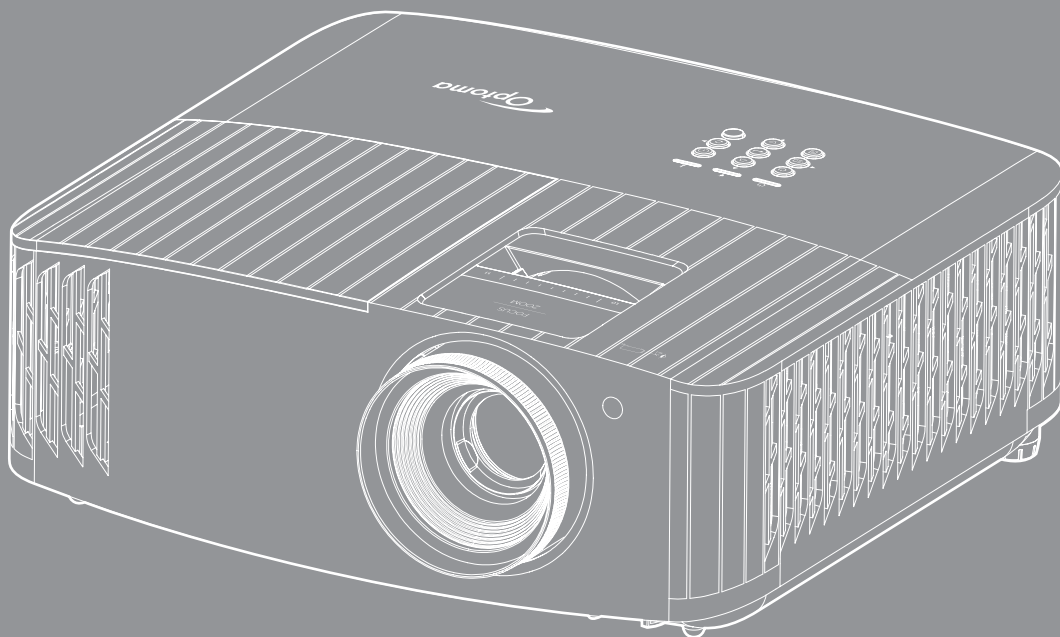


Proyektor[®] DLP





DAFTAR ISI

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

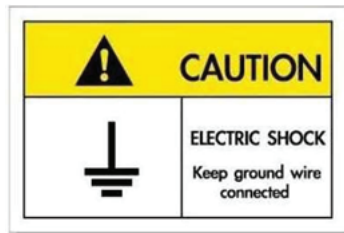
INFORMASI LAINNYA..... 43

<i>Resolusi kompatibel</i>	<i>43</i>
<i>Ukuran gambar dan jarak proyeksi.....</i>	<i>47</i>
<i>Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon.....</i>	<i>48</i>
<i>Kode remote IR</i>	<i>49</i>
<i>Mengatasi Masalah</i>	<i>51</i>
<i>Indikator peringatan.....</i>	<i>53</i>
<i>Spesifikasi</i>	<i>55</i>
<i>Kantor global optoma</i>	<i>56</i>

KESELAMATAN

	Lampu yang berkedip dengan tanda panah di dalam di segitiga sama sisi ditujukan untuk memberitahu pengguna tentang adanya "voltase berbahaya" yang tidak diisolasi di dalam produk yang cukup tinggi untuk dapat menyebabkan risiko kejutan listrik bagi seseorang.
	Tanda seru di dalam segitiga sama sisi ditujukan untuk memberi tahu pengguna tentang adanya petunjuk pengoperasian dan pemeliharaan (servis) yang penting di dalam literatur yang disertakan bersama perangkat.

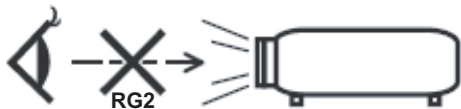
Ikuti semua peringatan, tindakan pencegahan dan pemeliharaan yang disarankan di dalam panduan bagi pengguna ini.



Untuk menghindari sengatan listrik, unit beserta perangkat periferalnya harus diardekan dengan benar.

Petunjuk Keselamatan Penting

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



- Jangan tatap ke sinar, RG2.
Sama seperti sumber cahaya lainnya, jangan tatap langsung ke sinar, RG2 IEC 62471-5:2015.
- Jangan halangi saluran ventilasi apa pun. Untuk memastikan pengoperasian proyektor yang benar dan melindunginya dari panas yang terlalu tinggi, disarankan untuk memasang proyektor di tempat yang ventilasinya tidak terhalang. Misalnya, jangan letakkan proyektor di meja kecil yang penuh barang, sofa, kasur, dll. Jangan letakkan proyektor di dalam wadah, seperti rak buku atau kabinet yang membatasi aliran udara.
- Untuk mengurangi risiko kebakaran dan/atau sengatan listrik, jangan biarkan proyektor terkena hujan atau lembab. Jangan pasang di dekat sumber panas seperti radiator, alat pemanas, kompor atau perangkat lainnya seperti amplifier yang menghasilkan panas.
- Jangan biarkan benda atau cairan apa pun masuk ke proyektor. Benda tersebut dapat menyentuh titik tegangan berbahaya dan merusak komponen yang dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Jangan gunakan unit dalam kondisi berikut:
 - Di lingkungan yang terlalu panas, dingin, atau lembab.
 - (i) Pastikan bahwa suhu ruangan di sekitarnya berada dalam kisaran 5°C ~ 40°C
 - (ii) Kelembaban relatif 10% ~ 85%
 - Di wilayah yang banyak terkena debu dan kotoran.
 - Di dekat perangkat yang menghasilkan medan magnet kuat.
 - Di bawah sinar matahari langsung.
- Jangan gunakan proyektor di lingkungan yang mudah memicu gas terbakar atau meledak. Lampu di bagian dalam proyektor akan menjadi sangat panas selama pengoperasian berlangsung dan gas mungkin akan tersulut yang dapat mengakibatkan kebakaran.
- Jangan gunakan alat jika rusak secara fisik atau disalahgunakan. Kerusakan fisik/ penyalahgunaan termasuk (namun tidak terbatas pada):
 - Unit terjatuh.
 - Kabel atau konektor catu daya rusak.

- Cairan tumpah ke proyektor.
 - Proyektor terkena hujan atau lembab.
 - Sesuatu jatuh ke proyektor atau ada komponen yang lepas di dalamnya.
 - Jangan letakkan proyektor pada permukaan yang tidak rata. Proyektor dapat terjatuh yang mengakibatkan kerusakan pada proyektor maupun cedera fisik.
 - Jangan halangi cahaya dari lensa proyektor selama pengoperasian berlangsung. Lampu akan membuat objek tersebut panas dan dapat meleleh, sehingga mengakibatkan luka bakar atau kebakaran.
 - Jangan buka atau bongkar proyektor karena tindakan ini dapat menyebabkan sengatan listrik.
 - Jangan coba perbaiki unit sendiri. Membuka atau melepas penutup dapat menyebabkan Anda terkena tegangan berbahaya atau bahaya lainnya. Hubungi Optoma sebelum membawa unit untuk diperbaiki.
 - Lihat tanda terkait keselamatan pada penutup proyektor.
 - Unit hanya boleh diperbaiki oleh petugas servis resmi.
 - Hanya gunakan pelengkap/ aksesoris yang ditentukan oleh produsen.
 - Jangan tatap lensa proyektor secara langsung selama pengoperasian. Cahaya yang terang dapat merusak mata Anda.
 - Saat mengganti lampu, biarkan unit dingin terlebih dulu. Ikuti petunjuk yang dijelaskan pada halaman 40-41.
 - Proyektor akan mendeteksi masa pakai lampu. Pastikan untuk mengganti lampu bila alat menampilkan pesan peringatan.
 - Seting ulang fungsi "Lamp Reset (Seting Ulang Lampu)" dari menu "Lamp Settings (Pengaturan Lampu)" tampilan di layar setelah mengganti modul lampu.
 - Saat mematikan proyektor, pastikan siklus pendinginan telah selesai sebelum melepaskan kabel daya. Berikan waktu 90 detik untuk mendinginkan proyektor.
 - Bila masa pakai lampu akan segera berakhir, pesan "Lamp life exceeded. (Umur lampu melewati batas.)" akan ditampilkan di layar. Hubungi dealer atau pusat servis setempat untuk segera mengganti lampu.
 - Matikan alat dan lepas konektor daya dari stopkontak AC sebelum membersihkan produk.
 - Gunakan kain kering yang lembut dibasahi dengan deterjen lembut untuk membersihkan housing layar. Jangan gunakan pembersih, lilin, atau larutan abrasif untuk membersihkan unit.
 - Lepas konektor daya dari stopkontak AC jika produk tidak akan digunakan dalam jangka waktu lama.
- Catatan:** *Bila masa pakai lampu berakhir, proyektor tidak dapat dihidupkan sebelum modul lampu diganti. Untuk mengganti lampu, ikuti prosedur yang terdapat dalam bagian "Mengganti Lampu" pada halaman 40-41.*

- *Jangan letakkan proyektor di tempat yang mungkin akan terkena getaran atau guncangan.*
- *Jangan sentuh lensa dengan tangan kosong.*
- *Keluarkan baterai dari remote control sebelum proyektor disimpan. Jika baterai tidak dikeluarkan dari remote dalam waktu lama, baterai dapat bocor.*
- *Jangan gunakan atau simpan proyektor di tempat yang mungkin terdapat asap dari minyak atau rokok karena berdampak buruk terhadap kualitas performa proyektor.*
- *Ikuti pemasangan orientasi proyektor yang benar karena pemasangan nonstandar dapat mempengaruhi performa proyektor.*
- *Gunakan kabel ekstensi dan atau pelindung lonjakan listrik karena terputusnya aliran daya dan pemadaman listrik dapat MERUSAK perangkat.*

Membersihkan Lensa

- Sebelum membersihkan lensa, pastikan untuk mematikan proyektor dan melepas kabel daya agar proyektor dingin sepenuhnya.
- Gunakan tangki air terkompresi untuk menghilangkan debu.
- Gunakan kain khusus untuk membersihkan lensa dan seka lensa secara perlahan. Jangan sentuh lensa dengan jari Anda.
- Jangan gunakan deterjen basa/asam maupun pelarut yang mudah menguap seperti alkohol untuk membersihkan lensa. Jaminan tidak akan mencakup lensa yang rusak selama proses pembersihan.



Peringatan: Jangan gunakan semprotan berisi gas yang mudah terbakar untuk menghilangkan debu atau kotoran dari lensa. Tindakan tersebut dapat menyebabkan kebakaran karena panas berlebih di dalam proyektor.



Peringatan: Jangan bersihkan lensa jika proyektor mulai panas karena dapat menyebabkan lapisan permukaan lensa terkelupas.



Peringatan: Jangan seka atau ketuk lensa dengan benda keras.

Informasi Keselamatan 3D

Ikuti semua saran peringatan dan tindakan pencegahan sebelum Anda atau anak Anda menggunakan fungsi 3D.

Peringatan

Anak-anak dan remaja mungkin lebih rentan terhadap masalah kesehatan yang terkait dengan tampilan 3D dan harus diawasi lebih dekat saat menonton gambar ini.

Peringatan Epilepsi Fotosensitif dan Risiko Kesehatan Lainnya

- Beberapa pengguna mungkin mengalami serangan epilepsi atau stroke saat melihat gambar berkedip tertentu atau lampu yang terkandung dalam gambar Proyektor maupun video game. Jika Anda menderita, atau memiliki riwayat epilepsi atau stroke di keluarga Anda, konsultasikan ke dokter sebelum menggunakan fungsi 3D.
- Meskipun Anda tidak memiliki riwayat epilepsi maupun stroke pada diri atau keluarga, namun kondisi ini mungkin tidak terdiagnosis sehingga dapat mengakibatkan serangan epilepsi fotosensitif.
- Wanita hamil, usia lanjut, penderita kondisi medis parah, mereka yang kurang tidur, sedang sakit flu, atau berada di bawah pengaruh alkohol harus menghindari penggunaan fungsi 3D pada unit ini.
- Jika Anda mengalami salah satu dari gejala berikut, segera hentikan menonton gambar 3D dan hubungi dokter: (1) pandangan berubah; (2) sakit kepala ringan; (3) pusing; (4) gerakan di luar keinginan seperti mata atau otot berkedut; (5) bingung; (6) mual; (7) hilang kesadaran; (8) sawan; (9) kram; dan/atau (10) hilang orientasi. Anak-anak dan remaja mungkin cenderung lebih mengalami gejala ini dibandingkan orang dewasa. Orang tua harus memantau anak-anak mereka dan menanyakan apakah mereka mengalami gejala tersebut.
- Menonton proyeksi 3D juga dapat mengakibatkan mual, efek visual nyata, disorientasi, ketegangan pada mata, dan penurunan stabilitas postural. Pengguna disarankan untuk sering istirahat agar mengurangi potensi efek tersebut. Jika mata menunjukkan tanda-tanda kelelahan maupun kering atau jika Anda mengalami gejala di atas, segera hentikan dan jangan lanjutkan penggunaan perangkat ini kurang lebih selama tiga puluh menit setelah gejala tersebut hilang.
- Menonton proyeksi 3D sambil duduk terlalu dekat dengan layar dalam waktu lama dapat merusak penglihatan. Jarak menonton yang ideal minimal harus tiga kali tinggi layar. Sebaiknya posisi mata penonton sejajar dengan layar.
- Menonton proyeksi 3D sewaktu mengenakan kacamata 3D dalam waktu lama dapat mengakibatkan sakit kepala atau lelah. Jika Anda mengalami sakit kepala, lelah, atau pusing, hentikan menonton proyeksi 3D dan beristirahatlah.
- Jangan gunakan kacamata 3D untuk tujuan selain menonton proyeksi 3D.
- Mengenakan kacamata 3D untuk tujuan lain (sebagai kacamata biasa, kacamata riben, kacamata pelindung, dsb.) dapat membahayakan Anda secara fisik dan menurunkan kemampuan penglihatan.
- Menonton proyeksi 3D dapat mengakibatkan disorientasi bagi pengguna tertentu. Karenanya, JANGAN tempatkan PROYEKTOR 3D di dekat tangga terbuka, kabel, balkon, atau benda yang dapat membuat proyektor tergencet, tertindih, roboh, rusak, atau jatuh.

Hak cipta

Versi ini, termasuk semua foto, gambar, dan perangkat lunak, dilindungi berdasarkan undang-undang hak cipta internasional, dengan semua hak dilindungi undang-undang. Panduan pengguna maupun materi dalam dokumen ini tidak dapat disalin tanpa izin tertulis sebelumnya dari penulis.

© Hak cipta 2019

Pelepasan tanggung jawab hukum

Informasi dalam dokumen ini dapat berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan sebelumnya. Produsen tidak memberikan pernyataan atau jaminan terkait isi dokumen ini dan secara tegas melepaskan tanggung jawab hukumnya atas jaminan kelayakan dagang maupun kesesuaian untuk tujuan tertentu. Produsen berhak merevisi publikasi ini dan mengubah isinya dari waktu ke waktu tanpa harus memberitahukan siapa pun tentang revisi atau perubahan tersebut.

Pengenalan Hak Cipta

Kensington adalah merek dagang terdaftar AS dari ACCO Brand Corporation yang telah terdaftar maupun permohonan tertunda di berbagai negara lainnya di dunia.

HDMI, Logo HDMI, dan High-Definition Multimedia Interface adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari HDMI Licensing LLC di Amerika Serikat dan di berbagai negara lainnya.

DLP®, DLP Link, dan logo DLP adalah merek dagang terdaftar dari Texas Instruments dan BrilliantColor™ adalah merek dagang dari Texas Instruments.

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

Semua nama produk lainnya yang digunakan dalam panduan pengguna ini adalah properti dari masing-masing pemiliknya dan Diakui.

FCC

Perangkat ini telah diuji dan telah mematuhi batas-batas perangkat digital Kelas B, menurut Bagian 15 dari Peraturan FCC. Batas-batas ini dirancang untuk menyediakan perlindungan yang layak terhadap gangguan yang membahayakan pada pemasangan di lingkungan pemukiman. Perangkat ini dapat menghasilkan, menggunakan, dan memancarkan energi frekuensi radio dan, jika tidak dipasang dan digunakan sesuai dengan petunjuk, dapat menyebabkan gangguan yang membahayakan komunikasi radio.

