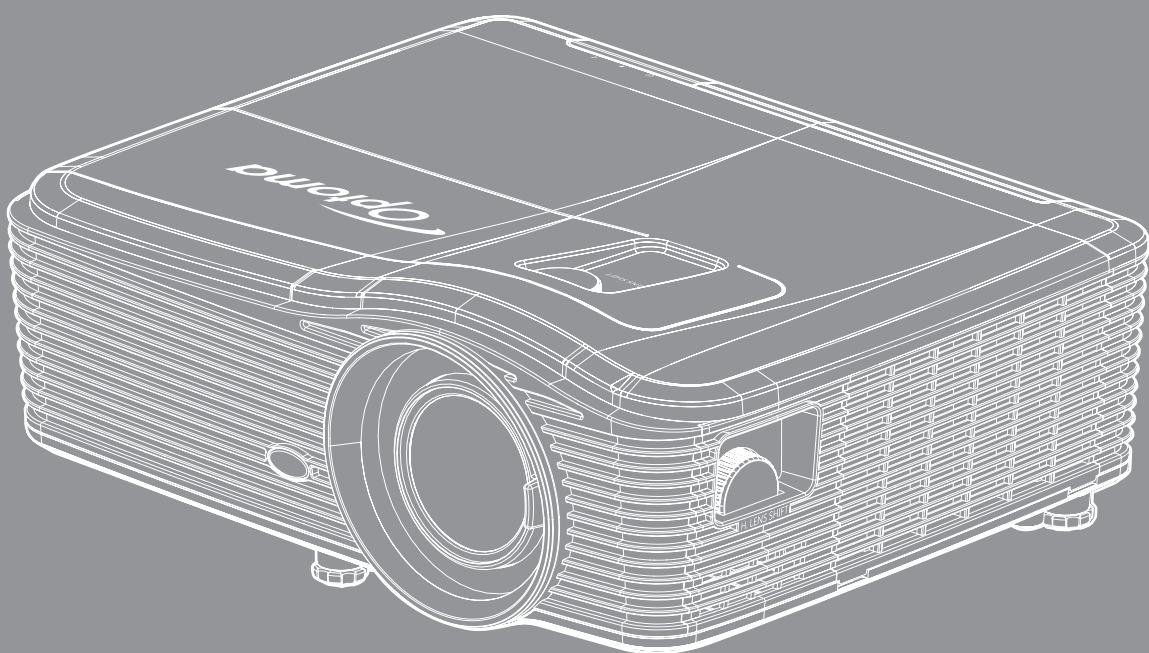




# Proyektor DLP®



Panduan Pengguna

**HDMI**™  
HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

PICTURE BY  
**DLP**®  
TEXAS INSTRUMENTS

# DAFTAR ISI

<b>KESELAMATAN .....</b>	<b>4</b>
<i>Petunjuk Keselamatan Penting .....</i>	<i>4</i>
<i>Informasi Keselamatan 3D .....</i>	<i>5</i>
<i>Hak cipta.....</i>	<i>6</i>
<i>Pelepasan tanggung jawab hukum .....</i>	<i>6</i>
<i>Pengenalan Hak Cipta.....</i>	<i>6</i>
<i>FCC .....</i>	<i>7</i>
<i>Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara EU.....</i>	<i>7</i>
<i>WEEE.....</i>	<i>7</i>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>8</b>
<i>Ikhtisar Paket.....</i>	<i>8</i>
<i>Aksesori Standar .....</i>	<i>8</i>
<i>Aksesori Tambahan.....</i>	<i>8</i>
<i>Ikhtisar Produk.....</i>	<i>9</i>
<i>Sambungan .....</i>	<i>10</i>
<i>Keypad .....</i>	<i>11</i>
<i>Pengendali Jarak Jauh.....</i>	<i>12</i>
<b>PERSIAPAN DAN PEMASANGAN .....</b>	<b>13</b>
<i>Memasang proyektor.....</i>	<i>13</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>
<b>MENGGUNAKAN PROYEKTOR.....</b>	<b>19</b>
<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 gambar .....</i>	<i>30</i>
<i>Menu Gambar Lanjutan.....</i>	<i>31</i>
<i>Menu sinyal lanjutan gambar (RGB) .....</i>	<i>33</i>
<i>Menu sinyal lanjutan gambar (video).....</i>	<i>34</i>
<i>Menu Layar.....</i>	<i>34</i>
<i>Menu Layar 3D.....</i>	<i>42</i>
<i>Menu konfigurasi .....</i>	<i>43</i>
<i>Menu Keamanan Konfigurasi .....</i>	<i>44</i>
<i>Menu Pengaturan Audio Konfigurasi.....</i>	<i>45</i>
<i>Menu konfigurasi lanjutan.....</i>	<i>46</i>

<i>Menu pengaturan LAN jaringan konfigurasi</i> .....	47
<i>Menu pengaturan kontrol jaringan konfigurasi</i> .....	49
<i>Menu pengaturan kontrol jaringan konfigurasi</i> .....	50
<i>Menu pilihan</i> .....	55
<i>Menu pilihan (lanjutan)</i> .....	56
<i>Menu pengaturan remote pilihan</i> .....	57
<i>Menu pilihan lanjutan</i> .....	58
<i>Menu pengaturan lampu pilihan</i> .....	60
<i>Menu pilihan</i> .....	60
<i>Menu pengaturan filter opsional pilihan</i> .....	61
<i>Pengaturan 3D</i> .....	62



## **PEMELIHARAAN..... 63**

<i>Mengganti lampu</i> .....	63
<i>Mengganti lampu (lanjutan)</i> .....	64
<i>Membersihkan Penyaring Debu</i> .....	65

## **INFORMASI LAINNYA..... 67**

<i>Resolusi kompatibel</i> .....	67
<i>Ukuran gambar dan jarak proyeksi</i> .....	69
<i>Menentukan posisi pusat pergeseran lensa</i> .....	74
<i>Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon</i> .....	77
<i>Daftar Fungsi Protokol RS232</i> .....	78
<i>Kode remote IR</i> .....	86
<i>Menggunakan tombol Informasi</i> .....	88
<i>Mengatasi Masalah</i> .....	89
<i>Indikator Peringatan</i> .....	90
<i>Spesifikasi</i> .....	93
<i>Kantor Optoma Global</i> .....	94

# KESELAMATAN

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

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

## Petunjuk Keselamatan Penting

- 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 pasang penutup lensa saat proyektor sedang digunakan.
- 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 63-64.
- Proyektor akan mendeteksi masa pakai lampu. Pastikan untuk mengganti lampu bila alat menampilkan pesan peringatan.
- Reset fungsi "Seting Ulang Lampu" dari menu di layar "PILIHAN > Pengaturan Lampu" setelah mengganti modul lampu (lihat halaman 60).
- Saat mematikan proyektor, pastikan siklus pendinginan telah selesai sebelum melepaskan kabel daya. Berikan waktu 90 detik untuk mendinginkan proyektor.
- Bila masa pakai lampu akan segera berakhir, pesan "Umur lampu melewati batas." akan ditampilkan di layar. Hubungi dealer atau pusat servis setempat untuk segera mengganti lampu.
- Matikan alat dan lepas konektor daya dari stopkontak AC sebelum membersihkan produk.
- Gunakan kain kering yang lembut dibasahi dengan deterjen lembut untuk membersihkan housing layar. Jangan gunakan pembersih, lilin, atau larutan abrasif untuk membersihkan unit.
- Lepas konektor daya dari stopkontak AC jika produk tidak akan digunakan dalam jangka waktu lama.

**Catatan:** Saat masa pakai lampu berakhir, proyektor tidak akan kembali hidup hingga modul lampu diganti. Untuk mengganti lampu, ikuti prosedur yang dijelaskan dalam bagian "Mengganti Lampu" pada halaman 63-64.

- *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.*

## Informasi Keselamatan 3D

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

### Peringatan

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

### Peringatan Epilepsi Fotosensitif dan Risiko Kesehatan Lainnya

- Beberapa pengguna mungkin mengalami serangan epilepsi atau stroke saat melihat gambar berkedip tertentu atau lampu yang terkandung dalam gambar Proyektor maupun video game. Jika Anda menderita, atau memiliki riwayat epilepsi atau stroke di keluarga Anda, konsultasikan ke dokter sebelum menggunakan fungsi 3D.
- Meskipun Anda tidak memiliki riwayat epilepsi maupun stroke pada diri atau keluarga, namun kondisi ini mungkin tidak terdiagnosis sehingga dapat mengakibatkan serangan epilepsi fotosensitif.
- Wanita hamil, usia lanjut, penderita kondisi medis parah, mereka yang kurang tidur, sedang sakit flu, atau berada di bawah pengaruh alkohol harus menghindari penggunaan fungsi 3D pada unit ini.
- Jika Anda mengalami salah satu dari gejala berikut, segera hentikan menonton gambar 3D dan hubungi dokter: (1) pandangan berubah; (2) sakit kepala ringan; (3) pusing; (4) gerakan di luar keinginan seperti mata atau otot berkedut; (5) bingung; (6) mual; (7) hilang kesadaran; (8) sawan; (9) kram; dan/atau (10) hilang orientasi. Anak-anak dan remaja mungkin cenderung lebih mengalami gejala ini dibandingkan orang dewasa. Orang tua harus memantau anak-anak mereka dan menanyakan apakah mereka mengalami gejala tersebut.

- Menonton proyeksi 3D juga dapat mengakibatkan mual, efek visual nyata, disorientasi, ketegangan pada mata, dan penurunan stabilitas postural. Pengguna disarankan untuk sering istirahat agar mengurangi potensi efek tersebut. Jika mata menunjukkan tanda-tanda kelelahan maupun kering atau jika Anda mengalami gejala di atas, segera hentikan dan jangan lanjutkan penggunaan perangkat ini kurang lebih selama tiga puluh menit setelah gejala tersebut hilang.
- Menonton proyeksi 3D sambil duduk terlalu dekat dengan layar dalam waktu lama dapat merusak penglihatan. Jarak menonton yang ideal minimal harus tiga kali tinggi layar. Sebaiknya posisi mata penonton sejajar dengan layar.
- Menonton proyeksi 3D sewaktu mengenakan kacamata 3D dalam waktu lama dapat mengakibatkan sakit kepala atau lelah. Jika Anda mengalami sakit kepala, lelah, atau pusing, hentikan menonton proyeksi 3D dan beristirahatlah.
- Jangan gunakan kacamata 3D untuk tujuan selain menonton proyeksi 3D.
- Mengenakan kacamata 3D untuk tujuan lain (sebagai kacamata biasa, kacamata riben, kacamata pelindung, dsb.) dapat membahayakan Anda secara fisik dan menurunkan kemampuan penglihatan.
- Menonton proyeksi 3D dapat mengakibatkan disorientasi bagi pengguna tertentu. Karenanya, JANGAN tempatkan PROYEKTOR 3D di dekat tangga terbuka, kabel, balkon, atau benda yang dapat membuat proyektor tergencet, tertindih, roboh, rusak, atau jatuh.

