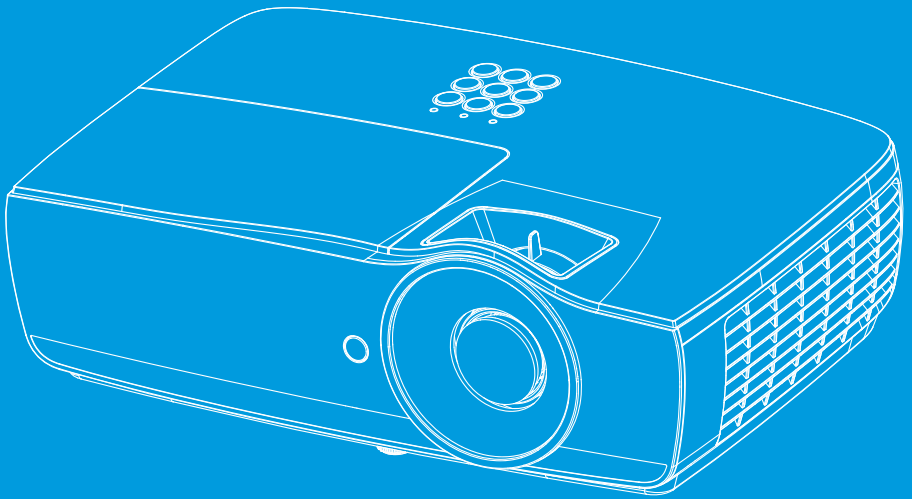



# Proyektor DLP





# Daftar isi

Daftar isi .....	2
Catatan Penggunaan .....	4
Informasi Keselamatan .....	4
Tindakan Pencegahan .....	5
Peringatan Keselamatan Mata .....	7
Pendahuluan .....	8
Isi Kemasan .....	8
Tampilan Produk .....	9
Unit Utama .....	9
Port Sambungan .....	10
Remote Control .....	11
Pemasangan .....	12
Menyambung Proyektor .....	12
Menyambungkan ke Notebook .....	12
Menyambungkan ke Sumber Video .....	13
Menghidupkan/Mematikan Proyektor .....	14
Menghidupkan Proyektor .....	14
Mematikan Proyektor .....	15
Indikator Peringatan .....	15
Mengatur Gambar Proyeksi .....	16
Mengatur Ketinggian Proyektor .....	16
Mengatur Ukuran Gambar Proyeksi (EH460) .....	17
Mengatur Ukuran Gambar Proyeksi (EH465) .....	18
Mengatur Ukuran Gambar Proyeksi (EH460ST) .....	19
Mengatur Ukuran Gambar Proyeksi (WU465) .....	20
Mengatur Ukuran Gambar Proyeksi (X460) .....	21
Mengatur Ukuran Gambar Proyeksi (W460) .....	22
Mengatur Ukuran Gambar Proyeksi (W460ST) .....	23
Kontrol Pengguna .....	24
Remote Control .....	24
Menu OSD .....	26
Cara mengoperasikan .....	26
Struktur Pohon Menu .....	27
Display .....	30
Tampilan   Pengaturan Gambar .....	32
Display   3D .....	34
Display   Geometric Correction .....	35
Display   Image Settings / Color Settings .....	36
Display   Image Settings / Signal .....	37
Tampilan   Pengaturan Gambar / Pengaturan Warna / warna Matching .....	38
Audio .....	39
PENGATURAN .....	40
Konfigurasi / Pengaturan Lampu .....	42

Konfigurasi / Pengaturan Daya .....	43
Pengaturan / Pengamanan .....	45
Konfigurasi / Pengaturan Penghubung HDMI .....	47
Setup / Remote Settings .....	48
Konfigurasi / Pilihan .....	49
Konfigurasi / Pilihan / Bahasa .....	51
Konfigurasi / Pilihan / Pengaturan Menu .....	52
Konfigurasi / Pilihan / Sumber Masukan .....	53
Jaringan .....	54
Network / LAN .....	55
Network / Control .....	56
Informasi .....	57
Media .....	58
Cara mengonfigurasi Jenis File untuk Multimedia dengan USB .....	58
LAN_RJ45 .....	62
 Apendiks .....	70
Mengatasi Masalah .....	70
Gambar .....	70
Lainnya .....	71
Indikator Status LED Proyektor .....	72
Remote Control .....	73
Mengganti Lampu .....	74
Mode Kompatibilitas .....	78
Tabel Kompatibilitas Video 3D Nyata .....	80
Daftar Fungsi Protokol dan Perintah RS232 .....	81
Penetapan Pin RS232 (bagian samping proyektor) .....	81
Daftar Fungsi Protokol RS232 .....	82
Perintah Telnet .....	96
Perintah AMX Device Discovery .....	96
Perintah PJLink™ yang didukung .....	97
Trademarks .....	99
Sistem Pemasangan di Langit-Langit .....	100
Kantor Optoma di Seluruh Dunia .....	101
Informasi Peraturan & Keselamatan .....	103

# Catatan Penggunaan

## Informasi Keselamatan

	Tanda kilat dengan ujung panah dalam segitiga sama sisi ditujukan untuk memberitahukan pengguna atas adanya "tegangan berbahaya" tak tersekat pada enclosure produk yang mungkin memiliki magnitudo yang cukup menimbulkan risiko sengatan listrik terhadap seseorang.
	Tanda seru dalam segitiga sama sisi ditujukan untuk memberitahukan pengguna atas adanya petunjuk pengoperasian dan pemeliharaan (servis) penting dalam panduan pengguna yang diberikan bersama perangkat ini.

PERINGATAN: UNTUK MENGURANGI RISIKO TIMBULNYA API ATAU SENGATAN LISTRIK, JANGAN PAPARKAN PERANGKAT INI PADA HUJAN ATAU KELEMBABAN. TERDAPAT BAHAYA TEGANGAN TINGGI DI BAGIAN DALAM ENCLOSURE. JANGAN BUKA KABINET. SERAHKAN SERVIS HANYA KEPADA PETUGAS YANG MEMENUHI SYARAT.

### **Batasan emisi Kelas B**

Perangkat digital Kelas B ini telah memenuhi semua persyaratan Peraturan Peralatan Penyebab Interferensi Kanada.

### **Petunjuk Keselamatan Penting**

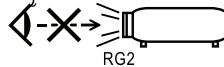
1. Jangan halangi celah ventilasi. Untuk memastikan pengoperasian proyektor yang andal dan melindunginya agar tidak terlalu panas, sebaiknya pasang proyektor di lokasi yang tidak akan menghalangi ventilasinya. Misalnya, jangan letakkan proyektor di meja kopi yang penuh, sofa, tempat tidur, dsb. Jangan simpan proyektor dalam enclosure seperti rak buku atau lemari yang akan membatasi aliran udaranya.
2. Jangan gunakan proyektor di dekat air atau udara lembab. Untuk mengurangi risiko timbulnya api dan/atau sengatan listrik, jangan paparkan proyektor pada hujan atau kelembaban.
3. Jangan pasang di dekat sumber panas, misalnya radiator, pemanas ruangan, kompor, atau peralatan lainnya seperti amplifier yang menghasilkan panas.
4. Bersihkan hanya dengan menggunakan kain kering.
5. Gunakan hanya perangkat tambahan/aksesori yang disebutkan produsen.
6. Jangan gunakan unit jika unit mengalami kerusakan fisik atau disalahgunakan. Kerusakan fisik/penyalahgunaan dapat mencakup (namun tidak terbatas pada):
  - Unit pernah terjatuh.
  - Kabel atau konektor catu daya rusak.
  - Cairan tumpah ke atas proyektor.
  - Proyektor terkena air hujan atau udara lembab.
  - Benda apapun masuk ke dalam proyektor atau komponen internalnya longgar.Jangan coba servis unit ini sendiri. Membuka atau melepas penutup dapat membuat Anda terpapar tegangan berbahaya atau risiko lainnya. Sebelum mengirimkan unit untuk perbaikan, hubungi Optoma.
7. Jangan biarkan objek atau cairan masuk ke dalam proyektor. Benda atau cairan yang masuk dapat menyentuh titik tegangan berbahaya dan menyebabkan terjadinya hubungan arus pendek pada komponen. Kondisi ini dapat menimbulkan kebakaran atau sengatan listrik.
8. Untuk informasi terkait keselamatan, lihat enclosure proyektor.
9. Unit harus diperbaiki hanya oleh teknisi servis yang memenuhi syarat.

## Tindakan Pencegahan



*Patuhi semua peringatan, tindakan pencegahan, dan pemeliharaan sebagaimana disarankan dalam panduan pengguna ini.*

- Peringatan- Jangan tatap lensa proyektor saat lampu menyala. Cahaya yang terang dapat merusak mata. Sama seperti sumber cahaya lainnya, jangan tatap langsung ke sinar, RG2 IEC 62471-5:2015.



- Peringatan- Untuk mengurangi risiko timbulnya api atau sengatan listrik, jangan paparkan proyektor ini pada hujan atau kelembaban.
- Peringatan- Jangan buka atau bongkar proyektor karena dapat mengakibatkan sengatan listrik.
- Peringatan- Saat mengganti lampu, biarkan unit menjadi dingin terlebih dulu. Ikuti petunjuk seperti yang dijelaskan pada halaman 74.
- Peringatan- Proyektor ini akan mendeteksi masa pakai lampu secara otomatis. Pastikan untuk mengganti lampu saat pesan peringatan ditampilkan.
- Peringatan- Atur ulang fungsi "Seting Ulang Lampu" dari menu OSD "Sistem|Pengaturan Lampu" setelah mengganti modul lampu (lihat halaman 42).
- Peringatan- Saat mematikan proyektor, pastikan siklus pendinginan telah selesai sebelum memutuskan sambungan daya. Biarkan selama 90 detik hingga proyektor menjadi dingin.
- Peringatan- Jangan gunakan penutup lensa saat proyektor beroperasi.
- Peringatan- Bila lampu mendekati akhir masa pakainya, pesan "Replacement suggested" akan ditampilkan di layar. Untuk mengganti lampu sesegera mungkin, hubungi peritel atau pusat servis terdekat.

### Note

Bila lampu mencapai akhir masa pakainya, proyektor tidak akan dapat dihidupkan sebelum modul lampu diganti. Untuk mengganti lampu, ikuti prosedur yang tercantum dalam bagian "Mengganti Lampu" pada halaman 74.

# Catatan Penggunaan



## *Hal yang perlu dilakukan:*

- Mematikan proyektor dan melepaskan konektor daya dari stopkontak AC sebelum membersihkan produk.
- Menggunakan kain lembut yang dilembabkan dengan deterjen ringan untuk membersihkan rangka layar.
- Melepas konektor daya dari stopkontak AC jika produk tidak digunakan untuk waktu lama.



## *Hal yang jangan dilakukan:*

- Menghalangi slot dan celah pada unit yang berfungsi sebagai ventilasi.
- Menggunakan pembersih, lilin, atau larutan abrasif untuk membersihkan unit.
- Menggunakan proyektor dalam kondisi berikut:
  - Di lingkungan yang sangat panas, sangat dingin, atau lembab.
    - ▶ Pastikan suhu ruang berada antara 5-40°C
    - ▶ Kelembaban Relatif adalah 10-85% (Maks.), tanpa kondensasi
  - Di area yang rentan dengan banyak debu dan kotoran.
  - Di dekat peralatan apapun yang menghasilkan medan magnet kuat.
  - Di bawah sinar matahari langsung.

## Peringatan Keselamatan Mata



- ■ Hindari menatap/menghadap sinar lampu proyektor secara langsung dalam waktu lama. Pastikan Anda membelakangi sinar lampu sesering mungkin.
- ■ Bila proyektor digunakan di ruang kelas, awasi pelajar secara memadai saat mereka diminta untuk menunjukkan sesuatu di layar.
- ■ Untuk meminimalkan daya lampu, gunakan kerai ruang agar dapat mengurangi tingkat cahaya sekitar.

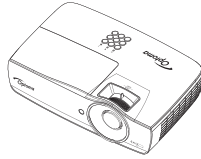
### Note

Simpan panduan ini untuk referensi mendatang.

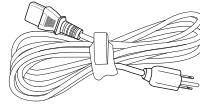
# Pendahuluan

## Isi Kemasan

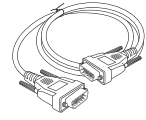
*Buka kemasan dan pastikan semua komponen yang tercantum di bawah ini disertakan dalam kemasan. Jika salah satu komponen tidak ada, hubungi layanan pelanggan Optoma.*



Proyektor dengan penutup lensa



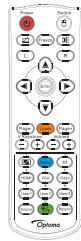
Kabel Daya 1,8m



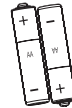
Kabel VGA D-sub 15 pin

### Note

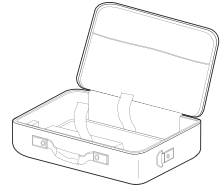
Karena perbedaan aplikasi di setiap Negara, beberapa wilayah mungkin memiliki aksesoris yang berbeda.



Remote Control



2 x Baterai AAA



Tas Proyektor

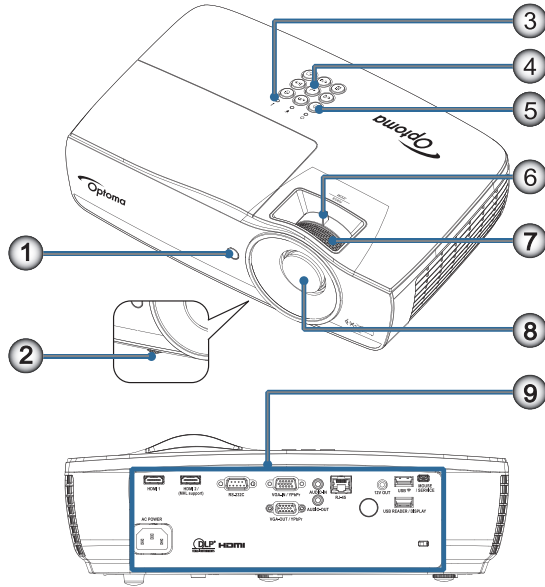
### Dokumen:

- Panduan Pengguna
- Kartu Jaminan
- Panduan Pengguna Dasar



## Tampilan Produk

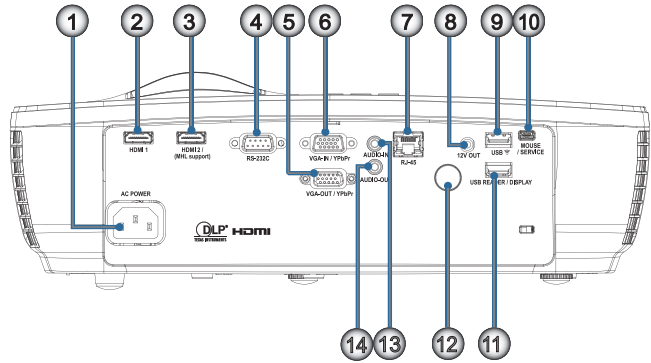
### Unit Utama



1. Unit penerima IR
2. Kaki Pengatur Kemiringan
3. Indikator LED
4. Tombol Fungsi
5. Tombol Daya
6. Zoom (Tidak tersedia untuk jangkauan pendek 1080p)
7. Fokus
8. Lensa
9. Port Sambungan

# Pendahuluan

## Port Sambungan



1. Soket Daya
2. HDMI1
3. HDMI2 / (dukungan MHL)
4. RS-232C
5. VGA-OUT / YPbPr
6. VGA-IN / YPbPr
7. RJ-45
8. 12V OUT
9. USB📶
10. MOUSE / LAYANAN
11. USB READER / TAMPILAN
12. Unit Penerima IR
13. AUDIO IN
14. AUDIO OUT



## PERHATIAN

Penggunaan kontrol, penyesuaian, atau pelaksanaan prosedur selain yang ditetapkan dalam dokumen ini dapat menimbulkan risiko paparan sinar laser yang berbahaya.

Sesuai dengan standar performa FDA untuk produk laser, kecuali untuk deviasi menurut Petunjuk Laser No. 50 tanggal 24 Juni 2007.







Peringatan:

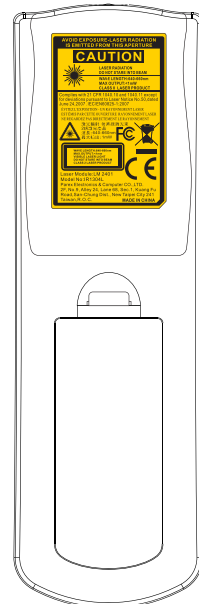
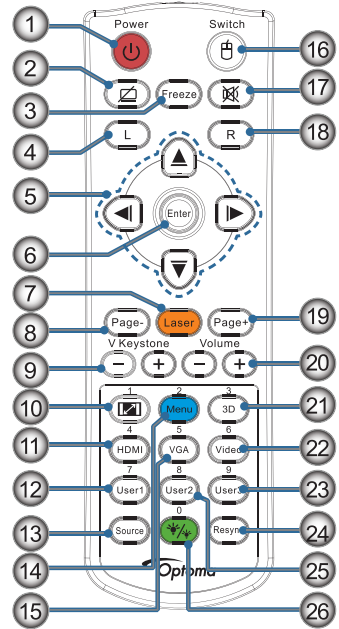
- RISIKO LEDAKAN JIKA BATERAI DIGANTI DENGAN JENIS YANG SALAH.
- BUANG BATERAI BEKAS SESUAI DENGAN PETUNJUK.



Karena remote umum, fungsi akan tergantung pada model.

## Remote Control

1. Daya Hidup/Mati
2. 
3. Freeze (Beku)
4. Klik Kiri mouse USB
5. Tombol Pilihan Empat Arah
6. Enter
7. Laser (**JANGAN ARAHKAN KE MATA**)
8. Halaman-
9. Sudut Vertikal +/-
10. /1 (Tombol Angka untuk memasukkan sandi)
11. HDMI/4
12. Pengguna 1/7
13. Source
14. Menu/2
15. VGA/5
16. Tombol
17. 
18. Klik Kanan mouse USB
19. Halaman+
20. Suara +/-
21. 3D/3
22. Video/6
23. Pengguna 3/9
24. Sinkronisasi Ulang
25. Pengguna 2/8
26. /0

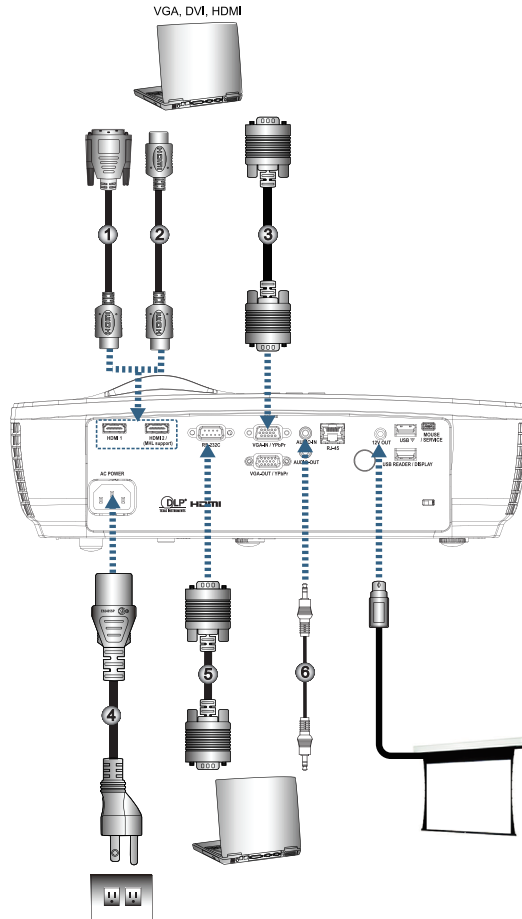


# Pemasangan

## Menyambung Proyektor Menyambungkan ke Notebook

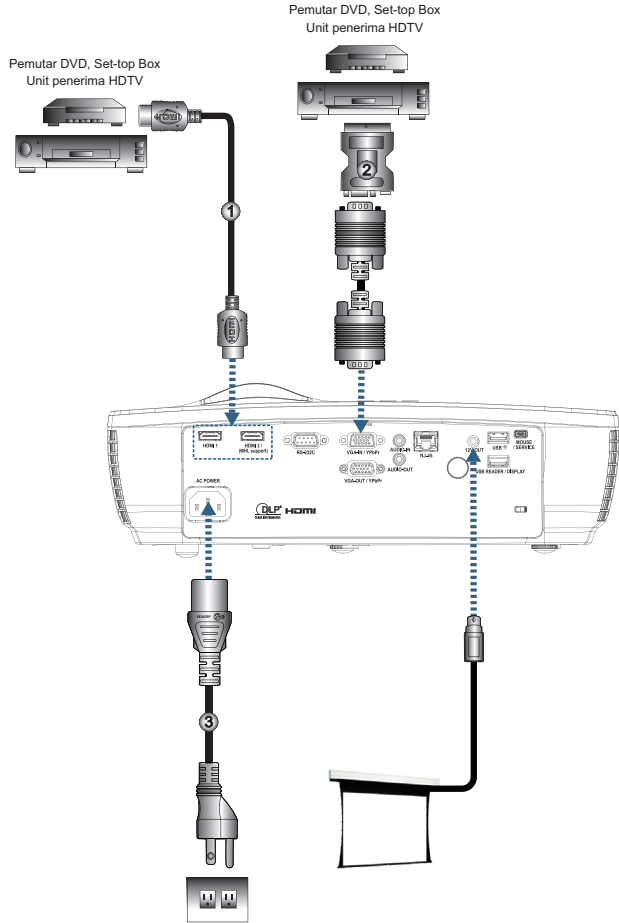
### Note

Karena perbedaan aplikasi di setiap negara, beberapa wilayah mungkin memiliki aksesoris yang berbeda.



- 1..... Kabel DVI/HDMI (Aksesori Opsional)
- 2..... Kabel HDMI (Aksesori Opsional)
- 3..... Kabel Input VGA
- 4..... Kabel Daya
- 5..... Kabel RS232 (Aksesori Opsional)
- 6..... Kabel Audio (Aksesori Opsional)

## Menyambungkan ke Sumber Video



### Note

Karena perbedaan aplikasi di setiap negara, beberapa wilayah mungkin memiliki aksesoris yang berbeda.

### Note

12V OUT adalah pemacu yang dapat diprogram.

- 1..... Kabel HDMI (Aksesori Opsional)
- 2..... Adapter RGB/S-Video SCART (Aksesori Opsional)
- 3..... Kabel Daya

## Menghidupkan/Mematikan Proyektor

### Menghidupkan Proyektor

1. Lepas penutup lensa.
2. Sambungkan kabel daya ke proyektor.
3. Hidupkan perangkat tersambung.
4. Pastikan LED Daya tetap hijau, lalu tekan tombol daya untuk menghidupkan proyektor.

#### Note

Hidupkan proyektor terlebih dulu, lalu pilih sumber sinyal.