Namun, tidak ada jaminan bahwa gangguan tidak akan terjadi pada pemasangan tertentu. Jika perangkat ini menimbulkan gangguan berbahaya bagi penerimaan siaran radio atau televisi, yang dapat ditentukan dari dihidupkan atau dimatikannya perangkat, sebaiknya pengguna memperbaiki gangguan dengan melakukan satu atau beberapa tindakan berikut ini:

- Ubah arah atau pindahkan antena penerima.
- Jauhkan jarak antara perangkat dan unit penerima.
- Sambungkan perangkat ke stopkontak yang berbeda dari yang digunakan oleh unit penerima.
- Hubungi dealer atau teknisi radio atau televisi resmi untuk meminta bantuan.

Catatan: Kabel berpengaman

Semua sambungan ke perangkat komputer lainnya harus menggunakan kabel berpengaman untuk memenuhi persyaratan peraturan FCC.

Perhatian

Perubahan atau modifikasi yang secara tertulis tidak disetujui oleh produsen dapat membatalkan wewenang pengguna, yang diberikan oleh Federal Communications Commission (FCC) Komisi Komunikasi, untuk mengoperasikan proyektor ini.

Kondisi Pengoperasian

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

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

Catatan: Pengguna di Kanada

Peralatan digital Kelas B ini mematuhi ICES-003 Kanada.

Remarque à l'intention des utilisateurs canadiens

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

Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara UE

- Petunjuk EMC 2014/30/EC (termasuk amandemen)
- Petunjuk Tegangan Rendah 2014/35/EC
- RED 2014/53/EU (jika produk memiliki fungsi RF)

WEEE



Petunjuk pembuangan

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

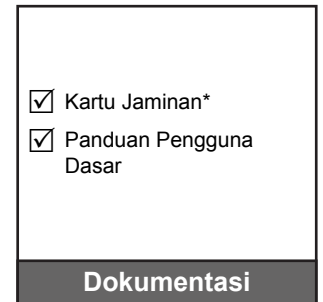
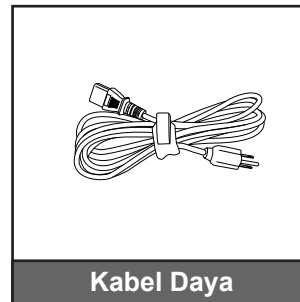
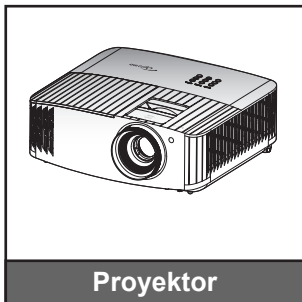
PENDAHULUAN

Ikhtisar Kemasan

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

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

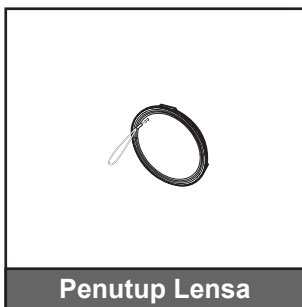
Aksesori standar



Catatan:

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

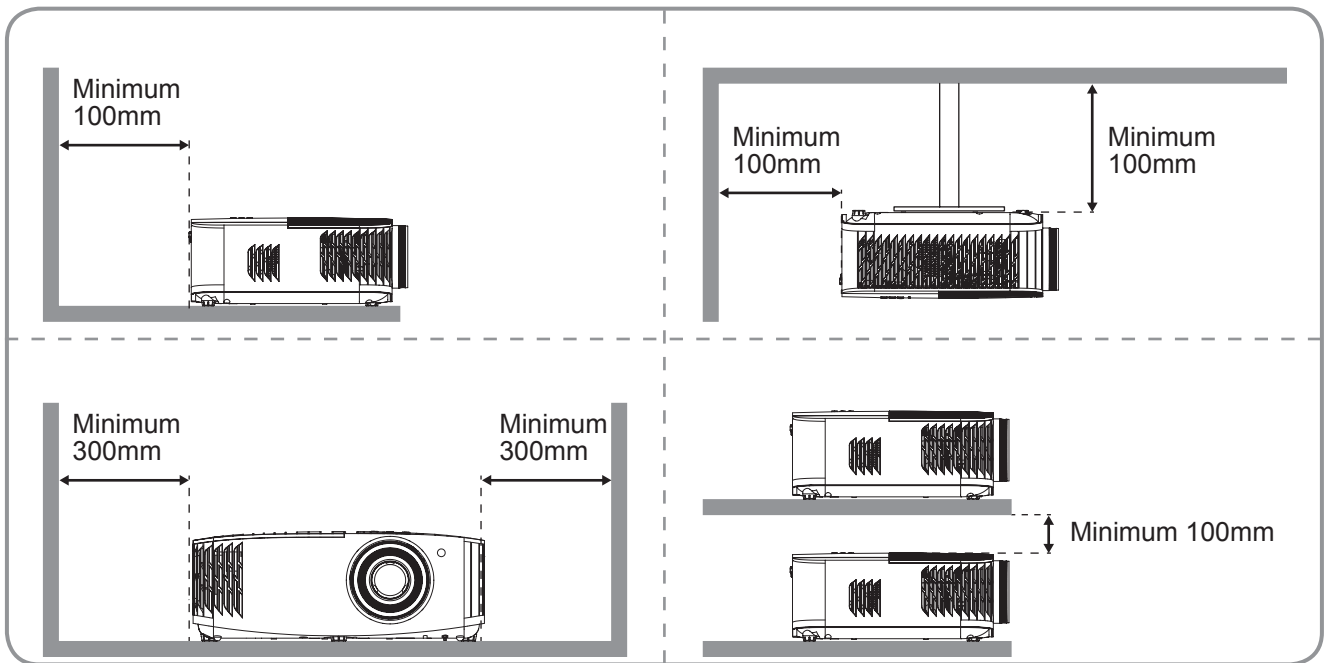
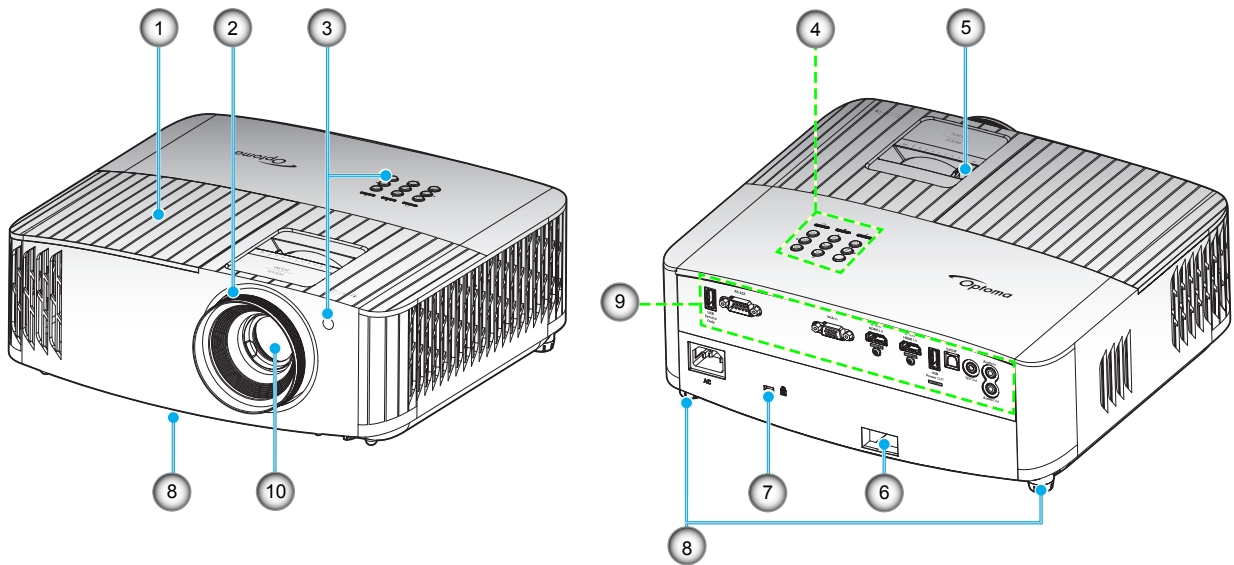
Aksesori opsional



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

PENDAHULUAN

Ikhtisar Produk



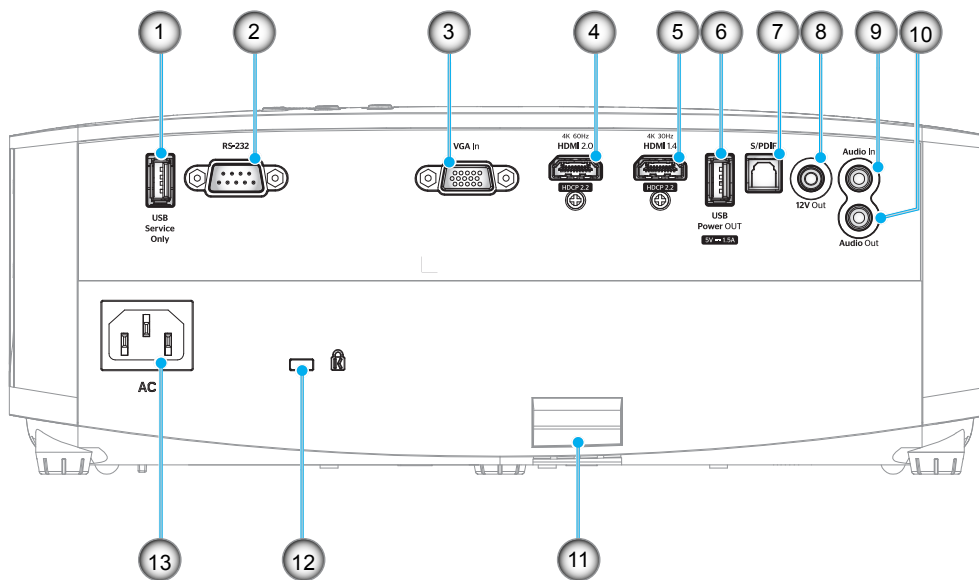
Catatan:

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

No.	Item	No.	Item
1.	Penutup Lampu	6.	Panel Pengaman
2.	Cincin Fokus	7.	Port Kunci Kensington™
3.	Penerima IR (depan dan atas)	8.	Kaki Pengatur Kemiringan
4.	Keypad	9.	Masukan/Keluaran
5.	Tuas Perbesaran	10.	Lensa

PENDAHULUAN

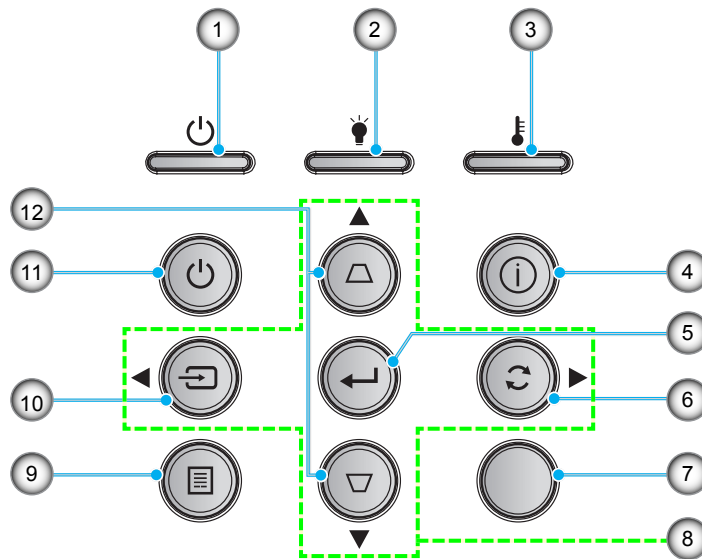
Koneksi



No.	Item	No.	Item
1.	Konektor USB (Hanya Layanan)	8.	Konektor Output 12V
2.	Soket RS-232	9.	Konektor Audio Masukan
3.	Konektor Input VGA	10.	Konektor Audio Keluaran
4.	Soket HDMI 2.0	11.	Panel Pengaman
5.	Soket HDMI 1.4	12.	Port Kunci Kensington™
6.	Soket Daya Keluar (5V=1,5A)	13.	Soket Daya
7.	Soket S/PDIF		

PENDAHULUAN

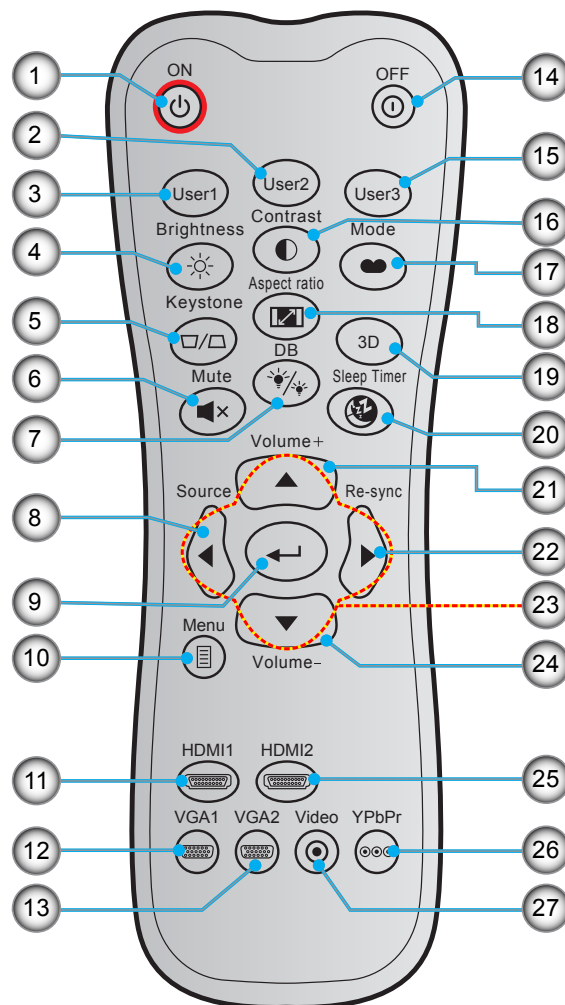
Keypad



No.	Item	No.	Item
1.	LED Hidup/Siaga	7.	Unit Penerima IR
2.	LED Lampu	8.	Tombol Pilihan Empat Arah
3.	LED Suhu	9.	Menu
4.	Information (Informasi)	10.	Sumber
5.	Masuk	11.	Power (Daya)
6.	Sinkronisasi Ulang	12.	Sudut Keystone

PENDAHULUAN

Remote control



No.	Item	No.	Item
1.	Tombol Hidup	15.	Pengguna 3
2.	Pengguna 2	16.	Contrast (Kontras)
3.	Pengguna 1	17.	Display Mode (Mode Tampilan)
4.	Brightness (Kecemerlangan)	18.	Aspect Ratio (Aspek Rasio)
5.	Sudut	19.	Mode 3D
6.	Mute (Mati)	20.	Sleep Timer (Timer tidur)
7.	DB (Dynamic Black)	21.	Suara +
8.	Sumber	22.	Sinkronisasi Ulang
9.	Masuk	23.	Tombol Pilihan Empat Arah
10.	Menu	24.	Suara -
11.	HDMI1 (HDMI 1.4)	25.	HDMI2 (HDMI 2.0)
12.	VGA1	26.	YPbPr (tidak didukung)
13.	VGA2 (tidak didukung)	27.	Video (tidak didukung)
14.	Matikan Power		

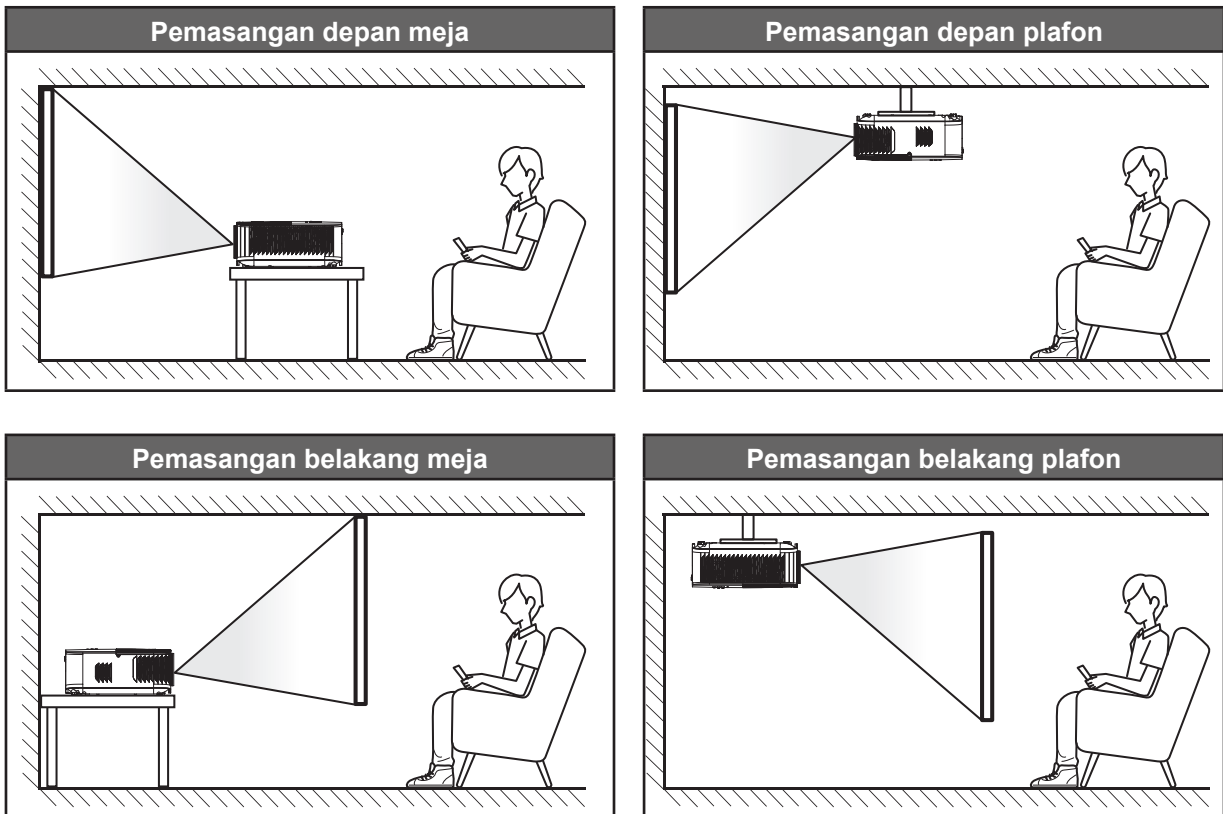
Catatan: Tombol tertentu mungkin tidak berfungsi untuk model yang tidak mendukung fitur berikut ini.