## Hak cipta

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

© Hak cipta 2017

## Pelepasan tanggung jawab hukum

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

## Pengenalan Hak Cipta

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

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

IBM adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari International Business Machines, Inc. Microsoft, PowerPoint, dan Windows adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari Microsoft Corporation.

Adobe dan Acrobat adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari Adobe Systems Incorporated.

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

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

## FCC

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

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

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

### Catatan: Kabel berpengaman

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

### Perhatian

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

### Kondisi Pengoperasian

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

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

### Catatan: Pengguna di Kanada

Peralatan digital Kelas B ini mematuhi ICES-003 Kanada.

Remarque à l'intention des utilisateurs canadiens

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

## Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara EU

- Petunjuk EMC 2014/30/EC (termasuk amandemen)
- Petunjuk Tegangan Rendah 2014/35/EC
- Petunjuk R & TTE 1999/5/EC (jika produk memiliki fungsi RF)

## WEEE



### Petunjuk pembuangan

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

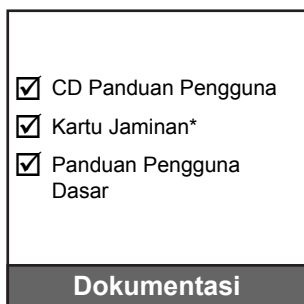
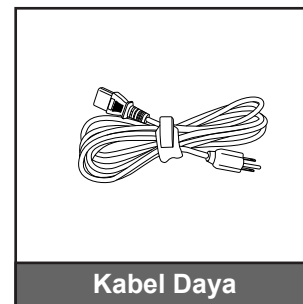
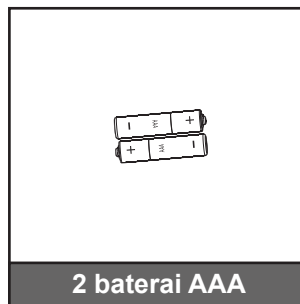
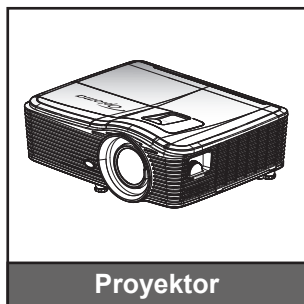
# PENDAHULUAN

## Ikhtisar Paket

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

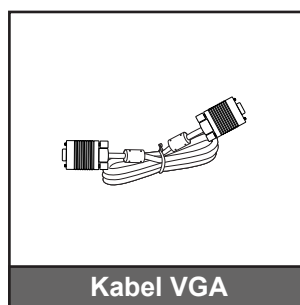
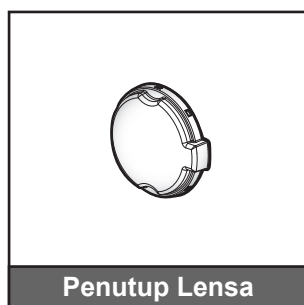
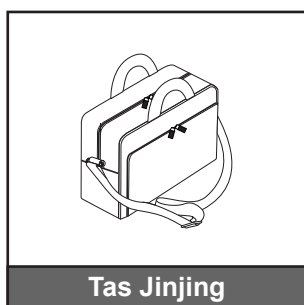
Kartu jaminan hanya diberikan di beberapa kawasan tertentu. Untuk informasi rinci, hubungi dealer Anda.

## Aksesoris Standar



**Catatan:** \*Untuk informasi jaminan di Eropa, kunjungi [www.optomaeurope.com](http://www.optomaeurope.com).

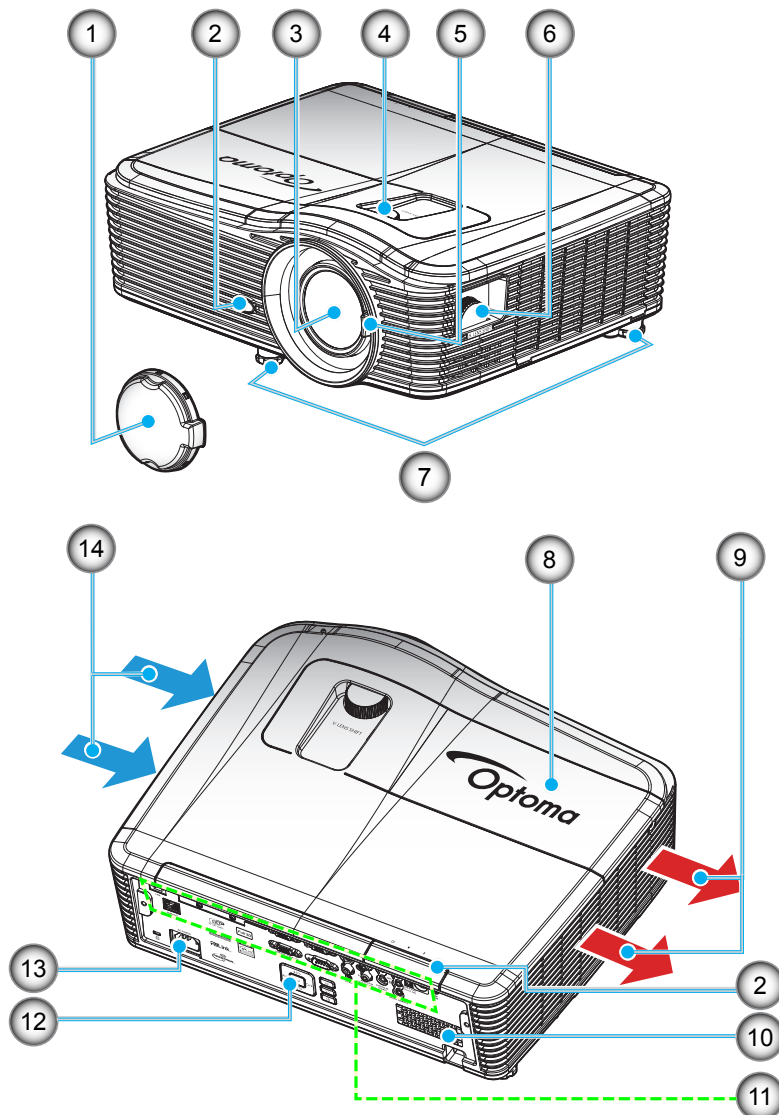
## Aksesoris Tambahan



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

# PENDAHULUAN

## Ikhtisar Produk



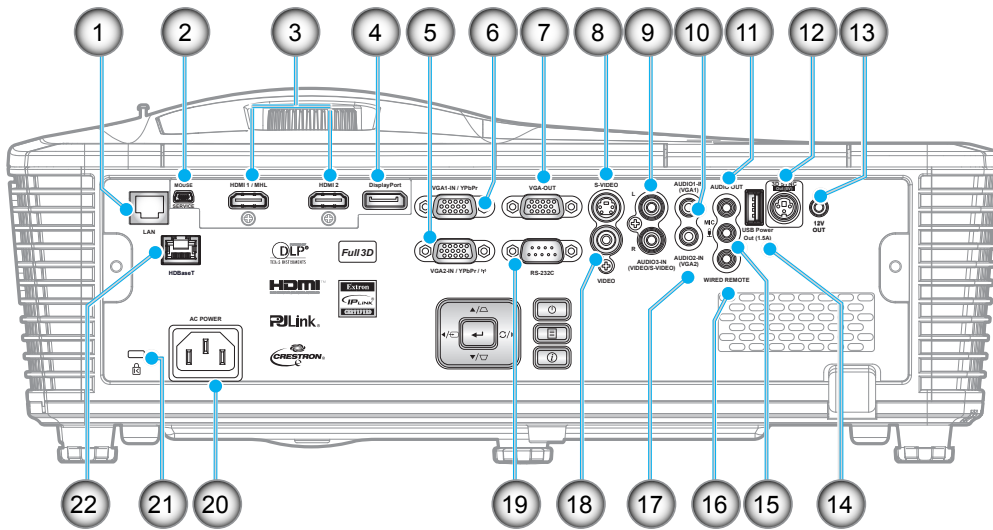
**Catatan:** Jangan halangi ventilasi keluar/masuk udara pada proyektor.

(\*) Aksesori opsional dapat berbeda menurut model, spesifikasi, dan wilayah.

No.	Item	No.	Item
1.	Penutup Lensa (*)	8.	Penutup Lampu
2.	Unit Penerima IR	9.	Ventilasi (saluran keluar)
3.	Lensa	10.	Speaker
4.	Pergeseran Lensa (vertikal)	11.	Sambungan Input/Output
5.	Cincin Fokus	12.	Keypad
6.	Pergeseran Lensa (horizontal)	13.	Soket Daya
7.	Kaki Pengatur Kemiringan	14.	Ventilasi (saluran masuk)