Layar logo pengaktifan proyektor akan ditampilkan dan perangkat yang tersambung dideteksi. Jika perangkat yang tersambung adalah laptop, tekan tombol yang sesuai pada keyboard komputer untuk mengalihkan output tampilan ke proyektor. (Baca panduan pengguna laptop untuk mengetahui kombinasi tombol Fn yang sesuai untuk mengubah output tampilan.)

Jika kunci keamanan diaktifkan, lihat Pengaturan Keamanan pada halaman 45.



#### Note

Karena perbedaan aplikasi di setiap negara, beberapa wilayah mungkin memiliki aksesoris yang berbeda.


Jike lebih dari satu perangkat input tersambung, tekan tombol  (**Source**) secara berurutan untuk beralih di antara perangkat. Untuk pilihan sumber langsung, lihat halaman 25.

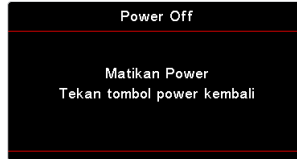
#### Note

12V OUT adalah pemicu yang dapat diprogram.





## Mematikan Proyektor

1. Tekan tombol “ (**DAYA**) pada panel proyektor untuk mematikan proyektor. Penekanan pertama pada tombol akan menampilkan pesan berikut di layar.



Tekan kembali tombol tersebut untuk mengkonfirmasi penonaktifan. Jika tombol tidak ditekan, pesan akan menghilang dalam waktu 5 detik.

2. LED Daya akan berkedip hijau (1 detik menyala, 1 detik mati) dan kipas bergerak semakin cepat saat siklus pendinginan penonaktifan berlangsung. Proyektor mengaktifkan mode siaga segera setelah LED Daya tetap merah.

Jika Anda ingin menghidupkan proyektor kembali, tunggu hingga proyektor selesai menjalani siklus pendinginan dan beralih ke mode siaga. Setelah dalam mode siaga, cukup tekan tombol  (**DAYA**) di panel proyektor atau “

3. Lepas kabel daya dari stopkontak listrik dan proyektor hanya bila proyektor berada dalam mode siaga.

## Indikator Peringatan

- Bila indikator LED Lampu menyala merah, proyektor akan dimatikan secara otomatis. Hubungi peritel atau pusat servis terdekat. Lihat halaman 72.
- Bila LED Suhu menyala merah stabil (tidak berkedip), proyektor akan dimatikan secara otomatis. Dalam kondisi normal, proyektor dapat dihidupkan kembali setelah mendingin. Jika masalah berlanjut, Anda harus menghubungi dealer atau pusat servis terdekat. Lihat halaman 72.

### Note

Jika proyektor menampilkan gejala ini, hubungi pusat servis terdekat. Untuk informasi lebih lanjut, lihat halaman 101.

## Mengatur Gambar Proyeksi

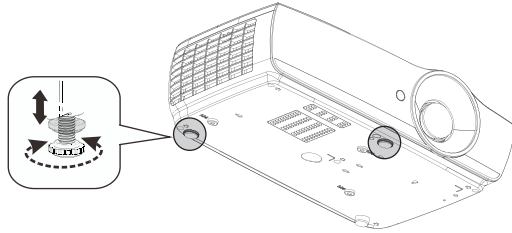
### Mengatur Ketinggian Proyektor

*Proyektor ini dilengkapi dengan kaki pengatur kemiringan untuk menyesuaikan ketinggian gambar.*

#### Note

- Meja atau dudukan proyektor harus tinggi dan kokoh.
- Letakkan proyektor hingga tegak lurus dengan layar.
- Untuk keselamatan, amankan posisi kabel dengan benar.

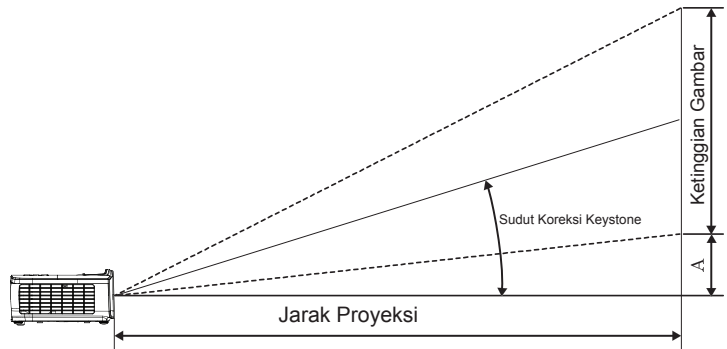
Untuk menyesuaikan sudut gambar, putar pengatur kemiringan ke kanan atau ke kiri hingga tercapai sudut yang diinginkan.





# Pemasangan

## Mengatur Ukuran Gambar Proyeksi (EH460)



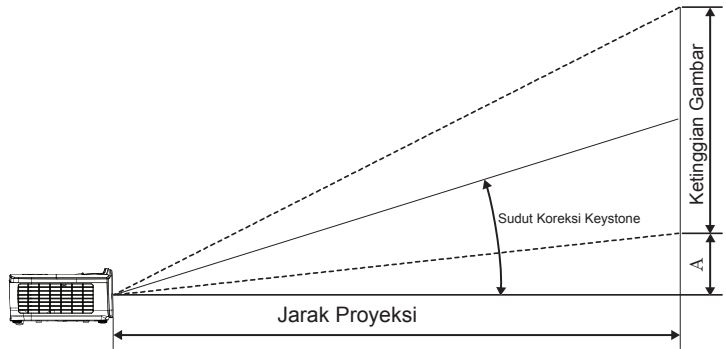
Ukuran panjang (Inci) diagonal Layar 16:9	Ukuran Layar L X P (16:9)				Jarak proyeksi (D)				Offset (A)	
	(m)		(kaki)		(m)		(kaki)			
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	lebar	tele	lebar	tele	(m)	(kaki)
30	0,66	0,37	2,18	1,23	0,81	0,97	2,66	3,19	0,06	0,18
40	0,89	0,50	2,91	1,63	1,08	1,30	3,54	4,25	0,07	0,24
60	1,33	0,75	4,36	2,45	1,62	1,94	5,32	6,38	0,11	0,37
80	1,77	1,00	5,81	3,27	2,16	2,59	7,09	8,50	0,15	0,49
100	2,21	1,25	7,26	4,09	2,70	3,24	8,86	10,63	0,19	0,61
120	2,66	1,49	8,72	4,90	3,24	3,89	10,63	12,75	0,22	0,73
140	3,10	1,74	10,17	5,72	3,78	4,53	12,41	14,88	0,26	0,85
160	3,54	1,99	11,62	6,54	4,32	5,18	14,18	17,00	0,30	0,97
190	4,21	2,37	13,80	7,76	5,13	6,15	16,84	20,19	0,35	1,16
230	5,09	2,86	16,71	9,40	6,21	7,45	20,38	24,44	0,43	1,40
280	6,20	3,49	20,34	11,44	7,56	9,07	24,81	29,75	0,52	1,71
300	6,64	3,74	21,79	12,26	8,10	9,72	26,58	31,88	0,56	1,83



300 inci (overdrive) untuk Asia.

# Pemasangan

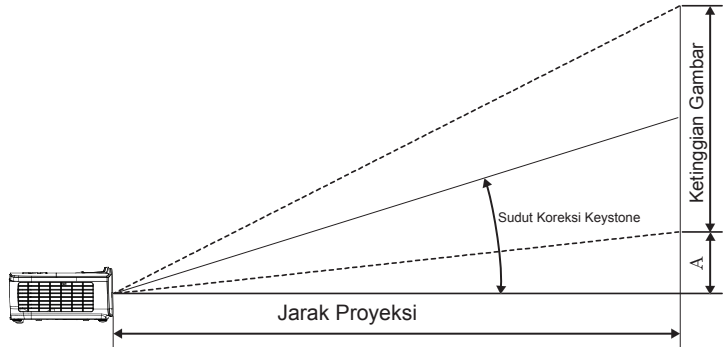
## Mengatur Ukuran Gambar Proyeksi (EH465)



Ukuran panjang (Incl diagonal Layar 16:9	Ukuran Layar L X P (16:9)				Jarak proyeksi (D)				Offset (A)	
	(m)		(kaki)		(m)		(kaki)		(m)	(kaki)
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	lebar	tele	lebar	tele		
30	0,66	0,37	2,18	1,23	0,92	1,39	3,03	4,55	0,06	0,18
40	0,89	0,50	2,91	1,63	1,23	1,85	4,04	6,07	0,07	0,24
60	1,33	0,75	4,36	2,45	1,85	2,78	6,06	9,11	0,11	0,37
80	1,77	1,00	5,81	3,27	2,46	3,70	8,08	12,14	0,15	0,49
100	2,21	1,25	7,26	4,09	3,08	4,63	10,10	15,18	0,19	0,61
120	2,66	1,49	8,72	4,90	3,69	5,55	12,11	18,22	0,22	0,73
140	3,10	1,74	10,17	5,72	4,31	6,48	14,13	21,25	0,26	0,85
160	3,54	1,99	11,62	6,54	4,92	7,40	16,15	24,29	0,30	0,97
190	4,21	2,37	13,80	7,76	5,85	8,79	19,18	28,84	0,35	1,16
230	5,09	2,86	16,71	9,40	7,08	10,64	23,22	34,91	0,43	1,40
280	6,20	3,49	20,34	11,44	8,62	12,96	28,27	42,50	0,52	1,71
300	6,64	3,74	21,79	12,26	9,23	13,88	30,29	45,54	0,56	1,83

# Pemasangan

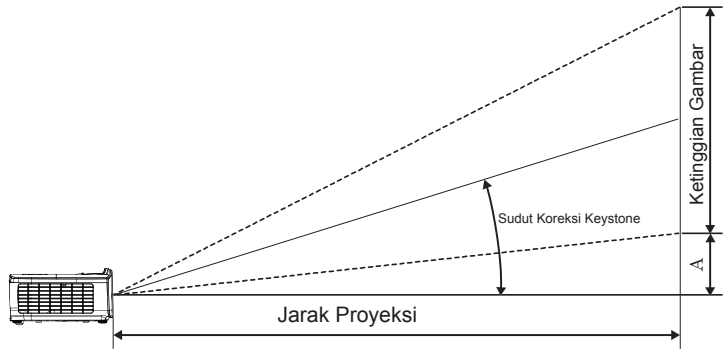
## Mengatur Ukuran Gambar Proyeksi (EH460ST)



Ukuran panjang (Incl diagonal) Layar 16:9	Ukuran Layar L X P (16:9)				Jarak proyeksi (D)		Offset (A)	
	(m)		(kaki)		(m)	(kaki)		
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	ST	ST	(m)	(kaki)
30	0,66	0,37	2,18	1,23	0,33	1,09	0,06	0,18
40	0,89	0,50	2,91	1,63	0,44	1,45	0,07	0,24
60	1,33	0,75	4,36	2,45	0,66	2,18	0,11	0,37
80	1,77	1,00	5,81	3,27	0,89	2,91	0,15	0,49
100	2,21	1,25	7,26	4,09	1,11	3,63	0,19	0,61
120	2,66	1,49	8,72	4,90	1,33	4,36	0,22	0,73
140	3,10	1,74	10,17	5,72	1,55	5,08	0,26	0,85
160	3,54	1,99	11,62	6,54	1,77	5,81	0,30	0,97
190	4,21	2,37	13,80	7,76	2,10	6,90	0,35	1,16
230	5,09	2,86	16,71	9,40	2,55	8,35	0,43	1,40
280	6,20	3,49	20,34	11,44	3,10	10,17	0,52	1,71
300	6,64	3,74	21,79	12,26	3,32	10,89	0,56	1,83

# Pemasangan

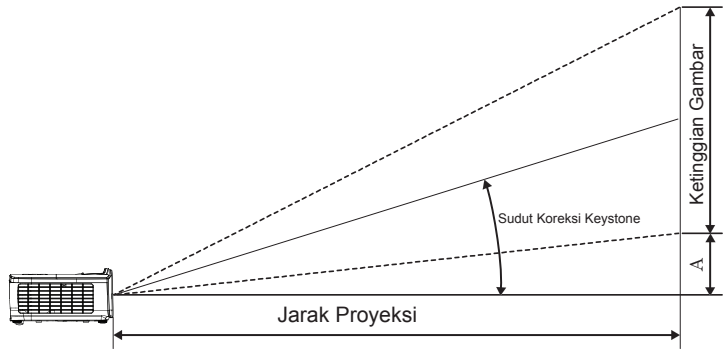
## Mengatur Ukuran Gambar Proyeksi (WU465)



Ukuran panjang (Incl diagonal Layer 16:10)	Ukuran Layar L X P (16:10)				Jarak proyeksi (D)				Offset (A)	
	(m)		(kaki)		(m)		(kaki)		(m)	(kaki)
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	lebar	tele	lebar	tele		
30	0,65	0,40	2,12	1,32	0,90	1,35	2,95	4,43	0,03	0,11
40	0,86	0,54	2,83	1,77	1,20	1,80	3,93	5,91	0,05	0,15
60	1,29	0,81	4,24	2,65	1,80	2,70	5,89	8,86	0,07	0,22
80	1,72	1,08	5,65	3,53	2,40	3,60	7,86	11,82	0,09	0,30
100	2,15	1,35	7,07	4,42	2,99	4,50	9,82	14,77	0,11	0,37
120	2,58	1,62	8,48	5,30	3,59	5,40	11,79	17,72	0,14	0,45
140	3,02	1,88	9,89	6,18	4,19	6,30	13,75	20,68	0,16	0,52
160	3,45	2,15	11,31	7,07	4,79	7,20	15,72	23,63	0,18	0,60
190	4,09	2,56	13,43	8,39	5,69	8,55	18,66	28,06	0,22	0,71
230	4,95	3,10	16,25	10,16	6,89	10,35	22,59	33,97	0,26	0,86
280	6,03	3,77	19,79	12,37	8,38	12,60	27,50	41,35	0,32	1,04
300	6,46	4,04	21,20	13,25	8,98	13,51	29,47	44,31	0,34	1,12

# Pemasangan

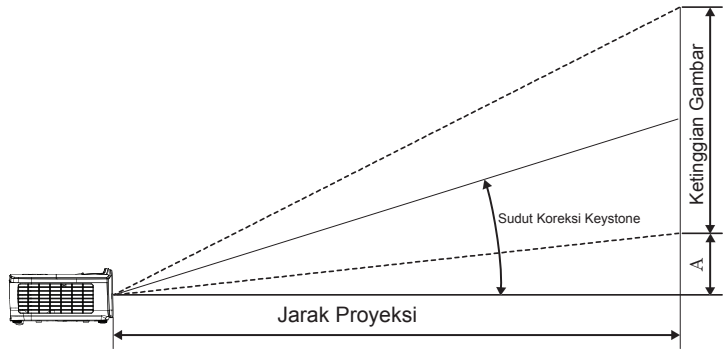
## Mengatur Ukuran Gambar Proyeksi (X460)



Ukuran panjang (Incl) diagonal Layar 4:3	Ukuran Layar L X P (4:3)				Jarak proyeksi (D)				Offset (A)	
	(m)		(kaki)		(m)		(kaki)			
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	lebar	tele	lebar	tele	(m)	(kaki)
30	0,61	0,46	2,00	1,50	0,98	1,17	3,20	3,84	0,06	0,21
40	0,81	0,61	2,67	2,00	1,30	1,56	4,27	5,12	0,08	0,28
60	1,22	0,91	4,00	3,00	1,95	2,34	6,40	7,68	0,13	0,42
80	1,63	1,22	5,33	4,00	2,60	3,12	8,53	10,24	0,17	0,56
100	2,03	1,52	6,67	5,00	3,25	3,90	10,67	12,80	0,21	0,70
120	2,44	1,83	8,00	6,00	3,90	4,68	12,80	15,36	0,25	0,83
140	2,84	2,13	9,33	7,00	4,55	5,46	14,93	17,92	0,30	0,97
160	3,25	2,44	10,67	8,00	5,20	6,24	17,07	20,48	0,34	1,11
190	3,86	2,90	12,67	9,50	6,18	7,41	20,27	24,32	0,40	1,32
230	4,67	3,51	15,33	11,50	7,48	8,97	24,53	29,44	0,49	1,60
280	5,69	4,27	18,67	14,00	9,10	10,92	29,87	35,84	0,59	1,95
300	6,10	4,57	20,00	15,00	9,75	11,70	32,00	38,40	0,64	2,09

# Pemasangan

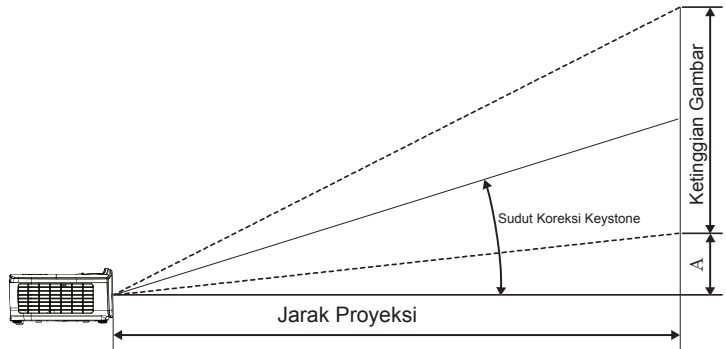
## Mengatur Ukuran Gambar Proyeksi (W460)



Ukuran panjang (Incl diagonal Layar 16:10)	Ukuran Layar L X P (16:10)				Jarak proyeksi (D)				Offset (A)	
	(m)		(kaki)		(m)		(kaki)		(m)	(kaki)
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	lebar	tele	lebar	tele		
30	0,65	0,40	2,12	1,32	0,83	0,99	2,71	3,26	0,05	0,15
40	0,86	0,54	2,83	1,77	1,10	1,32	3,62	4,34	0,06	0,20
60	1,29	0,81	4,24	2,65	1,65	1,99	5,43	6,51	0,09	0,30
80	1,72	1,08	5,65	3,53	2,21	2,65	7,24	8,68	0,12	0,40
100	2,15	1,35	7,07	4,42	2,76	3,31	9,05	10,85	0,15	0,50
120	2,58	1,62	8,48	5,30	3,31	3,97	10,85	13,03	0,18	0,60
140	3,02	1,88	9,89	6,18	3,86	4,63	12,66	15,20	0,21	0,70
160	3,45	2,15	11,31	7,07	4,41	5,29	14,47	17,37	0,24	0,80
190	4,09	2,56	13,43	8,39	5,24	6,29	17,19	20,62	0,29	0,95
230	4,95	3,10	16,25	10,16	6,34	7,61	20,80	24,97	0,35	1,15
280	6,03	3,77	19,79	12,37	7,72	9,26	25,33	30,39	0,43	1,40
300	6,46	4,04	21,20	13,25	8,27	9,93	27,14	32,56	0,46	1,50

# Pemasangan

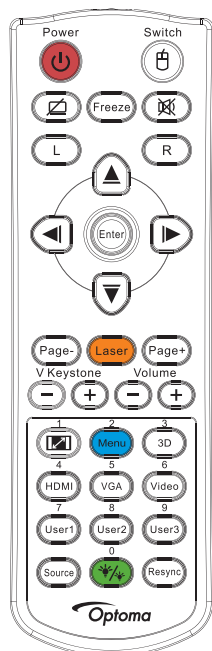
## Mengatur Ukuran Gambar Proyeksi (W460ST)



Ukuran panjang (Incl diagonal Layar 16:10)	Ukuran Layar L X P (16:10)				Jarak proyeksi (D)		Offset (A)	
	(m)		(kaki)		(m)	(kaki)		
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	ST	ST	(m)	(kaki)
30	0,65	0,40	2,12	1,32	0,34	1,11	0,05	0,15
40	0,86	0,54	2,83	1,77	0,45	1,48	0,06	0,20
60	1,29	0,81	4,24	2,65	0,68	2,23	0,09	0,30
80	1,72	1,08	5,65	3,53	0,90	2,97	0,12	0,40
100	2,15	1,35	7,07	4,42	1,13	3,71	0,15	0,50
120	2,58	1,62	8,48	5,30	1,36	4,45	0,18	0,60
140	3,02	1,88	9,89	6,18	1,58	5,19	0,21	0,70
160	3,45	2,15	11,31	7,07	1,81	5,94	0,24	0,80
190	4,09	2,56	13,43	8,39	2,15	7,05	0,29	0,95
230	4,95	3,10	16,25	10,16	2,60	8,53	0,35	1,15
280	6,03	3,77	19,79	12,37	3,17	10,39	0,43	1,40
300	6,46	4,04	21,20	13,25	3,39	11,13	0,46	1,50

# Kontrol Pengguna

## Remote Control



### Menggunakan Remote Control

**Daya Hidup/ Mati** Lihat “Mematikan Proyektor” pada halaman 15.  
Lihat “Menghidupkan Proyektor” pada halaman 14.

Saat menyambungkan PC ke proyektor melalui USB, tekan “Mouse Switch” untuk mengaktifkan/ menonaktifkan mode mouse dan mengontrol PC menggunakan remote control.

 **Tombol** Tampilan kosong & Audio diam

**Freeze (Beku)** Freeze (Beku)

 **Mati**

**L** Klik Kiri mouse USB

**R** Klik Kanan mouse USB

**Tombol Pilihan Empat Arah**

1. Gunakan ▲▼◀▶ untuk memilih item atau menyesuaikan pilihan.
2. Dalam mode mouse, gunakan ▲▼◀▶ sebagai emulasi tombol arah.

**Enter** 1. Konfirmasikan pilihan item Anda.

2. Digunakan sebagai emulasi tombol enter keyboard dalam mode mouse.

**Halaman-** Tombol Page Down untuk emulasi keyboard USB melalui USB saat OSD dinonaktifkan

**Laser** Tekan Laser untuk mengoperasikan kursor layar.  
**JANGAN ARAHKAN KE MATA.**

**Halaman+** Tombol Page Up untuk emulasi keyboard USB melalui USB saat OSD dinonaktifkan

**Sudut Vertikal +/-** Mengatur distorsi gambar dengan memiringkan proyektor. (±40 derajat untuk WXGA/1080P, ±20 derajat untuk 1080p jarak pendek)

**Suara +/-** Tekan “Suara +/-” untuk mengatur volume suara.

### Note

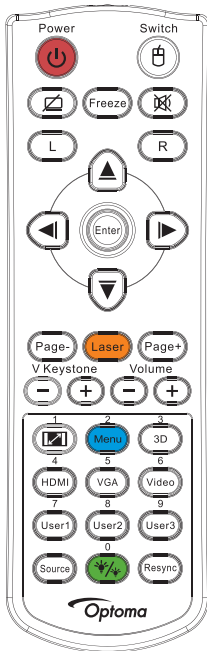
Karena perbedaan aplikasi di setiap negara, beberapa wilayah mungkin memiliki aksesoris yang berbeda.

### Note




Karena remote umum, fungsi akan tergantung pada model.