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Memasang proyektor

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

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



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

- Cara menentukan lokasi proyektor untuk ukuran layar tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 47.
- Cara menentukan ukuran layar untuk jarak tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 47.

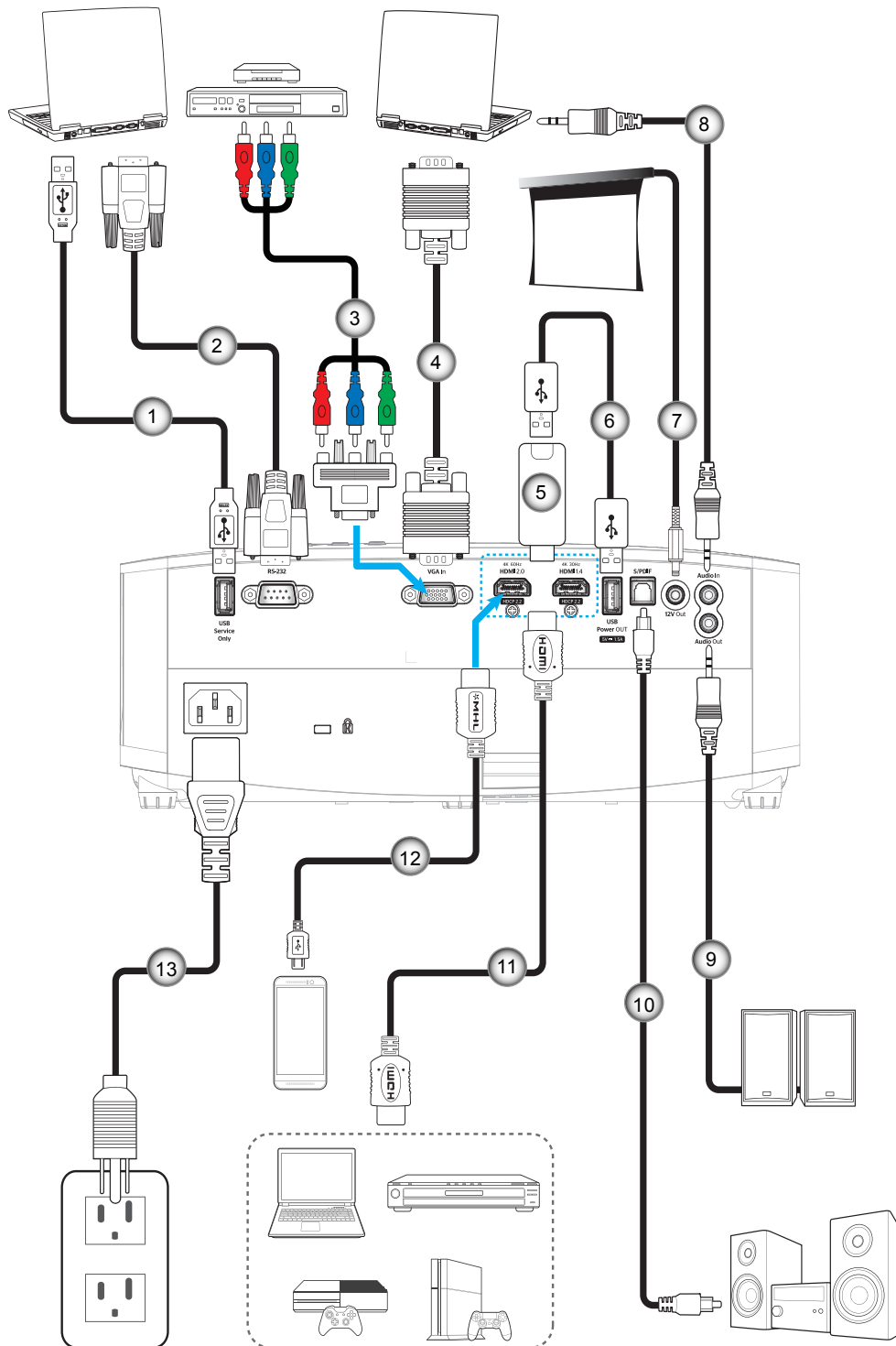
Catatan: Semakin jauh jarak proyektor dari layar, maka ukuran gambar proyeksi akan semakin besar dan offset vertikal juga meningkat secara proporsional.

PENTING!

Jangan operasikan proyektor dalam orientasi selain untuk di atas meja atau pemasangan di plafon. Proyektor harus horizontal dan tidak miring ke arah depan/belakang maupun kiri/kanan. Orientasi lain akan membatalkan jaminan dan mungkin akan memperpendek masa pakai lampu proyektor dan proyektor tersebut. Untuk saran pemasangan nonstandar, hubungi Optoma.

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Menyambungkan sumber ke proyektor



No.	Item
1.	Kabel USB
2.	Kabel RS-232
3.	Kabel Komponen RCA
4.	Kabel VGA Masukan
5.	Dongle HDMI

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

No.	Item
11.	Kabel HDMI
12.	Kabel MHL
13.	Kabel Daya

Catatan: Untuk memastikan kualitas gambar terbaik dan menghindari terjadinya kesalahan sambungan, kami menyarankan penggunaan kabel Kecepatan Tinggi atau HDMI Bersertifikat Premium dengan panjang hingga 5 meter.

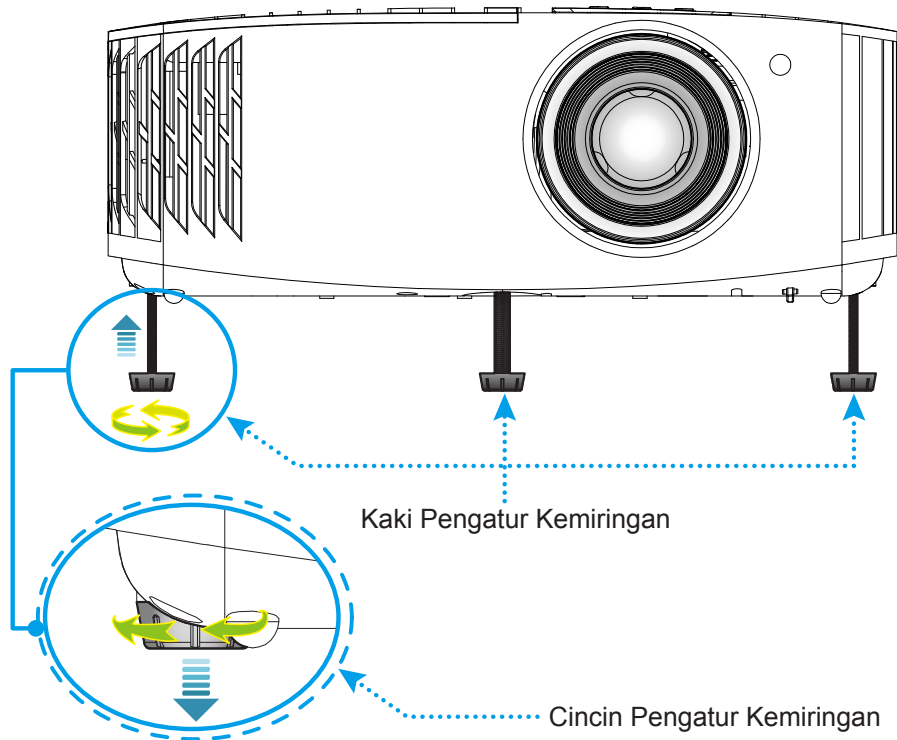
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Mengatur proyeksi gambar

Tinggi gambar

Proyektor dilengkapi kaki elevator untuk mengatur tinggi gambar.

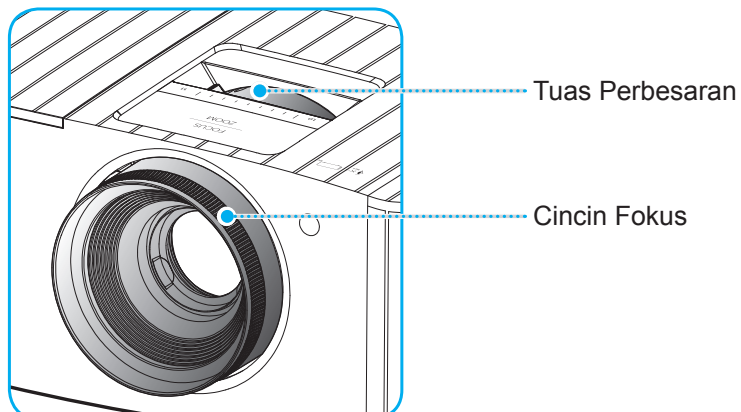
1. Letakkan kaki pengatur sesuai keinginan untuk menyesuaikan bagian bawah proyektor.
2. Putar kaki yang dapat disesuaikan searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam untuk menaikkan dan menurunkan proyektor.



Perbesaran dan fokus

Untuk menyesuaikan ukuran gambar, putar tuas zoom searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam untuk memperbesar atau memperkecil ukuran gambar proyeksi.

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



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

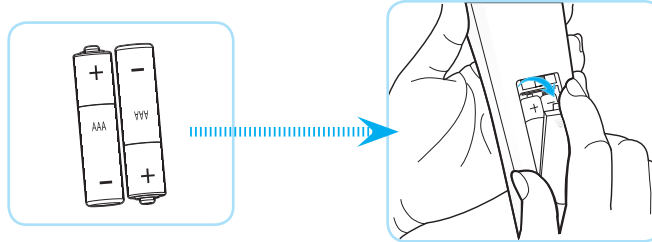
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Persiapan remote

Memasang/mengganti baterai

Dua baterai ukuran AAA disertakan untuk Remote Control.

1. Lepas penutup baterai di bagian belakang remote control.
2. Masukkan baterai AAA di kompartemen baterai seperti pada gambar.
3. Pasang kembali penutup belakang remote control.



Catatan: Ganti baterai hanya dengan jenis yang sama atau setara.

PERHATIAN

Penggunaan baterai yang salah dapat menyebabkan kebocoran bahan kimia atau ledakan. Pastikan Anda mengikuti petunjuk di bawah ini.

- Jangan gunakan jenis baterai yang berbeda secara bersamaan. Jenis baterai yang berbeda memiliki karakteristik yang tidak sama.
- Jangan gunakan baterai lama dan yang baru secara bersamaan. Menggunakan baterai lama dan baru secara bersamaan dapat memperpendek masa pakai baterai baru atau menyebabkan kebocoran bahan kimia di baterai lama.
- Segera keluarkan baterai setelah habis. Bahan kimia yang bocor dari baterai dan terkena kulit dapat menyebabkan ruam. Jika terdapat kebocoran bahan kimia, seka hingga bersih dengan kain.
- Baterai yang disertakan dengan produk ini mungkin prakiraan masa pakainya lebih pendek karena kondisi penyimpanan.
- Keluarkan baterai jika Anda tidak akan menggunakan remote control dalam waktu lama.
- Bila membuang baterai, Anda harus mematuhi hukum di wilayah atau negara terkait.

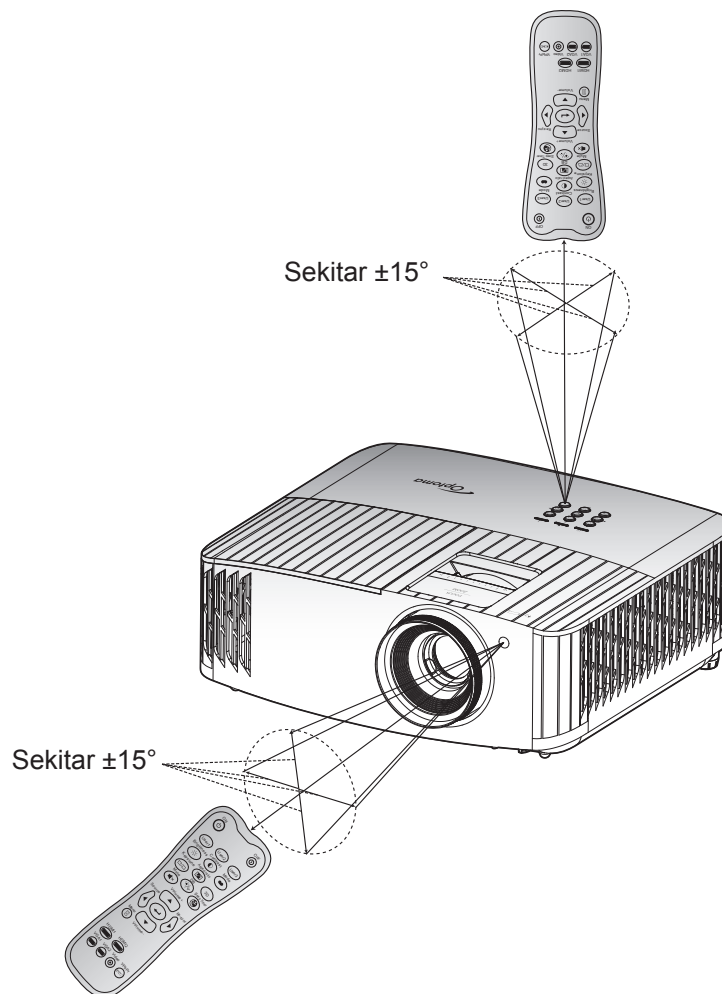
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Jarak efektif

Sensor remote control Inframerah (IR) terdapat di bagian atas proyektor. Pastikan Anda memegang remote control pada sudut $\pm 30^\circ$ tegak lurus dengan sensor remote control IR proyektor agar berfungsi dengan benar. Jarak antara remote control dan sensor tidak boleh melampaui 7 meter (~22 kaki).