# PENDAHULUAN

## Sambungan



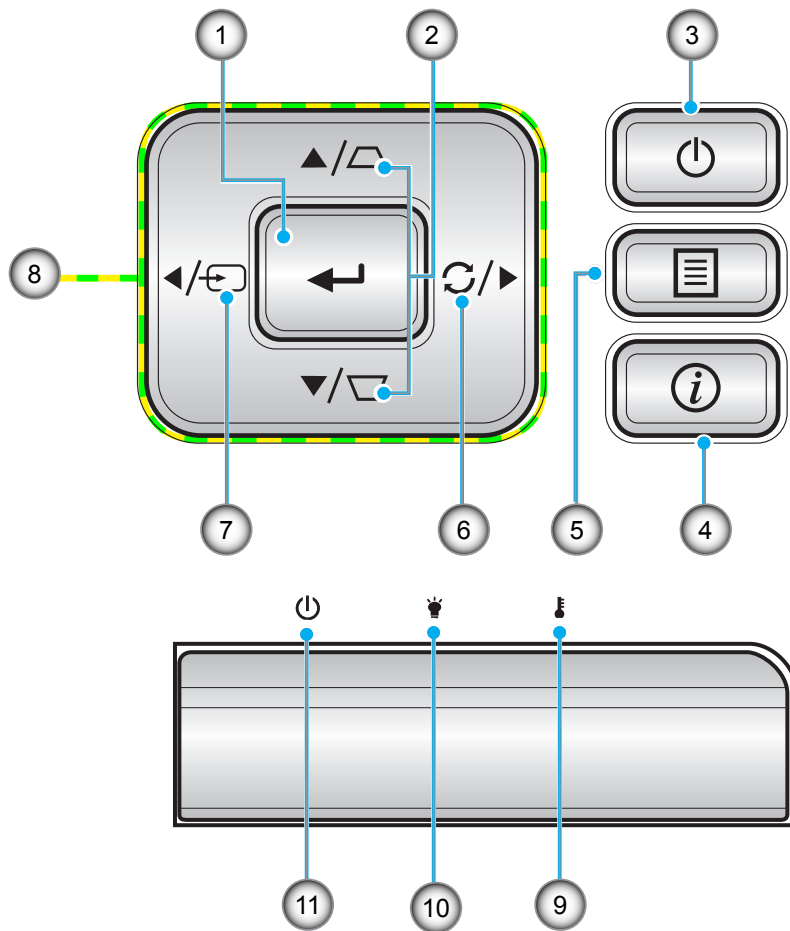
No.	Item	No.	Item
1.	Konektor RJ-45	12.	Soket 3D SYNC OUT (5V)
2.	Soket mini USB-B (Upgrade firmware)	13.	Soket 12V OUT
3.	Soket 1 x HDMI dan 1 x HDMI/MHL	14.	Soket Daya Keluar USB (1,5 A)
4.	Soket DisplayPort	15.	Soket mikrofon
5.	Soket VGA2-IN/YPbPr/(q)	16.	Soket REMOTE BERKABEL
6.	Soket VGA1-IN/YPbPr	17.	Soket AUDIO2-In (VGA2)
7.	Soket VGA-OUT	18.	Soket VIDEO
8.	Soket S-VIDEO	19.	Konektor RS-232C
9.	Soket AUDIO3-IN (Video/S-Video)	20.	Soket Daya
10.	Soket AUDIO1-IN (VGA1)	21.	Port kunci Kensington™
11.	Soket AUDIO OUT	22.	Soket HDBaseT(*)

**Catatan:**

- Mouse jauh memerlukan remote khusus.
- (\*)Hanya pada model dengan HDBaseT.

# PENDAHULUAN

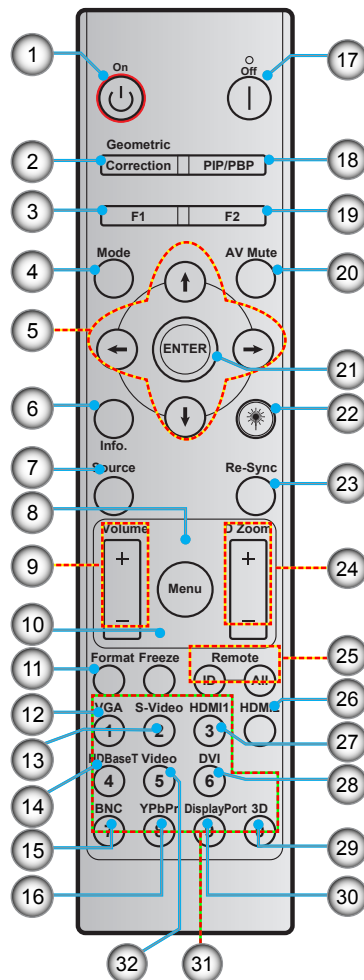
## Keypad



No.	Item	No.	Item
1.	Masuk	7.	Source
2.	Sudut Keystone	8.	Tombol Pilihan Empat Arah
3.	Daya	9.	LED Suhu
4.	Informasi	10.	LED Lampu
5.	Menu	11.	LED Hidup/Siaga
6.	Sinkronisasi Ulang		

# PENDAHULUAN

## Pengendali Jarak Jauh



No.	Item	No.	Item
1.	Tombol Hidup	17.	Matikan Power
2.	Geometric Correction	18.	PIP/PBP
3.	Tombol fungsi (F1) (Dapat ditetapkan)	19.	Tombol fungsi (F2) (Dapat ditetapkan)
4.	Mode	20.	Matikan AV
5.	Tombol pilihan empat arah	21.	Masuk
6.	Informasi	22.	Laser
7.	Source	23.	Sinkronisasi Ulang
8.	Menu	24.	D Zoom (Zoom Digital)
9.	Suara -/+	25.	Remote ID/Remote All
10.	Bekukan	26.	HDMI2
11.	Format (Rasio Aspek)	27.	HDMI1
12.	VGA	28.	DVI
13.	S-Video	29.	3D
14.	HDBaseT	30.	DisplayPort
15.	BNC	31.	Keypad angka (0-9)
16.	YPbPr	32.	Video

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

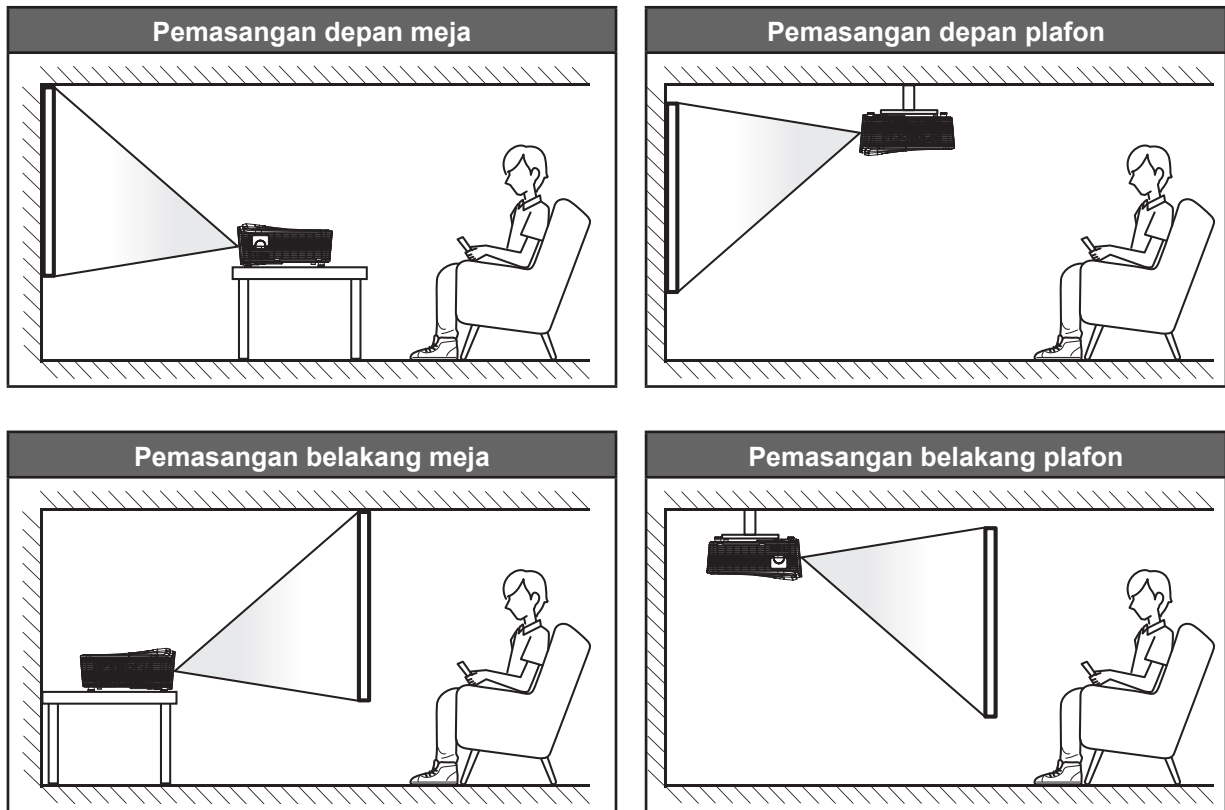


# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## 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 maupun peralatan lainnya.



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

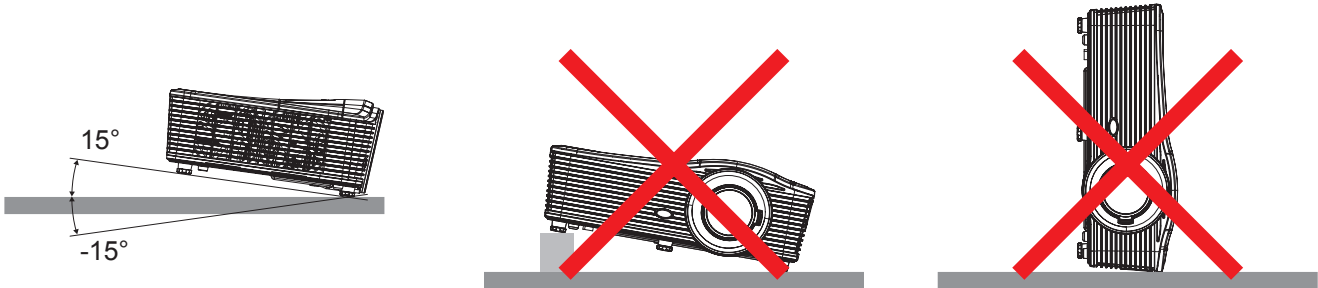
- Cara menentukan lokasi proyektor untuk ukuran layar tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 69-73.
- Cara menentukan ukuran layar untuk jarak tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 69-73.