# Kontrol Pengguna



## Menggunakan Remote Control

 /1	Lihat  "Aspek Rasio" pada halaman 30.
<b>Menu/2</b>	Tekan "Menu" untuk mengakses menu OSD (tampilan di layar). Untuk menutup OSD, tekan kembali "Menu".
<b>3D/3</b>	Tekan "3D" untuk mengaktifkan/menonaktifkan menu 3D.
<b>HDMI/4</b>	Tekan "HDMI" untuk memilih sumber HDMI.
<b>VGA/5</b>	Tekan "VGA" untuk memilih sumber dari konektor VGA- IN.
<b>Video/6</b>	Tekan "Video" untuk memilih sumber video Komposit.
<b>Pengguna 1/7</b>	Lihat "Pengguna 1 / Pengguna 2 / Pengguna 3" pada halaman 48.
<b>Pengguna 2/8</b>	Lihat "Pengguna 1 / Pengguna 2 / Pengguna 3" pada halaman 48.
<b>Pengguna 3/9</b>	Lihat "Pengguna 1 / Pengguna 2 / Pengguna 3" pada halaman 48.
 /0	Mengaktifkan/menonaktifkan menu mode kecerahan
<b>Source</b>	Tekan "Source" untuk mencari sumber.
<b>Sinkronisasi ulang</b>	Secara otomatis mensinkronisasi proyektor ke sumber input.

### Note

Karena perbedaan aplikasi di setiap negara, beberapa wilayah mungkin memiliki aksesoris yang berbeda.

### Note

Angka remote control digunakan untuk sandi.

### Note

Karena remote umum, fungsi akan tergantung pada model.

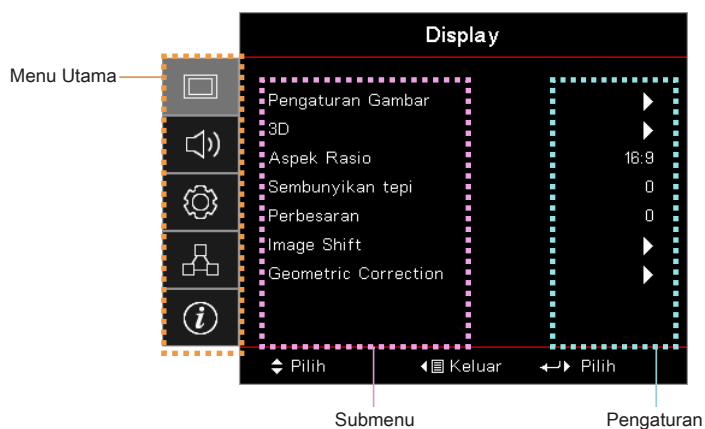
# Kontrol Pengguna

## Menu OSD

*Proyektor ini dilengkapi menu OSD multibahasa yang memungkinkan Anda melakukan penyesuaian gambar dan mengubah berbagai pengaturan. Proyektor akan secara otomatis mendeteksi sumber.*

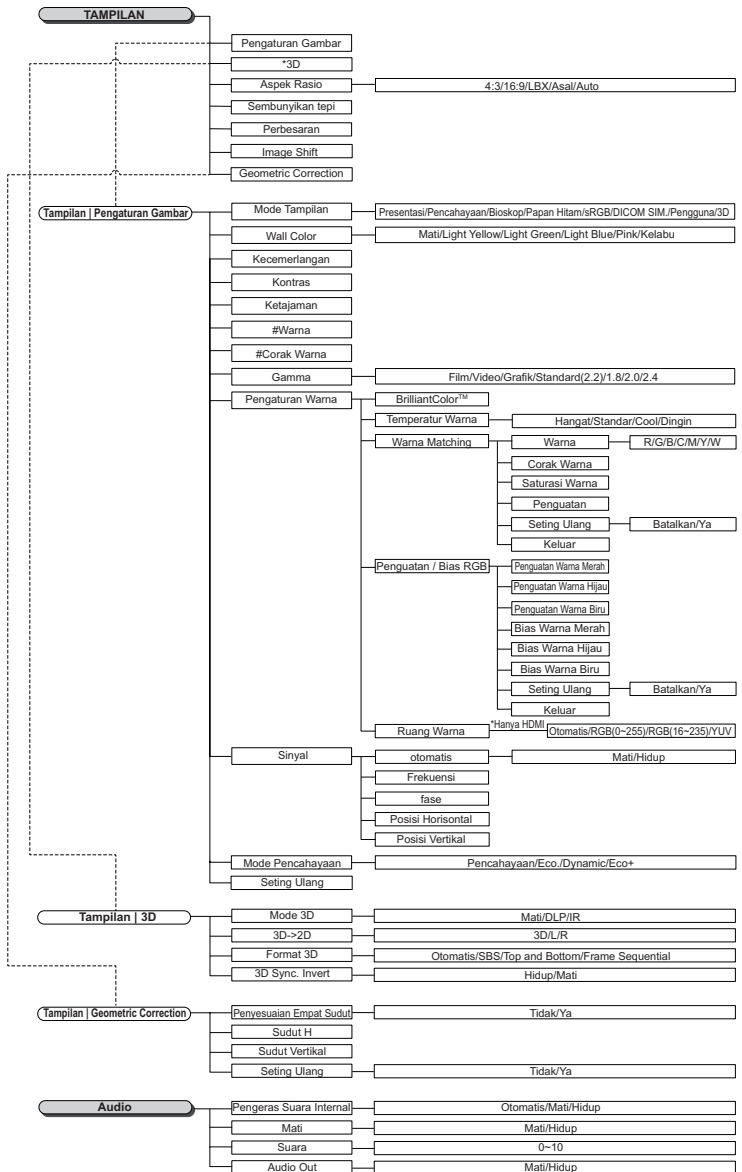
### Cara mengoperasikan

1. Untuk membuka menu OSD, tekan **Menu** (Menu) pada Remote Control atau Panel Kontrol.
2. Saat OSD ditampilkan, gunakan tombol **▲▼** untuk memilih salah satu item dalam menu utama. Sewaktu menentukan pilihan pada halaman tertentu, tekan tombol **▶** tau **Enter** (Enter) untuk membuka submenu.
3. Gunakan tombol **▲▼** untuk memilih item yang dikehendaki dan gunakan tombol **▶** atau **Enter** (Enter) untuk melihat pengaturan lebih lanjut. Sesuaikan pengaturan menggunakan tombol **◀▶**.
4. Pilih item yang akan diatur berikutnya di submenu dan sesuaikan seperti langkah di atas.
5. Tekan tombol **▶** atau **Enter** (Enter) untuk mengonfirmasi.
6. Untuk keluar, tekan kembali **Menu** (Menu). Menu OSD akan ditutup dan proyektor akan menyimpan pengaturan baru secara otomatis.



# Kontrol Pengguna

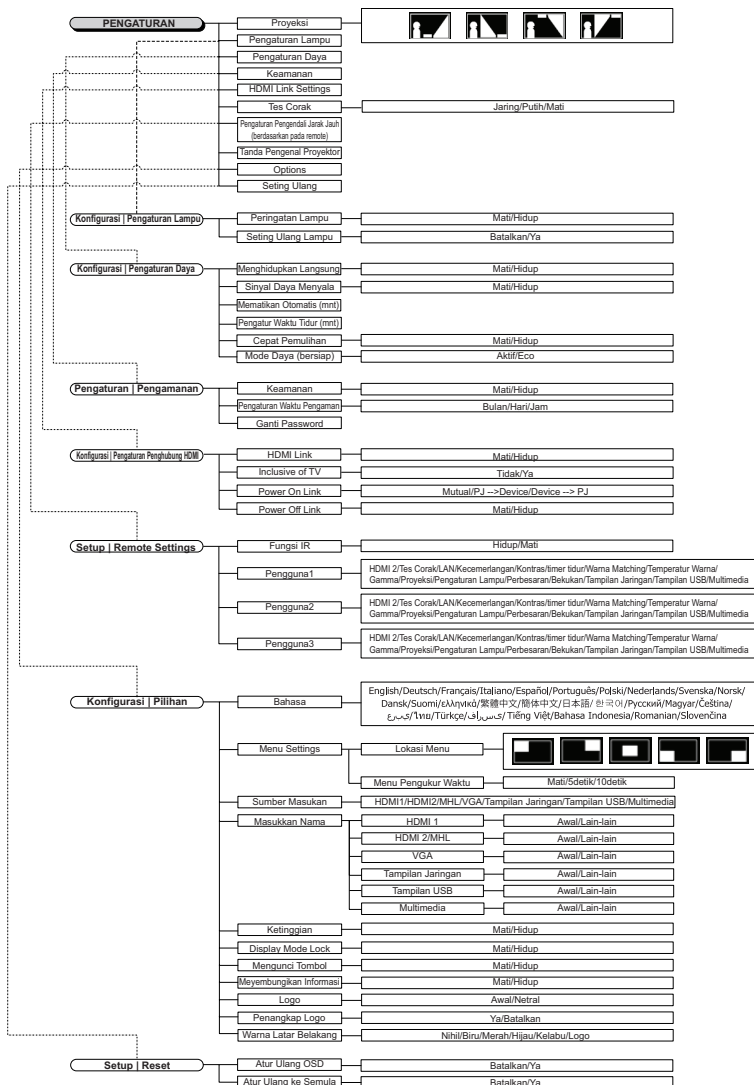
## Struktur Pohon Menu



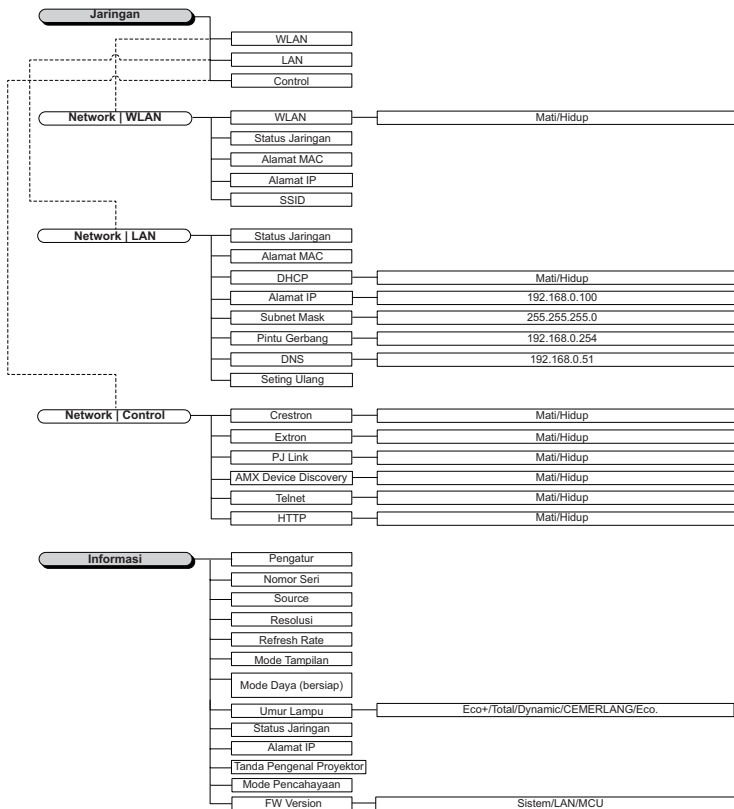
### Note

- (#) "Warna" dan "Corak Warna" hanya didukung untuk sumber video YUV.
- (\*) "3D" hanya tersedia bila sinyal yang kompatibel diberikan.

# Kontrol Pengguna



# Kontrol Pengguna



# Kontrol Pengguna



## Display

### Pengaturan Gambar

Buka menu Pengaturan Gambar. Untuk informasi lebih rinci, lihat halaman 32.

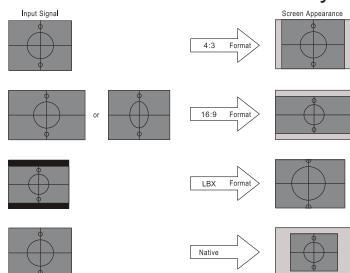
### 3D

Buka menu 3D. Untuk informasi lebih rinci, lihat halaman 34.

### Aspek Rasio

Gunakan fungsi ini untuk memilih rasio aspek yang diinginkan.

- ▶ 4:3: Format ini untuk sumber input 4x3 yang tidak disempurnakan untuk TV layar lebar.
- ▶ 16:9: Format ini untuk sumber input 16x9, misalnya HDTV dan DVD yang disempurnakan untuk TV layar lebar.
- ▶ LBX: Format ini untuk sumber letterbox non-16x9 dan bagi pengguna yang menggunakan lensa 16x9 eksternal agar dapat menampilkan rasio aspek 2,35:1 menggunakan resolusi penuh.
- ▶ Asal: Bergantung pada resolusi sumber input, tidak ada penskalaan yang dilakukan.
- ▶ Otomatis: Secara otomatis memilih format yang sesuai.



WXGA/1080P

# Kontrol Pengguna

## Sembunyikan tepi

Fungsi Sembunyikan Tepi akan menghapus noise pada gambar video. Sembunyikan Tepi gambar untuk menghapus noise pengkodean video pada tepi sumber video.

## Perbesaran

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

## Image Shift

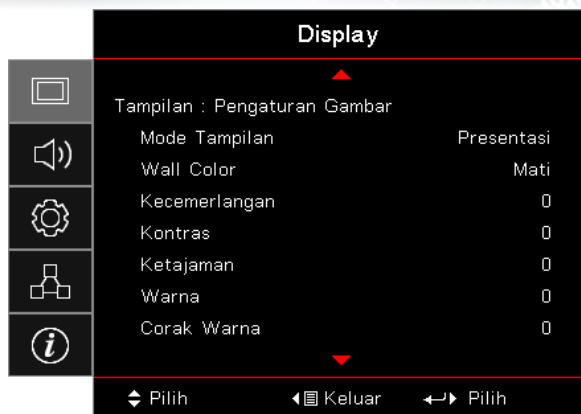
Menggeser posisi gambar proyeksi secara horizontal atau vertikal.

- ▶ Tekan ◀▶ untuk menggeser gambar secara horizontal di layar proyeksi.
- ▶ Tekan ▲▼ untuk menggeser gambar secara vertikal di layar proyeksi.

## Geometric Correction

Buka menu Koreksi Geometris. Untuk informasi lebih rinci, lihat halaman 35.

# Kontrol Pengguna



## *Tampilan / Pengaturan Gambar*

### Mode Tampilan

Tersedia banyak prasetel pabrik yang dioptimalkan untuk berbagai jenis gambar.

- ▶ Presentasi: Warna dan kecerahan bagus dari input PC.
- ▶ Cerah: Kecerahan maksimal untuk input PC.
- ▶ Bioskop: Untuk home theater.
- ▶ sRGB: Warna akurat standar.
- ▶ Papan Hitam: Mode ini harus dipilih untuk mencapai pengaturan warna optimal bila memproyeksikan ke papan hitam (hijau).
- ▶ DICOM SIM: Mode tampilan ini mensimulasikan performa peralatan dengan skala abu-abu/gamma yang digunakan untuk DICOM ("Digital Imaging and Communications in Medicine").

Penting: Mode ini TIDAK BOLEH digunakan untuk diagnosis medis karena hanya ditujukan untuk pendidikan/pelatihan.

- ▶ Pengguna: Pengaturan milik pengguna.
- ▶ 3D: Pengaturan yang dapat disesuaikan pengguna untuk tampilan 3D.

### Wall Color

Gunakan fungsi ini untuk memperoleh gambar layar yang dioptimalkan sesuai warna dinding.

### Kecermerlangan

Menyesuaikan kecermerlangan gambar.

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



# Kontrol Pengguna

## Kontras

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

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

## Ketajaman

Menyesuaikan ketajaman gambar.

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

## Warna

Menyesuaikan gambar video dari hitam-putih ke saturasi warna.

- ▶ Tekan ◀ untuk mengurangi jumlah warna pada gambar.
- ▶ Tekan ▶ untuk menambah jumlah warna pada gambar.

## Corak Warna

Menyesuaikan keseimbangan warna merah dan hijau.

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

## Gamma

Pilih jenis Gamma dari Film, Video, Grafik, Standar (2.2), 1.8, 2.0, 2.4.

## Pengaturan Warna

Buka menu Pengaturan Gambar. Untuk informasi lebih rinci, lihat halaman 36.

## Sinyal

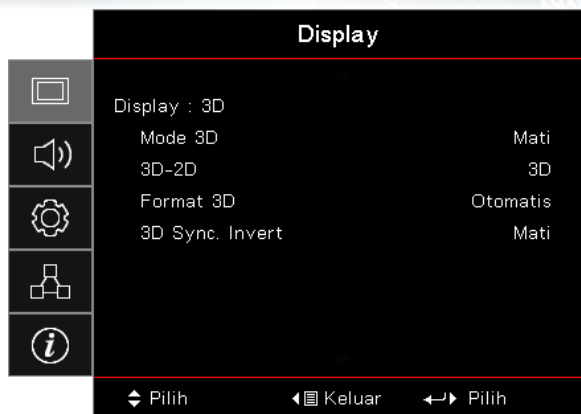
Buka menu Sinyal. Atur properti sinyal proyektor. Fungsi ini tersedia bila sumber input mendukung VGA. Untuk informasi lebih lanjut, lihat halaman 37.

## Mode Pencahayaan

Sesuaikan pengaturan mode kecerahan untuk proyektor berbasis lampu.

- ▶ Cerah: Pilih "Cerah" untuk meningkatkan kecerahan.
- ▶ Eco.: Pilih "Eco" untuk meredupkan lampu proyektor yang akan mengurangi penggunaan daya dan memperpanjang masa pakai lampu.
- ▶ Dinamis: Pilih "Dinamis" untuk menurunkan daya lampu yang didasarkan pada tingkat kecerahan isi dan atur konsumsi daya lampu antara 100% dan 30% secara dinamis. Masa pakai lampu akan diperpanjang.
- ▶ Eco+: Ketika mode Eco+ diaktifkan, tingkat kecerahan konten dideteksi secara otomatis untuk mengurangi konsumsi daya lampu secara signifikan (hingga 70%) selama masa tidak aktif.

# Kontrol Pengguna



## Display / 3D

### Mode 3D

- ▶ DLP Link: Pilih DLP Link agar dapat menggunakan pengaturan yang dioptimalkan untuk Kacamata 3D DLP Link.
- ▶ IR: Pilih IR agar dapat menggunakan pengaturan optimal untuk gambar 3D berbasis IR.
- ▶ Mati: Pilih "Off" untuk menonaktifkan mode 3D.

### 3D-2D

Tekan ◀▶ untuk memilih tampilan konten 3D proyektor dalam 2D (Kiri) atau 2D (Kanan) tanpa menggunakan kacamata 3D agar dapat menikmati konten 3D. Pengaturan ini juga dapat digunakan untuk pemasangan 3D pasif dua proyektor.

### Format 3D

- ▶ Otomatis: Bila sinyal identifikasi 3D terdeteksi, maka format 3D akan dipilih secara otomatis. (Hanya untuk sumber HDMI 1.4 3D)
- ▶ SBS: Menampilkan sinyal 3D dalam format Berdampingan.
- ▶ Atas dan Bawah: Menampilkan sinyal 3D dalam format Atas dan Bawah.
- ▶ Bingkai Berurutan: Menampilkan sinyal 3D dalam format Bingkai Berurutan.

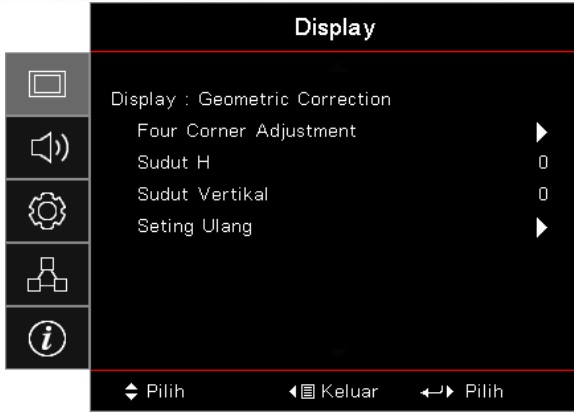
### 3D Sync. Invert

Tekan ◀▶ untuk mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi Inversi Sinkronisasi 3D untuk menginversi gambar.



Pengaturan 3D akan disimpan setelah penyesuaian.

# Kontrol Pengguna




## *Display / Geometric Correction*

### Four Corner Adjustment

Pilih “Ya” untuk penyesuaian Koreksi Geometris.

Gunakan tombol ▲▼◀▶ untuk memilih sudut yang disesuaikan.

Tekan tombol  (**Enter**) dan sesuaikan sudut dengan ▲▼◀▶.

### Sudut H

Pilih “Ya” untuk penyesuaian Koreksi Geometris.

Tekan ◀▶ ntuk mengkompensasi distorsi gambar horizontal bila proyektor dalam posisi miring terhadap layar.

### Sudut Vertikal

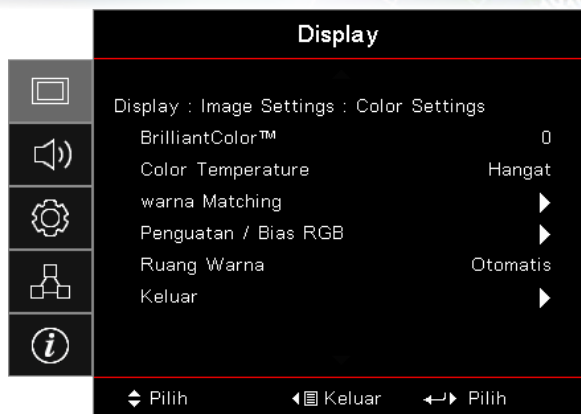
Pilih “Ya” untuk penyesuaian Koreksi Geometris.

Tekan ◀▶ ntuk mengkompensasi distorsi gambar vertikal bila proyektor dalam posisi miring terhadap layar.

### Seting Ulang

Mengatur ulang semua nilai Koreksi Geometris ke default pabrik.

# Kontrol Pengguna



## *Display / Image Settings / Color Settings*

### BrilliantColor™

Item yang dapat disesuaikan ini menggunakan algoritme pemrosesan warna baru dan penyempurnaan tingkat sistem untuk meningkatkan kecerahan sekaligus menyajikan gambar yang nyata dengan warna lebih tajam. Kisarannya mulai dari 1 hingga 10. Jika Anda lebih memilih penyempurnaan gambar yang lebih kuat, sesuaikan ke pengaturan maksimum. Untuk gambar yang lebih halus dan alami, sesuaikan ke pengaturan minimum.

### Color Temperature

Menyesuaikan temperatur warna. Temperatur dingin, layar akan terlihat lebih dingin; dengan Temperatur hangat, layar akan terlihat lebih hangat.

### warna Matching

Buka menu Color Matching. Untuk informasi lebih rinci, lihat halaman 38.

