20 31 0D	Color Temperature	OKn	n : 0/1/2 = Warm/Medium/Cold
~XX129 1	7E 30 30 31 32 39 20 31 0D	Projection Mode	OKn	n : 0/1/2/3 = Front-Desktop/Rear-Desktop/Front-Ceiling/Rear-Ceiling
~XX150 1	7E 30 30 31 35 30 20 31 0D	Information	OKabbbccddde	a : 0/1 = Off/On bbbb: Lamp Hour cc: source 00/01/02/03/05/= None/VGA1/VGA2/Video/HDMI dddd: FW version e : Display mode 0/1/2/3/4/5/6/7/8 None/Presentation/Bright/Movie/sRGB/User/Blackboard/DICOM SIM./3D
~XX151 1	7E 30 30 31 35 31 20 31 0D	Model name	OKn	n.1.2= XGA/ WXGA
~XX108 1	7E 30 30 31 30 38 20 31 0D	Lamp Hours	OKbbbb	bbbb: Lamp Hour
~XX108 2	7E 30 30 31 30 38 20 31 0D	Cumulative Lamp Hours	OKbbbbbb	bbbbbb: (5 digits) Total Lamp Hours
~XX321 1	7E 30 30 33 32 31 20 31 0D	Filter Usage Hours	OKbbbb	bbbb: Filter Usage Hours

Pemasangan di 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 baut: M4*3
- ▶ Panjang minimal baut: 10mm

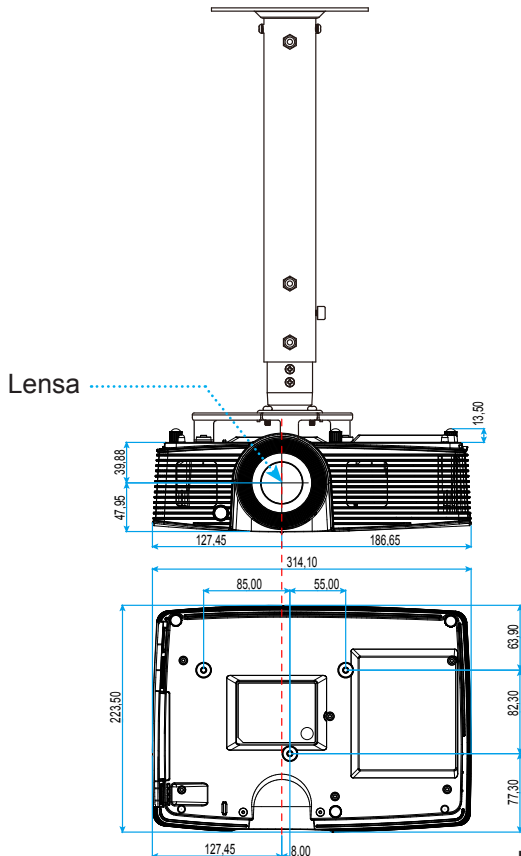


❖ Ingat, kerusakan karena kesalahan pemasangan tidak tercakup dalam pertanggung jawaban garansi.



⚠ Peringatan:

1. 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.
2. Pastikan untuk memberikan jarak minimal 10 cm antara plafon dan bagian bawah proyektor.
3. Jangan pasang proyektor di dekat sumber panas.






Kantor Optoma Global

Untuk servis atau dukungan, hubungi cabang setempat.




Amerika Serikat

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

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




Kanada

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

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

Amerika Latin

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

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



Eropa

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

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




Benelux BV

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

 +31 (0) 36 820 0253
 +31 (0) 36 548 9052



Prancis

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

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

Spanyol

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

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

German

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

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

Jepang

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

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

Taiwan

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

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

Hong Kong

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

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

Cina

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

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

Informasi Peraturan & Keselamatan

Lampiran ini mencantumkan pemberitahuan umum tentang proyektor.

Pemberitahuan 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 untuk mengoperasikan proyektor ini.

Kondisi Pengoperasian

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

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

Catatan: Pengguna di Kanada

Peralatan digital Kelas B ini mematuhi ICES-003 Kanada.

Remarque à l'intention des utilisateurs canadiens

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

Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara EU

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



Petunjuk pembuangan

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