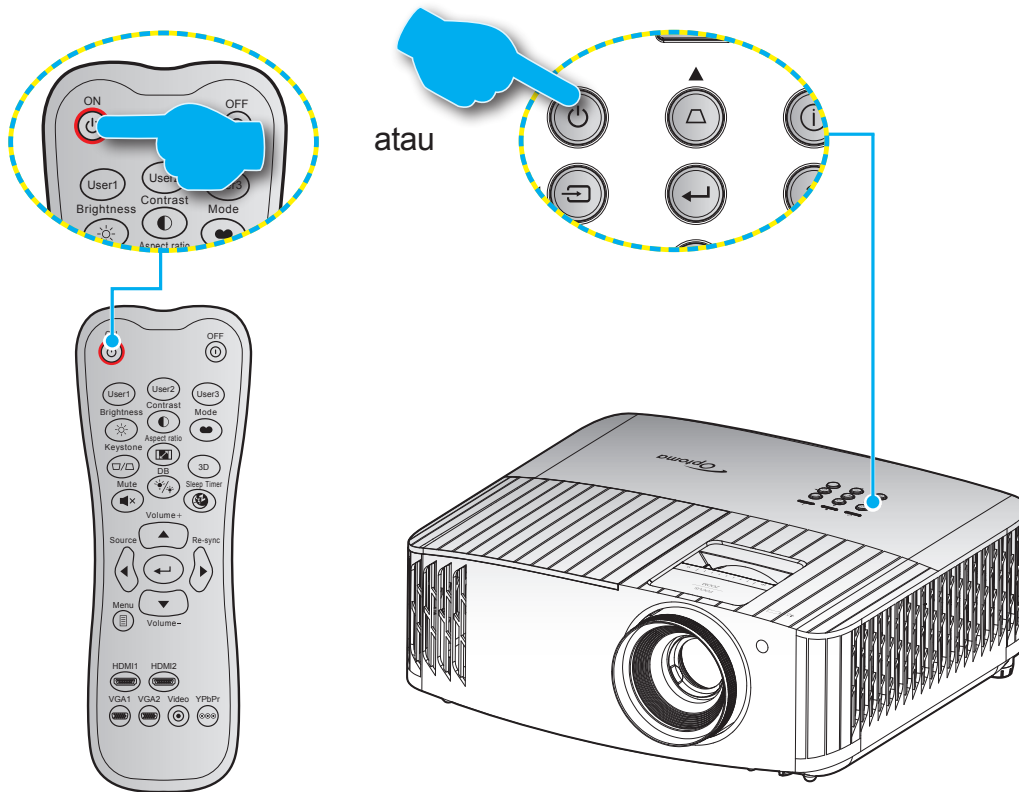
Catatan: Saat mengarahkan remote control langsung (sudut 0 derajat) ke sensor IR, jarak antara remote control dan sensor tidak boleh melebihi 10 meter (~32 kaki).

- Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan sensor IR pada proyektor yang dapat menghambat sinar inframerah.
- Pastikan pemancar IR remote control tidak terkena sinar matahari atau lampu floresen secara langsung.
- Pastikan jarak remote control ke lampu floresen lebih dari 2 m agar remote control dapat berfungsi baik.
- Jika jarak remote control terlalu dekat dengan lampu floresen Jenis Inverter, maka fungsi remote control mungkin tidak akan efektif seiring waktu.
- Jika jarak remote control dan proyektor terlalu dekat, maka remote control mungkin tidak dapat berfungsi.
- Bila Anda mengarahkan ke layar, jarak efektif kurang dari 7 meter antara pengendali jarak jauh ke layar dan merefleksikan cahaya IR kembali ke proyektor. Namun, jarak efektif dapat berubah sesuai layar.



MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menghidupkan/mematikan proyektor



Tombol Hidup

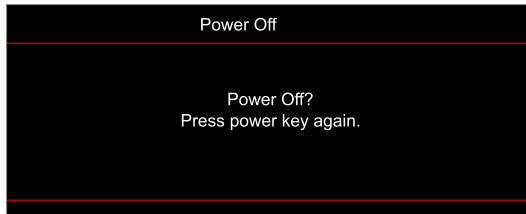
1. Sambungkan kabel daya dan kabel sinyal/sumber dengan hati-hati. Bila tersambung, LED Hidup/Siaga akan menyala merah.
2. Hidupkan proyektor dengan menekan tombol “⏻” pada keypad proyektor atau remote control.
3. Layar pengaktifan akan ditampilkan dalam sekitar 10 detik dan LED Hidup/Siaga akan berkedip merah.

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Matikan Power

1. Matikan proyektor dengan menekan tombol “⏻” pada keypad proyektor atau tombol “ⓘ” di remote control.
2. Pesan berikut akan ditampilkan:




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

Catatan: *Sebaiknya jangan langsung hidupkan proyektor setelah memmatikannya.*

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Memilih sumber input









Hidupkan sumber tersambung yang akan ditampilkan di layar, misalnya komputer, notebook, pemutar video, dsb. Proyektor akan mendeteksi sumber secara otomatis. Jika beberapa sumber tersambung, tekan tombol “

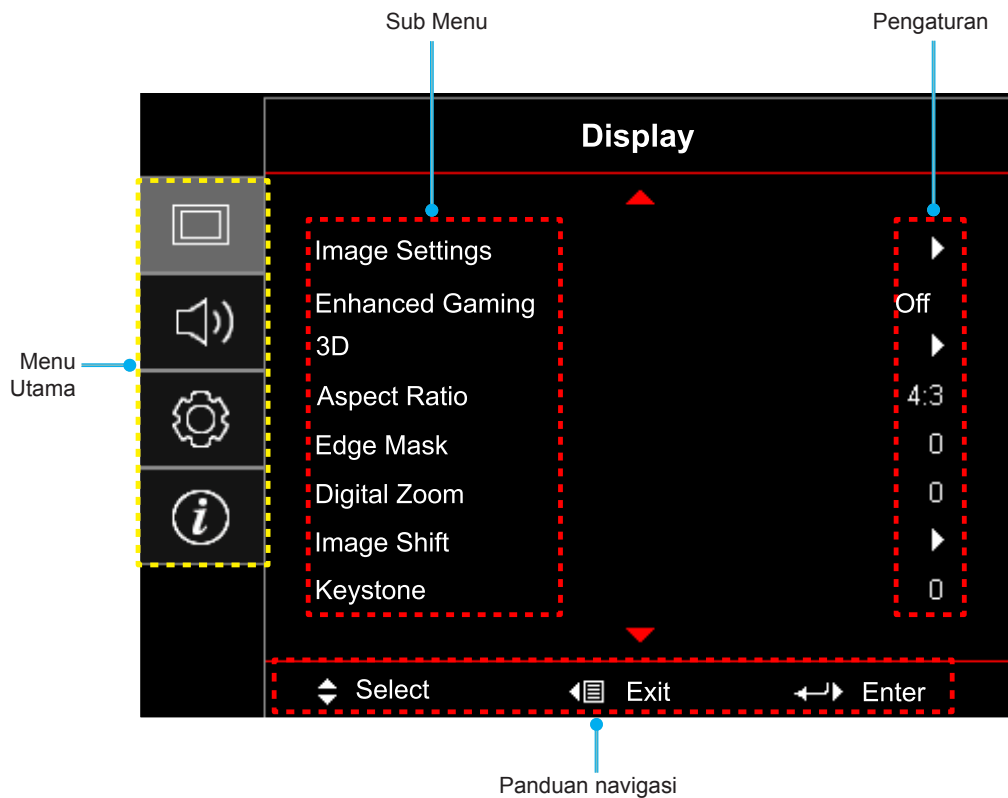
The diagram illustrates two methods for selecting an input source. On the left, a hand icon points to the 'Source' button on the projector's control panel. A blue line connects this button to the 'Source' button on the remote control. On the right, a hand icon points to the 'Source' button on the remote control. A blue line connects this button to the 'Source' button on the projector's control panel. The word 'atau' (or) is placed between the two hand icons. The projector is shown in a perspective view, and the remote control is shown in a vertical orientation.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Fitur dan navigasi menu

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

1. Untuk membuka menu OSD, tekan  di remote control atau keyboard proyektor.
2. Saat OSD ditampilkan, gunakan tombol  untuk memilih item apa pun dalam menu utama. Sewaktu menentukan pilihan pada halaman tertentu, tekan tombol  di remote control atau keypad proyektor untuk membuka submenu.
3. Gunakan tombol  untuk memilih item yang diinginkan dalam submenu, lalu tekan tombol  untuk menampilkan pengaturan lebih lanjut. Sesuaikan pengaturan menggunakan tombol .
4. Pilih item yang akan diatur berikutnya di submenu dan sesuaikan seperti langkah di atas.
5. Tekan  untuk mengkonfirmasi, dan layar akan kembali ke menu utama.
6. Untuk keluar, tekan kembali . Menu OSD akan tertutup dan proyektor akan secara otomatis menyimpan pengaturan baru.



MENGGUNAKAN PROYEKTOR



Pohon Menu OSD

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
Display (Tampilan)	Image Settings (Pengaturan Gambar)	Display Mode (Mode Tampilan)			Cinema (Bioskop)		
					HDR		
					HLG		
					HDR SIM.		
					Game		
					Reference (Referensi)		
					Bright (Pencahayaannya)		
					User (Pengguna)		
					3D		
					ISF Day (ISF Siang)		
					ISF Night (ISF Malam)		
					ISF 3D		
			Wall Color			Off (Mati) [Awal]	
						Blackboard (Papan Hitam)	
						Light Yellow (Kuning Terang)	
						Light Green (Hijau Terang)	
						Light Blue (Biru Terang)	
						Pink	
			Dynamic Range (Rentang Dinamis)	HDR/HLG			Off (Mati)
							Auto (Otomatis) [Awal]
				HDR Picture Mode (Mode Gambar HDR)			Bright (Pencahayaannya)
							Standard (Standar) [Awal]
							Film
				HLG Picture Mode (Mode Gambar HLG)			Detail (Rinci)
							Bright (Pencahayaannya)
							Standard (Standar) [Awal]
				HDR Demo Mode (Mode Demo HDR)			Film
							Detail (Rinci)
							Off (Mati) [Awal]
							On (Hidup)
				Brightness (Kecemerlangan)			-50 ~ 50
				Contrast (Kontras)			-50 ~ 50
				Sharpness (Ketajaman)			1 ~ 15
				Color (Warna)			-50 ~ 50
				Tint (Corak Warna)			-50 ~ 50
			Gamma				Film
							Video
							Graphics (Grafik)
							Standar(2.2)
							1.8
					2.0		
					2.4		
				3D			

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Display (Tampilan)	Image Settings (Pengaturan Gambar)	Color Settings (Pengaturan Warna)	BrilliantColor™		1 ~ 10
			Color Temp. (Temperatur Warna)		D55
					D65
					D75
					D83
					D93
					Native (Asal)
			Color Gamut (Nuansa warna)		Native (Asal)
					HDTV
					Presentation (Presentasi)
					Cinema (Bioskop)
					Game
			CMS	Color (Warna)	R [Awal]
					G
					B
					C
					Y
					M
				W	
				x offset	-50 ~ 50 [Awal: 0]
				y offset	-50 ~ 50 [Awal: 0]
				Brightness (Kecemerlangan)	-50 ~ 50 [Awal: 0]
			Reset(AturUlang)	Cancel (Batalkan) [Awal] Yes (Ya)	
			Exit (Keluar)		
			RGB Gain/Bias (Penguatan / Bias RGB)	Red Gain (Penguatan Warna Merah)	-100 ~ 100
				Green Gain (Penguatan Warna Hijau)	-100 ~ 100
				Blue Gain (Penguatan Warna Biru)	-100 ~ 100
				Red Bias (Bias Warna Merah)	0 ~ 100
				Green Bias (Bias Warna Hijau)	0 ~ 100
				Blue Bias (Bias Warna Biru)	0 ~ 100
				Reset(AturUlang)	Cancel (Batalkan) [Awal] Yes (Ya)
				Exit (Keluar)	
			Color Space (Ruang Warna) [Bukan Masukan HDMI]		Auto (Otomatis) [Awal]
					RGB
					YUV
			Color Space (Ruang Warna) [Input HDMI]		Auto (Otomatis)
					RGB(0~255)
					RGB(16~235)
					YUV

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
Display (Tampilan)	Image Settings (Pengaturan Gambar)	Signal (Sinyal)	Automatic (Otomatis)		Off (Mati)		
					On (Hidup) [Awal]		
			Frequency (Frekuensi)		-50 ~ 50 (tergantung pada sinyal) [Default: 0]		
			Phase (Fase)		0 ~ 31 (tergantung pada sinyal) [Default: 0]		
			H. Position (Posisi Horizontal)		-50 ~ 50 (tergantung pada sinyal) [Default: 0]		
			V. Position (Posisi Vertikal)		-50 ~ 50 (tergantung pada sinyal) [Default: 0]		
				Exit (Keluar)			
		UltraDetail				Off (Mati)	
						1	
						2	
						3	
		Dynamic Black (Hitam Dinamis)				Off (Mati)	
						On (Hidup)	
		Brightness Mode (Mode Pencahayaan)				Bright (Pencahayaan)	
					Eco.		
		Reset (Atur Ulang)					
	Enhanced Gaming (Game yang Disempurnakan)		Off (Mati) [Awal]				
			On (Hidup)				
	3D	3D -> 2D				3D [Awal]	
						L	
						R	
		3D Format (Format 3D)					Auto (Otomatis) [Awal]
							SBS
							Top and Bottom (Atas dan Bawah)
							Frame Sequential
							Frame Packing (Paket Bingkai)
		3D Mode (Mode 3D)					Off (Mati) [Awal]
							On (Hidup)
		3D Sync Invert (3D Sync. Invert)					Off (Mati) [Awal]
							On (Hidup)
		Aspect Ratio (Aspek Rasio)					4:3
							16:9
						LBX	
						Superwide (Sangat Lebar)	
						Native (Asal)	
						Auto (Otomatis)	
Edge Mask (Sembunyikan tepi)					0 ~ 10 [Awal: 0]		
Digital Zoom					-5 ~ 25 [Awal: 0]		
Image Shift (Pergeseran Gambar)	H 				-100 ~ 100 [Awal: 0]		
	V 				-100 ~ 100 [Awal: 0]		
Keystone (Sudut)					-40 ~ 40 [Awal: 0]		
Audio	Internal Speaker (Pengeras Suara Internal)				Off (Mati)		
					On (Hidup) [Awal]		
	Mute (Mati)					Off (Mati) [Awal]	
						On (Hidup)	
Volume (Suara)					0 ~ 10 [Awal: 5]		


MENGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
Setup (PENGATURAN)	Projection (Proyeksi)				Front  [Awal]		
					Belakang 		
					Langit-langit atas 		
					Belakang atas 		
	Lamp Settings (Pengaturan Lampu)	Lamp Reminder (Peringatan Lampu)				Off (Mati)	
		Lamp Reset (Seting Ulang Lampu)				On (Hidup) [Awal]	
						Cancel (Batalkan) [Awal]	
	Filter Settings (Pengaturan Filter)	Filter Usage Hours				Yes (Ya)	
		Optional Filter Installed (Filter Tambahan Terpasang)				(hanya baca)	
		Filter Reminder					Yes (Ya)
							No (Tidak)
							Off (Mati)
							300hr
							500hr [Awal]
						800hr	
					1000hr		
		Filter Reset				Cancel (Batalkan) [Awal]	
						Yes (Ya)	
	Power Settings (Pengaturan Daya)	Direct Power On (Menghidupkan Langsung)				Off (Mati) [Awal]	
						On (Hidup)	
		Auto Power Off (min) (Mematikan Otomatis (mnt))				0 ~ 180 (penambahan 5 menit) [Awal: 20]	
		Pengatur Waktu Tidur (mnt)				0 ~ 990 (penambahan 30 menit) [Awal: 0]	
	Security (Keamanan)	Security (Keamanan)				No (Tidak) [Awal]	
						Yes (Ya)	
		Security Timer (Pengaturan Waktu Pengaman)		Always On			Off (Mati)
							On (Hidup)
							Month (Bulan)
						Day (Hari)	
						Hour (Jam)	
	Test Pattern (Tes Corak)	Change Password (Ganti Password)					
							Green Grid (Kisi Hijau)
						Magenta Grid (Kisi Magenta)	
						White Grid (Kisi Putih)	
Remote Settings (Pengaturan Pengendali Jarak Jauh) [berdasarkan pada remote]					White (Putih)		
					Off (Mati)		
	IR Function (Fungsi IR)					On (Hidup)	
						Front (Depan)	
						Back (Kembali)	
					Off (Mati)		