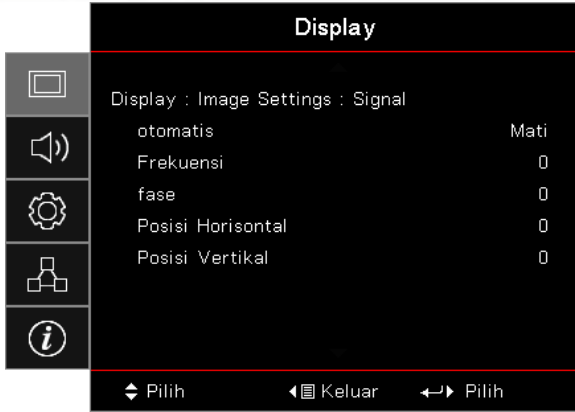
### Penguatan / Bias RGB

- ▶ Penguatan / Bias RGB: Pengaturan ini memungkinkan Anda mengkonfigurasi kecemerlangan (penguatan) dan kontras (bias) gambar.
- ▶ Atur Ulang: Kembalikan pengaturan default pabrik untuk penguatan / bias RGB.

### Ruang Warna

- Pilih jenis matriks warna yang sesuai dari Otomatis, RGB, YUV.
- ▶ Hanya untuk HDMI: Pilih matriks warna dari Otomatis, RGB (0-255), RGB (16-235), YUV.

# Kontrol Pengguna



## Display / Image Settings / Signal

### otomatis

Atur Otomatis ke Hidup atau Mati untuk mengunci atau membuka kunci fitur Fase dan Frekuensi.

- ▶ Nonaktifkan: Menonaktifkan kunci otomatis.
- ▶ Aktifkan: Mengaktifkan kunci otomatis.

### Frekuensi

Ubah frekuensi data tampilan agar sesuai dengan frekuensi kartu grafis komputer. Jika Anda mengalami tampilan garis vertikal berkedip, gunakan fungsi ini untuk membuat penyesuaian.

### fase

Fase mensinkronisasi pemilihan waktu sinyal pada tampilan dengan kartu grafis. Jika Anda mengalami tampilan gambar yang tidak stabil atau berkedip, gunakan fungsi ini untuk mengatasinya.

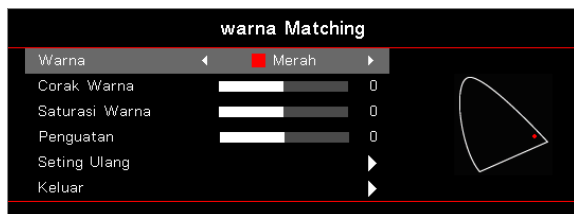
### Posisi Horisontal

- ▶ Tekan ◀ untuk memindahkan gambar ke kiri.
- ▶ Tekan ▶ untuk memindahkan gambar ke kanan.

### Posisi Vertikal


- ▶ Tekan ◀ untuk memindahkan gambar ke bawah.
- ▶ Tekan ▶ untuk memindahkan gambar ke atas.

# Kontrol Pengguna



## *Tampilan / Pengaturan Gambar / Pengaturan Warna / warna Matching*

### Warna (Kecuali Putih)

Tekan ▲▼ untuk memilih warna lalu tekan  (**Enter**) untuk menyesuaikan pengaturan corak warna, saturasi warna, dan penguatan.

Tekan ▲▼ untuk memilih Corak Warna, Saturasi Warna, atau Penguatan, lalu tekan ◀▶ untuk menyesuaikan pengaturan.

### **Note**

- Hijau, Biru, Biru Muda, Kuning, dan Ungu dapat disesuaikan secara terpisah berdasarkan setiap warna HSG.
- Putih dapat disesuaikan dengan masing-masing warna Merah, Hijau, dan Biru.

### Corak Warna

Tekan ▲▼ untuk memilih Putih, lalu tekan tombol  (**Enter**).

Tekan ▲▼ untuk memilih Merah, Hijau, atau Biru, lalu tekan ◀▶ untuk menyesuaikan pengaturan.

### Seting Ulang

Mengatur ulang semua nilai Pengaturan Warna ke default pabrik.

### Keluar

Keluar dari menu Pencocokan Warna.



## Audio

### Pengeras Suara Internal

- ▶ Otomatis: Sesuaikan speaker internal secara otomatis.
- ▶ Mati: Nonaktifkan speaker internal.
- ▶ Hidup: Aktifkan speaker internal.

### Mati

Aktifkan atau nonaktifkan audio.

- ▶ Mati: Volume speaker dan audio out diaktifkan.
- ▶ Hidup: Volume speaker dan audio out dinonaktifkan.

### Suara

Tekan ◀ untuk memperkecil volume suara.

Tekan ▶ untuk memperbesar volume suara.

### Audio Out

Tekan ◀▶ untuk memilih sumber audio out.





# Kontrol Pengguna



## PENGATURAN

### Proyeksi

Pilih metode proyeksi:

- ▶  Desktop Depan  
Pengaturan default pabrik.
- ▶  Desktop Belakang  
Bila Anda memilih fungsi ini, proyektor akan membalik gambar sehingga Anda dapat memproyeksi dari belakang layar transparan.
- ▶  Langit-langit atas  
Bila Anda memilih fungsi ini, proyektor akan memutarbalikkan posisi gambar untuk proyeksi pada pemasangan di langit-langit.
- ▶  Belakang atas  
Bila Anda memilih fungsi ini, proyektor akan membalik dan memutarbalikkan posisi gambar secara bersamaan. Anda dapat memproyeksi dari belakang layar transparan menggunakan proyeksi pada pemasangan di langit-langit.

### Pengaturan Lampu

Buka menu Pengaturan Lampu. Untuk informasi lebih rinci, lihat halaman 42.

### Pengaturan Daya

Buka menu Pengaturan Daya.. Untuk informasi lebih lanjut, lihat halaman 43.

### Keamanan

Buka menu Keamanan. Untuk informasi lebih lanjut, lihat halaman 45.



# Kontrol Pengguna

## HDMI Link Settings

Buka menu Pengaturan HDMI Link. Untuk informasi lebih lanjut, lihat halaman 47.

## Tes Corak

Tampilkan pola tes. Pilihannya adalah Jaring, Putih, dan Nihil.

## Pengaturan Pengendali Jarak Jauh

Buka menu Pengaturan Pengendali Jarak Jauh. Untuk informasi lebih lanjut, lihat halaman 48.

## Tanda Pengenal Proyektor

Pilih dua digit ID proyektor mulai dari 00 hingga 99.

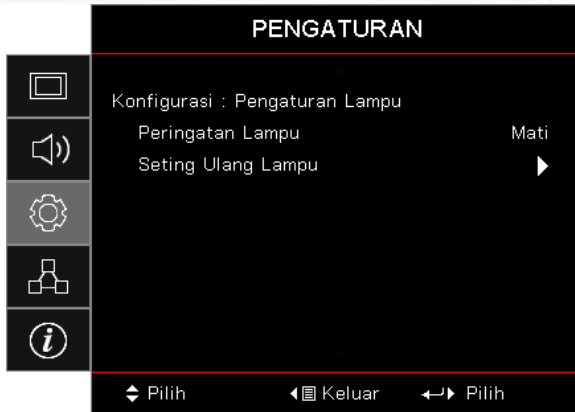
## Pilihan

Buka menu Pilihan. Untuk informasi lebih lanjut, lihat halaman 49.

## Seting Ulang

Atur ulang semua Pilihan ke pengaturan pabrik default.

# Kontrol Pengguna



## Konfigurasi / Pengaturan Lampu

### Peringatan Lampu

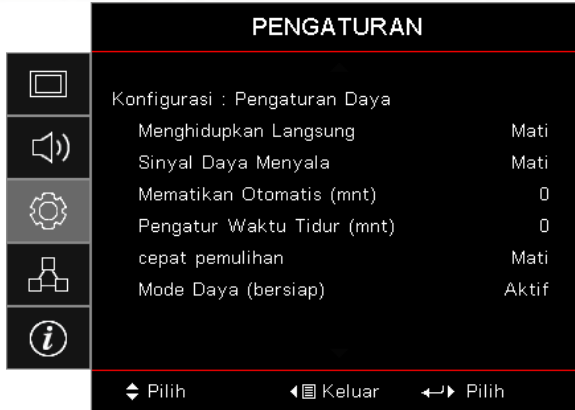
Aktifkan atau nonaktifkan pengingat masa pakai lampu.

- ▶ Hidup: Sebuah pesan peringatan ditampilkan bila sisa masa pakai lampu kurang dari 30 jam.
- ▶ Mati: Pesan peringatan tidak ditampilkan.

### Seting Ulang Lampu

Setelah mengganti lampu, atur ulang penghitung lampu untuk menampilkan masa pakai lampu baru secara akurat.

1. Pilih Seting Ulang Lampu.  
Layar konfirmasi akan ditampilkan.
2. Pilih Ya untuk mengatur ulang penghitung lampu ke nol.



## Konfigurasi / Pengaturan Daya

### Menghidupkan Langsung

Aktifkan atau nonaktifkan Menghidupkan Langsung .

- ▶ Hidup: Proyektor dihidupkan secara otomatis bila daya AC tersambung.
- ▶ Mati: Proyektor harus dihidupkan secara normal.

### Sinyal Daya Menyala

Aktifkan atau nonaktifkan Sinyal Daya Menyala.

- ▶ Hidup: Proyektor dihidupkan secara otomatis bila sinyal aktif terdeteksi.
- ▶ Mati: Menonaktifkan pemacu daya hidup bila sinyal aktif terdeteksi.



1. Hanya tersedia bila Mode Siaga diatur ke Aktif.
2. Jika proyektor dimatikan dengan tetap memasukkan sumber sinyal (sumber gambar terakhir ditampilkan di layar), maka proyektor tidak akan dihidupkan ulang, kecuali jika:
  - a. Sumber gambar terakhir dihentikan dan sumber sinyal apapun dimasukkan kembali.
  - b. Daya proyektor diputus dan disambungkan kembali.
3. Sinyal Daya Menyala akan mengabaikan pengaturan "Mengunci Sumber".

### Mematikan Otomatis (mnt)

Atur interval Mematikan Otomatis. Secara default, proyektor akan mematikan lampu setelah 0 menit tanpa sinyal. Pesan peringatan ditampilkan 60 detik sebelum penonaktifan.

# Kontrol Pengguna

## Pengatur Waktu Tidur (mnt)

Atur interval Pengatur Waktu Tidur. Proyektor dinonaktifkan setelah batas waktu tertentu tanpa aktivitas (meskipun sinyal tersedia atau tidak). Pesan peringatan ditampilkan 60 detik sebelum penonaktifan.



Proyektor tidak akan dinonaktifkan 100% kecuali pengguna akhir menunggu selama 100 detik.

## cepat pemulihan

Jika Cepat Pemulihan diaktifkan, proyektor dapat secepatnya melanjutkan pengoperasian bila dihidupkan kembali dalam waktu 100 detik setelah dimatikan.



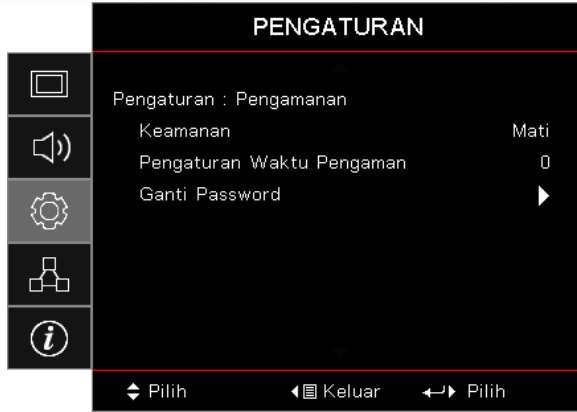
Bila Mode Daya (bersiap) diatur ke Eco, jalur VGA & Audio dan RJ45 akan dinonaktifkan. Fungsi terbatas tersedia pada kontrol RS232.

## Mode Daya (bersiap)

- ▶ Eco.: Pilih "Eco." untuk mengurangi pemborosan daya lebih lanjut < 0,5 W.
- ▶ Aktif: Pilih "Aktif" untuk kembali ke siaga normal dan port keluar VGA akan diaktifkan.

Ada proses penggantian sinyal ketika mencoba daya normal pada mode aktif, sehingga transisi beberapa detik dengan indicator LED yang berubah dari warna oranye ke merah akan ditampilkan sebelum perangkat dapat dioperasikan lagi.

# Kontrol Pengguna



## *Pengaturan / Pengamanan*



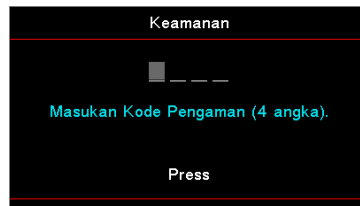
Sandi default: 1, 2, 3, 4.

### Keamanan

Aktifkan atau nonaktifkan sandi keamanan.

- ▶ Hidup: Sandi saat ini diperlukan untuk menghidupkan proyektor dan mengakses menu Keamanan.
- ▶ Mati: Sandi tidak diperlukan setelah pengaktifan sistem.

Bila keamanan diaktifkan, layar berikut akan ditampilkan saat pengaktifan dan sebelum akses ke menu Keamanan dibolehkan:



### Pengaturan Waktu Pengaman

Buka submenu Pengaturan Waktu Pengaman.

Masukkan bulan, tanggal, dan jam untuk dapat menggunakan proyektor tanpa memasukkan sandi. Memilih keluar dari menu Pengaturan akan mengaktifkan Pengaturan Waktu Pengaman.

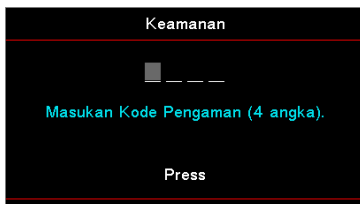
Setelah diaktifkan, proyektor akan memerlukan sandi pada tanggal dan waktu tertentu agar Anda dapat menghidupkan dan mengakses menu keamanan.

# Kontrol Pengguna

Jika proyektor sedang digunakan dan Pengaturan Waktu Pengaman dalam kondisi aktif, layar berikut akan ditampilkan 60 detik sebelum sandi diminta.



Jika salah memasukkan sandi sebanyak tiga kali, perangkat akan dimatikan secara otomatis dalam waktu 10 detik.



## Ganti Password

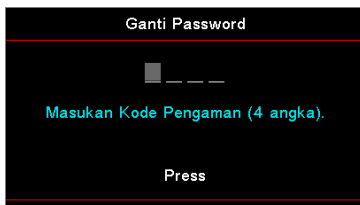
Gunakan submenu ini untuk mengubah sandi keamanan proyektor.

1. Pilih Ganti Password dari submenu Keamanan. Kotak dialog Konfirmasikan Ubah Sandi akan ditampilkan.
2. Pilih Ya.
3. Masukkan sandi default <1> <2> <3> <4>.

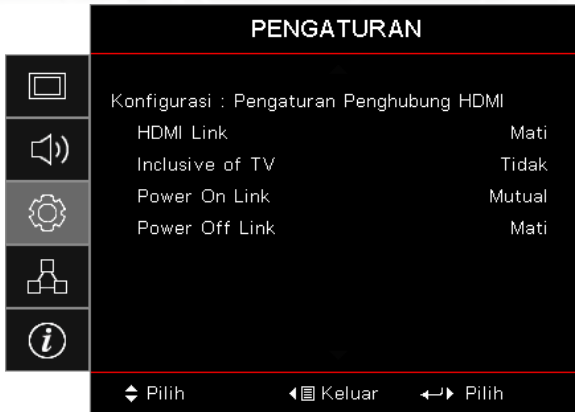
Layar sandi kedua akan ditampilkan.



Jika sandi baru tidak cocok, layar sandi akan ditampilkan ulang.



4. Masukkan sandi baru dua kali untuk verifikasi.



## Konfigurasi / Pengaturan Penghubung HDMI

### Note

Ketika Anda menyambungkan perangkat yang kompatibel dengan HDMI CED ke proyektor menggunakan kabel HDMI, Anda dapat mengontrolnya dengan status daya hidup atau daya mati yang sama menggunakan fitur kontrol HDMI di OSD proyektor. Hal ini memungkinkan satu perangkat atau banyak perangkat dalam satu kelompok aktif atau nonaktif melalui Fitur HDMI Link dalam konfigurasi umum, pemutar DVD Anda bisa disambungkan ke proyektor melalui amplifier atau sistem home theater.

### HDMI Link

Aktifkan/nonaktifkan fungsi HDMI Link. Pilihan TV disertakan, link daya hidup, dan link daya mati hanya tersedia jika pengaturan disetel "On" (Hidup).

### Inclusive of TV

Atur ke "Ya" jika Anda memilih baik TV maupun proyektor dinonaktifkan secara otomatis pada saat yang bersamaan. Untuk mencegah kedua perangkat dinonaktifkan secara bersamaan, setel pengaturan ke "Tidak".

### Power On Link

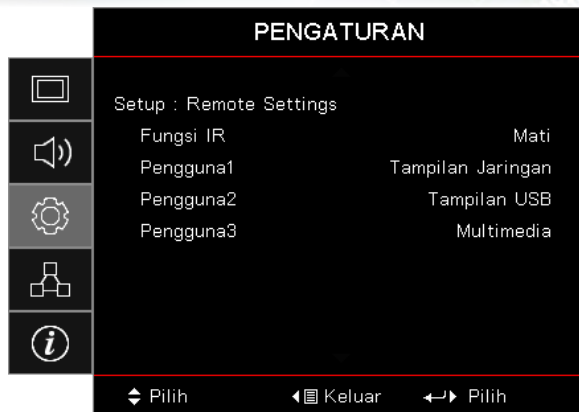
Perintah daya hidup CEC.

- ▶ Bersamaan: Baik proyektor maupun perangkat CEC akan diaktifkan secara bersamaan.
- ▶ PJ -> Perangkat: Perangkat CEC akan diaktifkan hanya sesudah proyektor dihidupkan.
- ▶ Perangkat -> PJ: Proyektor akan dihidupkan hanya sesudah perangkat CEC diaktifkan

### Power Off Link

Jika pengaturan disetel ke "On" (Hidup), baik HDMI Link maupun proyektor secara otomatis akan dinonaktifkan secara bersamaan. Setel ke "Off" (Mati), baik HDMI Link maupun proyektor secara otomatis akan dinonaktifkan secara bersamaan.

# Kontrol Pengguna



## *Setup / Remote Settings*

### Fungsi IR

Aktifkan atau Nonaktifkan fungsi IR proyektor.

### Pengguna1 / Pengguna2 / Pengguna3

Atur tombol Pengguna1, Pengguna2, Pengguna3 sebagai tombol pintasan untuk LAN, Kecerahan, Kontras, Timer Tidur, Pencocokan Warna, Suhu Warna, Gamma, Proyeksi, Pengaturan Lampu, Zoom, Pola Uji, Beku, Tampilan Jaringan, Tampilan USB, Multimedia, fungsi HDMI2.





## Konfigurasi / Pilihan

### Bahasa

Buka menu Bahasa. Pilih menu OSD multibahasa.

### Menu Settings

Tetapkan lokasi menu di layar dan konfigurasi pengaturan timer menu.

### Sumber Masukan

Buka submenu Sumber Masukan. Pilih sumber yang akan dipindai saat pengaktifan.

### Masukkan Nama

Gunakan untuk mengganti nama fungsi masukan untuk identifikasi lebih mudah. Pilihan yang tersedia meliputi HDMI1, HDMI2/MHL, VGA, Tampilan jaringan, Tampilan USB, dan Multimedia.

### Ketinggian

Atur kecepatan kipas untuk menunjukkan kondisi lingkungan.


- ▶ Hidup: Menambah kecepatan kipas untuk temperatur, kelembaban, atau altitudo tinggi.
- ▶ Mati: Kecepatan kipas standar untuk kondisi normal.

### Display Mode Lock

Pilih "On" atau "Off" untuk mengunci atau membuka kunci penyesuaian pengaturan mode tampilan.

# Kontrol Pengguna



Tahan tombol  (Enter) di keypad selama 10 detik untuk membuka kunci keypad

## Mengunci Tombol

Kunci tombol pada panel atas proyektor.

- ▶ Hidup: Sebuah pesan peringatan ditampilkan untuk mengonfirmasi penguncian keypad.
- ▶ Mati: Keypad proyektor berfungsi secara normal.

## Meyembunyikan Informasi

Sembunyikan pesan informasi pada layar proyeksi.

- ▶ Hidup: Tidak ada pesan status yang ditampilkan di layar saat pengoperasian berlangsung.
- ▶ Mati: Pesan status ditampilkan secara normal di layar saat pengoperasian berlangsung.

## Logo

Pilih layar yang akan ditampilkan saat pengaktifan.

- ▶ Awal: Layar pengaktifan default yang diberikan.
- ▶ Netral: Adalah Warna Latar Belakang.



Hanya satu layar pengaktifan yang dapat disimpan sekali waktu. Pengambilan gambar berurutan akan menimpa file sebelumnya dalam batasan 1920 x 1200 (Lihat Tabel Pemilihan Waktu dalam Apendiks)

## Penangkap Logo

Ambil gambar layar yang ditampilkan untuk digunakan sebagai layar pengaktifan.

1. Tampilkan layar yang diinginkan pada proyektor.
2. Pilih Penangkap Logo dari menu Lanjutan.  
Layar konfirmasi akan ditampilkan.

3. Pilih Ya. Pengambilan gambar layar dalam progres akan ditampilkan.

Setelah selesai, pesan Pengambilan gambar layar Berhasil akan ditampilkan.

Gambar layar yang diambil disimpan sebagai Pengguna dalam menu logo.

## Warna Latar Belakang

Pilih warna latar yang diinginkan untuk gambar proyeksi bila tidak ada sumber yang terdeteksi.

## Seting Ulang


- ▶ Atur Ulang OSD: Kembali ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan menu OSD.
- ▶ Atur Ulang ke Default: Kembali ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan menu Konfigurasi.

# Kontrol Pengguna

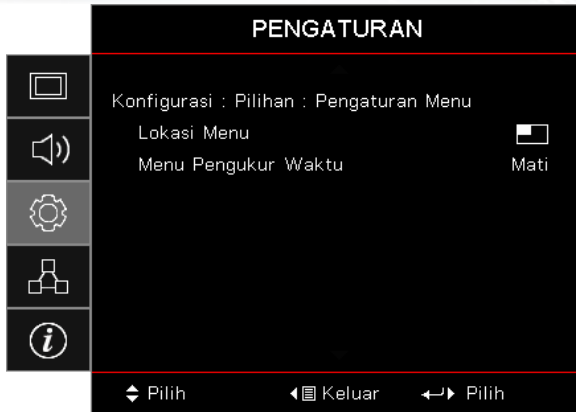


## *Konfigurasi / Pilihan / Bahasa*

### Bahasa

Pilih menu OSD multibahasa. Tekan tombol  (**Enter**) untuk membuka submenu, lalu gunakan tombol Naik (**▲**) atau Turun (**▼**) untuk memilih bahasa yang dikehendaki.