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

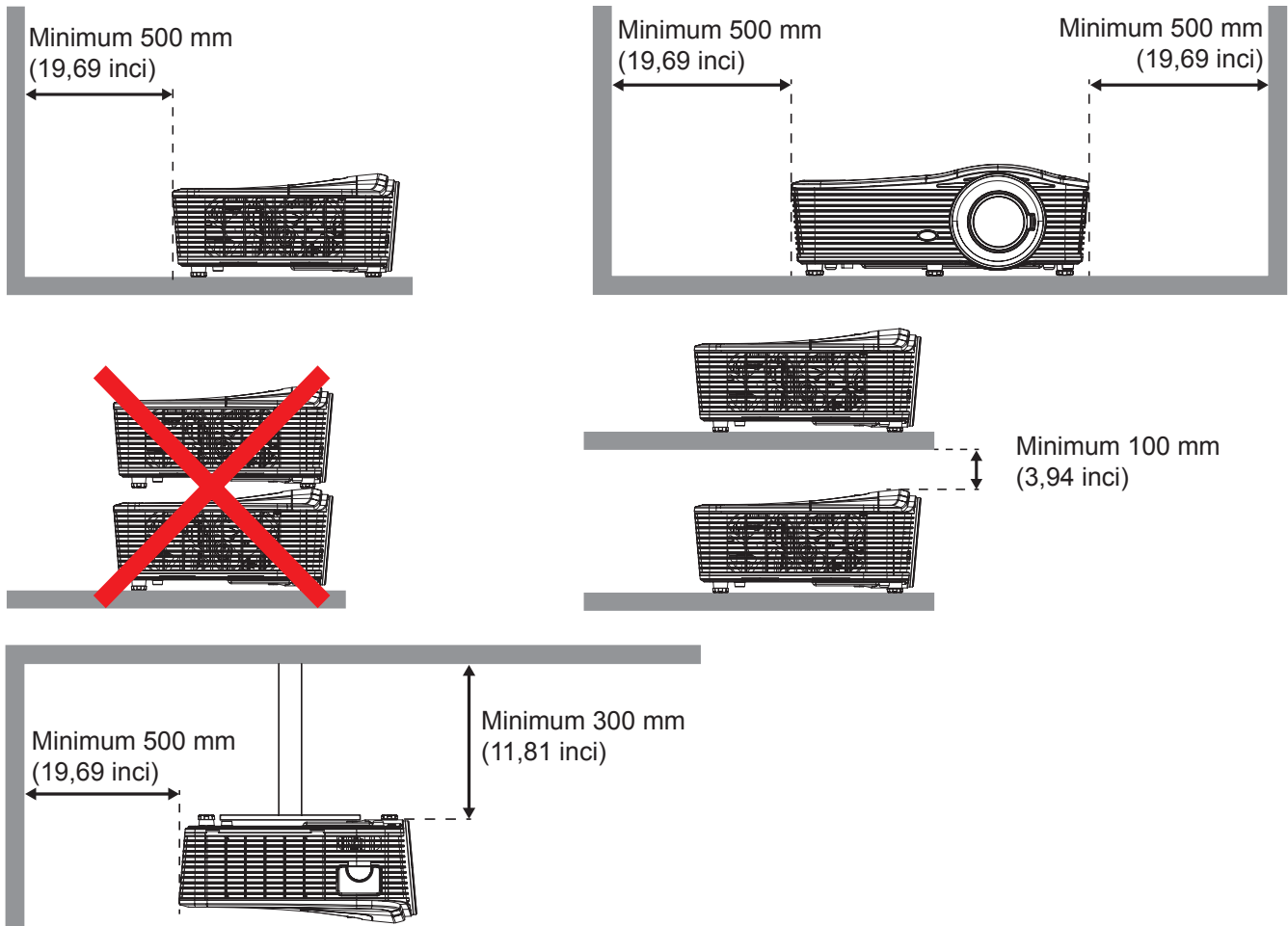
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Informasi pemasangan proyektor

- Letakkan proyektor pada posisi horizontal.  
**Sudut kemiringan proyektor tidak boleh melebihi 15 derajat.** Proyektor tidak boleh dipasang selain di atas meja dan plafon, jika tidak, masa pakai lampu dapat berkurang secara signifikan, dan dapat mengakibatkan **kerusakan tidak terduga lainnya.**



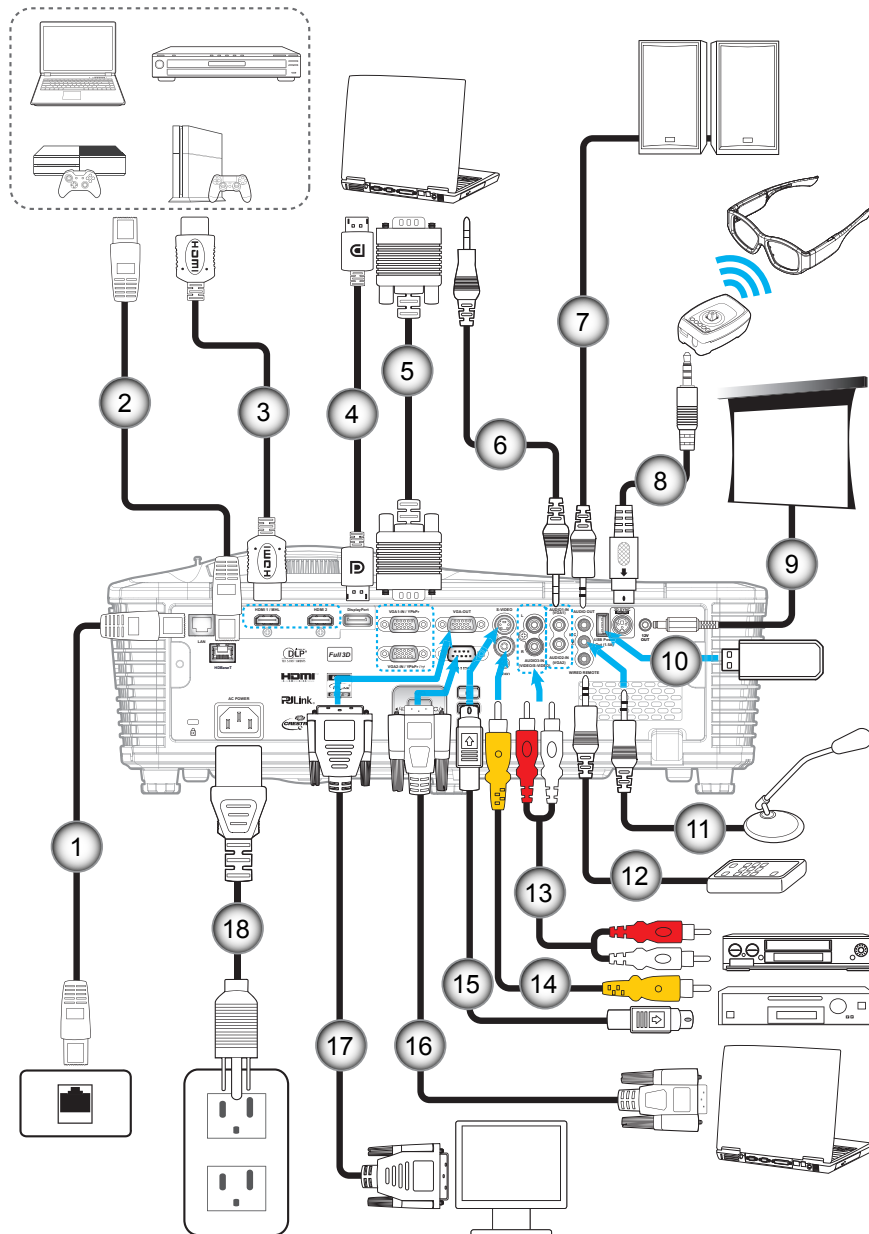
- Berikan setidaknya ruang 50 cm di sekitar ventilasi keluar.



- Pastikan ventilasi masuk tidak mendaur ulang udara panas dari ventilasi keluar.
- Saat mengoperasikan proyektor dalam ruang sempit, pastikan suhu udara di sekitar dalam enklosur tidak melebihi suhu operasional saat proyektor digunakan, serta ventilasi udara masuk dan keluar tidak terhalang.
- Semua enklosur harus melewati evaluasi panas resmi untuk memastikan bahwa proyektor tidak mendaur ulang udara keluar, karena hal ini dapat mengakibatkan perangkat mati, meskipun suhu enklosur berada dalam rentang suhu operasional yang disetujui.

# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Menyambungkan sumber ke proyektor



No.	Item	No.	Item
1.	Kabel RJ-45	10.	Dongle USB/Pengisi Daya USB
2.	Kabel RJ-45 (kabel Cat5)	11.	Kabel mikrofon
3.	Kabel HDMI/MHL	12.	Kabel Remote Control Berkabel
4.	Kabel DisplayPort	13.	Kabel Input Audio
5.	Kabel VGA	14.	Kabel Video
6.	Kabel Input Audio	15.	Kabel S-Video
7.	Kabel Audio Out	16.	Kabel RS232
8.	Kabel Pemancar 3D	17.	Kabel VGA Out
9.	Soket DC 12V	18.	Kabel daya

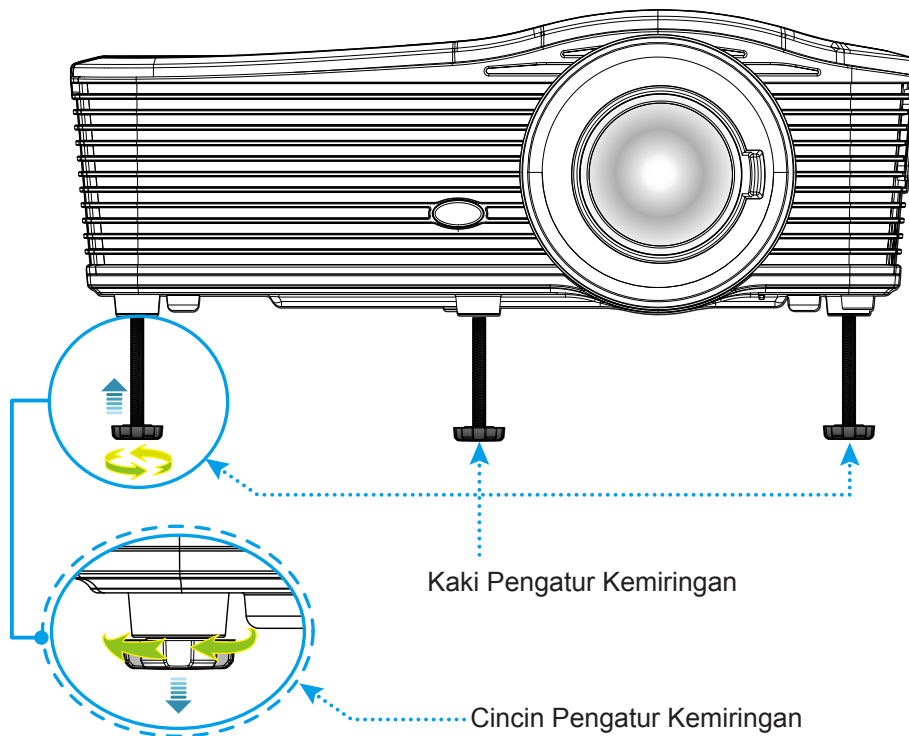
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Mengatur Proyeksi Gambar

### Tinggi gambar

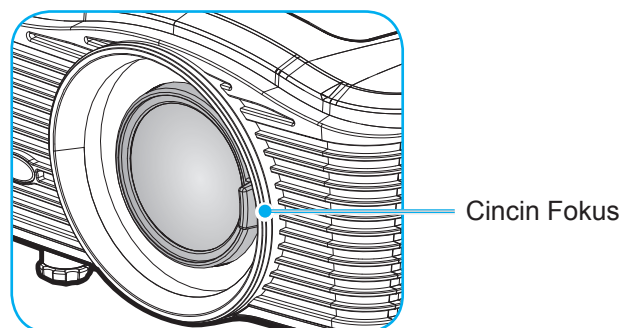
Proyektor dilengkapi kaki elevator untuk mengatur tinggi gambar.