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Setup (PENGATURAN)	Remote Settings (Pengaturan Pengendali Jarak Jauh) [berdasarkan pada remote]	User1 (Pengguna1)			Test Pattern (Tes Corak)	
					CMS	
					Color Temp. (Temperatur Warna)	
					Gamma	
					Auto Source (Sumber Otomatis)	
					Projection (Proyeksi)	
					Lamp Settings (Pengaturan Lampu)	
					Digital Zoom	
					MHL	
					Dynamic Range (Rentang Dinamis) [Awal]	
				Dynamic Black (Hitam Dinamis)		
			User2 (Pengguna2)			Test Pattern (Tes Corak)
					CMS	
					Color Temp. (Temperatur Warna)	
					Gamma	
					Auto Source (Sumber Otomatis)	
					Projection (Proyeksi)	
					Lamp Settings (Pengaturan Lampu)	
					Digital Zoom	
					MHL [Awal]	
					Dynamic Range (Rentang Dinamis)	
				Dynamic Black (Hitam Dinamis)		
			User3 (Pengguna3)			Test Pattern (Tes Corak)
					CMS	
					Color Temp. (Temperatur Warna)	
					Gamma	
					Auto Source (Sumber Otomatis)	
					Projection (Proyeksi)	
					Lamp Settings (Pengaturan Lampu)	
					Digital Zoom	
				MHL		
				Dynamic Range (Rentang Dinamis)		
			Dynamic Black (Hitam Dinamis) [Awal]			
		Projector ID (Tanda Pengenal Proyektor)				00 ~ 99
		12V Trigger	12V Trigger			On (Hidup) Off (Mati)
		Options (Ops)	Language (Bahasa)			English [Awal]
					Deutsch	
					Français	
					Italiano	
				Español		
				Português		
				简体中文		
				日本語		
				한국어		
			Русский			

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Setup (PENGATURAN)	Options (Ops)	Menu Settings	Menu Location (Lokasi Menu)		Kiri Atas 
					Kanan Atas 
					Tengah  [Default]
					Kiri Bawah 
					Kanan Bawah 
				Menu Timer (Menu Pengukur Waktu)	Off (Mati)
					5sec (5 detik)
					10sec (10 detik) [Awal]
			Auto Source (Sumber Otomatis)		Off (Mati) [Awal]
					On (Hidup)
		Input Source (Sumber Masukan)		HDMI 1.4	
				HDMI 2.0	
				VGA	
		High Altitude (Ketinggian)		Off (Mati) [Awal]	
				On (Hidup)	
		Display Mode Lock		Off (Mati) [Awal]	
				On (Hidup)	
		Keypad Lock (Mengunci Tombol)		Off (Mati) [Awal]	
				On (Hidup)	
		Information Hide (Meyembungkan Informasi)		Off (Mati) [Awal]	
			On (Hidup)		
	Logo		Default (Awal) [Awal]		
			Neutral (Netral)		
			None (Nihil) [Awal]		
		Background Color (Warna Latar Belakang)		Blue (Biru)	
				Red (Merah)	
			Green (Hijau)		
			Gray (Kelabu)		
	HDMI 1.4 EQ (EQ HDMI 1.4)			1 ~ 7 [Awal: 4]	
	HDMI 2.0 EQ (EQ HDMI 2.0)			1 ~ 7 [Awal: 4]	
	Reset (Atur Ulang)	Reset OSD (Atur Ulang OSD)			Cancel (Batalkan) [Awal]
					Yes (Ya)
Reset to Default (Atur Ulang ke Semula)				Cancel (Batalkan) [Awal]	
				Yes (Ya)	

MENGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Info	Regulatory (Pengatur)					
	Serial Number (Nomor Seri)					
	Source (Sumber)					
	Resolution (Resolusi)				00x00	
	Refresh Rate (Tingkat Penyegaran)				0,00Hz	
	Display Mode (Mode Tampilan)					
	Light Source Hours (Jam Sumber Cahaya)					
	Projector ID (Tanda Pengenal Proyektor)				00 ~ 99	
	Color Depth (Kedalaman Warna)					
	Color Format (Format Warna)					
	Filter Usage Hours					
	Brightness Mode (Mode Pencahayaan)					
	FW Version (Versi Firmware)	System (Sistem)				
		MCU				

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Layar

Menu pengaturan gambar

Display Mode (Mode Tampilan)

Tersedia banyak prasetel pabrik yang dioptimalkan untuk berbagai jenis gambar.

- **Cinema (Bioskop):** Menghadirkan warna terbaik untuk menonton film.
- **HDR:** Mendekode dan menampilkan konten HDR (High Dynamic Range) untuk warna sinematik hitam paling gelap, putih paling terang, dan tajam menggunakan nuansa warna REC.2020. Mode ini akan secara otomatis aktif jika HDR diatur ke AKTIF (dan Konten HDR dikirim ke proyektor – Blu-ray UHD 4K, Game HDR UHD 1080p/4K, Video Streaming UHD 4K). Sewaktu mode HDR aktif, mode tampilan lainnya (Sinema, Referensi, dsb.) tidak dapat dipilih karena HDR menghasilkan warna yang sangat akurat, melebihi performa warna dari mode tampilan lainnya.
- **HLG:** Untuk film HDR dengan konten Hybrid Log (Log Hibrid).
- **HDR SIM.:** Mempertajam konten non-HDR dengan HDR (High Dynamic Range) yang disimulasikan. Pilih mode ini untuk meningkatkan gamma, kontras, dan saturasi warna untuk konten non-HDR (TV Kabel/Siaran 720p dan 1080p, Blu-ray 1080p, Game non-HDR, dsb.). Mode ini HANYA dapat digunakan dengan konten non-HDR.
- **Game:** Pilih mode ini untuk menambah tingkat kecemerlangan dan waktu respons agar dapat menikmati video game.
- **Reference (Referensi):** Mode ini ditujukan untuk mereproduksi gambar semirip mungkin sesuai keinginan sutradara film. Pengaturan warna, suhu warna, kecerahan, kontras, dan gamma akan dikonfigurasi ke tingkat referensi standar. Pilih mode ini untuk menonton video.
- **Bright (Pencahayaannya):** Kecemerlangan maksimal dari input PC.
- **Pengguna:** Menyimpan pengaturan pengguna.
- **3D:** Untuk menikmati efek 3D, Anda harus memiliki kacamata 3D. Pastikan PC/perangkat portabel memiliki kartu grafis yang di-buffer 4 arah dengan output sinyal 120 Hz dan memasang Pemutar 3D.
- **ISF Day (ISF Siang):** Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF Siang agar dikalibrasi dengan sempurna dan menampilkan gambar berkualitas tinggi.
- **ISF Night (ISF Malam):** Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF Malam agar dikalibrasi dengan sempurna dan menampilkan gambar berkualitas tinggi.
- **ISF 3D:** Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF 3D agar terkalibrasi sempurna dan menampilkan gambar berkualitas tinggi.

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

Wall Color

Gunakan fungsi ini untuk memperoleh gambar layar yang dioptimalkan sesuai warna dinding. Pilih antara Off (Mati), Blackboard (Papan Hitam), Light Yellow (Kuning Terang), Light Green (Hijau Terang), Light Blue (Biru Terang), Pink, dan Gray (Kelabu).

Dynamic Range (Rentang Dinamis)

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

Catatan: HDMI 1.4 dan VGA tidak mendukung Rentang Dinamis.

➤ HDR/HLG

- **Off (Mati):** Menonaktifkan pemrosesan HDR/HLG. Bila diatur ke Nonaktif, proyektor TIDAK akan mendekode konten HDR/HLG.
- **Auto (Otomatis):** Mendeteksi sinyal HDR secara otomatis.

➤ HDR Picture Mode (Mode Gambar HDR)

- **Bright (Pencahayaannya):** Pilih mode ini untuk saturasi warna lebih cerah.
- **Standard (Standar):** Pilih mode ini untuk warna yang lebih alami dengan keseimbangan rona hangat dan sejuk

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- **Film:** Pilih mode ini untuk peningkatan ketajaman detail dan gambar.
- **Detail (Rinci):** Sinyal berasal dari konversi OETF untuk mencapai kecocokan warna terbaik.
- **HLG Picture Mode (Mode Gambar HLG)**
 - **Bright (Pencahayaannya):** Pilih mode ini untuk saturasi warna lebih cerah.
 - **Standard (Standar):** Pilih mode ini untuk warna yang lebih alami dengan keseimbangan rona hangat dan sejuk
 - **Film:** Pilih mode ini untuk peningkatan ketajaman detail dan gambar.
 - **Detail (Rinci):** Sinyal berasal dari konversi OETF untuk mencapai kecocokan warna terbaik.
- **HDR Demo Mode (Mode Demo HDR)**
 - Fitur ini memungkinkan Anda melihat perbedaan pada kualitas gambar antara gambar mentah yang belum diproses dan gambar yang telah diproses sebagaimana diproses oleh HDR.

Brightness (Kecemerlangan)

Menyesuaikan kecermerlangan gambar.

Contrast (Kontras)

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

Sharpness (Ketajaman)

Untuk menyesuaikan ketajaman foto.

Color (Warna)

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

Tint (Corak Warna)

Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.

Gamma

Mengkonfigurasi jenis kurva gamma. Setelah konfigurasi awal dan penyempurnaan selesai, gunakan langkah-langkah Pengaturan Gamma untuk mengoptimalkan output gambar Anda.

- **Film:** Untuk home theater.
- **Video:** Untuk sumber video atau TV.
- **Graphics (Grafik):** Untuk sumber PC/Foto.
- **Standar(2.2):** Untuk pengaturan standar.
- **1.8/2.0/2.4:** Untuk sumber PC/Foto tertentu.
- **3D:** Untuk menikmati efek 3D, Anda harus memiliki kacamata 3D. Pastikan PC/perangkat portabel memiliki kartu grafis yang di-buffer 4 arah dengan output sinyal 120 Hz dan memasang Pemutar 3D.

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

Color Settings (Pengaturan Warna)

Konfigurasi pengaturan warna.

- **BrilliantColor™:** Item yang dapat disesuaikan ini memanfaatkan algoritme pemrosesan warna baru dan penyempurnaan untuk menghasilkan kecermerlangan lebih tinggi, sekaligus warna gambar yang nyata dan lebih hidup.
- **Color Temp. (Temperatur Warna):** Memilih suhu warna dari D55, D65, D75, D83, D93, atau Native (Asal).
- **Color Gamut (Nuansa warna):** Memilih nuansa warna yang sesuai dari Native (Asal), HDTV, Presentation (Presentasi), Cinema (Bioskop), atau Game.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- **CMS (Sistem Manajemen Warna):** Pilih salah satu warna (R/G/B/ C/M/Y) untuk menyesuaikan x/y offset dan kecerahannya.
 - Color (Warna): Memilih antara warna merah (R), hijau (G), biru (B), sian (C), kuning (Y), magenta (M), dan putih (W).
 - x offset: Menyesuaikan nilai x offset pada warna yang dipilih.
 - y offset: Menyesuaikan nilai y offset pada warna yang dipilih.
 - Brightness (Kecemerlangan): Menyesuaikan nilai kecermerlangan pada warna yang dipilih.
 - Reset (Atur Ulang): Mengembalikan pengaturan warna ke pengaturan awal pabrik.
 - Exit (Keluar): Keluar menu “CMS”.
- **RGB Gain/Bias (Penguatan / Bias RGB):** Pengaturan ini memungkinkan Anda mengkonfigurasi kecermerlangan (penguatan) dan kontras (bias) gambar.
 - Reset (Atur Ulang): Kembalikan pengaturan default pabrik untuk penguatan / bias RGB.
 - Exit (Keluar): Keluar menu “RGB Gain/Bias (Penguatan / Bias RGB)”.
- **Color Space (Ruang Warna)(hanya masukan non-HDMI):** Pilih jenis matriks warna yang sesuai dari berikut ini: Auto (Otomatis), RGB, atau YUV.
- **Color Space (Ruang Warna) (hanya input HDMI):** Pilih jenis matriks warna yang sesuai dari berikut ini: Auto (Otomatis), RGB(0-255), RGB(16-235), dan YUV.

Signal (Sinyal)

Menyesuaikan pilihan sinyal.

- **Automatic (Otomatis):** Konfigurasi sinyal secara otomatis (frekuensi dan item fase berwarna abu-abu). Jika otomatis dinonaktifkan, frekuensi dan fase item akan muncul untuk menyeting dan menyimpan pengaturan.
- **Frequency (Frekuensi):** Ubah frekuensi data tampilan untuk mencocokkan frekuensi kartu grafis komputer. Gunakan fungsi ini hanya jika gambar terlihat berkedip secara vertikal.
- **Phase (Fase):** Mensinkronisasikan waktu sinyal tampilan dengan kartu grafis. Apabila gambar menjadi tidak stabil atau berkelip, gunakan fungsi ini untuk mengoreksinya.
- **H. Position (Posisi Horizontal):** Menyesuaikan posisi horizontal gambar.
- **V. Position (Posisi Vertikal):** Menyesuaikan posisi vertikal gambar.
- **Exit (Keluar):** Keluar menu “Signal (Sinyal)”.

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

UltraDetail

Menyesuaikan tepi gambar proyeksi untuk menampilkan detail yang lebih nyata.

Dynamic Black (Hitam Dinamis)

Gunakan untuk secara otomatis menyesuaikan kecermerlangan gambar agar kontras optimal.

Brightness Mode (Mode Pencahayaan)

Menyesuaikan pengaturan mode kecermerlangan.

- **Bright (Pencahayaan):** Pilih “Bright (Pencahayaan)” untuk menambah kecermerlangan.
- **Eco.:** Pilih “Eco.” untuk meredupkan lampu proyektor yang akan mengurangi penggunaan daya dan memperpanjang masa pakai lampu.

Reset (Atur Ulang)

Kembalikan pengaturan default pabrik untuk pengaturan warna.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu game yang disempurnakan

Aktifkan fitur ini untuk mengurangi waktu respons (latensi input) selama bermain game hingga 15,7ms*.

Catatan:

- *Hanya untuk sinyal 1080p 240Hz.
- Jeda input karena sinyal dijelaskan dalam tabel berikut:
- Nilai dalam tabel dapat sedikit berbeda.

4K 60Hz	1440P 60Hz	1080P 60Hz	1080P 120Hz	1080P 240Hz
25,8ms	25,8ms	23,8ms	18,2ms	15,7ms

menu 3D

3D Mode (Mode 3D)

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

3D Sync Invert (3D Sync. Invert)

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

3D Format (Format 3D)

Gunakan pilih ini untuk memilih konten format 3D yang sesuai.

- **Auto (Otomatis):** Bila sinyal identifikasi 3D terdeteksi, format 3D akan dipilih secara otomatis.
- **SBS:** Menampilkan sinyal 3D dalam format “Berdampingan”.
- **Top and Bottom (Atas dan Bawah):** Menampilkan sinyal 3D dalam format “Top and Bottom (Atas dan Bawah)”.
- **Frame Sequential:** Menampilkan sinyal 3D dalam format “Frame Sequential”.
- **Frame Packing (Paket Bingkai):** Menampilkan sinyal 3D dalam format “Frame Packing (Paket Bingkai)”.

3D -> 2D

Gunakan pilihan ini untuk menentukan cara konten 3D ditampilkan pada layar.

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

Menu rasio aspek

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

- **4:3:** Format ini ditujukan untuk sumber input 4:3.
- **16:9:** Format ini ditujukan untuk sumber input 16:9 seperti HDTV dan DVD yang disempurnakan untuk TV layar lebar.
- **LBX:** Format ini ditujukan untuk sumber letterbox selain 16x9, dan jika Anda menggunakan lensa 16x9 eksternal untuk menampilkan rasio aspek 2,35:1 dalam resolusi penuh.
- **Superwide (Sangat Lebar):** Gunakan rasio aspek 2,0:1 khusus ini untuk menampilkan film dengan rasio aspek 16:9 dan 2,35:1 tanpa bilah hitam di bagian atas serta bawah layar.
- **Native (Asal):** Format ini menampilkan gambar asli tanpa penskalaan apapun.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- **Auto (Otomatis):** Secara otomatis memilih format tampilan yang sesuai.

Catatan:

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

Tabel skala UHD 4K:

Layar 16:9	480i/p	576i/p	720p	1080i/p	2160p
4x3	Skalakan ke 2880 x 2160.				
16x9	Skalakan ke 3840 x 2160.				
LBX	Memposisikan gambar 3840 x 1620 di tengah, lalu mengubah skalanya menjadi 3840 x 2160 untuk ditampilkan.				
Native (Asal)	1:1 pemetaan di tengah. Skala tidak akan ditentukan; resolusi yang ditampilkan tergantung pada sumber masukan.				
Auto (Otomatis)	<ul style="list-style-type: none"> - Jika sumber adalah 4:3, maka tipe layar akan diskalakan ke 2880 x 2160. - Jika sumber adalah 16:9, maka tipe layar akan diskalakan ke 3840 x 2160. - Jika sumber adalah 15:9, maka tipe layar akan diskalakan ke 3600 x 2160. - Jika sumber adalah 16:10, maka tipe layar akan diskalakan ke 3456 x 2160. 				

Aturan pemetaan otomatis:

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

SDTV	720	576	2700	2160
	720	480	3240	2160
HDTV	1280	720	3840	2160
	1920	1080	3840	2160

Menu sembunyikan tepi

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

Menu zoom digital

Gunakan untuk mengurangi atau memperbesar gambar pada layar proyeksi.