# Kontrol Pengguna



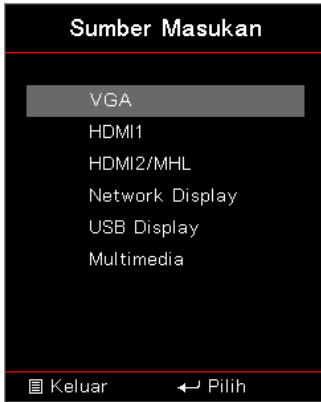
## *Konfigurasi / Pilihan / Pengaturan Menu*

### Lokasi Menu

Pilih lokasi menu pada layar tampilan.


### Menu Pengukur Waktu

Tetapkan durasi untuk menu OSD agar tetap terlihat di layar.



## *Konfigurasi / Pilihan / Sumber Masukan*

### Sumber Masukan

Gunakan pilihan ini untuk memilih sumber input. Pilih ▲▼ untuk memilih sumber. Tekan tombol  (**Enter**) untuk menentukan pilihan.

# Kontrol Pengguna



## Jaringan

### WLAN

- ▶ WLAN: Off/On
- ▶ Status Jaringan: Hanya baca.
- ▶ Alamat MAC: Hanya baca.
- ▶ Alamat IP: Hanya baca.
- ▶ SSID: Hanya baca.

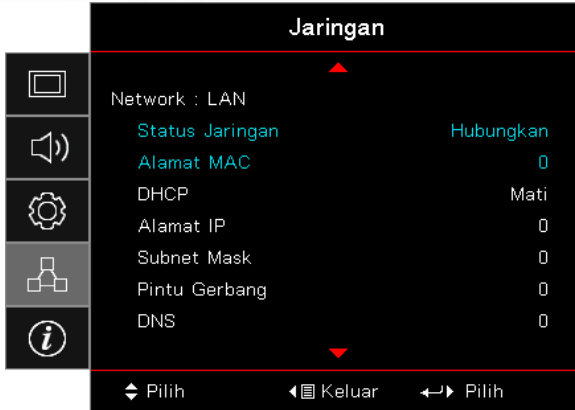
### LAN

Buka menu LAN. Untuk informasi lebih lanjut, lihat halaman 55.

### Control

Buka menu Kontrol. Untuk informasi lebih lanjut, lihat halaman 56.


## Network / LAN



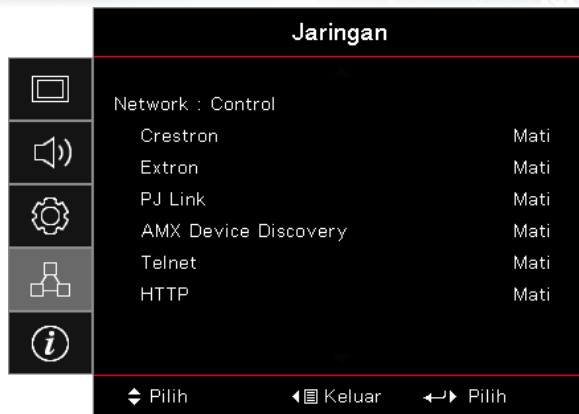
### Note

Submenu jaringan hanya dapat diakses jika kabel jaringan tersambung.

Jika sambungan berhasil, layar OSD akan menampilkan kotak dialog berikut.

- ▶ Status Jaringan: Untuk menampilkan informasi jaringan.
- ▶ Alamat MAC: Hanya baca.
- ▶ DHCP:
  - Hidup: Tetapkan alamat IP ke proyektor dari server DHCP secara otomatis.
  - Mati: Tetapkan alamat IP secara manual.
- ▶ Alamat IP: Pilih alamat IP.
- ▶ Subnet Mask: Memilih nomor subnet mask.
- ▶ Pintu Gerbang: Memilih pintu gerbang awal dari jaringan yang terhubung ke proyektor.
- ▶ DNS: Pilih nomor DNS.
- ▶ Terapkan: Tekan tombol  (**Enter**) untuk menetapkan pilihan.

# Kontrol Pengguna



## *Network / Control*

### Crestron

Tekan ◀▶ untuk memilih akan mengaktifkan/menonaktifkan Crestron.

### Extron

Tekan ◀▶ untuk memilih akan mengaktifkan/menonaktifkan Extron.

### PJ Link

Tekan ◀▶ untuk memilih akan mengaktifkan/menonaktifkan PJ Link.

### AMX Device Discovery

Tekan ◀▶ untuk memilih akan mengaktifkan/menonaktifkan AMX Device Discovery.

### Telnet

Tekan ◀▶ untuk memilih akan mengaktifkan/menonaktifkan Telnet.

### HTTP

Tekan ◀▶ untuk memilih akan mengaktifkan/menonaktifkan HTTP.



# Kontrol Pengguna



## Informasi

Tampilkan informasi proyektor seperti yang tercantum di bawah ini:

- ▶ Pengatur
- ▶ Nomor Seri
- ▶ Source
- ▶ Resolusi
- ▶ Refresh Rate
- ▶ Mode Tampilan
- ▶ Mode Daya (bersiap)
- ▶ Umur Lampu
- ▶ Status Jaringan
- ▶ Alamat IP
- ▶ Tanda Pengenal Proyektor
- ▶ Mode Pencahayaan
- ▶ FW Version

## Media

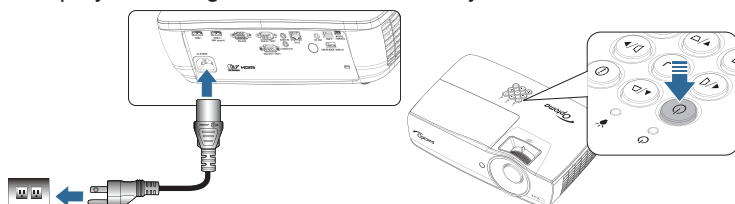
### Cara mengonfigurasi Jenis File untuk Multimedia dengan USB



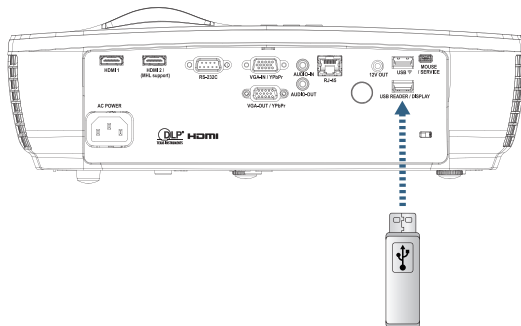
1. Sebuah flash disk USB harus dicolokkan ke proyektor ke fungsi USB multimedia.
2. Jangan sambungkan port USB untuk kamera karena akan memunculkan masalah kompatibilitas.

Ikuti tahap-tahap ini untuk memutar file Foto, Video, atau Musik pada proyektor Anda.


1. Sambungkan kabel daya dengan adaptor AC dan aktifkan proyektor dengan menekan tombol Daya.



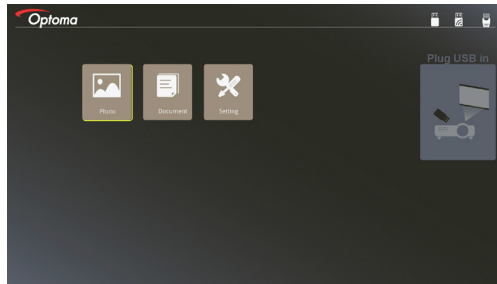
2. Colokkan **flash disk USB** ke proyektor Anda.



# Kontrol Pengguna

Untuk membuka Menu Media, tekan tombol  (**Sumber**) pada remote control atau keypad lalu pilih.

Menu Multimedia terbuka.



3. Akses menu USB lalu pilih file multimedia: **Foto**, atau **Dokumen**.  
Atau pilih pilihan Pengaturan untuk mengubah pengaturan **Foto**,  
atau **Dokumen**.
4. Pilih file yang ingin Anda buka.

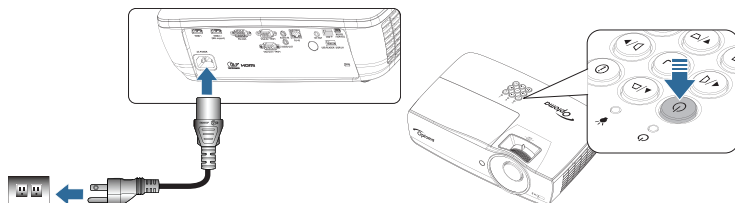
Pengaturan Multimedia memungkinkan Anda mengubah pengaturan untuk rasio Tampilan dan waktu Interval Foto dan Dokumen.

# Kontrol Pengguna

## Memantulkan Layar Perangkat Portabel (dengan Dongle USB Wi-Fi Opsional)

Ikuti langkah-langkah ini untuk memantulkan layar perangkat portabel Anda.

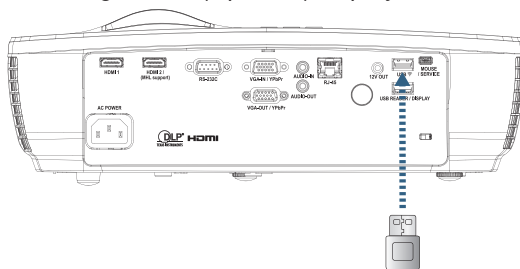
1. Sambungkan kabel daya dengan adaptor AC dan aktifkan proyektor dengan menekan tombol Daya.



2. Bergantung pada sistem operasi perangkat seluler Anda, buka App Store (iOS) atau Google Play (Android) lalu instal aplikasi HDCast Pro di perangkat seluler Anda.

Jika Anda menggunakan laptop, unduh aplikasi HDCast Pro dari situs web [www.optoma.com/hdcastpro](http://www.optoma.com/hdcastpro).

3. Colokkan dongle Wi-Fi (Opsional) ke proyektor Anda.



### Note

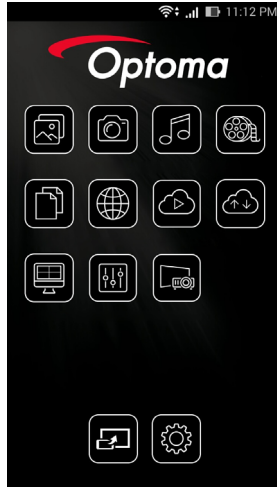
SSID proyektor dan sandi Wi-Fi beragam bergantung pada dongle Wi-Fi yang tersambung.

4. Sambungkan perangkat portabel melalui Wi-Fi ke proyektor. Contoh parameter koneksi adalah sebagai berikut:
  - ▶ SSID proyektor: HDCastPro\_XXXXXXXX
  - ▶ Sandi Wi-Fi: XXXXXXXX

# Kontrol Pengguna

5. Buka aplikasi HDCast Pro di perangkat portabel Anda.  
Layar berikut akan terbuka.

Android



Windows



6. Pilih HDMirror (Android) dari menu untuk memulai memantulkan layar perangkat portabel Anda.

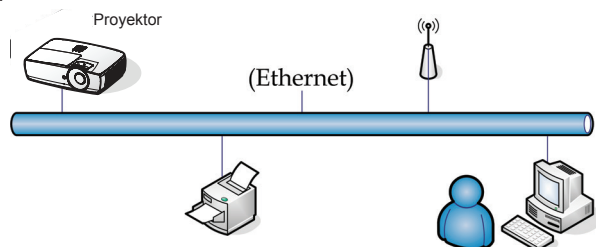
## LAN\_RJ45

### Note

- Proyektor yang tersambung ke LAN, gunakan Kabel Normal Ethernet.
- Peer-to-peer (PC yang langsung tersambung ke Proyektor), gunakan Kabel Crossover Ethernet.

Untuk kemudahan pengoperasian, proyektor Optoma menyediakan berbagai fitur manajemen jauh dan jaringan.

Fungsi LAN/RJ45 pada proyektor melalui jaringan, misalnya pengelolaan jarak jauh: pengaturan Daya Hidup/Mati, Kecemerlangan, dan Kontras. Serta, informasi status proyektor seperti: Sumber Video, Penonaktifan Suara, dsb.



### Fungsi Terminal LAN berkabel

Proyektor dapat dikontrol oleh PC (Laptop) atau perangkat eksternal lain melalui port LAN/RJ45 dan kompatibel dengan Crestron/Extron/AMX (Device Discovery)/PJLink.

- ▶ Crestron adalah merek dagang terdaftar dari Crestron Electronics, Inc. di Amerika Serikat.
- ▶ Extron adalah merek dagang terdaftar dari Extron Electronics, Inc. di Amerika Serikat.
- ▶ AMX adalah merek dagang terdaftar dari AMX LLC di Amerika Serikat.
- ▶ PJLink berlaku untuk pendaftaran merek dagang dan logo di Jepang, Amerika Serikat, dan negara lainnya oleh JBMIA.

### Perangkat Eksternal yang Didukung

Proyektor ini didukung oleh perintah khusus dari kontroler Crestron Electronics dan perangkat lunak terkait (misalnya, RoomView®).

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

Proyektor ini sesuai untuk mendukung perangkat Extron sebagai referensi.

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

Proyektor ini didukung oleh AMX (Device Discovery).

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

# Kontrol Pengguna

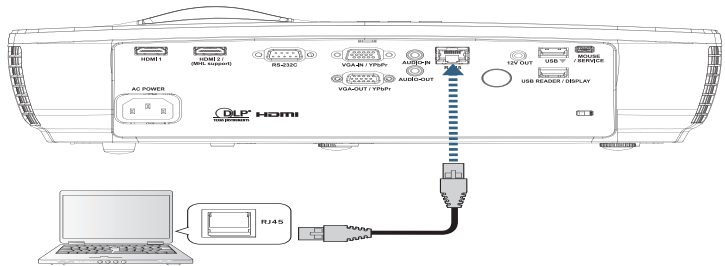
Proyektor ini mendukung semua perintah PJLink Class1 (Versi 1.00).

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

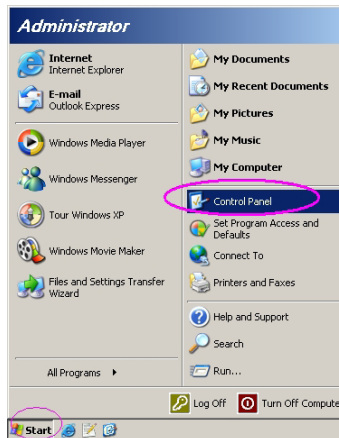
Untuk informasi lebih rinci tentang berbagai jenis perangkat eksternal yang dapat tersambung ke port LAN/RJ45 dan mengontrol proyektor dari jauh, serta perintah kontrol terkait yang mendukung masing-masing perangkat eksternal, segera hubungi Layanan Dukungan.

## LAN RJ45

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

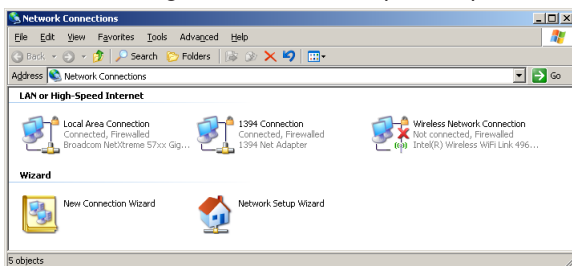


2. Di PC (Laptop), pilih Mulai -> Panel Kontrol -> Sambungan Jaringan.

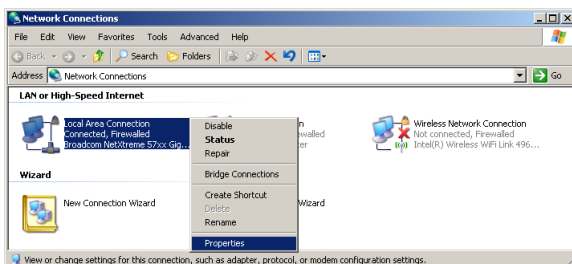


# Kontrol Pengguna

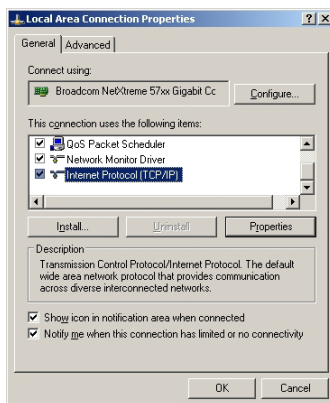
3. Klik kanan Sambungan Area Lokal, lalu pilih Properti.



4. Di jendela Properti, pilih tab Umum, lalu pilih Internet Protocol (TCP/IP).



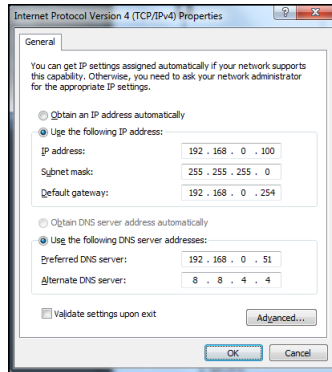
5. Klik Properti.



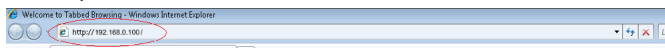


# Kontrol Pengguna

6. Masukkan alamat IP dan Subnet mask, lalu tekan OK.



7. Tekan tombol **Menu** pada proyektor.
8. Pilih OSD -> Pengaturan Jaringan -> Lan.
9. Setelah membuka Status Jaringan, masukkan item berikut:
  - ▶ DHCP: Mati
  - ▶ Alamat IP: 192.168.0.100
  - ▶ Subnet Mask: 255.255.255.0
  - ▶ Pintu Gerbang: 192.168.0.254
  - ▶ DNS: 192.168.0.51
  - ▶ DNS2: 8.8.4.4
10. Tekan **Enter** untuk mengkonfirmasi pengaturan.
11. Buka browser Web (misalnya, Microsoft Internet Explorer dengan Adobe Flash Player 9.0 atau yang lebih tinggi).
12. Dalam panel Alamat, masukkan alamat IP: 192.168.0.100



# Kontrol Pengguna

## 13. Tekan **Enter** (Enter).

Proyektor berhasil dikonfigurasi untuk manajemen jauh. Fungsi LAN/RJ45 ditampilkan sebagai berikut.



Untuk informasi lebih lanjut, kunjungi <http://www.crestron.com>

Model: Optima | Tool | Info | Contact IT help

### Optima

Projector Information		Projector Status	
Projector Name	Optima W60A	Power Status	Power On
Location		Source	Video
Firmware Version	00.50.41.7F.D4.40	Display Mode	Cinema
MAC Address	00:50:41:7F:D4:40	Projection	Front
Resolution	NTSC	Brightness Mode	Bright
Lamp Hours	0	Error Status	No Error
Assigned to	Optima Projector		

Exit

CRESTRON connected | Expansion Options

Model: Optima | Tool | Info | Contact IT help

### Optima

Power | Vol - | Mute | Vol +

#### Sources List

VGA  
**Video**  
HDMI 1/MHL  
HDMI 2

Menu | Re-Sync  
Error  
AV mute | Source

Freeze | Contrast | Brightness | Sharpness

CRESTRON connected | Expansion Options

Model: Optima | Tool | Info | Contact IT help

### Optima

Crestion Control	Projector	User Password
IP Address: 192.168.0.7	Projector Name: Optima W60A	<input type="checkbox"/> Enabled
IP ID: 7	Location:	New Password:
Port: 41784	Assigned to: Optima Projector	Confirm:
<input type="button" value="Send"/>	<input type="button" value="Send"/>	<input type="button" value="Send"/>
	DHCP: <input type="checkbox"/> Enabled	Admin Password
	IP Address: 192.168.0.100	<input type="checkbox"/> Enabled
	Subnet Mask: 255.255.255.0	New Password:
	Default Gateway: 192.168.0.254	Confirm:
	DNS Server: 192.168.0.1	<input type="button" value="Send"/>
	<input type="button" value="Send"/>	

Exit

CRESTRON connected | Expansion Options

# Kontrol Pengguna

## Fungsi RS232 by Telnet

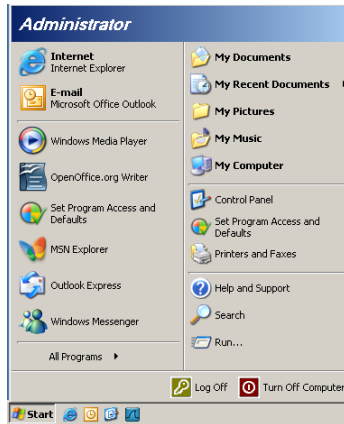
Selain proyektor tersambung ke interface RS232 dengan komunikasi “Hyper-Terminal” oleh kontrol perintah RS232, tersedia alternatif kontrol perintah RS232 yang disebut “RS232 by TELNET” untuk interface LAN/RJ45.

## Panduan Ringkas untuk “RS232 by TELNET”

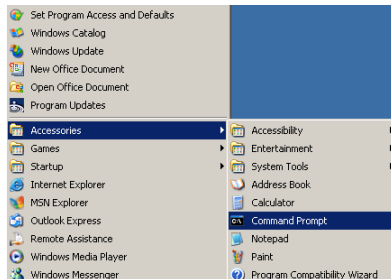
Periksa dan dapatkan Alamat IP di OSD proyektor.

Pastikan laptop/PC dapat mengakses halaman Web proyektor.

Jika fungsi “TELNET” difilter oleh laptop/PC, pastikan pengaturan “Firewall Windows” telah dinonaktifkan.



1. Mulai => Semua Program => Aksesori => Prompt Perintah.



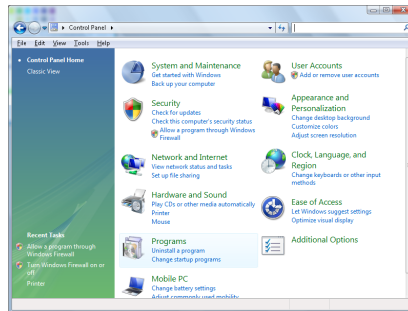
# Kontrol Pengguna

2. Masukkan format perintah seperti di bawah ini:  
`telnet ttt.xxx.yyy.zzz 23` (tekan tombol "Enter")  
`(ttt.xxx.yyy.zzz: IP-Address (Alamat IP) proyektor)`
3. Jika Telnet-Connection telah siap dan pengguna dapat memiliki input perintah RS232, lalu tombol "Enter" ditekan, maka perintah RS232 akan berfungsi.

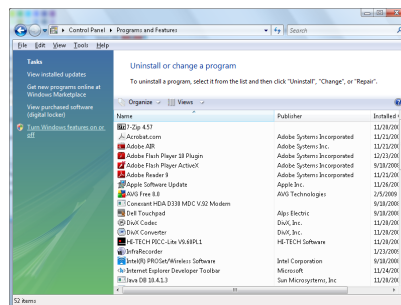
## Cara mengaktifkan TELNET di Windows VISTA/7

Secara default, penginstalan untuk Windows VISTA tidak menyertakan fungsi "TELNET". Namun pengguna akhir dapat memilikinya dengan cara mengaktifkan "Aktifkan atau Nonaktifkan fitur Windows".