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



### Fokus

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



**Catatan:** Proyektor akan fokus pada jarak berikut ini:

- XGA: 0,5 ~ 5,0m (19,7" ~ 196,9")
- WXGA: 0,5 ~ 5,4m (19,7" ~ 212,6")
- 1080P: 0,5 ~ 5,3m (19,7" ~ 208,7")
- WUXGA: 0,5 ~ 5,2m (19,7" ~ 204,7")

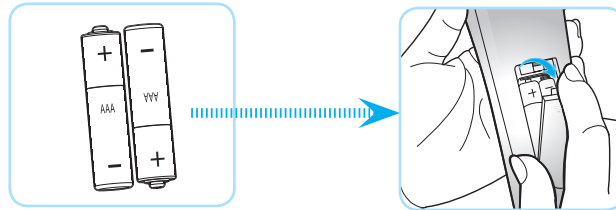
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Persiapan remote

### Memasang/mengganti baterai

Dua baterai ukuran AAA disertakan untuk Remote Control.

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



**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.

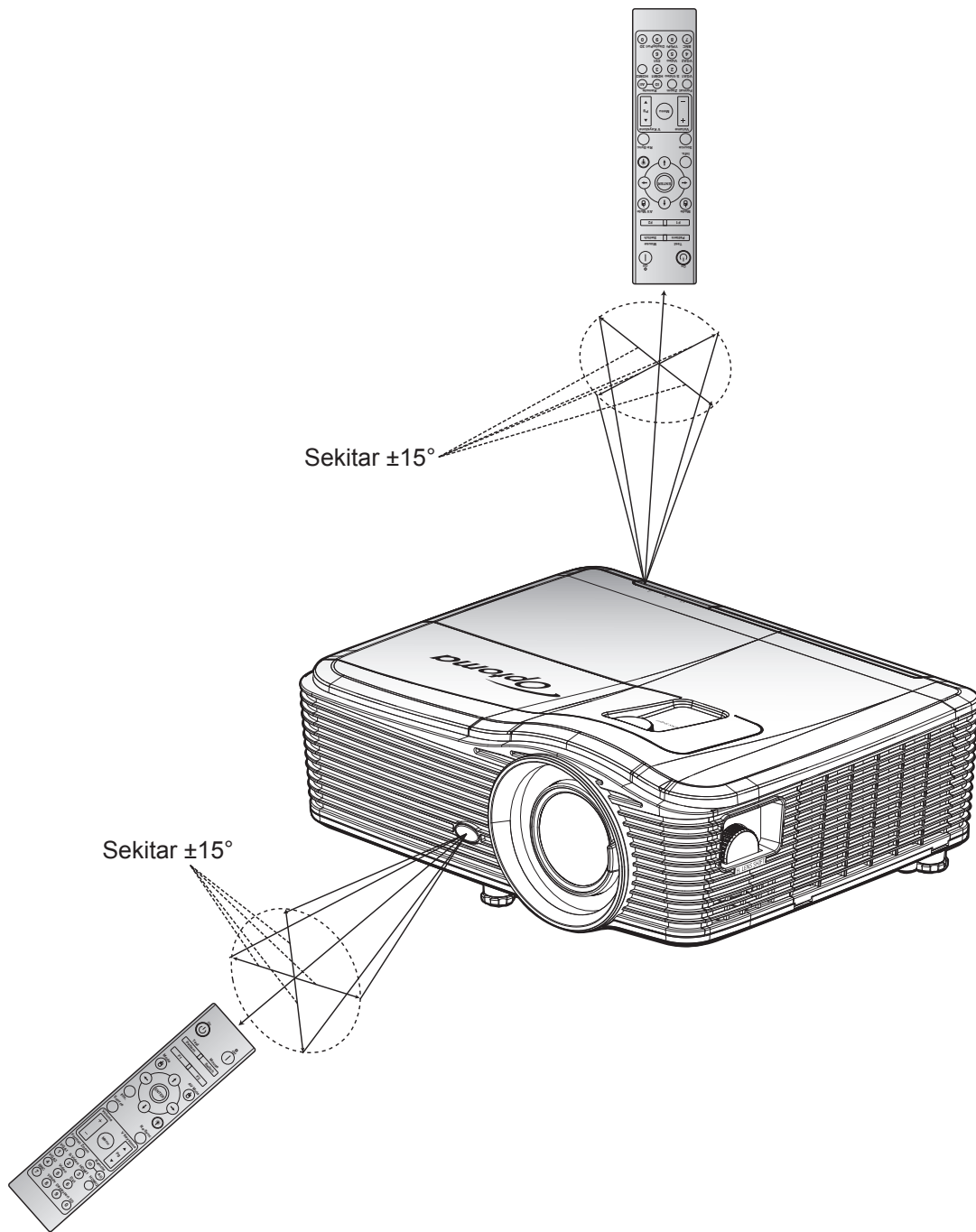
- Jangan gunakan jenis baterai yang berbeda secara bersamaan. Jenis baterai yang berbeda memiliki karakteristik yang tidak sama.
- Jangan gunakan baterai lama dan yang baru secara bersamaan. Menggunakan baterai lama dan baru secara bersamaan dapat memperpendek masa pakai baterai baru atau menyebabkan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

### Jarak efektif

Sensor remote control IR (Inframerah) terdapat di sisi belakang proyektor. Pastikan Anda memegang remote control pada sudut 30 derajat tegak lurus dengan sensor remote control IR proyektor agar berfungsi dengan benar. Jarak antara remote control dan sensor harus tidak melebihi 7 meter (~ 23 kaki).

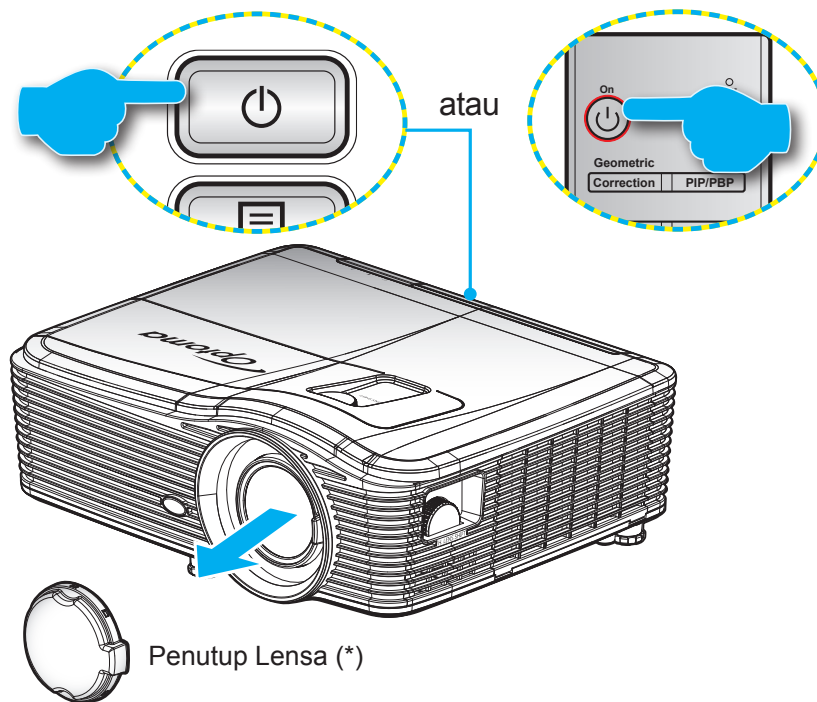
- Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan sensor IR pada proyektor yang dapat menghambat sinar inframerah.
- Pastikan pemancar IR remote control tidak terkena sinar matahari atau lampu floresen secara langsung.
- Jauhkan remote control dari lampu floresen lebih dari 2 m, jika tidak remote control mungkin tidak berfungsi.
- Jika jarak remote control terlalu dekat dengan lampu floresen Jenis Inverter, maka fungsi remote control mungkin tidak akan efektif seiring waktu.
- Jika jarak remote control dan proyektor terlalu dekat, maka remote control mungkin tidak dapat berfungsi.
- Bila Anda mengarahkan ke layar, jarak efektif kurang dari 5 m antara remote control ke layar dan merefleksikan cahaya IR kembali ke proyektor. Namun, jarak efektif dapat berubah sesuai layar.

# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menghidupkan/mematikan proyektor



### Tombol Hidup

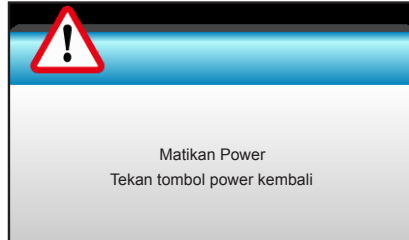
1. Lepas penutup lensa (\*).
2. Sambungkan kabel daya dan kabel sinyal/sumber dengan hati-hati. Bila terhubung, LED Hidup/ Bersiap akan menyala kuning.
3. Hidupkan proyektor dengan menekan "⏻" pada keypad proyektor atau remote control
4. Layar pengaktifan akan ditampilkan sekitar 10 detik dan LED Hidup/Siaga akan menyala merah.

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Matikan Power

1. Matikan proyektor dengan menekan "⏻" pada keypad proyektor atau 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/Siaga akan berkedip biru. Bila LED Hidup/Bersiap menyala Merah pekat, berarti proyektor telah masuk ke mode bersiap. 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.

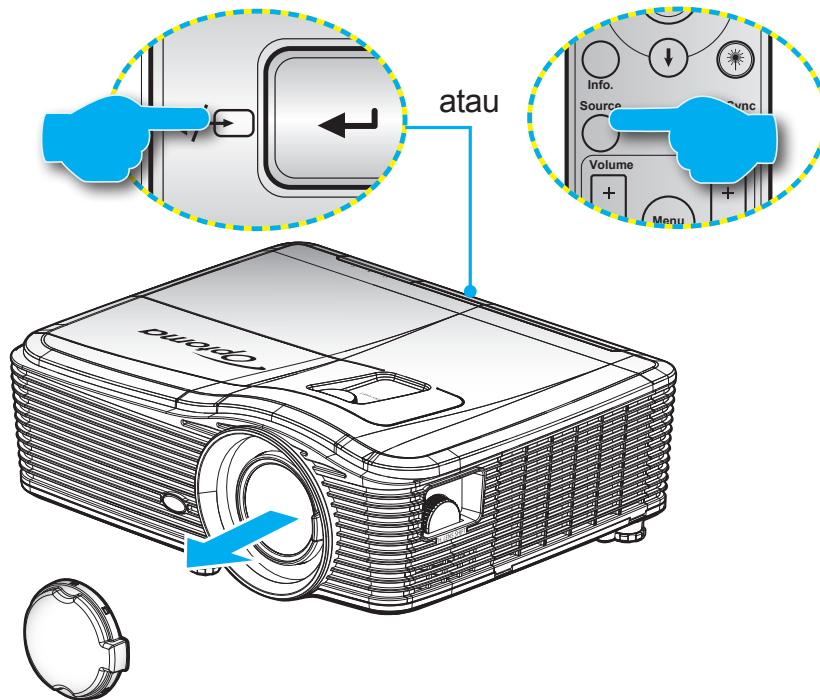
**Catatan:** (\*) Aksesori opsional dapat berbeda menurut model, spesifikasi, dan wilayah. Sebaiknya jangan langsung hidupkan proyektor setelah mematikannya.