Menu pergeseran gambar

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

Catatan: *Ukuran gambar akan sedikit berkurang saat menyesuaikan keystone horizontal dan vertikal.*

Menu Keystone

Sesuaikan distorsi gambar yang disebabkan oleh kemiringan proyektor.

Menu audio

Internal Speaker (Pengeras Suara Internal)

Gunakan pilihan ini untuk mengaktifkan atau menonaktifkan pengeras suara internal.

- **Off (Mati):** Pilih "Off (Mati)" untuk menonaktifkan pengeras suara internal.
- **On (Hidup):** Pilih "On (Hidup)" untuk menonaktifkan pengeras suara internal.

Mute (Mati)

Gunakan pilihan ini untuk menonaktifkan suara sementara waktu.

- **Off (Mati):** Pilih "Off (Mati)" untuk mengaktifkan suara.
- **On (Hidup):** Pilih "On (Hidup)" untuk menonaktifkan suara.

Catatan: *"Fungsi "Mute (Mati)" akan mempengaruhi volume suara speaker internal dan eksternal.*

Volume (Suara)

Menyesuaikan tingkat volume.

Menu konfigurasi

Projection (Proyeksi)

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

Menu Pengaturan lampu

Lamp Reminder (Peringatan Lampu)

Pilih fungsi ini untuk menampilkan atau menyembunyikan pesan peringatan saat pesan mengganti lampu ditampilkan. Pesan akan ditampilkan 30 jam sebelum disarankan untuk mengganti lampu.

Lamp Reset (Seting Ulang Lampu)

Penghitung umur lampu akan diatur ulang setelah lampu diganti.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Pengaturan filter

Filter Usage Hours

Menampilkan waktu filter.

Optional Filter Installed (Filter Tambahan Terpasang)

Tetapkan pengaturan pesan peringatan.

- **Yes (Ya):** Menampilkan pesan peringatan setelah 500 jam penggunaan.
Catatan: "Filter Usage Hours / Filter Reminder / Filter Reset" hanya akan ditampilkan saat "Optional Filter Installed (Filter Tambahan Terpasang)" adalah "Yes (Ya)".
- **No (Tidak):** Nonaktifkan pesan peringatan.

Filter Reminder

Pilih fungsi ini untuk menampilkan atau menyembunyikan pesan peringatan saat pesan penggantian filter ditampilkan. Pilihan yang tersedia mencakup 300hr, 500hr, 800hr, dan 1000hr.

Filter Reset

Atur ulang penghitung filter debu setelah mengganti atau membersihkan filter debu.

Menu Pengaturan daya

Direct Power On (Menghidupkan Langsung)

Pilih "On (Hidup)" untuk mengaktifkan mode Hidup Langsung. Proyektor akan hidup secara otomatis bila daya AC tersedia, tanpa menekan tombol "Daya" pada keypad proyektor atau pada remote control.

Auto Power Off (min) (Mematikan Otomatis (mnt))

Menetapkan interval waktu hitung mundur. Waktu hitung mundur akan dimulai, bila tidak ada sinyal yang dikirim ke proyektor. Proyektor akan mati secara otomatis setelah hitung mundur selesai (dalam menit).

Pengatur Waktu Tidur (mnt)

Konfigurasi timer tidur.

- **Pengatur Waktu Tidur (mnt):** Menetapkan interval waktu hitung mundur. Waktu hitung mundur akan dimulai, dengan atau tanpa sinyal yang dikirim ke proyektor. Proyektor akan mati secara otomatis setelah hitung mundur selesai (dalam menit).
Catatan: *Timer Tidur akan diseting ulang kapan pun bila proyektor dimatikan.*
- **Always On:** Periksa untuk menetapkan timer tidur selalu aktif.

Menu Keamanan

Security (Keamanan)

Aktifkan fungsi ini untuk meminta sandi sebelum menggunakan proyektor.

- **Off (Mati):** Pilih "Off (Mati)" agar dapat menghidupkan proyektor tanpa verifikasi password.
- **On (Hidup):** Pilih "On (Hidup)" untuk menggunakan verifikasi keamanan saat menghidupkan proyektor.

Security Timer (Pengaturan Waktu Pengaman)

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

Change Password (Ganti Password)

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

Menu Pola pengujian

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Pengaturan remote

IR Function (Fungsi IR)

Tetapkan pengaturan fungsi IR.

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

User1 (Pengguna1)/ User2 (Pengguna2)/ User3 (Pengguna3)

Menetapkan fungsi default untuk User1 (Pengguna1), User2 (Pengguna2), atau User3 (Pengguna3) antara Test Pattern (Tes Corak), CMS, Color Temp. (Temperatur Warna), Gamma, Auto Source (Sumber Otomatis), Projection (Proyeksi), Lamp Settings (Pengaturan Lampu), Digital Zoom, MHL, Dynamic Range (Rentang Dinamis), atau Dynamic Black (Hitam Dinamis).

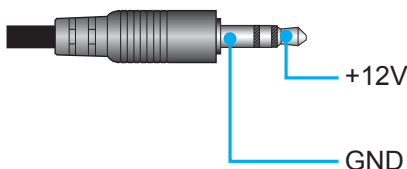
Menu ID proyektor

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

Menu 12V trigger

Gunakan fungsi ini untuk mengaktifkan atau menonaktifkan pemacu.

Catatan: Soket mini 3,5mm dengan output 12V 500mA (maks.) untuk kontrol sistem relai.



- **On (Hidup):** Pilih "On (Hidup)" untuk mengaktifkan pemacu.
- **Off (Mati):** Pilih "Off (Mati)" untuk menonaktifkan pemacu.

Menu pilihan

Language (Bahasa)

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

Menu Settings

Tetapkan lokasi menu di layar dan konfigurasi pengaturan timer menu.

- **Menu Location (Lokasi Menu):** Pilih lokasi menu di layar tampilan.
- **Menu Timer (Menu Pengukur Waktu):** Tetapkan durasi agar menu OSD tetap terlihat di layar.

Auto Source (Sumber Otomatis)

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

Input Source (Sumber Masukan)

Memilih sumber masukan antara HDMI 1.4, HDMI 2.0, dan VGA.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

High Altitude (Ketinggian)

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

Display Mode Lock

Pilih "On (Hidup)" atau "Off (Mati)" untuk mengunci atau membuka kunci penyesuaian pengaturan mode tampilan.

Keypad Lock (Mengunci Tombol)

Bila fungsi kunci keypad "On (Hidup)", Keypad akan dikunci. Namun, proyektor dapat dioperasikan dengan remote control. Dengan memilih "Off (Mati)", Anda dapat menggunakan kembali Keypad.

Information Hide (Meyembungkan Informasi)

Aktifkan fungsi ini untuk menyembunyikan pesan informasi.

- **Off (Mati):** Pilih "Off (Mati)" untuk menampilkan pesan "pencarian".
- **On (Hidup):** Pilih "On (Hidup)" untuk menyembunyikan pesan info.

Logo

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

- **Default (Awal):** Layar pengaktifan default.
- **Neutral (Netral):** Logo tidak ditampilkan pada layar pengaktifan.

Background Color (Warna Latar Belakang)

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

HDMI 1.4 EQ (EQ HDMI 1.4)

Mengatur nilai EQ port HDMI untuk HDMI 1.4.

HDMI 2.0 EQ (EQ HDMI 2.0)

Mengatur nilai EQ port HDMI untuk HDMI 2.0.

Catatan:

- *HDMI EQ akan menganalisis data sinyal dan mengurangi distorsi karena hilangnya sinyal saat menggunakan kabel HDMI panjang. Unit penerima HDMI juga menyertakan sirkuit penyesuaian waktu yang menghapus jeda waktu, sehingga memulihkan sinyal HDMI untuk mengoptimalkan tingkat transmisi.*
- *3840x2160@60Hz sebaiknya menggunakan kabel HDMI dengan panjang kurang dari 5 meter/16 kaki. Jika panjang kabel lebih dari 5 meter/16 kaki, kami sangat menyarankan penggunaan Kabel HDMI Serat Aktif atau Penguat/Repeater Sinyal.*
- *3840x2160@30Hz/25Hz/24Hz sebaiknya menggunakan kabel HDMI dengan panjang kurang dari 15 meter/ 50 kaki. Jika kabel HDMI dengan panjang kurang dari 15 meter/50 kaki, sebagian besar kabel tembaga dapat diterima. Jika melampaui 15 meter/50 kaki atau memiliki masalah sinkronisasi sinyal, kami sangat menyarankan penggunaan Kabel HDMI Serat Aktif atau Penguat/Repeater Sinyal.*
- *Untuk memastikan kualitas gambar terbaik dan menghindari terjadinya kesalahan sambungan, kami menyarankan penggunaan kabel Kecepatan Tinggi atau HDMI Bersertifikat Premium dengan panjang hingga 5 meter.*

Menu Pengaturan ulang

Reset OSD (Atur Ulang OSD)

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan menu OSD.

Reset to Default (Atur Ulang ke Semula)

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk semua pengaturan.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu info

Tampilkan informasi proyektor seperti yang tercantum di bawah ini:

- Regulatory (Pengatur)
- Serial Number (Nomor Seri)
- Source (Sumber)
- Resolution (Resolusi)
- Refresh Rate (Tingkat Penyegaran)
- Display Mode (Mode Tampilan)
- Light Source Hours (Jam Sumber Cahaya)
- Projector ID (Tanda Pengenal Proyektor)
- Color Depth (Kedalaman Warna)
- Color Format (Format Warna)
- Filter Usage Hours
- Brightness Mode (Mode Pencahayaan)
- FW Version (Versi Firmware)

PEMELIHARAAN

Mengganti lampu (Hanya untuk petugas pemeliharaan)

Proyektor akan secara otomatis mendeteksi masa pakai bola lampu dan saat bola lampu di akhir masa pakainya, pesan peringatan akan muncul di layar.

Bila pesan ini muncul, hubungi dealer atau pusat layanan setempat untuk segera mengganti bola lampu. Sebelum mengganti bola lampu, pastikan untuk mematikan proyektor, melepas kabel listrik, serta memastikan proyektor telah dingin setidaknya 30 menit dan bola lampu benar-benar dalam keadaan dingin.



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



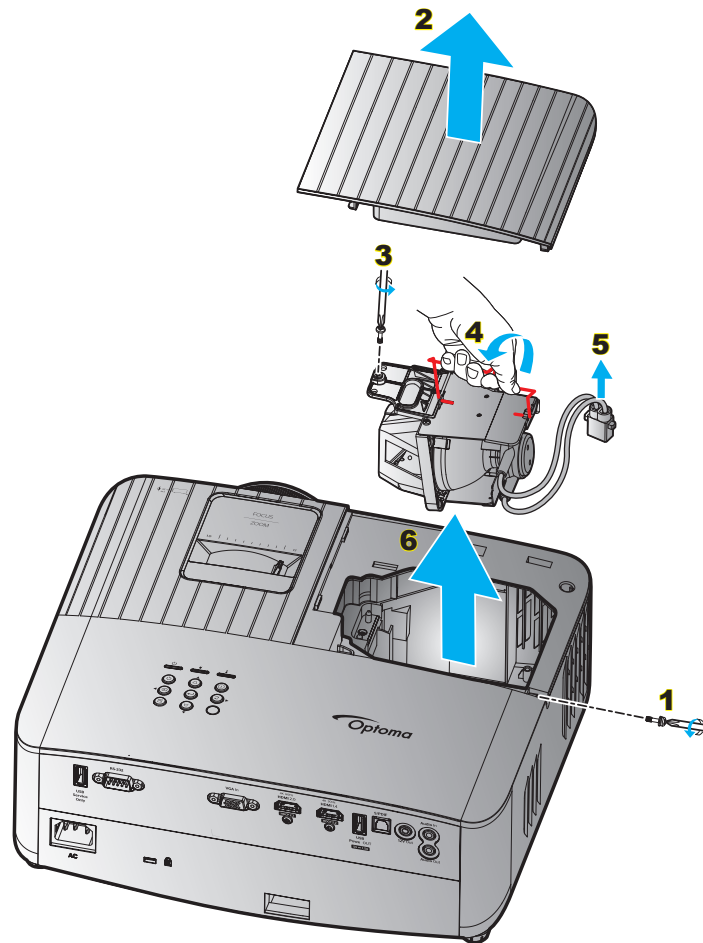
Peringatan: Tempat lampu panas! Biarkan dingin sebelum mengganti lampu!



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

PEMELIHARAAN

Mengganti lampu (lanjutan)



Prosedur:

1. Matikan daya proyektor dengan menekan tombol "⏻" pada keypad proyektor atau tombol "ⓘ" di remote control.
2. Biarkan proyektor dingin minimal selama 30 menit.
3. Lepas kabel daya.
4. Lepas sekrup yang mengamankan penutup atas. **1**
5. Lepas penutup lampu. **2**
6. Lepas sekrup pada modul lampu. **3**
7. Angkat pegangan lampu. **4**
8. Lepas kabel lampu. **5**
9. Lepas modul lampu dengan hati-hati. **6**
10. Untuk mengganti modul lampu, lakukan langkah-langkah sebelumnya dengan urutan terbalik.
11. Hidupkan proyektor, lalu reset timer lampu.
12. Seting Ulang Lampu: (i) Tekan "Menu" → (ii) Pilih "Setup (PENGATURAN)" → (iii) Pilih "Lamp Settings (Pengaturan Lampu)" → (iv) Pilih "Lamp Reset (Seting Ulang Lampu)" → (v) Pilih "Yes (Ya)".

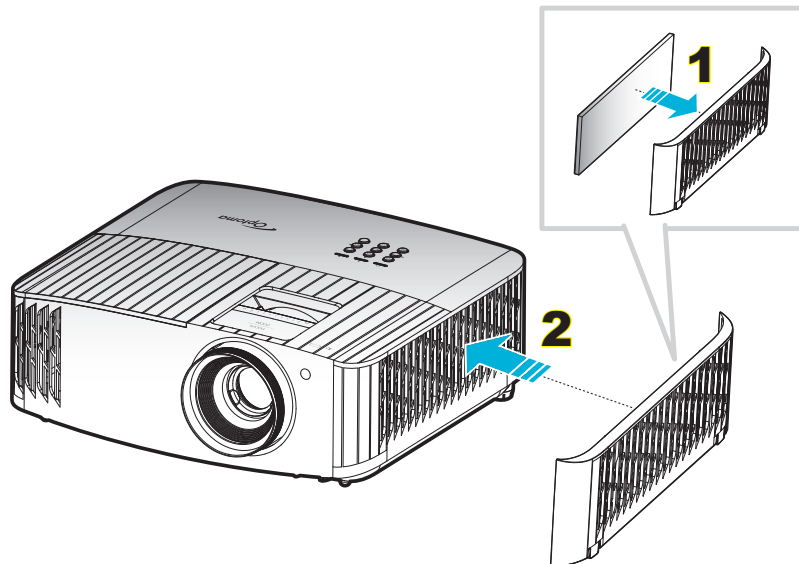
Catatan:

- *Proyektor tidak akan dapat dihidupkan apabila tutup lampu tidak dipasang kembali ke proyektor.*
- *Jangan sentuh bidang kaca pada lampu. Tangan yang berminyak dapat menyebabkan lampu pecah. Jika tidak sengaja menyentuhnya, gunakan kain kering untuk membersihkan modul lampu tersebut.*

PEMELIHARAAN

Memasang dan membersihkan penyaring debu

Memasang Penyaring Debu



Catatan:

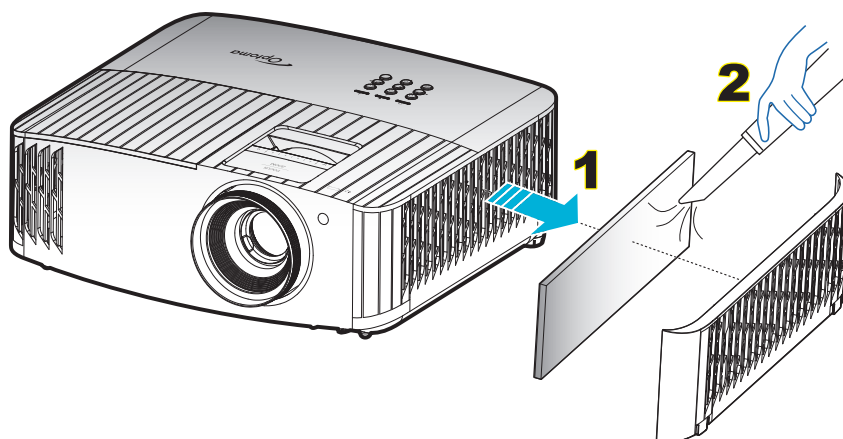
- Penyaring debu hanya diperlukan/disediakan di wilayah tertentu yang sangat berdebu.
- Penyaring debu tidak diperlukan di wilayah Amerika Utara.