1. Buka "Panel Kontrol" di Windows VISTA.

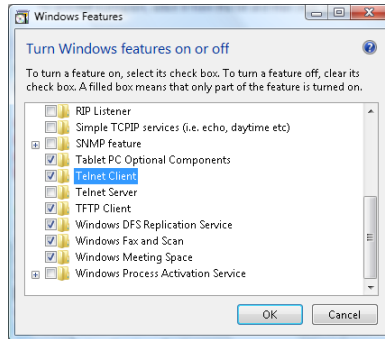


2. Buka "Program".

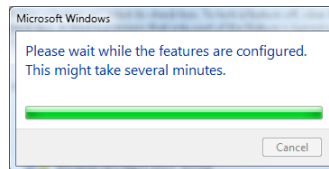


# Kontrol Pengguna

3. Pilih “Aktifkan atau nonaktifkan fitur Windows” untuk membukanya.



4. Centang pilihan “Klien Telnet”, lalu tekan tombol “OK”.



## Lembar spesifikasi untuk “RS232 by TELNET”:

1. Telnet: TCP.
2. Port Telnet: 23 (untuk informasi lebih rinci, hubungi agen atau tim layanan).
3. Utilitas Telnet: Windows “TELNET.exe” (mode konsol).
4. Pemutusan sambungan untuk kontrol RS232-by-Telnet secara normal: Tutup utilitas Windows Telnet segera setelah sambungan TELNET siap.

Batas 1 untuk Telnet-Control:tersedia kurang dari 50 byte untuk muatan jaringan berturut-turut pada aplikasi Telnet-Control.

Batas 2 untuk Telnet-Control:tersedia kurang dari 26 byte untuk satu perintah RS232 lengkap pada Telnet-Control.

Batas 3 untuk Telnet-Control: Penundaan minimum untuk perintah RS232 berikutnya harus lebih dari 200 (ms).

(\* , Dalam utilitas “TELNET.exe” internal Windows XP, penekanan tombol “Enter” akan menghasilkan kode “Carriage-Return” dan “New-Line”.)

## Mengatasi Masalah

*Jika Anda mengalami masalah dengan proyektor, baca informasi berikut. Jika masalah berlanjut, hubungi peritel atau pusat layanan setempat.*

### Gambar

#### **?** Tidak ada gambar yang ditampilkan di layar

- ▶ Pastikan semua sambungan kabel dan daya telah dipasang dengan benar dan aman seperti dijelaskan dalam bagian “Pemasangan”.
- ▶ Pastikan semua pin konektor tidak tertekuk atau rusak.
- ▶ Pastikan lampu proyeksi telah dipasang dengan aman. Lihat bagian “Mengganti Lampu”.
- ▶ Pastikan Anda telah melepas penutup lensa dan proyektor dihidupkan.

#### **?** Gambar tidak fokus

- ▶ Pastikan penutup lensa telah dilepas.
- ▶ Sesuaikan Cincin Fokus pada lensa proyektor.
- ▶ Pastikan layar proyeksi telah berada di antara jarak yang ditetapkan dari proyektor. Lihat halaman 17- 23.

#### **?** Gambar melebar saat menampilkan judul DVD 16:9

- ▶ Bila Anda memutar DVD anamorfik atau DVD 16:9, proyektor akan menampilkan gambar terbaik dalam format 16:9 pada proyektor.
- ▶ Jika Anda memutar judul DVD format LBX, ubah format sebagai LBX dalam OSD proyektor.
- ▶ Jika Anda memutar judul DVD format 4:3, ubah format ke 4:3 dalam OSD proyektor.
- ▶ Jika gambar tetap melebar, Anda juga harus menyesuaikan rasio aspek dengan pengaturan berikut:
- ▶ Tetapkan format tampilan ke jenis rasio aspek 16:9 (lebar) pada pemutar DVD.

## **? Gambar terlalu kecil atau terlalu besar**

- ▶ Sesuaikan tuas zoom dari lensa.
- ▶ Pindahkan proyektor lebih dekat ke atau lebih jauh dari layar.
- ▶ Tekan [Menu] pada panel proyektor, buka “Tampilan -> Aspek Rasio”.  
Coba pengaturan yang berbeda.

## **? Gambar memiliki sisi miring:**

- ▶ Jika memungkinkan, ubah posisi proyektor agar berada di tengah layar dan di bawah bagian dasar layar, lalu gunakan PureShift untuk menyesuaikan posisi gambar.
- ▶ Gunakan “Tampilan -> Geometric Correction -> Sudut Vertikal” dari OSD untuk melakukan penyesuaian.

## **? Gambar terbalik**

- ▶ Pilih “Sistem -> Proyeksi” dari OSD, lalu sesuaikan arah proyeksi.

## Lainnya


































## **? Proyektor berhenti merespons semua kontrol**

- ▶ Jika memungkinkan, matikan proyektor, lepas kabel daya, lalu tunggu minimal 20 detik sebelum menyambungkan daya kembali.



## **? Lampu terbakar atau menimbulkan bunyi**

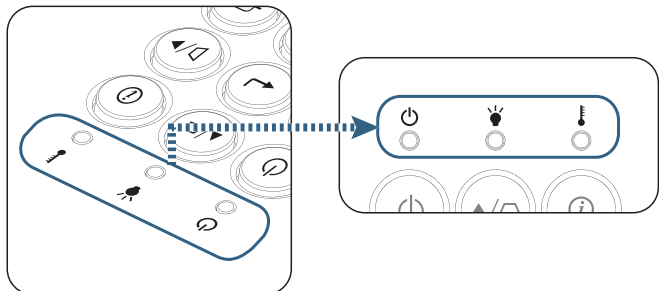
- ▶ Bila lampu mencapai akhir masa pakainya, lampu akan terbakar dan menimbulkan bunyi yang keras. Jika hal ini terjadi, proyektor tidak akan dapat dihidupkan hingga modul lampu diganti. Untuk mengganti lampu, ikuti prosedur yang tercantum dalam bagian “Mengganti Lampu” pada halaman 74.

## Indikator Status LED Proyektor

	LED daya	LED daya	LED Suhu	LED Lampu
Message	  (Merah)	  (Hijau)	  (Merah)	  (Merah)
Kondisi Siaga				
Daya hidup (Pemanasan)		Berkedip 0,5 detik mati 0,5 detik menyala		
Daya hidup & Lampu menyala				
Daya mati (Pendinginan)		Berkedip 0,5 detik mati 0,5 detik menyala Kembali ke lampu Merah stabil saat kipas pendingin mati.		
Pemulihan Cepat (100 detik)		Berkedip 0,25 detik mati 0,25 detik menyala		
Kesalahan (Lampu gagal)	Berkedip			
Kesalahan (Kipas gagal)	Berkedip		Berkedip	
Kesalahan (Temperatur Berlebih)	Berkedip			

### Note

Menyala =>   
 Mati => 

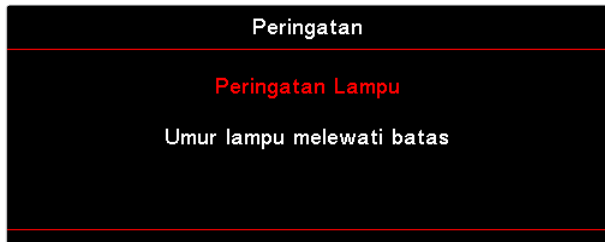




## **?** Status LED

### **?** Pesan di Layar

- ▶ Kipas gagal berfungsi:  
Proyektor akan dimatikan secara otomatis.
- ▶ Temperatur berlebih:  
Proyektor akan dimatikan secara otomatis.
- ▶ Mengganti lampu:  
Lampu mendekati akhir perkiraan masa pakainya.  
Sebaiknya lakukan penggantian.



Peringatan:

Gunakan hanya lampu asli.

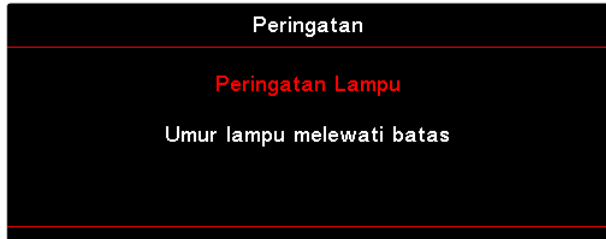
## Remote Control

### **?** Jika remote control tidak berfungsi

- ▶ Pastikan sudut pengoperasian remote control berada dalam  $\pm 15^\circ$ , baik secara horizontal maupun vertikal, terhadap unit penerima IR pada proyektor.
- ▶ Pastikan tidak ada benda apapun antara remote control dan proyektor. Pindahkan ke dalam jarak 7 m (23 kaki) dari proyektor.
- ▶ Pastikan baterai telah dipasang dengan benar.
- ▶ Ganti baterai jika dayanya telah habis.

## Mengganti Lampu

*Proyektor mendeteksi masa pakai lampu secara otomatis. Bila masa pakai lampu mendekati akhir penggunaannya, Anda akan menerima pesan peringatan.*



*Bila pesan ini ditampilkan, hubungi peritel atau pusat servis terdekat untuk mengganti lampu secepat mungkin. Biarkan proyektor menjadi dingin selama 30 menit sebelum mengganti lampu.*



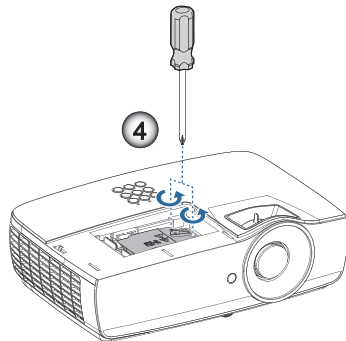
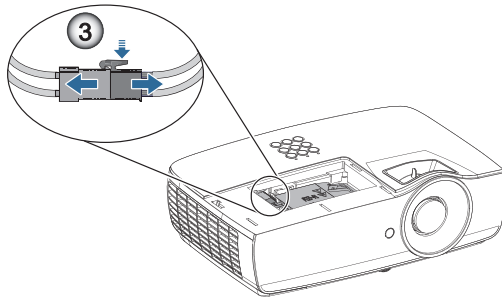
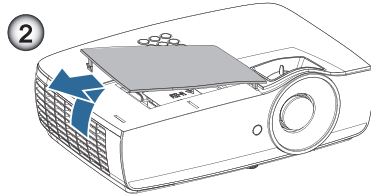
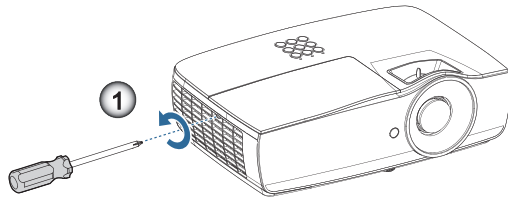
Peringatan:

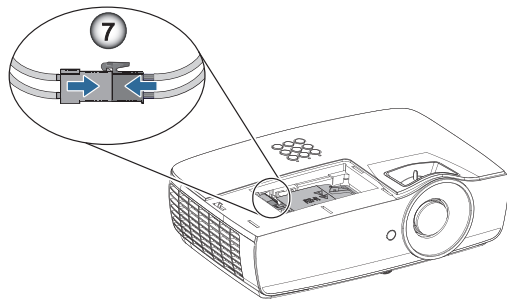
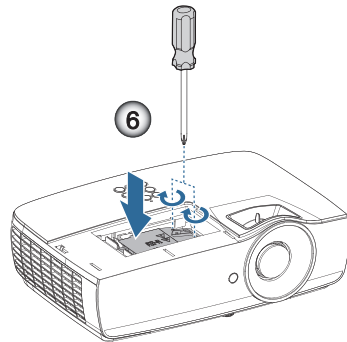
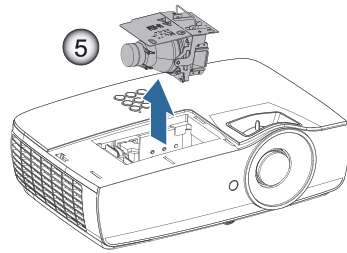
Kompartemen lampu panas! Biarkan menjadi dingin sebelum mengganti lampu!

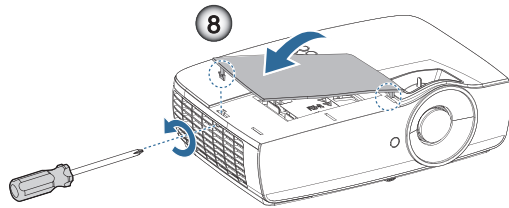


Peringatan:

Untuk mengurangi risiko cedera, jaga agar modul lampu tidak terjatuh atau jangan sentuh bohlamnya. Bohlam dapat pecah dan menyebabkan cedera jika terjatuh.







## Prosedur Penggantian Lampu:

1. Matikan proyektor dengan menekan tombol Daya.
2. Biarkan proyektor menjadi dingin minimal selama 30 menit.
3. Lepas kabel daya.
4. Lepas dua sekrup pada penutup kompartemen lampu. ❶
5. Lepas penutup kompartemen lampu. ❷
6. Putus sambungan konektor lampu. ❸
7. Lepas dua sekrup dari modul lampu.  
Angkat pegangan modul. ❹
8. Tarik pegangan modul dengan kuat untuk melepas modul lampu. ❺

Untuk mengganti modul lampu, lakukan kebalikan langkah-langkah sebelumnya. Sewaktu memasang, sejajarkan modul lampu dengan konektor, lalu pastikan ketinggiannya untuk menghindari kerusakan.

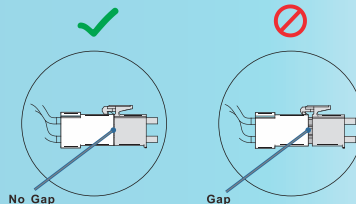
9. Pull firmly on the module handle to remove the lamp module.

Seting Ulang Lampu: (i)Tekan "Menu" -> (ii)Pilih "Pengaturan" -> (iii)Pilih "Pengaturan Lampu" ->(iv)Pilih "Seting Ulang Lampu" -> (v)Pilih "Ya".



Peringatan:

Konektor lampu harus dipasang sejajar dengan dasar konektor sebagaimana ditampilkan pada gambar di bawah. Celah antara Konektor Lampu dan landasan konektor akan menyebabkan kerusakan pada proyektor. Gambar berikut memberikan ilustrasi tentang pemasangan Konektor Lampu yang benar dan yang salah.



## Mode Kompatibilitas

Sinyal	Resolusi	Sinkronisasi Horizontal (KHz)	Sinkronisasi Vertikal (Hz)	COMPONENT (Komponen)	VGA (Analog)	HDMI 1 HDMI 2/MHL (Digital)
VESA	720 x 400	31,5	70,1	—	○	○
	640 x 480	31,5	60	—	○	○
	640 x 480	35	66,667	—	○	○
	640 x 480	37,86	72,8	—	○	○
	640 x 480	37,5	75	—	○	○
	640 x 480	43,3	85	—	○	○
	640 x 480	61,9	119,5	—	○	○
	800 x 600	37,9	60,3	—	○	○
	800 x 600	46,9	75	—	○	○
	800 x 600	48,1	72,2	—	○	○
	800 x 600	53,7	85,1	—	○	○
800 x 600	76,3	120	—	○	○	
	832 x 624	49,722	74,546	—	○	○
VESA	1024 x 768	48,4	60	—	○	○
	1024 x 768	56,5	70,1	—	○	○
	1024 x 768	60,241	75,02	—	○	○
	1024 x 768	60	75	—	○	○
	1024 x 768	68,7	85	—	○	○
	1024 x 768	97,6	120	—	○	○
VESA	1152 x 864	68,68	75,06	—	○	○
	1280 x 720	45	60	—	○	○
	1280 x 720	90	120	—	○	○
	1280 x 768 (Reduce Blanking)	47,4	60	—	○	○
	1280 x 768	47,8	59,9	—	○	○
	1280 x 800	49,7	59,8	—	○	○
	1280 x 800	62,8	74,9	—	○	○
	1280 x 800	71,6	84,9	—	○	○
	1280 x 800	101,6	119,9	—	○	○
	1280 x 1024	64	60	—	○	○
	1280 x 1024	80	75	—	○	○
	1280 x 1024	91,1	85	—	○	○
	1280 x 960	60	60	—	○	○
	1280 x 960	85,9	85	—	○	○
	1366 x 768	47,7	60	—	○	○
	1400 x 1050	65,3	60	—	○	○
	1440 x 900	55,9	59,9	—	○	○
	1440 x 900	70,6	75	—	○	○
	1600 x 1200	75	60	—	○	○
	1680 x 1050 (Reduce Blanking)	64,67	59,88	—	○	○
1680 x 1050	65,29	59,95	—	○	○	
1920 x 1080	67,5	60	—	○	○	
1920 x 1200 (Reduce Blanking)	74,038	59,95	—	○	○	

Sinyal	Resolusi	Sinkronisasi Horizontal (KHz)	Sinkronisasi Vertikal (Hz)	COMPONENT (Komponen)	VGA (Analog)	HDMI 1 HDMI 2/MHL (Digital)
Apple Macintosh	640 x 480	35	66,7	—	○	○
	832 x 624	49,7	74,5	—	○	○
	1024 x 768	60,2	74,9	—	○	○
	1152 x 870	68,7	75,1	—	○	○
SDTV	480i	15,734	60	○	—	○
	576i	15,625	50	○	—	○
EDTV	576p	31,3	50	○	—	○
	480p	31,5	60	○	—	○
HDTV	720p	37,5	50	○	—	○
	720p	45	60	○	—	○
	1080i	33,8	60	○	—	○
	1080i	28,1	50	○	—	○
	1080p	27	24	○	—	○
	1080p	28	25	○	—	○
	1080p	33,7	30	○	—	○
	1080p	56,3	50	○	—	○
	1080p	67,5	60	○	—	○

## Tabel Kompatibilitas Video 3D Nyata

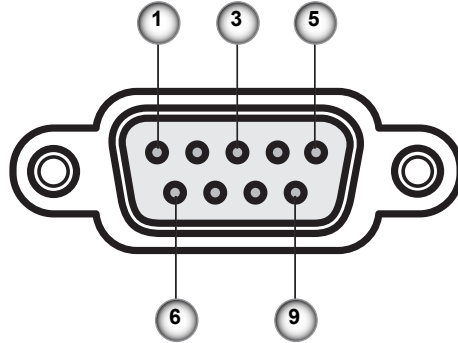
Resolusi Input	Pemilihan waktu input		
HDMI 1.4a Input 3D	1280 x 720p @50Hz	Atas dan Bawah	
	1280 x 720p @60Hz	Atas dan Bawah	
	1280 x 720p @50Hz	Kemasan bingkai	
	1280 x 720p @60Hz	Kemasan bingkai	
	1920 x 1080i @50Hz	Berdampingan (Separuh)	
	1920 x 1080i @60Hz	Berdampingan (Separuh)	
	1920 x 1080p @24Hz	Atas dan Bawah	
	1920 x 1080p @24Hz	Kemasan bingkai	
HDMI 1.3	1920 x 1080i @50Hz	Berdampingan (Separuh)	Mode SBS aktif
	1920 x 1080i @60Hz		
	1280 x 720p @50Hz		
	1280 x 720p @60Hz		
	1920 x 1080i @50Hz	Atas dan Bawah	Mode TAB aktif
	1920 x 1080i @60Hz		
	1280 x 720p @50Hz		
	1280 x 720p @60Hz		
	480i	HQFS	Format 3D adalah Frame sequential

- ▶ Jika input 3D adalah 1080p @24Hz, maka DMD harus diputar ulang dengan beberapa integral dalam mode 3D.
- ▶ 1080i @25Hz dan 720p @50Hz akan berjalan dalam 100Hz; pemilihan waktu 3D lainnya akan berjalan dalam 120Hz.