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Memilih sumber input

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

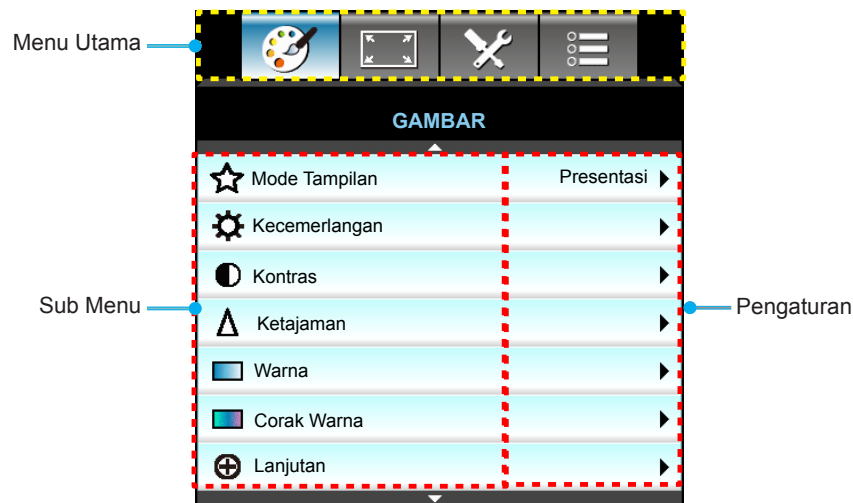


# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Fitur dan navigasi menu

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

1. Untuk membuka menu OSD, tekan "Menu" pada Remote Control atau Tombol.
2. Saat OSD ditampilkan, gunakan tombol ◀▶ untuk memilih item apa pun dalam menu utama. Sewaktu menentukan pilihan pada halaman tertentu, tekan tombol ▼ atau "Enter" untuk membuka submenu.
3. Gunakan tombol ▲▼ untuk memilih item yang diinginkan dalam submenu, lalu tekan tombol ▶ atau "Enter" untuk melihat pengaturan lebih lanjut. Sesuaikan pengaturan dengan tombol ◀▶.
4. Pilih item yang akan diatur berikutnya di submenu dan sesuaikan seperti langkah di atas.
5. Tekan "Enter" atau "Menu" untuk mengkonfirmasi, dan layar akan kembali ke menu utama.
6. Untuk keluar, tekan kembali "Menu". Menu OSD akan tertutup dan proyektor akan secara otomatis menyimpan pengaturan baru.



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Pohon Menu OSD

Menu Utama	Sub Menu	Menu Lanjutan	Menu Satu Item	Nilai	
GAMBAR	Mode Tampilan		Presentasi	Default [Presentasi] Catatan Setiap mode dapat disesuaikan dan disimpan dalam masing-masing mode	
			Pencahayaannya		
			Bioskop		
			sRGB		
			Papan Hitam		
			DICOM SIM.		
			Pengguna		
			3D		
	Kecemerlangan			-50~50	
	Kontras			-50~50	
	Ketajaman			1~15	
	Warna			-50~50	
	Corak Warna			-50~50	
	Lanjutan		BrilliantColor™		1~10
			Gamma	Film	
				Grafik	
				1,8	
				2,0	
				2,2	
				2,6	
				Papan Hitam	
				DICOM	
			Temperatur Warna	Hangat	
				Standar	
				Sejuk	
				Dingin	
			Ruang Warna	<b>Selain Masukan HDMI:</b> Otomatis / RGB / YUV	
				<b>Masukan HDMI:</b> Otomatis / RGB(0~255) / RGB(16~235) / YUV	
			Penguatan / Bias RGB	Penguatan Warna Merah	-50~50
				Penguatan Warna Hijau	-50~50
				Penguatan Warna Biru	-50~50
				Bias Warna Merah	-50~50
Bias Warna Hijau				-50~50	
Bias Warna Biru	-50~50				
Seting Ulang					
Keluar					










# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Menu Lanjutan	Menu Satu Item	Nilai
GAMBAR	Lanjutan	Warna Matching	Merah	Corak Warna/Saturasi Warna/ Penguatan [-50~50]
			Hijau	Corak Warna/Saturasi Warna/ Penguatan [-50~50]
			Biru	Corak Warna/Saturasi Warna/ Penguatan [-50~50]
			Biru Muda	Corak Warna/Saturasi Warna/ Penguatan [-50~50]
			Ungi	Corak Warna/Saturasi Warna/ Penguatan [-50~50]
			Kuning	Corak Warna/Saturasi Warna/ Penguatan [-50~50]
			Putih	Merah/Hijau/Biru
			Seting Ulang	
			Keluar	
		Sinyal (RGB)	Otomatis	Hidup Mati
			Fase	0~31
			Frekuensi	-10~10
			Posisi Horisontal	-5~5
			Posisi Vertikal	-5~5
			Keluar	
		Sinyal (Video)	Tingkat Putih	0~31
			Tingkat Hitam	-5~5
			IRE	0/7,5 (hanya NTSC)
			Keluar	
		Keluar		
Seting Ulang				
TAMPILAN	Format		<b>XGA:</b> 4:3, 16:9, Asal, Otomatis	
			<b>1080p:</b> 4:3, 16:9, LBX, Asal, Otomatis	
			<b>WUXGA:</b> 4:3, 16:9, atau 16:10, Asal, Otomatis	
	Perbesaran			-5~25
	Sembunyikan tepi			0~10
	Image Shift	H	Kanan/Kiri (ikon di bagian tengah)	-100~100
		V	Atas/Bawah (ikon di bagian tengah)	-100~100
	Geometric Correction	Sudut H		-30~30
		Sudut Vertikal		-30~30
		Keystone Vertikal Otomatis	Hidup	Awal [Mati]
			Mati	
		Four Corners	Kiri Atas	
			Kanan Atas	
Kiri Bawah				

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Menu Lanjutan	Menu Satu Item	Nilai		
TAMPILAN	Geometric Correction	Four Corners	Kanan Bawah(IKON)			
		Setting Ulang				
	3D	Mode 3D		DLP-Link		
				VESA 3D		
				Mati		
		3D -> 2D		3D		
				L		
				R		
		Format 3D		Otomatis		
				SBS		
				Top and Bottom		
				Frame Sequential		
		3D Sync. Invert		Hidup		
				Mati		
			Keluar			
		PENGATURAN	Bahasa		English	
					Deutsch	
	Français					
	Italiano					
	Español					
	Português					
	Svenska					
	Nederlands					
	Norsk/Dansk					
	Polski					
	Русский					
	Suomi					
	Ελληνικά					
	Magyar					
	Čeština					
	عربي					
	繁體中文					
	简体中文					
	日本語					
	한국어					
	ไทย					
	Türkçe					
	Farsi					
	Tiếng Việt					
	Română					
	Bahasa Indonesia					
	Slovakian					

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Menu Lanjutan	Menu Satu Item	Nilai	
PENGATURAN	Proyeksi		Front 		
			Rear 		
			Langit-langit Depan 		
			Langit-langit Belakang 		
	Tipe Layar			16:10	
				16:9	
				WXGA	
				WUXGA	
	Lokasi Menu			Kiri Atas 	
				Kanan Atas 	
				Tengah 	
				Kiri Bawah 	
				Kanan Bawah 	
	Keamanan	Keamanan		Hidup	
				Mati	
		Pengaturan Waktu Pengaman		Bulan	
				Hari	
				Jam	
		Ganti Password			
		Keluar			
	Tanda Pengenal Proyektor				00~99
	Pengaturan Audio	Pengeras Suara Internal		Hidup	
				Mati	
		Mati		Hidup	
				Mati	
		Suara		Audio	0~10
				Mikrofon	0~10
		Masukan Audio		Awal	- Audio 3-> L/R
				Audio 1	- Audio 1, 2 -> soket mini
				Audio 2	Awal:
				Audio 3	-VGA1->Audio 1 -VGA2->Audio 2 -Video, S-video ->Audio 3
		Audio Out(Standby)		Hidup	Awal [Mati]
			Mati		
		Keluar			
	Lanjutan	Logo		Awal	
				Netral	
				Pengguna	
		Penangkap Logo			
		Closed Captioning		Mati	
				CC1	
			CC2		
		Nirkabel		Hidup	Hanya mendukung model non-HDBaseT melalui VGA2
			Mati		
		Keluar			

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Menu Lanjutan	Menu Satu Item	Nilai
Model dengan HDBaseT	HDBaseT Control	Ethernet	Hidup	Awal [Mati]
			Mati	
		RS232	Hidup	Awal [Mati]
			Mati	
PENGATURAN	Jaringan	LAN Settings	Status Jaringan	Sambungkan / Lepas sambungan (Hanya Baca)
			DHCP	Hidup
				Mati [Default Mati]
			Alamat IP	Awal [192.168.0.100]
			Subnet Mask	Awal [255.255.255.0]
			Pintu Gerbang	Awal [192.168.0.254]
			DNS	Awal [192.168.0.1]
			Alamat MAC	Hanya Baca
		Keluar		
		Control Settings	Crestron	Hidup / Mati (port:41794)
			Extron	Hidup / Mati (port: 2023)
			PJ Link	Hidup / Mati (port: 4352)
			AMX Device Discovery	Hidup / Mati (port: 9131)
			Telnet	Hidup / Mati (port: 23)
			HTTP	Hidup / Mati (port: 80)
		Keluar		
		Seting Ulang		
PILIHAN	Sumber Masukan		VGA1	Catatan HDBaseT hanya ada di model dengan HDBaseT.
			VGA2	
			Video	
			S-Video	
			HDMI1	
			HDMI2	
			Displayport	
			HDBaseT	
	Mengunci Sumber		Hidup	[Default Hidup] HDMI1/HDMI2/ VGA1/VGA2/Video/S-Video/ Displayport/HDBaseT
			Mati	
	Ketinggian		Hidup	[Awal Mati]
			Mati	
	Meyembungkan Informasi		Hidup	[Awal Mati]
			Mati	
	Mengunci Tombol		Hidup	[Awal Mati]
			Mati	
	Display Mode Lock		Hidup	[Awal Mati]
			Mati	
	Tes Corak		Nihil	
			Jaring	
		Corak Putih		