Membersihkan Penyaring Debu

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

Prosedur:

1. Matikan daya proyektor dengan menekan tombol "⏻" pada keypad proyektor atau tombol "⏻" di remote control.
2. Lepas kabel daya.
3. Tarik tempat penyaring debu ke bagian samping untuk melepaskannya dari sisi kanan proyektor. **1**
4. Keluarkan penyaring udara dengan hati-hati. Setelah itu bersihkan atau ganti penyaring debu. **2**
5. Untuk memasang kembali penyaring debu, lakukan langkah sebelumnya dengan urutan terbalik.



INFORMASI LAINNYA

Resolusi kompatibel

Kompatibilitas video

Signal (Sinyal)	Resolution (Resolusi)
SDTV	480i/p, 576i/p
HDTV	720p (50/60Hz), 1080i (50/60Hz), 1080p (24/50/60Hz)
UHD	2160p (24/50/60Hz)

Rincian waktu video

Signal (Sinyal)	Resolution (Resolusi)	Tingkat Penyegaran (Hz)	Catatan
SDTV (480i)	640 x 480	60	Untuk Komponen
SDTV (480p)	640 x 480	60	
SDTV (576i)	720 x 576	50	
SDTV (576p)	720 x 576	50	
HDTV (720p)	1280 x 720	50/60	
HDTV (1080i)	1920 x 1080	50/60	
HDTV (1080p)	1920 x 1080	24/50/60	
UHD (2160p)	3840 x 2160	24/50/60	Untuk 4K UHD

Kompatibilitas komputer (PC)

Signal (Sinyal)	Resolution (Resolusi)	Frekuensi H	Refresh Rate (Tingkat Penyegaran)				Catatan
		(KHz)	(Hz)	Video	Digital	Analog	
VGA	720 x 400	31.5	70		√	√	
	720 x 400	37.9	85		√	√	
	720 x 576		50		√	√	
	640 x 480	31.5	60		√	√	
	640 x 480		67		√	√	
	640 x 480	37.9	72.8		√	√	72Hz
	640 x 480	37.5	75		√	√	
SVGA	800 x 600	35.2	56.3		√	√	56Hz
	800 x 600	37.9	60.3		√	√	60Hz
	800 x 600	46.9	75		√	√	
	800 x 600	48.1	72.2		√	√	72Hz
	800 x 600	53.7	85.1		√	√	85Hz
XGA	832 x 624		75		√	√	
	1024 x 768	48.4	60		√	√	
	1024 x 768	56.5	70.1		√	√	70Hz
	1024 x 768	60	75		√	√	
	1024 x 768	68.7	85		√	√	
	1024 x 768		120		N/A	√	
HD720	1152 x 864		75		√	√	
	1280 x 720		50		√	√	
	1280 x 720		60		√	√	
WXGA	1280 x 720	92.62	120		N/A	√	
	1280 x 768	47.4	60		√	√	
	1280 x 768		75		√	√	
WXGA-800	1280 x 768		85		√	√	
	1280 x 800		60		√	√	
SXGA	1280 x 1024	64	60		√	√	
	1280 x 1024	80	75		√	√	
	1280 x 1024	91.1	85		√	√	

INFORMASI LAINNYA

Signal (Sinyal)	Resolution (Resolusi)	Frekuensi H	Refresh Rate (Tingkat Penyegaran)				Catatan
		(KHz)	(Hz)	Video	Digital	Analog	
SXGA+	1400 x 1050		60		N/A	√	
UXGA	1600 x 1200	75	60		√	√	
HD1080	1920 x 1080		24		√	√	
	1920 x 1080		50		√	√	
	1920 x 1080		60		√	√	
WUXGA ^(*)	1920 x 1200		60		√	√	
HDTV	1920 x 1080i		50	N/A	√	√	
	1920 x 1080i		60	N/A	√	√	
	1920 x 1080p		24	N/A	√	√	
	1920 x 1080p		50	N/A	√	√	
	1920 x 1080p		60	N/A	√	√	
	1280 x 720	45	60	√	N/A	N/A	
SDTV	1280 x 720p		50	N/A	√	√	
	1280 x 720p		60	N/A	√	√	
	720 x 576	31.3	50	√	N/A	N/A	
	720 x 576i		50	N/A	√	√	
	720 x 576p		50	N/A	√	√	
	720 x 480	31.5	60	√	N/A	N/A	
	720 x 480i		60	N/A	√	√	
	720 x 480p		60	N/A	√	√	

Catatan:

- “√” artinya resolusi didukung, “N/A” artinya resolusi tidak didukung.
- (*1) 1920 x 1200 @ 60Hz hanya mendukung RB (kedip berkurang).

Kompatibilitas komputer (Mac)

Resolution (Resolusi)	Hz	Kompatibilitas Macbook		Kompatibilitas Macbook Pro (Intel)		Kompatibilitas Power Mac G5		Kompatibilitas Power Mac G4	
		Digital	Analog	Digital	Analog	Digital	Analog	Digital	Analog
800 x 600	60	√	√	√	√	N/A	N/A	√	N/A
800 x 600	72	√	√	√	√	N/A	√	√	√
800 x 600	75	√	√	√	√	N/A	√	√	√
800 x 600	85	√	√	N/A	√	N/A	√	√	√
1024 x 768	60	√	√	√	√	N/A	√	√	√
1024 x 768	70	√	√	√	√	N/A	√	√	√
1024 x 768	75	√	√	√	√	N/A	√	√	√
1024 x 768	85	√	√	√	√	N/A	√	√	√
1280 x 720	60	√	√	√	√	N/A	√	√	√
1280 x 768	60	√	√	√	√	N/A	N/A	N/A	√
1280 x 768	75	N/A	√	N/A	√	N/A	√	√	√
1280 x 768	85	N/A	√	N/A	√	N/A	N/A	N/A	√
1280 x 800	60	N/A	√	N/A	√	N/A	√	√	√
1280 x 1024	60	√	N/A	N/A	√	N/A	√	√	√
1280 x 1024	75	√	N/A	N/A	√	N/A	√	√	N/A
1920 x 1080	60	√	N/A	N/A	√	N/A	√	√	√
1920 x 1200 ^(*)	60	√	N/A	N/A	√	N/A	√	√	√
3840 x 2160	60								

INFORMASI LAINNYA

Catatan:

- “√” artinya resolusi didukung, “N/A” artinya resolusi tidak didukung.
- (*1) 1920 x 1200 @ 60Hz hanya mendukung RB (kedip berkurang).

Kompatibilitas dengan HDMI

Signal (Sinyal)	Resolution (Resolusi)	Tingkat Penyegaran (Hz)	Catatan untuk Mac
VGA	640 x 480	60	Mac 60/72/85
SVGA	800 x 600	60/72/85/120	Mac 60/72/85
XGA	1024 x 768	60/70/75/85/120	Mac 60/70/75/85
SDTV (480i)	640 x 480	60	
SDTV (480p)	640 x 480	60	
SDTV (576i)	720 x 576	50	
SDTV (576p)	720 x 576	50	
HDTV (720p)	1280 x 720	50/60	Mac 60
WXGA	1280 x 768	60/75/85	Mac 75
	1280 x 800	60/120	Mac 60
WXGA	1366 x 768	60	
WXGA+	1440 x 900	60/120 (RB)	Mac 60
SXGA	1280 x 1024	60/75/85	Mac 60/75
SXGA+	1400 x 1050	60/85	
UXGA	1600 x 1200	60/65/70/75/85	
HDTV (1080i)	1920 x 1080	50/60	
HDTV (1080p)	1920 x 1080	24/30/50/60/120	Mac 60
WUXGA	1920 x 1200 ^(*1)	60	Mac 60RB
WQHD	2560 x 1440	60RB	
UHD (2160p)	3840 x 2160	24/30/50/60	Mac 24/30
	4096 x 2160	24/30/50/60	Mac 24

Catatan:

- “√” artinya resolusi didukung, “N/A” artinya resolusi tidak didukung.
- (*1) 1920 x 1200 @ 60Hz hanya mendukung RB (kedip berkurang).

INFORMASI LAINNYA

Mendukung Waktu 3D untuk HDMI1.4a 3D

Untuk Blu-ray 3D

Mendukung Kecepatan Bingkai 2D	Pengaturan Waktu	Format
Pilihan 59/60Hz:	1920 x 1080p @ 23,98/24Hz	Paket bingkai
	1280 x 720p @ 59,94 / 60Hz	Paket bingkai
	1920 x 1080i @ 59,94 / 60Hz	Berdampingan (Separuh)
	1920 x 1080p @ 23,98/24Hz	Top and Bottom
	1280 x 720p @ 59,94 / 60Hz	Top and Bottom
Pilihan 50Hz:	1920 x 1080p @ 23,98/24Hz	Paket bingkai
	1280 x 720p @ 50Hz	Paket bingkai
	1920 x 1080i @ 50Hz	Berdampingan (Separuh)
	1920 x 1080p @ 23,98/24Hz	Top and Bottom
	1280 x 720p @ 50Hz	Top and Bottom

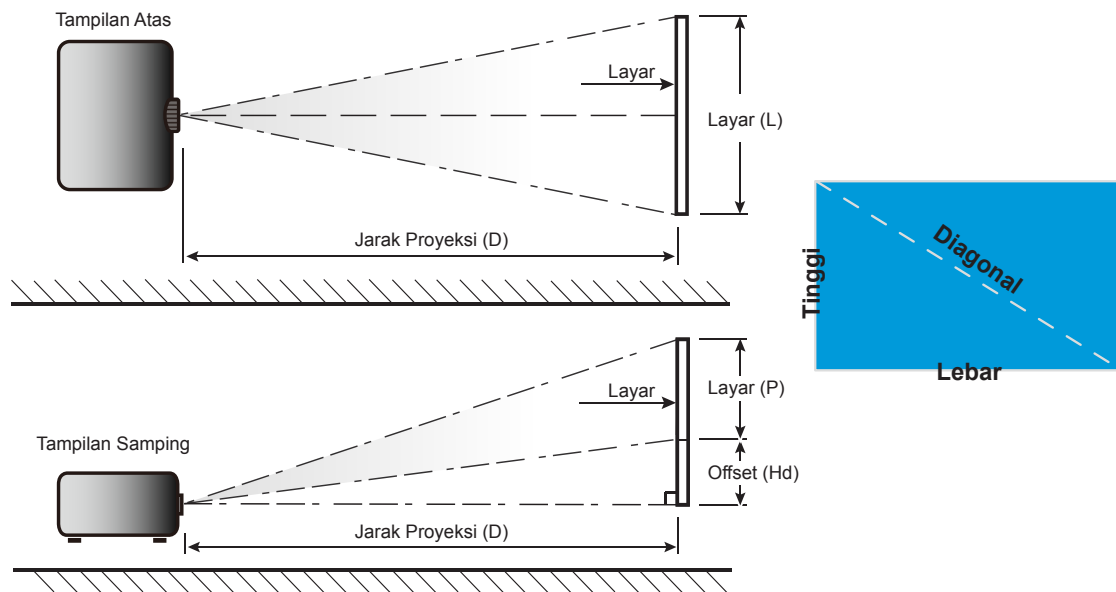
Waktu PC 3D

	Pengaturan Waktu	Format
HDMI:	1920 x 1080 @ 120Hz	Frame Sequential
	1280 x 800 @ 120Hz	
	1024 x 768 @ 120Hz	
	800 x 600 @ 120Hz	
	640 x 480 @ 120Hz	
VGA	1280 x 800 @ 120Hz	Frame Sequential
	1024 x 768 @ 120Hz	
	800 x 600 @ 120Hz	
	640 x 480 @ 120Hz	

INFORMASI LAINNYA

Ukuran gambar dan jarak proyeksi

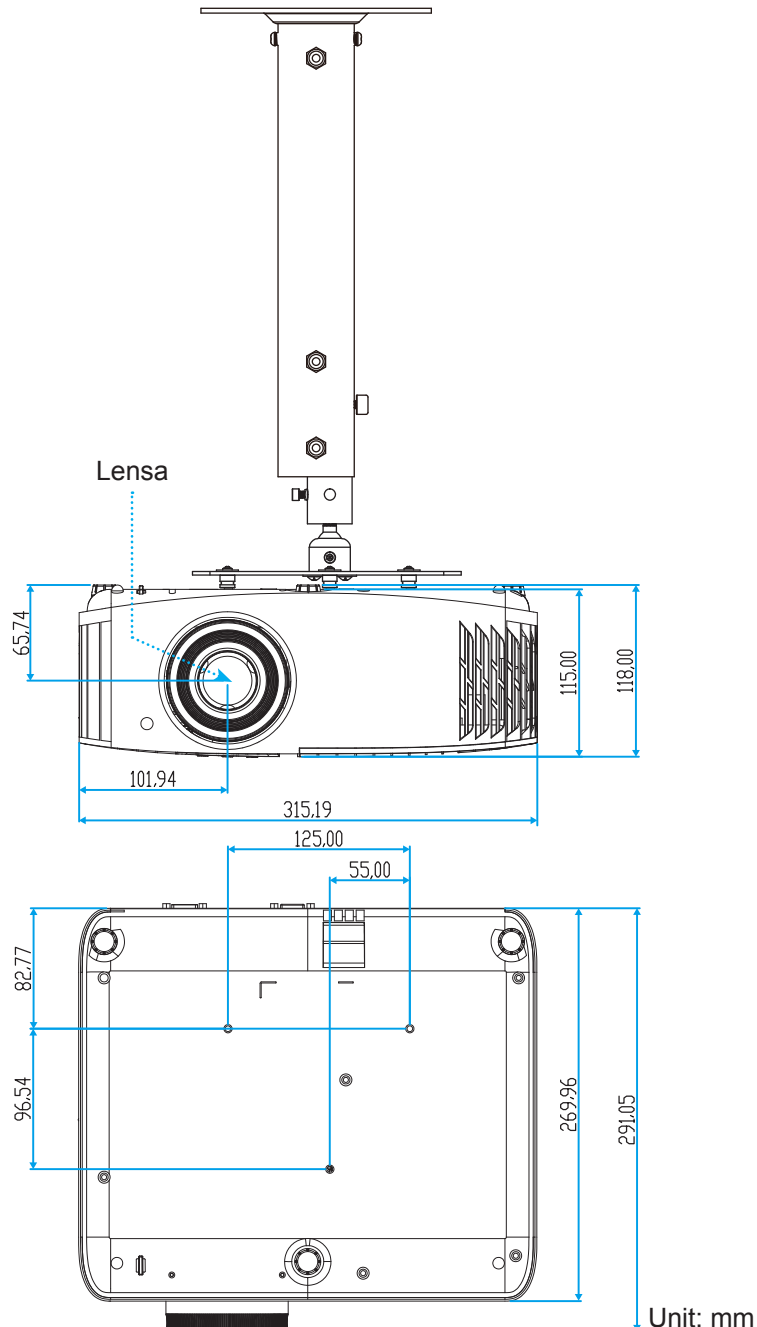
Ukuran panjang diagonal (inci) Layar 16:9	Ukuran Layar L x T				Jarak Proyeksi (D)				Offset (HD)	
	(m)		(inci)		(m)		(kaki)		(m)	(inci)
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	Lebar	Jauh	Lebar	Jauh		
30	0,66	0,37	26,15	14,71	1,00	1,10	-	3,59	0,02	0,07
40	0,89	0,50	34,86	19,61	1,33	1,46	4,36	4,79	0,03	0,09
60	1,33	0,75	52,29	29,42	1,99	2,19	6,53	7,19	0,04	0,13
70	1,55	0,87	61,01	34,32	2,32	2,56	7,62	8,38	0,05	0,16
80	1,77	1,00	69,73	39,22	2,66	2,92	8,71	9,58	0,05	0,18
90	1,99	1,12	78,44	44,12	2,99	3,29	9,80	10,78	0,06	0,20
100	2,21	1,25	87,16	49,03	3,32	3,65	10,89	11,98	0,07	0,22
120	2,66	1,49	104,59	58,83	3,98	4,38	13,07	14,37	0,08	0,27
150	3,32	1,87	130,74	73,54	4,98	5,48	16,33	17,97	0,10	0,34
180	3,98	2,24	156,88	88,25	5,98	6,57	19,60	21,56	0,12	0,40
200	4,43	2,49	174,32	98,05	6,64	7,31	21,78	23,95	0,14	0,45
250	5,53	3,11	217,89	122,57	8,30	9,13	27,22	29,94	0,17	0,56
300,6	6,65	3,74	262,00	147,37	9,98	10,98	32,73	-	0,21	0,68



INFORMASI LAINNYA

Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon

1. Untuk mencegah kerusakan proyektor, gunakanudukan plafon Optoma.
2. Apabila Anda ingin menggunakan kitudukan plafon dari pihak ketiga, pastikan sekrup yang digunakan untuk memasangudukan proyektor memenuhi spesifikasi berikut ini:
 - Tipe sekrup: M4 untuk pemasangan dua titik atau M6 untuk pemasangan satu titik
 - Panjang minimal baut: 10mm



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

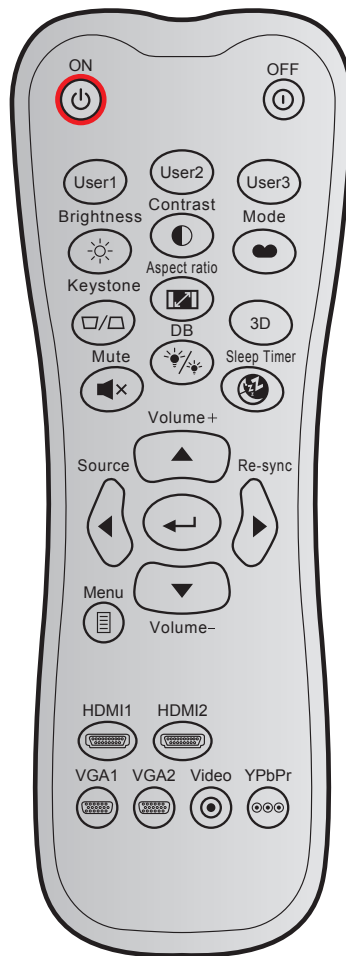


Peringatan:

- Jika Anda membeliudukan untuk di plafon dari perusahaan lain, pastikan untuk menggunakan ukuran baut yang benar. Ukuran baut dapat berbeda, tergantung pada ketebalan pelatudukan.
- Pastikan untuk memberikan jarak minimal 10 cm antara plafon dan bagian bawah proyektor.
- Jangan pasang proyektor di dekat sumber panas.