## Daftar Fungsi Protokol dan Perintah RS232

Penetapan Pin RS232 (bagian samping proyektor)



No. Pin	Nama	I/O (Dari Bagian Samping Proyektor)
1	NC	—
2	RXD	IN
3	TXD	OUT
4	NC	—
5	NC	—
6	NC	—
7	RS232	RTS
8	RS232	CTS
9	NC	—

## Daftar Fungsi Protokol RS232

RS232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
		System Auto Send	a=0 Standby Mode a=1 Warming up a=2 Cooling Down a=3 Out of Range a=4 Lamp Fail (LED Fail) a=5 Thermal Switch Error a=6 Fan Lock a=7 Over Temperature a=8 Lamp Hours Running Out a=9 Cover Open a=10 Lamp Ignite Fail a=11 Format Board Power On Fail a=12 Color Wheel Unexpected Stop a=13 // a=14 FAN 1 Lock a=15 FAN 2 Lock a=16 FAN 3 Lock a=17 FAN 4 Lock a=18 FAN 5 Lock a=19 LAN fail then restart a=20 LD lower than 60% a=21 LD NTC (1) Over Temperature a=22 LD NTC (2) Over Temperature a=23 High Ambient Temperature a=24 System Ready
~XX151 1	7E 30 30 31 35 31 20 31 0D	Model Name	*a=2 XGA a=3 WXGA a=4 1080p a=5 WUXGA*
~XX121 1	7E 30 30 31 32 31 20 31 0D	Input Source Commands	a = 0 None a = 2 VGA a = 7 HDMI1 a = 8 HDMI2 a = 13 Network Display a = 14 USB Display a = 17 Multimedia
~XX122 1	7E 30 30 31 32 32 20 31 0D	Software Version	dddd = Software Version
~XX123 1	7E 30 30 31 32 33 20 31 0D	Display Mode	a = 0 None a = 1 Presentation a = 2 Bright a = 3 Cinema a = 4 sRGB a = 5 User a = 7 Blackboard a = 9 3D a = 10 DICOM SIM. a = 12 BlackBoard

RS232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX124 1	7E 30 30 31 32 34 20 31 0D	Power State	a = 0 Off a = 1 On
~XX125 1	7E 30 30 31 32 35 20 31 0D	Brightness	aaa can be -50~ + 50
~XX126 1	7E 30 30 31 32 36 20 31 0D	Contrast	aaa can be -50~ + 50
~XX127 1	7E 30 30 31 32 37 20 31 0D	Format	aa=0 None aa=1 4:3 aa=2 16:9 aa=3 16:10 aa=5 LBX aa=6 Native aa=7 Auto
~XX128 1	7E 30 30 31 32 38 20 31 0D	Color Temperature	a=0 Standard a=1 Cool a=2 Cold a=3 Warm
~XX129 1	7E 30 30 31 32 39 20 31 0D	Projection Mode	a=0 Front-Desktop a=1 Rear-Desktop a=2 Front-Ceiling/ a=3 Rear-Ceiling
~XX353 1	7E 30 30 33 35 33 20 31 0D	Serial number	a= serial number string
~XX354 1	7E 30 30 33 35 34 20 31 0D	Closed Captioning	a = 0 Off a = 1 CC1 a = 2 CC2
~XX355 1	7E 30 30 33 35 35 20 31 0D	AV Mute	a = 0 Off a = 1 On
~XX356 1	7E 30 30 33 35 36 20 31 0D	Mute	a = 0 Off a = 1 On
~XX357 1	7E 30 30 33 35 37 20 31 0D	LAN FW version	eeeeee = Software Version
~XX358 1	7E 30 30 33 35 38 20 31 0D	Current Watt	aaaa=0000~9999
~XX150 1	7E 30 30 31 35 30 20 31 0D	Information 1	a = Power Status a=0 Power Off a=1 Power On b = Lamp Hour (LED Hours) bbbb Lamp Hour (LED Hours) c = Input Source cc=00 None cc=01 DVI cc=02 VGA1 cc=03 VGA2 cc=04 S-Video cc=05 Video cc=06 BNC cc=07 HDMI1 cc=08 HDMI2 cc=09 Wireless cc=10 Compnent

# Apendiks

RS232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
			cc=11 Flash drive cc=12 Network Display (Presenter) cc=13 USB Display cc=14 HDMI3 cc=15 DisplayPort cc=16 HDBaseT d = Firmware Version dddd Firmware Version e = Display mode ee=00 None ee=01 Presentation ee=02 Bright ee=03 Cinema ee=04 sRGB\Reference\Standard ee=05 User(1) ee=06 User2 ee=07 Blackboard ee=08 Classroom ee=09 3D ee=10 DICOM SIM. ee=11 Film ee=12 Game ee=13 Cinema ee=14 Vivid ee=15 ISF Day ee=16 ISF Night ee=17 ISF 3D ee=18 Blending ee=21 HDR
~XX150 4	7E 30 30 31 35 30 20 34 0D	- Resolution	a = string (e.g. Ok1920x1080)
~XX150 5	7E 30 30 31 35 30 20 35 0D	- Signal Format	a = string
~XX150 16	7E 30 30 31 35 30 20 31 36 0D	Standby Power Mode	a=1 Active a=0 Eco.
~XX150 17	7E 30 30 31 35 30 20 31 37 0D	DHCP	a=1 On a=0 Off
~XX150 19	7E 30 30 31 35 30 20 31 39 0D	Refresh rate	a = string (Refresh rate e.g. Ok60Hz)
~XX87 1	7E 30 30 38 37 20 31 0D	LAN Settings / Network State	*a=0 Disconnected a=1 Connected*
~XX87 3	7E 30 30 38 37 20 33 0D	LAN Settings /IP Address	
~XX451 1	7E 30 30 34 35 31 20 31 0D	WLAN Settings / Network State	a=0 Disconnected a=1 Connected*
~XX451 2	7E 30 30 34 35 31 20 32 0D	WLAN Settings /IP Address	return IP
~XX451 3	7E 30 30 34 35 31 20 33 0D	WLAN Settings / SSID	return SSID
~XX555 1	7E 30 30 35 35 35 20 31 0D	LAN MAC Address	return SSID

RS232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX555 2	7E 30 30 35 35 35 20 32 0D	WLAN MAC Address	return SSID
~XX108 1	7E 30 30 31 30 38 20 31 0D	Lamp Hour Total	(5 digits) Total Lamp Hours
~XX108 3	7E 30 30 31 30 38 20 33 0D	Lamp Hour (Bright)	(5 digits) Total Lamp Hours
~XX108 4	7E 30 30 31 30 38 20 34 0D	Lamp Hour (Eco.)	(5 digits) Total Lamp Hours
~XX108 5	7E 30 30 31 30 38 20 35 0D	Lamp Hour (Dynamic)	(5 digits) Total Lamp Hours
~XX108 6	7E 30 30 31 30 38 20 36 0D	Lamp Hour (Eco+)	(5 digits) Total Lamp Hours
~XX543 1	7E 30 30 35 34 33 20 31 0D	H Image Shift	a=%
~XX543 2	7E 30 30 35 34 33 20 32 0D	V Image Shift	a=%
~XX543 3	7E 30 30 35 34 33 20 33 0D	V Keystone	a=%
~XX543 4	7E 30 30 35 34 33 20 34 0D	H Keystone	a=%
~XX544 1	7E 30 30 35 34 34 20 31 0D	Security Timer Month	a = 00-12
~XX544 2	7E 30 30 35 34 34 20 32 0D	Security Timer Day	a = 00-30
~XX544 3	7E 30 30 35 34 34 20 33 0D	Security Timer Hour	a = 00-24
~XX558 1	7E 30 30 35 35 38 20 31 0D	Projector ID	a=%
~XX00 1	7E 30 30 30 30 20 31 0D	Power On	
~XX00 0	7E 30 30 30 30 20 30 0D	Power Off	(0/2 for backward compatible)
~XX00 1 ~nnnn	7E 30 30 30 30 20 31 20 a 0D	Power On with Password	nnnn=password ~nnnn = ~0000 (a=7E 30 30 30) ~9999 (a=7E 39 39 39 39)
~XX01 1	7E 30 30 30 31 20 31 0D	Re-sync	
~XX02 1	7E 30 30 30 32 20 31 0D	AV Mute	On
~XX02 0	7E 30 30 30 32 20 30 0D	AV Mute	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	Mute	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	66c (0/2 for backward compatible)
~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)	

# Apendiks

RS232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~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	V Keystone +	
~XX140 16	7E 30 30 31 34 30 20 31 36 0D	V 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	
~XX06 1	7E 30 30 30 36 20 31 0D	Zoom Minus	
~XX313 1	7E 30 30 33 31 33 20 31 0D	Information menu	On
~XX313 0	7E 30 30 33 31 33 20 30 0D	Information menu	Off (0/2 for backward compatible)
~XX12 1	7E 30 30 31 32 20 31 0D	Input Source Direct Commands	HDMI 1
~XX12 5	7E 30 30 31 32 20 35 0D	Input Source Direct Commands	VGA
~XX12 15	7E 30 30 31 32 20 31 35 0D	Input Source Direct Commands	HDMI 2
~XX12 18	7E 30 30 31 32 20 31 38 0D	Input Source Direct Commands	Network Display(Presenter)
~XX12 19	7E 30 30 31 32 20 31 39 0D	Input Source Direct Commands	USB display
~XX12 23	7E 30 30 31 32 20 32 33 0D	Input Source Direct Commands	Multimedia
~XX20 1	7E 30 30 32 30 20 31 0D	Display Mode	Presentation
~XX20 2	7E 30 30 32 30 20 32 0D	Display Mode	Bright
~XX20 3	7E 30 30 32 30 20 33 0D	Display Mode	Cinema
~XX20 4	7E 30 30 32 30 20 34 0D	Display Mode	sRGB / Reference / Standard(Proscene)
~XX20 5	7E 30 30 32 30 20 35 0D	Display Mode	User/ User 1
~XX20 7	7E 30 30 32 30 20 37 0D	Display Mode	Blackboard
~XX20 9	7E 30 30 32 30 20 39 0D	Display Mode	3D
~XX20 13	7E 30 30 32 30 20 31 33 0D	Display Mode	DICOM SIM.

RS232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX21 n	7E 30 30 32 31 20 a 0D	Brightness	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX46 n	7E 30 30 34 36 20 a 0D	Brightness -	n=1
~XX46 n	7E 30 30 34 36 20 a 0D	Brightness +	n=2
~XX22 n	7E 30 30 32 32 20 a 0D	Contrast	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX47 n	7E 30 30 34 37 20 a 0D	Contrast -	n=1
~XX47 n	7E 30 30 34 37 20 a 0D	Contrast +	n=2
~XX23 n	7E 30 30 32 33 20 a 0D	Sharpness	n = 1 (a=31) ~ 15 (a=31 35)
~XX44 n	7E 30 30 34 34 20 a 0D	Tint	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX45 n	7E 30 30 34 35 20 a 0D	Color / Saturation	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX24 n	7E 30 30 32 34 20 a 0D	RGB Gain/Bias	Red Gain n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX25 n	7E 30 30 32 35 20 a 0D	RGB Gain/Bias	Green Gain n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX26 n	7E 30 30 32 36 20 a 0D	RGB Gain/Bias	Blue Gain n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX27 n	7E 30 30 32 37 20 a 0D	RGB Gain/Bias	Red Bias n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX28 n	7E 30 30 32 38 20 a 0D	RGB Gain/Bias	Green Bias n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX29 n	7E 30 30 32 39 20 a 0D	RGB Gain/Bias	Blue Bias n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX517 1	7E 30 30 35 31 37 20 31 0D	RGB Gain/Bias Reset	Reset
~XX333 n	7E 30 30 33 33 33 20 a 0D	CMS / Color Matching	Red Stutation / x offset n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX327 n	7E 30 30 33 32 37 20 a 0D	CMS / Color Matching	Red Hue / y offset n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX339 n	7E 30 30 33 33 39 20 a 0D	CMS / Color Matching	Red Gain /Brightness n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX334 n	7E 30 30 33 33 34 20 a 0D	CMS / Color Matching	Green Stutation / x offset n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX328 n	7E 30 30 33 32 38 20 a 0D	CMS / Color Matching	Green Hue / y offset n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX340 n	7E 30 30 33 34 30 20 a 0D	CMS / Color Matching	Green Gain /Brightness n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX335 n	7E 30 30 33 33 35 20 a 0D	CMS / Color Matching	Blue Stutation / x offset n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX329 n	7E 30 30 33 32 39 20 a 0D	CMS / Color Matching	Blue Hue / y offset n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX341 n	7E 30 30 33 34 31 20 a 0D	CMS / Color Matching	Blue Gain /Brightness n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX336 n	7E 30 30 33 33 36 20 a 0D	CMS / Color Matching	Cyan Stutation / x offset n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX330 n	7E 30 30 33 33 30 20 a 0D	CMS / Color Matching	Cyan Hue / y offset n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX342 n	7E 30 30 33 34 32 20 a 0D	CMS / Color Matching	Cyan Gain /Brightness n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)

# Apendiks

RS232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX337 n	7E 30 30 33 33 37 20 a 0D	CMS / Color Matching	Yellow Stutation / x offset n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX331 n	7E 30 30 33 33 31 20 a 0D	CMS / Color Matching	Yellow Hue / y offset n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX343 n	7E 30 30 33 34 33 20 a 0D	CMS / Color Matching	Yellow Gain /Brightness n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX338 n	7E 30 30 33 33 38 20 a 0D	CMS / Color Matching	Magenta Stutation / x offset n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX332 n	7E 30 30 33 33 32 20 a 0D	CMS / Color Matching	Magenta Hue / y offset n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX344 n	7E 30 30 33 34 34 20 a 0D	CMS / Color Matching	Magenta Gain /Brightness n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX345 n	7E 30 30 33 34 35 20 a 0D	CMS / Color Matching	White /R n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX346 n	7E 30 30 33 34 36 20 a 0D	CMS / Color Matching	White /G n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX347 n	7E 30 30 33 34 37 20 a 0D	CMS / Color Matching	White /B n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX34 n	7E 30 30 33 34 20 a 0D	BrilliantColor™	n = 1 (a=31) ~ 10 (a=31 30)
~XX35 1	7E 30 30 33 35 20 31 0D	Gamma /Film	Film
~XX35 2	7E 30 30 33 35 20 32 0D	Gamma /Video	Video
~XX35 3	7E 30 30 33 35 20 33 0D	Gamma /Graphics	Graphics
~XX35 4	7E 30 30 33 35 20 34 0D	Gamma / PC(Standard)	PC (Standard)
~XX35 5	7E 30 30 33 35 20 35 0D	Gamma	1.8
~XX35 6	7E 30 30 33 35 20 36 0D	Gamma	2
~XX35 12	7E 30 30 33 35 20 31 32 1D	Gamma	2.4
~XX36 4	7E 30 30 33 36 20 34 0D	Color Temp.	Warm (D55)
~XX36 1	7E 30 30 33 36 20 31 0D	Color Temp.	Standard (D65)
~XX36 2	7E 30 30 33 36 20 32 0D	Color Temp.	Cool (D75)
~XX36 3	7E 30 30 33 36 20 33 0D	Color Temp.	Cold (D83)
~XX37 1	7E 30 30 33 37 20 31 0D	Color Space	Auto
~XX37 2	7E 30 30 33 37 20 32 0D	Color Space	RGB \ RGB (0-255)*
~XX37 4	7E 30 30 33 37 20 34 0D	Color Space	RGB (16 - 235)*
~XX37 3	7E 30 30 33 37 20 33 0D	Color Space	YUV
~XX60 1	7E 30 30 36 30 20 31 0D	Format	4:3 (4:3-I)
~XX60 2	7E 30 30 36 30 20 32 0D	Format	16:9-I/16:9
~XX60 3	7E 30 30 36 30 20 33 0D	Format	16:9-II / 16:10 (WXGA)



RS232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX60 5	7E 30 30 36 30 20 35 0D	Format	LBX
~XX60 6	7E 30 30 36 30 20 36 0D	Format	Native
~XX60 7	7E 30 30 36 30 20 37 0D	Format	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 Pan and Scan	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)
~XX540 n	7E 30 30 35 34 30 20 a 0D	H Image Shift -	
~XX540 n	7E 30 30 35 34 30 20 a 0D	H Image Shift +	
~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)
~XX541 n	7E 30 30 35 34 31 20 a 0D	V Image Shift -	
~XX541 n	7E 30 30 35 34 31 20 a 0D	V Image Shift +	
~XX65 n	7E 30 30 36 35 20 a 0D	H Keystone	n = -40 (a=2D 34 30) ~ 40 (a=34 30)
~XX66 n	7E 30 30 36 36 20 a 0D	V Keystone	n = -40 (a=2D 34 30) ~ 40 (a=34 30)
~XX59 1	7E 30 30 35 39 20 31 0D	Four corners	top-left (right+)
~XX59 2	7E 30 30 35 39 20 32 0D	Four corners	top-left (left+)
~XX59 3	7E 30 30 35 39 20 33 0D	Four corners	top-left (up +)
~XX59 4	7E 30 30 35 39 20 34 0D	Four corners	top-left (down +)
~XX59 5	7E 30 30 35 39 20 35 0D	Four corners	top right (right +)
~XX59 6	7E 30 30 35 39 20 36 0D	Four corners	top right (left +1)
~XX59 7	7E 30 30 35 39 20 37 0D	Four corners	top right (up +1)
~XX59 8	7E 30 30 35 39 20 38 0D	Four corners	top right (down +1)
~XX59 9	7E 30 30 35 39 20 39 0D	Four corners	Bottom-left (right+)
~XX59 10	7E 30 30 35 39 20 31 30 0D	Four corners	Bottom-left(left+)
~XX59 11	7E 30 30 35 39 20 31 31 0D	Four corners	Bottom-left(Up+)
~XX59 12	7E 30 30 35 39 20 31 32 0D	Four corners	Bottom-left(down+)
~XX59 13	7E 30 30 35 39 20 31 33 0D	Four corners	Bottom-right (right+)
~XX59 14	7E 30 30 35 39 20 31 34 0D	Four corners	Bottom-right(left+)
~XX59 15	7E 30 30 35 39 20 31 35 0D	Four corners	Bottom-right(Up+)

# Apendiks

RS232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX59 16	7E 30 30 35 39 20 31 36 0D	Four corners	Bottom-right(down+)
~XX230 0	7E 30 30 32 33 30 20 30 0D	3D Mode	Off (0/2 for backward compatible)
~XX230 1	7E 30 30 32 33 30 20 31 0D	3D Mode	DLP-Link
~XX230 3	7E 30 30 32 33 30 20 33 0D	3D Mode	IR
~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
~XX400 0	7E 30 30 34 30 30 20 30 0D	3D->2D	3D
~XX400 1	7E 30 30 34 30 30 20 31 0D	3D->2D	L
~XX400 2	7E 30 30 34 30 30 20 32 0D	3D->2D	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	3D Format	SBS
~XX405 2	7E 30 30 34 30 35 20 32 0D	3D Format	Top and Bottom
~XX405 3	7E 30 30 34 30 35 20 33 0D	3D Format	Frame Sequential
~XX405 8	7E 30 30 34 30 35 20 38 0D	3D Format	Off
~XX70 1	7E 30 30 37 30 20 31 0D	Language	English
~XX70 2	7E 30 30 37 30 20 32 0D	Language	German
~XX70 3	7E 30 30 37 30 20 33 0D	Language	French
~XX70 4	7E 30 30 37 30 20 34 0D	Language	Italian
~XX70 5	7E 30 30 37 30 20 35 0D	Language	Spanish
~XX70 6	7E 30 30 37 30 20 36 0D	Language	Portuguese
~XX70 7	7E 30 30 37 30 20 37 0D	Language	Polish
~XX70 8	7E 30 30 37 30 20 38 0D	Language	Dutch
~XX70 9	7E 30 30 37 30 20 39 0D	Language	Swedish
~XX70 10	7E 30 30 37 30 20 31 30 0D	Language	Norwegian/Danish
~XX70 11	7E 30 30 37 30 20 31 31 0D	Language	Finnish
~XX70 12	7E 30 30 37 30 20 31 32 0D	Language	Greek
~XX70 13	7E 30 30 37 30 20 31 33 0D	Language	Traditional Chinese
~XX70 14	7E 30 30 37 30 20 31 34 0D	Language	Simplified Chinese

RS232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX70 15	7E 30 30 37 30 20 31 35 0D	Language	Japanese
~XX70 16	7E 30 30 37 30 20 31 36 0D	Language	Korean
~XX70 17	7E 30 30 37 30 20 31 37 0D	Language	Russian
~XX70 18	7E 30 30 37 30 20 31 38 0D	Language	Hungarian
~XX70 19	7E 30 30 37 30 20 31 39 0D	Language	Czech
~XX70 20	7E 30 30 37 30 20 32 30 0D	Language	Arabic
~XX70 21	7E 30 30 37 30 20 32 31 0D	Language	Thai
~XX70 22	7E 30 30 37 30 20 32 32 0D	Language	Turkish
~XX70 23	7E 30 30 37 30 20 32 33 0D	Language	Farsi
~XX70 24	7E 30 30 37 30 20 32 34 0D	Language	Danish
~XX70 25	7E 30 30 37 30 20 32 35 0D	Language	Vietnamese
~XX70 26	7E 30 30 37 30 20 32 36 0D	Language	Indonesian
~XX70 27	7E 30 30 37 30 20 32 37 0D	Language	Romanian
~XX70 28	7E 30 30 37 30 20 32 38 0D	Language	Slovakian
~XX71 1	7E 30 30 37 31 20 31 0D	Projection	Front-Desktop
~XX71 2	7E 30 30 37 31 20 32 0D	Projection	Rear-Desktop
~XX71 3	7E 30 30 37 31 20 33 0D	Projection	Front-Ceiling
~XX71 4	7E 30 30 37 31 20 34 0D	Projection	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	Menu Location	Top Right
~XX72 3	7E 30 30 37 32 20 33 0D	Menu Location	Centre
~XX72 4	7E 30 30 37 32 20 34 0D	Menu Location	Bottom Left
~XX72 5	7E 30 30 37 32 20 35 0D	Menu Location	Bottom Right
~XX90 1	7E 30 30 39 30 20 31 0D	Screen Type	16:10
~XX90 0	7E 30 30 39 30 20 30 0D	Screen Type	16:9
~XX91 1	7E 30 30 39 31 20 31 0D	Signal	Automatic On
~XX91 0	7E 30 30 39 31 20 30 0D	Signal	Automatic Off
~XX73 n	7E 30 30 37 33 20 a 0D	Signal	Frequency n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By signal

# Apendiks

RS232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX74 n	7E 30 30 37 34 20 a 0D	Signal	Phase n = 0 (a=30) ~ 31 (a=33 31) By signal
~XX75 n	7E 30 30 37 35 20 a 0D	Signal	H. Position n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By timing
~XX76 n	7E 30 30 37 36 20 a 0D	Signal	V. Position n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By timing
~XX77 ~nnnnnn	7E 30 30 37 37 20 a 0D	Security Timer	a= 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)
~XX537 n	7E 30 30 35 33 37 20 a 0D	Security Timer	Month n = 00 (a=30 30) ~ 12 (a=31 32)
~XX538 n	7E 30 30 35 33 38 20 a 0D	Security Timer	Day n = 00 (a=30 30) ~ 30 (a=33 30)
~XX539 n	7E 30 30 35 33 39 20 a 0D	Security Timer	Hour n = 00 (a=30 30) ~ 24 (a=32 34)
~XX79 n	7E 30 30 37 39 20 a 0D	Projector ID	n = 00 (a=30 30) ~ 99 (a=39 39)
~XX310 1	7E 30 30 33 31 30 20 31 0D	Internal Speaker	On
~XX310 0	7E 30 30 33 31 30 20 30 0D	Internal Speaker	Off (0/2 for backward compatible)
~XX80 1	7E 30 30 38 30 20 31 0D	Mute	On
~XX80 0	7E 30 30 38 30 20 30 0D	Mute	Off (0/2 for backward compatible)
~XX81 n	7E 30 30 38 31 20 a 0D	Volume (Audio)	n = 0 (a=30) ~ 10 (a=31 30)
~XX94 1	7E 30 30 39 34 20 31 0D	SRS	On
~XX82 1	7E 30 30 38 32 20 31 0D	Logo	Default
~XX82 2	7E 30 30 38 32 20 32 0D	Logo	User
~XX82 3	7E 30 30 38 32 20 33 0D	Logo	Neutral
~XX83 1	7E 30 30 38 33 20 31 0D	Logo Capture	
~XX85 1	7E 30 30 38 35 20 31 0D	Zoom / Focus	Lock
~XX85 2	7E 30 30 38 35 20 32 0D	Zoom / Focus	Unlock
~XX85 3	7E 30 30 38 35 20 33 0D	Zoom	Lock
~XX85 4	7E 30 30 38 35 20 34 0D	Zoom	Unlock
~XX85 5	7E 30 30 38 35 20 35 0D	Focus	Lock
~XX85 6	7E 30 30 38 35 20 36 0D	Focus	Unlock
~XX307 1	7E 30 30 33 30 37 20 31 0D	Zoom	Zoom +
~XX307 2	7E 30 30 33 30 37 20 32 0D	Zoom	Zoom -
~XX308 1	7E 30 30 33 30 38 20 31 0D	Focus	Foucs+