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Menu Lanjutan	Menu Satu Item	Nilai	
PILIHAN	Warna Latar Belakang		Hitam	[Awal Biru]	
			Merah		
			Biru		
			Hijau		
			Putih		
	Wall Color			Mati	
				Light Yellow	
				Light Green	
				Light Blue	
				Pink	
	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh	F1		HDMI2	[Awal "Tes Corak"] Untuk model dengan HDBaseT, nilai default adalah "HDBaseT".
				DP	
				VGA2	
				S-Video	
				Tes Corak	
				Perbesaran	
				Info	
				Format	
		F2		HDMI2	[Awal "Perbesaran"] Untuk model dengan HDBaseT, nilai default adalah "HDBaseT".
				DP	
				VGA2	
				S-Video	
				Tes Corak	
				Perbesaran	
				Info	
				Format	
		F3		HDMI2	[Awal "Info"] Untuk model dengan HDBaseT, nilai default adalah "HDBaseT".
				DP	
				VGA2	
				S-Video	
				Tes Corak	
				Perbesaran	
			Info		
			Format		
Fungsi IR				Hidup	
				Front	
				Atas	
			Mati		
Kode Pengendal Jarak Jauh			00~99	[Awal 00]	
		Keluar			
12V Trigger			Hidup	[Awal Hidup]	
			Mati		
Beep			Hidup	[Awal Hidup]	
			Mati		



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Menu Lanjutan	Menu Satu Item	Nilai
PILIHAN	Lanjutan	Menghidupkan Langsung	Hidup	[Awal Mati]
			Mati	
		Sinyal Daya Menyala*	Hidup	[Awal Mati]
			Mati	
		Mematikan Otomatis (mnt)		0-180 (satu langkah: 5 mnt)
		Pengatur Waktu Tidur (mnt)		0-990 (satu langkah: 10 mnt)
				Always On [centang gaya kotak, default tidak dicentang.]
	Mode Daya (bersiap)	Aktif		
		Eco.		
	Keluar			
	Pengaturan Lampu	Umur Lampu		
		Peringatan Lampu	Hidup	[Awal Mati]
			Mati	
		Mode Lampu	Pencahayaan	
			Eco.	
			Power	
		Power	100%	
			95%	
			90%	
			85%	
	Seting Ulang Lampu	Ya		
		Tidak		
	Keluar			
	Optional Filter Settings	Filter Tambahan Terpasang		Ya
				Tidak
		Filter Usage Hours		Hanya Baca [Rentang 0~9999]
		Filter Reminder		Mati
				300 hr
				500 hr [Awal]
				800 hr
		Filter Reset		1000 hr
			Ya	
			Tidak	
Keluar				
Informasi				
Seting Ulang		Ya		
		Tidak		

**Catatan:** (\*) Ketersediaan fitur opsional tergantung pada model dan wilayah.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu gambar



### Mode Tampilan

Tersedia banyak prasetel pabrik yang dioptimalkan untuk berbagai jenis gambar.

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

### Kecemerlangan

Menyesuaikan kecermerlangan gambar.

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

### Kontras

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

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

### Ketajaman

Untuk menyesuaikan ketajaman foto.

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Warna

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

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

## Corak Warna

Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.

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

## Seting Ulang

Pilih "Ya" untuk kembali ke pengaturan awal pabrik untuk "GAMBAR".

## Menu Gambar Lanjutan



## BrilliantColor™

Item yang dapat diatur ini menggunakan algoritma pemrosesan warna baru dan penyempurnaan untuk memberikan kecemerlangan yang lebih tinggi sekaligus warna gambar yang nyata dan lebih hidup.

- Tekan ◀ untuk meningkatkan penyempurnaan gambar.
- Tekan ▶ untuk menurunkan penyempurnaan gambar.

## Gamma

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

- Film: untuk home theater.
- Grafik: untuk sumber PC/Foto.
- 1,8/2,0/2,2/2,6: untuk sumber PC/Foto tertentu.
- Papan Hitam: Mode ini harus dipilih untuk mendapatkan pengaturan warna optimum apabila diproyeksikan ke papan tulis (hijau).
- DICOM: Mode ini dapat memproyeksikan citra medis monokrom seperti radiografi sinar X, MRI, dll.
- Tekan ◀ atau ▶ untuk memilih mode.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Temperatur Warna

Tekan ◀ atau ▶ untuk memilih suhu warna dari Hangat, Standar, Sejuk, dan Dingin.

## Ruang Warna

Tekan ◀ atau ▶ untuk memilih jenis matriks warna yang sesuai dari pilihan berikut:

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

## Penguatan / Bias RGB

Pengaturan ini memungkinkan Anda mengkonfigurasi kecemerlangan (penguatan) dan kontras (bias) gambar.

- Tekan ◀ untuk mengurangi penambahan dan bias warna yang dipilih.
- Tekan ▶ untuk meningkatkan penambahan dan bias warna yang dipilih.

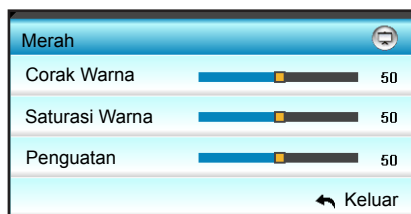


## Warna Matching

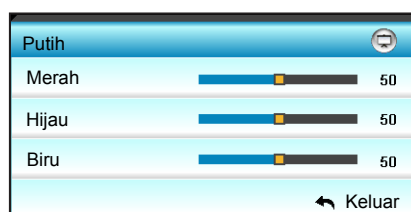
Tekan ▶ ke menu berikutnya, lalu gunakan ▲, ▼, ◀, atau ▶ untuk memilih item.



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



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



- Seting Ulang: Pilih "↻ Seting Ulang" untuk kembali ke pengaturan awal pabrik agar dapat melakukan penyesuaian warna.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Keluar

Pilih "Keluar" untuk keluar dari menu.

## Menu sinyal lanjutan gambar (RGB)



### **Catatan:**

- "Sinyal" hanya didukung dalam sinyal Analog VGA (RGB).
- Jika "Sinyal" otomatis, maka item frekuensi dan fase akan berubah abu-abu. Jika "Sinyal" tidak otomatis, maka item frekuensi dan fase akan ditampilkan agar pengguna dapat menyesuakannya secara manual, lalu menyimpannya dalam pengaturan pada waktu berikutnya proyektor dimatikan dan dihidupkan kembali.

## Otomatis

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

## Fase

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

## Frekuensi

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

## Posisi Horisontal

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

## Posisi Vertikal

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

## Keluar

Pilih "Keluar" untuk keluar dari menu.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu sinyal lanjutan gambar (video)



### Tingkat Putih

Memungkinkan pengguna mengatur Tingkat Putih saat memasukkan sinyal Video.

### Tingkat Hitam

Memungkinkan pengguna mengatur Tingkat Hitam saat memasukkan sinyal Video.

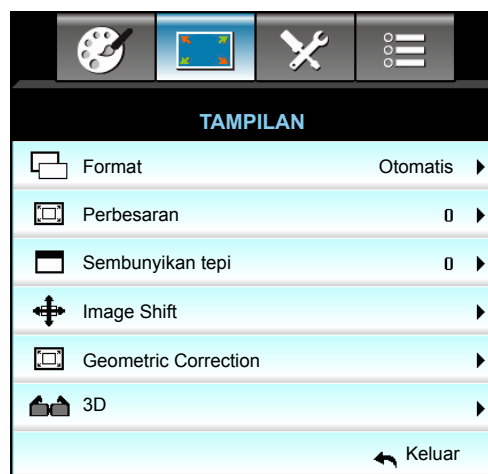
### IRE

Memungkinkan pengguna menyesuaikan nilai IRE saat memasukkan sinyal Video.

**Catatan:** IRE hanya tersedia dalam format video NTSC.

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

## Menu Layar



### Format

Tekan ◀ atau ▶ untuk memilih rasio aspek yang diinginkan di antara pilihan berikut ini:

- XGA: 4:3, 16:9, Asal, Otomatis
- 1080p: 4:3, 16:9, LBX, Asal, Otomatis
- WXGA: 4:3, 16:9 atau 16:10, LBX, Asal, Otomatis
- WUXGA: 4:3, 16:9 atau 16:10, LBX, Asal, Otomatis

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Tentang format:

- 4:3: Format ini ditujukan untuk sumber masukan 4:3.
- 16:9: Format ini untuk sumber masukan 16:9, seperti HDTV dan DVD yang disempurnakan untuk TV Layar lebar.
- 16:10: Format ini ditujukan untuk sumber masukan 16:10, seperti laptop layar lebar.
- LBX: Format ini ditujukan untuk sumber letterbox selain 16x9 dan bagi pengguna yang menggunakan lensa 16x9 eksternal untuk menampilkan rasio aspek 2,35:1 menggunakan resolusi penuh.
- Asal: Format ini menampilkan gambar asli tanpa penskalaan apa pun.
- 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 ditampilkan dalam mode 16:9. Untuk mengatasinya, gunakan mode 4:3 untuk menonton DVD. Jika konten bukan 4:3, maka akan terlihat bilah hitam di sekitar gambar pada tampilan 16:9. Untuk jenis konten ini, Anda dapat menggunakan mode LBX agar gambar memenuhi layar pada tampilan 16:9.*
- *Jika Anda menggunakan lensa anamorfik eksternal, maka mode LBX ini juga memungkinkan Anda menonton konten 2,35:1 (termasuk sumber DVD Anamorfik dan Film HDTV) yang mendukung lebar anamorfik yang disempurnakan untuk Tampilan 16x9 pada gambar lebar 2,35:1. Bila demikian, bilah hitam tidak akan muncul di layar. Daya lampu dan resolusi vertikal akan sepenuhnya digunakan.*

## Tabel penskalaan WUXGA (tipe layar 16x10):

- Tipe layar yang didukung 16:10 (1920x1200), 16:9 (1920x1080).
- Bila tipe layar adalah 16:9, maka format 16x10 tidak tersedia.
- Bila tipe layar adalah 16:10, maka format 16x9 tidak tersedia.
- Jika pengguna mengubah ke otomatis, mode tampilan juga akan berubah secara otomatis.