INFORMASI LAINNYA

Kode remote IR



Tombol	Format NEC	Kode pelanggan		Kode tombol		Deskripsi	
		Byte 1	Byte 2	Byte 3	Byte 4		
Tombol Hidup		FORMAT 1	32	CD	02	FD	Tekan untuk menghidupkan proyektor.
Matikan Power		FORMAT 1	32	CD	2E	D1	Tekan untuk mematikan proyektor.
Pengguna1		FORMAT 1	32	CD	36	C9	Tombol yang ditetapkan pengguna.
Pengguna2		FORMAT 1	32	CD	65	9A	
Pengguna3		FORMAT 1	32	CD	66	99	
Brightness (Kecemerlangan)		FORMAT 1	32	CD	41	BE	Menyesuaikan kecermerlangan gambar.
Contrast (Kontras)		FORMAT 1	32	CD	42	BD	Mengontrol derajat perbedaan antara bagian paling gelap dan paling terang pada gambar.
Mode tampilan		FORMAT 1	32	CD	05	FA	Pilih mode dalam pengaturan yang dioptimalkan untuk berbagai aplikasi.
Sudut		FORMAT 1	32	CD	07	F8	Tekan untuk menyesuaikan distorsi gambar yang disebabkan karena memiringkan proyektor.
Aspek Rasio		FORMAT 1	32	CD	64	9B	Tekan untuk mengubah rasio aspek gambar yang ditampilkan.

INFORMASI LAINNYA

Tombol		Format NEC	Kode pelanggan		Kode tombol		Deskripsi
			Byte 1	Byte 2	Byte 3	Byte 4	
3D		FORMAT 1	32	CD	89	76	Tekan untuk mengaktifkan/ menonaktifkan fungsi mode 3D.
Mute (Mati)		FORMAT 1	32	CD	52	AD	Sementara menonaktifkan/ mengaktifkan audio.
DB (Dynamic Black)		FORMAT 1	32	CD	44	BB	Secara otomatis menyesuaikan kecerahan gambar untuk memberikan performa kontras yang optimal.
Timer tidur		FORMAT 1	32	CD	63	9C	Menetapkan interval waktu hitung mundur.
Suara +		FORMAT 2	32	CD	11	EE	Sesuaiakan untuk memperbesar volume.
▲		FORMAT 2	32	CD	11	EE	Gunakan ▲, ◀, ▶, atau ▼ untuk memilih item atau menyesuaikan pilihan Anda.
◀		FORMAT 2	32	CD	10	EF	
▶		FORMAT 2	32	CD	12	ED	
▼		FORMAT 2	32	CD	14	EB	
Sumber		FORMAT 2	32	CD	10	EF	Tekan "Sumber" untuk memilih sinyal input.
Tombol Enter		FORMAT 1	32	CD	0F	F0	Mengkonfirmasi pilihan item.
Sinkronisasi Ulang		FORMAT 2	32	CD	12	ED	Secara otomatis mensinkronisasikan proyektor ke sumber input.
Suara -		FORMAT 2	32	CD	14	EB	Sesuaiakan untuk memperkecil volume.
Menu		FORMAT 1	32	CD	0E	F1	Menampilkan atau keluar dari menu tampilan di layar pada proyektor.
HDMI1 (HDMI 1.4)		FORMAT 1	32	CD	16	E9	Tekan "HDMI1" untuk memilih sumber dari konektor HDMI 1.
HDMI2 (HDMI 2.0)		FORMAT 1	32	CD	30	CF	Tekan "HDMI2" untuk memilih sumber dari konektor HDMI 2.
VGA1		FORMAT 1	32	CD	1B	E4	Tekan "VGA1" untuk memilih sumber dari soket VGA.
VGA2		FORMAT 1	32	CD	1E	E1	Tidak berfungsi
Video		FORMAT 1	32	CD	1C	E3	Tidak berfungsi
YPbPr		FORMAT 1	32	CD	17	E8	Tidak berfungsi

INFORMASI LAINNYA

Mengatasi Masalah

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

Masalah Gambar

- ❓ *Tidak ada gambar di Layar*
 - Pastikan semua kabel dan sambungan daya sudah disambungkan dengan benar seperti yang dijelaskan di bagian "Instalasi".
 - Pastikan semua pin konektor tidak bengkok atau rusak.
 - Periksa apakah Lampu Proyektor sudah terpasang dengan benar. Lihat bagian "Mengganti lampu" pada halaman 40-41.
 - Pastikan fitur "Mati" tidak dalam kondisi hidup.

- ❓ *Gambar tidak fokus*
 - Sesuaikan Cincin Fokus di lensa proyektor. Lihat halaman 16.
 - Pastikan layar proyeksi berada di antara jarak yang diperlukan dari proyektor. (Lihat halaman 47).

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

- ❓ *Gambar terlalu besar atau terlalu kecil*
 - Sesuaikan tuas perbesaran di bagian atas proyektor.
 - Pindahkan proyektor lebih dekat atau lebih jauh dari layar.
 - Tekan "Menu" pada panel proyektor, buka "Display (Tampilan)-->Aspect Ratio (Aspek Rasio)". Coba pengaturan lain.



- ❓ *Gambar memiliki sisi miring:*
 - Jika memungkinkan, ubah posisi proyektor sehingga berada di tengah layar dan di bawah layar.

- ❓ *Gambar ditampilkan terbalik*
 - Pilih "Setup (PENGATURAN)-->Projection (Proyeksi)" dari OSD, lalu atur arah proyeksi.


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

INFORMASI LAINNYA

Masalah Lainnya

-  *Proyektor berhenti merespons semua kontrol*
- Bila memungkinkan, matikan proyektor, lalu lepas kabel daya dan tunggu minimal 20 detik sebelum memasang kembali kabel daya.
-  *Lampu terbakar sehingga timbul suara meledak*
- Saat masa pakai lampu berakhir, lampu akan terbakar dan mengeluarkan suara ledakan yang keras. Jika ini terjadi, proyektor tidak dapat dihidupkan sebelum modul lampu diganti. Untuk mengganti lampu, ikuti prosedur dalam bagian "Mengganti Lampu" pada halaman 40-41.

Masalah Remote Control

-  *Jika remote control tidak berfungsi*
- Periksa apakah sudut pengoperasian remote control diarahkan dalam jangkauan 15° ke salah satu unit penerima IR di proyektor.
 - Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan proyektor. Pindahkan sekitar 7 m (~22 kaki) dari proyektor.
 - Pastikan baterai telah dimasukkan dengan benar.
 - Ganti baterai jika habis.

INFORMASI LAINNYA

Indikator peringatan

Bila indikator peringatan (lihat di bawah) menyala atau berkedip, proyektor akan mati secara otomatis:

- Indikator LED "LAMP" menyala merah dan jika indikator "Aktif/Siaga" berkedip merah.
- Indikator LED "TEMP" menyala merah dan jika indikator "Aktif/Siaga" berkedip merah. Kondisi ini menunjukkan bahwa proyektor terlalu panas. Dalam kondisi normal, proyektor dapat dihidupkan kembali.
- Indikator LED "TEMP" berkedip merah dan jika indikator "Aktif/Siaga" berkedip merah.

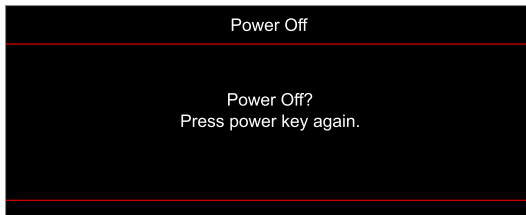
Cabut kabel daya dari proyektor, tunggu selama 30 detik dan coba lagi. Jika indikator peringatan menyala atau berkedip, hubungi pusat servis terdekat untuk mendapatkan bantuan.

Pesan Lampu LED

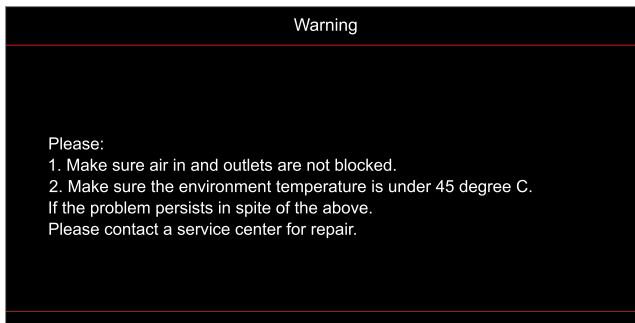
Message	LED Hidup/Siaga		LED Suhu	LED Lampu
	(Merah)	(Biru)	(Merah)	(Merah)
Kondisi Siaga (Kabel daya input)	Menyala stabil			
Daya hidup (Pemanasan)		Berkedip (0,5 detik mati/0,5 menyala)		
Pengaktifan dan Penerangan lampu		Menyala stabil		
Daya mati (Pendinginan)		Berkedip (0,5 detik mati/0,5 menyala). Kembali ke lampu merah stabil saat kipas pendingin mati.		
Kesalahan (Kegagalan lampu)	Berkedip			Menyala stabil
Kesalahan (Gangguan Kipas)	Berkedip		Berkedip	
Bermasalah (Temp. terlalu tinggi)	Berkedip		Menyala stabil	
Kondisi Siaga (Mode Efek terbakar)		Berkedip		
Efek Terbakar (Menghangat)		Berkedip		
Efek Terbakar (Mendingin)		Berkedip		
Efek terbakar (Lampu hidup)		Berkedip (3 detik menyala/1 detik mati)		
Efek terbakar (Lampu mati)		Berkedip (1 detik menyala/3 detik mati)		

INFORMASI LAINNYA

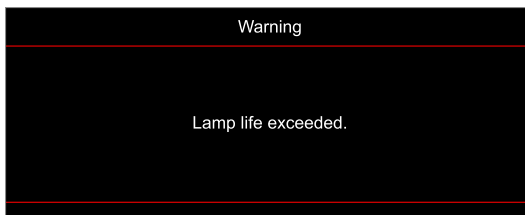
- Daya mati:



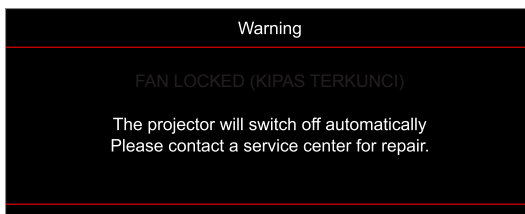
- Peringatan suhu:



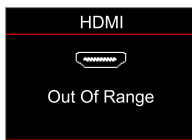
- Peringatan lampu:



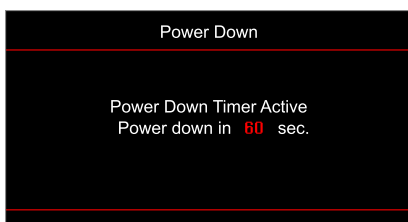
- Gangguan kipas:



- Di luar kisaran tampilan:



- Peringatan penurunan daya:



INFORMASI LAINNYA

Spesifikasi

Optik	Deskripsi
Resolusi maksimum	- Grafik hingga 2160p@60Hz - Resolusi Maksimum: HDMI 1.4: 1980 x 1200 @ 60Hz (RB) HDMI 2.0: 2160p @ 60Hz
Resolusi asli	(tanpa aktuator) 1920 x 1080
Lensa	Zoom dan fokus manual
Ukuran layar (diagonal)	33 inci ~300 inci
Jarak proyeksi	1,21 ~ 9,9m

Listrik	Deskripsi
Masukan	- HDMI V1.4 - HDMI V2.0 / HDCP2.2 / MHL 2.1 - VGA MASUKAN - Audio Masukan 3,5 mm - USB-A (untuk 5V PWR 1,5A/peningkatan firmware MStar) - USB 2.0 (untuk peningkatan firmware) - Konektor RS232C (d-sub 9-pin)
Keluaran	- Audio Keluaran 3,5mm - SPDIF Out (2 Saluran Stereo PCM) - 12V Pemicu (soket 3,5mm)
Reproduksi warna	1073,4 Juta warna
Kecepatan Pindai	Kecepatan pindai horizontal: 31,0 ~ 135,0 KHz Kecepatan pindai vertikal: 24 ~ 120 Hz
Speaker internal	Speak internal 10W
Persyaratan daya	100 - 240V ±10%, AC 50/60Hz
Arus input	3,5A

Mekanik	Deskripsi
Orientasi pemasangan	Depan, Belakang, Langit-langit - Depan, Belakang - atas
Dimensi (P x L x T) (tanpa lensa)	- 315 x 270 x 115 mm (tanpa kaki) - 315 x 270 x 118 mm (dengan kaki)
Berat	3,9 ±0,5 kg
Kondisi lingkungan	Pengoperasian dalam 5 ~ 40°C , 10% hingga 85% kelembapan (non-kondensasi)

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



INFORMASI LAINNYA

Kantor global optoma

Untuk servis atau dukungan, hubungi cabang setempat.




Amerika Serikat

47697 Westinghouse Drive,
Fremont, CA 94538, AS
www.optomausa.com

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




Kanada

47697 Westinghouse Drive,
Fremont, CA 94538, AS
www.optomausa.com

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

Amerika Latin

47697 Westinghouse Drive,
Fremont, CA 94538, AS
www.optomausa.com

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



Eropa

Unit 1, Network 41, Bourne End Mills,
Hemel Hempstead, Herts,
HP1 2UJ, United Kingdom
www.optoma.eu
Telepon Servis: +44 (0)1923 691865

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




Benelux BV

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

 +31 (0) 36 820 0252
 +31 (0) 36 548 9052



Prancis

Bâtiment E
81-83 avenue Edouard Vaillant
92100 Boulogne Billancourt, Prancis

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




Spanyol

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

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




Jerman

Wiesenstrasse 21 W
D40549 Düsseldorf,
Jerman

 +49 (0) 211 506 6670
 +49 (0) 211 506 66799
 info@optoma.de

Skandinavia



Lerpeveien 25
3040 Drammen
Norwegia

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

PO.BOX 9515
3038 Drammen
Norwegia


Korea

WOOMI TECH.CO., LTD.
4F, Minu Bldg.33-14, Kangnam-Ku,
Seoul,135-815, KOREA
korea.optoma.com

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




Jepang

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

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



Taiwan

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

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



Hong Kong

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

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

Cina

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

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