RS232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX308 2	7E 30 30 33 30 38 20 32 0D	Focus	Focus -
~XX450 1	7E 30 30 34 35 30 20 31 0D	WLAN Settings / WLAN	On
~XX450 0	7E 30 30 34 35 30 20 30 0D	WLAN Settings / WLAN	Off (0/2 for backward compatible)
~XX454 1	7E 30 30 34 35 34 20 31 0D	Crestron	On
~XX454 0	7E 30 30 34 35 34 20 30 0D	Crestron	Off
~XX455 1	7E 30 30 34 35 35 20 31 0D	Extron	On
~XX455 0	7E 30 30 34 35 35 20 30 0D	Extron	Off
~XX456 1	7E 30 30 34 35 36 20 31 0D	PJ Link	On
~XX456 0	7E 30 30 34 35 36 20 30 0D	PJ Link	Off
~XX457 1	7E 30 30 34 35 37 20 31 0D	AMX Device Discovery	On
~XX457 0	7E 30 30 34 35 37 20 30 0D	AMX Device Discovery	Off
~XX458 1	7E 30 30 34 35 38 20 31 0D	Telnet	On
~XX458 0	7E 30 30 34 35 38 20 30 0D	Telnet	Off
~XX459 1	7E 30 30 34 35 39 20 31 0D	HTTP	On
~XX459 0	7E 30 30 34 35 39 20 30 0D	HTTP	Off
~XX101 1	7E 30 30 31 30 31 20 31 0D	High Altitude	On
~XX101 0	7E 30 30 31 30 31 20 30 0D	High Altitude	Off (0/2 for backward compatible)
~XX102 1	7E 30 30 31 30 32 20 31 0D	Information Hide	On
~XX102 0	7E 30 30 31 30 32 20 30 0D	Information Hide	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	Keypad Lock	Off (0/2 for backward compatible)
~XX348 1	7E 30 30 33 34 38 20 31 0D	Display Mode Lock	On
~XX348 0	7E 30 30 33 34 38 20 30 0D	Display Mode Lock	Off
~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	Test Pattern	Grid (White)
~XX195 2	7E 30 30 31 39 35 20 32 0D	Test Pattern	White
~XX11 0	7E 30 30 31 31 20 30 0D	IR Function	Off
~XX11 1	7E 30 30 31 31 20 31 0D	IR Function	On

# Apendiks

RS232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX104 0	7E 30 30 31 30 34 20 30 0D	Background Color	None
~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	Background Color	Black
~XX104 3	7E 30 30 31 30 34 20 33 0D	Background Color	Red
~XX104 4	7E 30 30 31 30 34 20 34 0D	Background Color	Green
~XX104 5	7E 30 30 31 30 34 20 35 0D	Background Color	White
~XX104 6	7E 30 30 31 30 34 20 36 0D	Background Color	Gray
~XX104 7	7E 30 30 31 30 34 20 37 0D	Background Color	Logo
~XX350 n	7E 30 30 33 35 30 20 a 0D	Remote Code	n = 00 (a=30 30) ~ 99 (a=39 39)
~XX105 1	7E 30 30 31 30 35 20 31 0D	Direct Power On	On
~XX105 0	7E 30 30 31 30 35 20 30 0D	Direct Power On	Off (0/2 for backward compatible)
~XX113 1	7E 30 30 31 31 33 20 31 0D	Signal Power On	On
~XX113 0	7E 30 30 31 31 33 20 30 0D	Signal Power On	Off (0/2 for backward compatible)
~XX107 n	7E 30 30 31 30 37 20 a 0D	Sleep Timer (min)	n = 0 (a=30) ~ 180 (a=31 38 30) (30 minutes for each step).
~XX507 0	7E 30 30 35 30 37 20 30 0D	Sleep Timer Repeat	Off (0/2 for backward compatible)
~XX507 1	7E 30 30 35 30 37 20 31 0D	Sleep Timer Repeat	On
~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	Quick Resume	Off (0/2 for backward compatible)
~XX114 1	7E 30 30 31 31 34 20 31 0D	Power Mode (Standby)	Active
~XX114 0	7E 30 30 31 31 34 20 30 0D	Power Mode (Standby)	Eco. (<0.5W)
~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	Lamp Reminder	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	Brightness Mode	Eco.
~XX110 3	7E 30 30 31 31 30 20 33 0D	Brightness Mode	Eco+
~XX110 4	7E 30 30 31 31 30 20 34 0D	Brightness Mode	Dynamic
~XX112 1	7E 30 30 31 31 32 20 31 0D	Reset (Reset to Default)	
~XX112 ~nnnn	7E 30 30 31 31 32 20 a 0D	Reset (Reset to Default) with password	~nnnn = ~0000 (a=7E 30 30 30 30) ~9999 (a=7E 39 39 39 39)

RS232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX506 0	7E 30 30 35 30 36 20 30 0D	Wall Color	Off
~XX506 7	7E 30 30 35 30 36 20 37 0D	Wall Color	Light Yellow
~XX506 3	7E 30 30 35 30 36 20 33 0D	Wall Color	Light Green
~XX506 4	7E 30 30 35 30 36 20 34 0D	Wall Color	Light Blue
~XX506 5	7E 30 30 35 30 36 20 35 0D	Wall Color	Pink
~XX506 6	7E 30 30 35 30 36 20 36 0D	Wall Color	Gray
~XX510 0	7E 30 30 35 31 30 20 30 0D	Audio Out	Off
~XX510 1	7E 30 30 35 31 30 20 31 0D	Audio Out	On
~XX511 0	7E 30 30 35 31 31 20 30 0D	HDMI Link	Off
~XX511 1	7E 30 30 35 31 31 20 31 0D	HDMI Link	On
~XX512 0	7E 30 30 35 31 32 20 30 0D	Inclusive of TV	No
~XX512 1	7E 30 30 35 31 32 20 31 0D	Inclusive of TV	Yes
~XX513 1	7E 30 30 35 31 33 20 31 0D	Power On Link	Mutual
~XX513 2	7E 30 30 35 31 33 20 32 0D	Power On Link	PJ --> Device
~XX513 3	7E 30 30 35 31 33 20 33 0D	Power On Link	Device --> PJ
~XX514 0	7E 30 30 35 31 34 20 30 0D	Power Off Link	Off
~XX514 1	7E 30 30 35 31 34 20 31 0D	Power Off Link	On
~XX515 0	7E 30 30 35 31 35 20 30 0D	Menu Timer	Off
~XX515 1	7E 30 30 35 31 35 20 31 0D	Menu Timer	5sec
~XX515 3	7E 30 30 35 31 35 20 33 0D	Menu Timer	10sec
~XX526 n	7E 30 30 35 32 36 20 a 0D	Menu Transparency	n = 0 (a=30) ~ 9 (a=39)
~XX516 1	7E 30 30 35 31 36 20 31 0D	Four corners reset	Reset
~XX518 1 ~nnnnnnnnnn	7E 30 30 35 31 38 20 31 20 a 0D	Input Name	HDMI1 (a= 7E +nnnnnnnnnn)
~XX518 6 ~nnnnnnnnnn	7E 30 30 35 31 38 20 36 20 a 0D	Input Name	HDMI2/MHL (a= 7E +nnnnnnnnnn)
~XX518 8 ~nnnnnnnnnn	7E 30 30 35 31 38 20 38 20 a 0D	Input Name	VGA (a= 7E +nnnnnnnnnn)
~XX518 19 ~nnnnnnnnnn	7E 30 30 35 31 38 20 31 39 20 a 0D	Input Name	Network Display (a= 7E +nnnnnnnnnn)
~XX518 20 ~nnnnnnnnnn	7E 30 30 35 31 38 20 32 30 20 a 0D	Input Name	USB Display (a= 7E +nnnnnnnnnn)
~XX518 21 ~nnnnnnnnnn	7E 30 30 35 31 38 20 32 31 20 a 0D	Input Name	Multimedia (a= 7E +nnnnnnnnnn)

## Perintah Telnet

- ▶ Port: mendukung 3 port yakni 23/1023/2023
- ▶ Multisambungan: Proyektor dapat menerima perintah dari port yang berbeda secara bersamaan
- ▶ Format Perintah: Ikuti format perintah RS232 (mendukung ASCII dan HEX)
- ▶ Respons Perintah: Ikuti pesan pengembalian RS232.

Lead Code	Projector ID		Command ID			Space	Variable	Carriage Return
~	x	x	x	x	x		n	CR
Fix code One Digit~	00		Defined by Optoma 2 or 3 Digit. See the Follow content			One Digit	Per item Definition	Fix code One Digit

- Untuk resolusi layar lebar (WXGA), dukungan kompatibilitas tergantung pada model Notebook/PC.



## Perintah AMX Device Discovery

- ▶ DP: 239.255.250.250
- ▶ No. Port: 9131
- ▶ Setiap informasi penyiaran UDP seperti di bawah ini diperbarui sekitar 40 detik

Command	Description	Remark (Parameter)
Device-UUID	MAC address (Hex value without ':' separator)	12 digits
Device-SKDClass	The Duet DeviceSdk class name	VideoProjector
Device-Make	Maker name	MakerPXLW
Device-Model	Model name	Projector



Command	Description	Remark (Parameter)
Config-URL	Device's IP address LAN IP address is shown up if LAN IP address is valid. Wireless LAN IP address is shown up if Wireless LAN IP address is valid.	http://xxx.xxx.xxx.xxx/index.html
Revision	The revision must follow a major.minor.micro scheme. The revision is only increased if the command protocol is modified.	1.0.0



- Untuk resolusi layar lebar (WXGA), dukungan kompatibilitas tergantung pada model Notebook/PC.
- Fungsi AMX ini hanya untuk mendukung AMX Device Discovery.
- Informasi penyiaran hanya dikirim melalui interface yang valid.
- Interface LAN dan LAN Nirkabel dapat didukung secara bersamaan.
- Jika "Beacon Validator" digunakan. Lihat informasi di bawah ini.

## Perintah PJLink™ yang didukung

Tabel di bawah ini menunjukkan perintah untuk mengontrol proyektor menggunakan protokol PJLink™.

### Perintah Deskripsi Keterangan (Parameter)

Command	Description	Remark (Parameter)
POWR	Power control	0 = Standby
		1 = Power on
POWR?	Inquiry about the power state	0 = Standby
		1 = Power on
		2 = Cooling down
		3 = Warming up
INPT	INPT Input switching	11 = VGA1

# Apendiks



Proyektor ini telah sepenuhnya memenuhi spesifikasi dari JBMIA PJLink™ Kelas 1. Mendukung semua perintah yang ditetapkan oleh PJLink™ Kelas 1 dan kesesuaiannya telah diverifikasi berdasarkan spesifikasi standar PJLink™ Versi 1.0.

Command	Description	Remark (Parameter)
INPT?	Pertanyaan tentang pengalihan input	12 = VGA2
		13 = Komponen
		14 = BNC
		21 = VIDEO
		22 = S-VIDEO
		31 = HDMI 1
		32 = HDMI 2
AVMT	Kontrol diam	30 = Video dan audio diam dinonaktifkan
AVMT?	Pertanyaan tentang status diam	31 = Video dan audio diam diaktifkan
ERST?	Pertanyaan tentang status kesalahan	Byte 1: Kesalahan kipas, 0 atau 2
		Byte 2: Kesalahan lampu, 0 hingga 2
		Byte 3: Kesalahan temperatur, 0 atau 2
		Byte 4: Kesalahan penutup terbuka, 0 atau 2
		Byte 5: Kesalahan filter, 0 atau 2
		Byte 6: Kesalahan lainnya, 0 atau 2
		0 hingga 2 adalah: 0 = Tidak ada kesalahan terdeteksi, 1 = Peringatan, 2 = Kesalahan
LAMP?	Pertanyaan tentang status lampu	Nilai 1 (1 hingga 5 digit): Waktu pengoperasian LAMP kumulatif (Item ini menunjukkan waktu (jam) pengoperasian lampu yang dihitung berdasarkan MODE LAMPU RENDAH.)
		Nilai 2: 0 = Lampu mati, 1 = Lampu menyala
INST?	Pertanyaan tentang input yang tersedia	Nilai berikut ditampilkan. "11 12 21 22 31 32"
NAME?	Pertanyaan tentang nama proyektor	Nama proyektor ditetapkan pada menu JARINGAN atau ProjectorView Jendela Pengaturan ditampilkan
INF1?	Pertanyaan tentang nama produsen	"Optoma" ditampilkan.
INF2?	Pertanyaan tentang nama model	"EH7700" ditampilkan.
INF0?	Pertanyaan tentang informasi lainnya	Tidak ada informasi lain yang tersedia. Tidak ada parameter yang ditampilkan.
CLSS?	Pertanyaan tentang informasi kelas	"1" ditampilkan.

## Trademarks

- ▶ DLP is trademarks of Texas Instruments.
- ▶ IBM is a trademark or registered trademark of International Business Machines Corporation.
- ▶ Macintosh, Mac OS X, iMac, and PowerBook are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.
- ▶ Microsoft, Windows, Windows Vista, Internet Explorer and PowerPoint are either a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.
- ▶ HDMI, the HDMI Logo and High-Definition Multimedia Interface are trademarks or registered trademarks of HDMI Licensing LLC.
- ▶ AMX Device Discovery  
The projector is monitored and controlled by the control system of AMX.
- ▶ Crestron RoomView Connected™  
The projector is monitored and controlled by the control system and software of Crestron Electronics, Inc.
- ▶ PJLink™  
PJLink trademark is a trademark applied for registration or is already registered in Japan, the United States of America and other countries and areas.  
This projector supports standard protocol PJLink™ for projector control and you can control and monitor projector's operations using the same application among projectors of different models and different manufacturers.
- ▶ Other product and company names mentioned in this user's manual may be the trademarks or registered trademarks of their respective holders.
- ▶ About Crestron RoomView Connected™  
Electronics, Inc. to facilitate configuration of the control system of Crestron and its target devices.

For details, see the website of Crestron Electronics, Inc.

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

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

## Sistem Pemasangan di Langit-Langit

1. Untuk mencegah kerusakan proyektor, gunakan sistem pemasangan di langit-langit dari Optoma.
2. Jika Anda ingin menggunakan kit pemasangan di langit-langit dari pihak ketiga, pastikan sekrup yang digunakan untuk mengencangkan dudukan ke proyektor telah memenuhi spesifikasi berikut:
  - ▶ Jenis sekrup: M4
  - ▶ Panjang sekrup maksimum: 11mm
  - ▶ Panjang sekrup minimum: 9mm

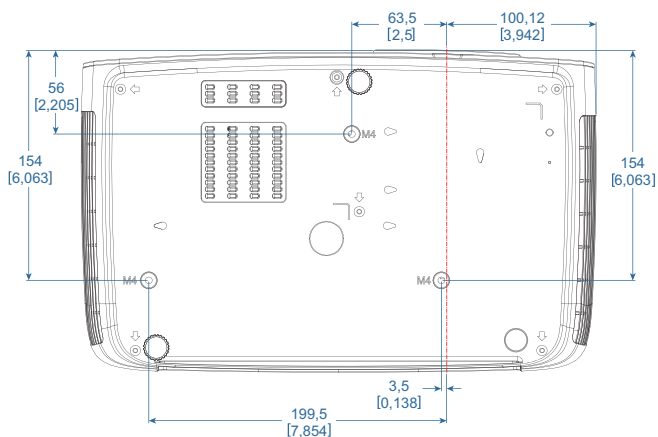
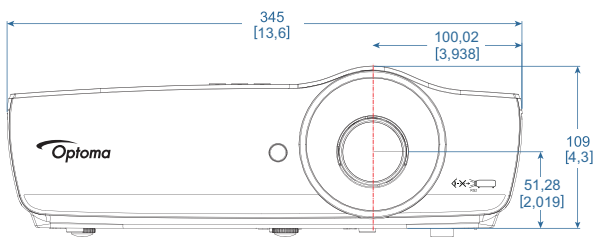
### Note

Perlu diketahui bahwa kerusakan akibat pemasangan yang tidak sesuai akan membatalkan jaminan.



### Peringatan:

1. Jika Anda membeli sistem pemasangan di langit-langit dari perusahaan lain, pastikan untuk menggunakan ukuran sekrup yang sesuai. Ukuran sekrup berbeda untuk setiap dudukan. Tergantung pada ketebalan pelat.
2. Pastikan untuk menjaga jarak minimal 10cm antara langit-langit dan bagian bawah proyektor.
3. Jangan pasang proyektor di dekat sumber panas.



## Kantor Optoma di Seluruh Dunia

Untuk layanan atau dukungan, hubungi kantor setempat di lokasi Anda.

### AS

3178 Laurelview Ct.,

Telp: 888-289-6786

Fremont, CA 94538, USA

Faks: 510-897-8601

[www.optomausa.com](http://www.optomausa.com)

Layanan: [services@optoma.com](mailto:services@optoma.com)

### Kanada

3178 Laurelview Ct.,

Telp: 888-289-6786

Fremont, CA 94538, USA

Faks: 510-897-8601

[www.optoma.ca](http://www.optoma.ca)

Layanan: [services@optoma.com](mailto:services@optoma.com)

### Amerika Latin

3178 Laurelview Ct.

Telp: 888-289-6786

Fremont, CA 94538, USA

Faks: 510-897-8601

[www.optoma.com.br](http://www.optoma.com.br)

[www.optoma.com.mx](http://www.optoma.com.mx)

### Eropa

Unit 1, Network 41, Bourne End Mills

Hemel Hempstead, Herts, HP1 2UJ

United Kingdom

Telp : +44 (0) 1923 691 800

[www.optoma.eu](http://www.optoma.eu)

Faks : +44 (0) 1923 691 888

Telp. Layanan: +44 (0)1923 691865

Layanan : [service@tsc-europe.com](mailto:service@tsc-europe.com)

### Benelux BV

Randstad 22-123

Telp: +31 (0) 36 820 0252

1316 BW Almere

Faks: +31 (0) 36 548 9052

Belanda

[www.optoma.nl](http://www.optoma.nl)

### Prancis

Bâtiment E

Telp: +33 1 41 46 12 20

81-83 avenue Edouard Vaillant

Faks: +33 1 41 46 94 35

92100 Boulogne Billancourt, France

Layanan: [savoptoma@optoma.fr](mailto:savoptoma@optoma.fr)

### Spanyol

C/ José Hierro,36 Of. 1C

Telp: +34 91 499 06 06

28522 Rivas VaciaMadrid,

Faks: +34 91 670 08 32

Spanyol

### Jerman

Wiesenstrasse 21 W

Telp: +49 (0) 211 506 6670

D40549 Düsseldorf,

Faks: +49 (0) 211 506 66799

Jerman

Layanan: [info@optoma.de](mailto:info@optoma.de)

---

## Skandinavia

Lerpeveien 25  
3040 Drammen  
Norway

Telp: +47 32 98 89 90  
Faks: +47 32 98 89 99  
Layanan: [info@optoma.no](mailto:info@optoma.no)

PO.BOX 9515  
3038 Drammen  
Norway

---

## Taiwan

12F., No.213, Sec. 3, Beixin Rd.,  
Xindian Dist., New Taipei City 231,  
Taiwan, R.O.C.  
[www.optoma.com.tw](http://www.optoma.com.tw)

Telp: +886-2-8911-8600  
Faks: +886-2-8911-6550  
Layanan: [services@optoma.com.tw](mailto:services@optoma.com.tw)  
[asia.optoma.com](http://asia.optoma.com)

---

## Hong Kong

Unit A, 27/F Dragon Centre, 79 Wing Hong Street,  
Cheung Sha Wan Kowloon, Hong Kong  
Telp: +852-2396-8968  
[www.optoma.com.hk](http://www.optoma.com.hk)

Faks: +852-2370-1222

---

## Cina

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

Telp: +86-21-62947376  
Faks: +86-21-62947375  
[www.optoma.com.cn](http://www.optoma.com.cn)

---

## 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  
Layanan: [info@os-worldwide.com](mailto:info@os-worldwide.com)  
<http://www.os-worldwide.com/>

---

## Korea

WOOMI TECH.CO.,LTD.  
4F, Minu Bldg.33-14, Kangnam-Ku,  
seoul,135-815, KOREA

Tel : +82+2+34430004  
Faks: +82+2+34430005

## Informasi Peraturan & Keselamatan

*Apendiks ini mencantumkan informasi umum tentang Proyektor.*

### **Informasi FCC**

Perangkat ini telah diuji dan dinyatakan sesuai dengan batasan untuk perangkat digital Kelas B sesuai Bab 15 Peraturan FCC. Batasan tersebut ditetapkan untuk memberikan perlindungan yang sesuai terhadap interferensi berbahaya pada pemasangan di lingkungan rumah. Perangkat ini menghasilkan, menggunakan, dan dapat memancarkan energi frekuensi radio, dan jika tidak dipasang dan digunakan sesuai petunjuk, dapat mengakibatkan interferensi berbahaya pada komunikasi radio.

Namun demikian, tidak ada jaminan bahwa interferensi tidak akan terjadi di lingkungan pemasangan tertentu. Jika perangkat ini menyebabkan interferensi berbahaya pada penerimaan radio atau televisi, yang dapat diketahui dengan mematikan dan menghidupkan kembali perangkat, pengguna diminta untuk mencoba mengatasi interferensi tersebut dengan melakukan satu atau beberapa tindakan berikut:

- Mengubah orientasi atau lokasi antena penerima.
- Memperbesar jarak pemisah antara perangkat dan penerima.
- Menyambungkan perangkat ke stopkontak pada sirkuit yang tidak digunakan penerima.
- Menghubungi dealer atau teknisi ahli radio/televisi untuk bantuan.

### ***Perhatian: Kabel berpelindung***

Semua sambungan ke perangkat komputasi lain harus dibuat menggunakan kabel berpelindung untuk memenuhi kesesuaian dengan peraturan FCC.

### ***Perhatian***

Perubahan atau modifikasi yang tidak disetujui secara tersurat oleh produsen dapat membatalkan wewenang pengguna, yang diberikan oleh Dewan Komunikasi Federal, untuk mengoperasikan proyektor ini.

## ***Kondisi pengoperasian***

Perangkat ini sesuai dengan Bab 15 Peraturan FCC.  
Pengoperasian dilakukan berdasarkan dua kondisi berikut:

1. Perangkat ini tidak menyebabkan interferensi berbahaya, dan
2. Perangkat ini harus menerima interferensi apapun yang ditangkap, termasuk interferensi yang menyebabkan pengoperasian yang tidak diinginkan.

## ***Perhatian: Pengguna di Kanada***

Peralatan digital Kelas B ini sesuai dengan Canadian ICES-003.

## ***Remarque à l'intention des utilisateurs canadiens***

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

## ***Pernyataan Kesesuaian untuk negara di UE***

- Petunjuk EMC 2014/30/EU (termasuk amandemen)
- Petunjuk Tegangan Rendah 2014/35/EU
- Petunjuk R & TTE 1999/5/EC (jika produk memiliki fungsi RF)
- RoHS Directive 2011/65/EU
- Petunjuk Produk Terkait Energi (ErP) 2009/125/EC

## **Petunjuk pembuangan**



Jangan buang perangkat elektronik ini ke tempat sampah. Untuk mengurangi polusi dan memastikan perlindungan lingkungan global yang sepenuhnya, daur ulang perangkat tersebut.