Layar 16:10	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
<b>4x3</b>	Skalakan ke 1600x1200.				
<b>16x9</b>	Skalakan ke 1920x1080.				
<b>16x10</b>	Skalakan ke 1920x1200.				
<b>LBX</b>	Skalakan ke 1920x1440, lalu atur tengah gambar 1920x1200 untuk ditampilkan.				
<b>Asal</b>	1:1 pemetaan di tengah. Tidak ada penskalaan yang dilakukan, resolusi proyektor tergantung pada sumber input.				
<b>Otomatis</b>	Jika format ini dipilih, tipe layar akan secara otomatis menjadi 16:10 (1920x1200). - Jika sumber 4:3, maka ukuran tipe layar akan secara otomatis diubah menjadi 1600x1200. - Jika sumber 16:9, maka ukuran tipe layar akan secara otomatis diubah menjadi 1920x1080. - Jika sumber 16:10, maka ukuran tipe layar akan secara otomatis diubah menjadi 1920x1200.				

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Aturan pemetaan otomatis WUXGA (tipe layar 16x10):

Otomatis	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	1920	1200
4:3	640	480	1600	1200
	800	600	1600	1200
	1024	768	1600	1200
	1280	1024	1600	1200
	1400	1050	1600	1200
	1600	1200	1600	1200
Laptop Lebar	1280	720	1920	1080
	1280	768	1920	1152
	1280	800	1920	1200
SDTV	720	576	1350	1080
	720	480	1620	1080
HDTV	1280	720	1920	1080
	1920	1080	1920	1080

Tabel penskalaan WUXGA (tipe layar 16x9):

Layar 16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Skalakan ke 1440x1080.				
16x9	Skalakan ke 1920x1080.				
LBX	Skalakan ke 1920x1440, lalu tengahkan gambar 1920x1080 di layar.				
Asal	1:1 pemetaan di tengah. Tidak ada penskalaan yang dilakukan, resolusi proyektor tergantung pada sumber input.				
Otomatis	Jika format ini dipilih, tipe layar akan secara otomatis menjadi 16:9 (1920x1080). - Jika sumber 4:3, maka ukuran tipe layar akan secara otomatis diubah menjadi 1440x1080. - Jika sumber 16:9, maka ukuran tipe layar akan secara otomatis diubah menjadi 1920x1080. - Jika sumber 16:10, maka ukuran tipe layar akan secara otomatis diubah menjadi 1920x1200 dan memotong area 1920x1080 untuk ditampilkan.				



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Aturan pemetaan otomatis WUXGA (tipe layar 16x9):

Otomatis	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	1920	1080
4:3	640	480	1440	1080
	800	600	1440	1080
	1024	768	1440	1080
	1280	1024	1440	1080
	1400	1050	1440	1080
	1600	1200	1440	1080
Laptop Lebar	1280	720	1920	1080
	1280	768	1800	1080
	1280	800	1728	1080
SDTV	720	576	1350	1080
	720	480	1620	1080
HDTV	1280	720	1920	1080
	1920	1080	1920	1080

## Tabel penskalaan WXGA (tipe layar 16x10):

- Tipe Layar yang Didukung 16:9 (1280x720), 16:10 (1280x800).
- Bila tipe layar adalah 16:9, maka format 16x10 tidak tersedia.
- Bila tipe layar adalah 16:10, maka format 16x9 tidak tersedia.
- Jika pengguna mengubah ke otomatis, mode tampilan juga akan berubah secara otomatis.

Layar 16:10	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
<b>4x3</b>	Skalakan ke 1066x800.				
<b>16x10</b>	Skalakan ke 1280x800.				
<b>LBX</b>	Skalakan ke 1280x960, lalu tengahkan gambar 1280x800 di layar.				
<b>Asal</b>	1:1 tengah pemetaan		Tampilan pemetaan 1:1 1280x800	1280x720 tengah	1:1 tengah pemetaan
<b>Otomatis</b>	Sumber masukan akan disesuaikan dengan area tampilan 1280x800 dan rasio aspek aslinya dipertahankan. - Jika sumber 4:3, maka ukuran akan diubah secara otomatis ke 1066x800. - Jika sumber 16:9, maka ukuran akan diubah secara otomatis ke 1280x720. - Jika sumber 15:9, maka ukuran akan diubah secara otomatis ke 1280x768. - Jika sumber 16:10, maka ukuran akan diubah secara otomatis ke 1280x800.				

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Aturan pemetaan otomatis WXGA (tipe layar 16x10):

Otomatis	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	1280	800
4:3	640	480	1066	800
	800	600	1066	800
	1024	768	1066	800
	1280	1024	1066	800
	1400	1050	1066	800
	1600	1200	1066	800
Laptop Lebar	1280	720	1280	720
	1280	768	1280	768
	1280	800	1280	800
SDTV	720	576	1280	720
	720	480	1280	720
HDTV	1280	720	1280	720
	1920	1080	1280	720

Tabel penskalaan WXGA (tipe layar 16x9):

Layar 16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
<b>4x3</b>	Skalakan ke 960x720.				
<b>16x9</b>	Skalakan ke 1280x720.				
<b>LBX</b>	Skalakan ke 1280x960, lalu ketengahkan gambar 1280x720 di layar				
<b>Asal</b>	1:1 tengah pemetaan		Tampilan pemetaan 1:1 1280x720	1280x720 tengah	1:1 tengah pemetaan
<b>Otomatis</b>	<p>Jika format ini dipilih, tipe layar akan secara otomatis menjadi 16:9 (1280x720).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Jika sumber 4:3, ubah ukuran layar secara otomatis ke 960x720.</li> <li>-Jika sumber 16:9, ubah ukuran layar secara otomatis ke 1280x720.</li> <li>-Jika sumber 15:9, ubah ukuran layar secara otomatis ke 1200x720.</li> <li>-Jika sumber 16:10, ubah ukuran layar secara otomatis ke 1152x720.</li> </ul>				

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Aturan pemetaan otomatis WUXGA (tipe layar 16x9):

Otomatis	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	1280	720
4:3	640	480	960	720
	800	600	960	720
	1024	768	960	720
	1280	1024	960	720
	1400	1050	960	720
	1600	1200	960	720
Laptop Lebar	1280	720	1280	720
	1280	768	1200	720
	1280	800	1152	720
SDTV	720	576	1280	720
	720	480	1280	720
HDTV	1280	720	1280	720
	1920	1080	1280	720

Tabel penskalaan 1080P (tipe layar 16:9)

Layar 16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Skalakan ke 1440x1080.				
16x9	Skalakan ke 1920x1080.				
LBX	Skalakan ke 1920x1440, lalu tengahkan gambar 1920x1080 di layar.				
Asal	1:1 pemetaan di tengah. Tidak ada penskalaan yang dilakukan, resolusi proyektor tergantung pada sumber input.				
Otomatis	Jika format ini dipilih, tipe layar akan secara otomatis menjadi 16:9 (1920x1080). - Jika sumber 4:3, maka ukuran tipe layar akan secara otomatis diubah menjadi 1440x1080. - Jika sumber 16:9, maka ukuran tipe layar akan secara otomatis diubah menjadi 1920x1080. - Jika sumber 16:10, maka ukuran tipe layar akan secara otomatis diubah menjadi 1920x1200 dan memotong area 1920x1080 untuk ditampilkan.				

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Aturan pemetaan otomatis 1080P (tipe layar 16x9):

Otomatis	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	1920	1080
4:3	640	480	1440	1080
	800	600	1440	1080
	1024	768	1440	1080
	1280	1024	1440	1080
	1400	1050	1440	1080
	1600	1200	1440	1080
Laptop Lebar	1280	720	1920	1080
	1280	768	1800	1080
	1280	800	1728	1080
SDTV	720	576	1350	1080
	720	480	1620	1080
HDTV	1280	720	1920	1080
	1920	1080	1920	1080

## Tabel penskalaan XGA (tipe layar 16x9)

Layar 16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p
4x3	Skalakan ke 1024x768.			
16x9	Skalakan ke 1024x576.			
Asal	Tidak ada penskalaan yang dilakukan, resolusi proyektor tergantung pada sumber input.			
Otomatis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika sumber 4:3, maka ukuran tipe layar akan secara otomatis diubah menjadi 1024x768.</li> <li>- Jika sumber 16:9, maka ukuran tipe layar akan secara otomatis diubah menjadi 1024x576.</li> <li>- Jika sumber 15:9, maka ukuran tipe layar akan secara otomatis diubah menjadi 1024x614.</li> <li>- Jika sumber 16:10, maka ukuran tipe layar akan secara otomatis diubah menjadi 1024x640.</li> </ul>			

## Aturan pemetaan otomatis XGA (tipe layar 16x9):

Otomatis	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	1280	768
4:3	640	480	1024	768
	800	600	1024	768
	1024	768	1024	768
	1600	1200	1024	768
Laptop Lebar	1280	720	1024	576
	1280	768	1024	614
	1280	800	1024	640
SDTV	720	576	1024	576
	720	480	1024	576
HDTV	1280	720	1024	576
	1920	1080	1024	576

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Perbesaran

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

## Sembunyikan tepi

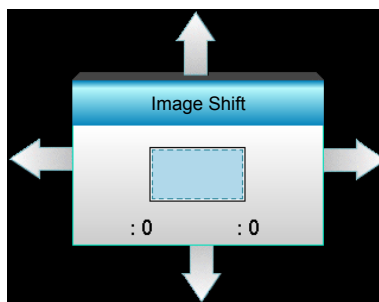
Sembunyikan tepi gambar untuk menghilangkan noise pengkodean video pada tepi sumber video.

### **Catatan:**

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

## Image Shift

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



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

## Geometric Correction

- Sudut H (Keystone Horizontal): Tekan ◀▶ untuk memperbaiki distorsi keystone horizontal.
- Sudut Vertikal (Keystone Vertikal): Tekan ▲▼ untuk memperbaiki distorsi keystone vertikal.
- Keystone Vertikal Otomatis: Memperbaiki kesalahan keystone vertikal secara otomatis.
- Four Corners: Mengkompensasi distorsi gambar dengan menyesuaikan satu sudut pada satu waktu.

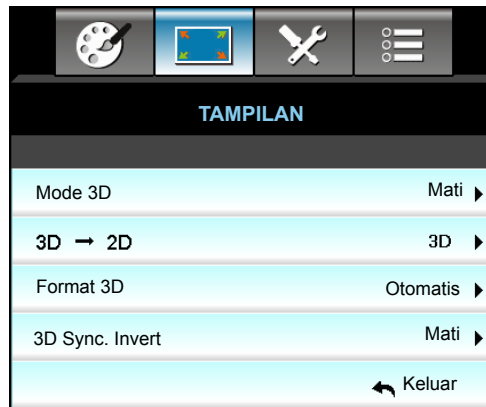
1. Gunakan "Menu" untuk memulai.
2. Gunakan menu "Four Corners" untuk memilih satu sudut, lalu tekan "Enter" untuk memngkonfirmasi.
3. Gunakan ▲▼◀▶ untuk menggeser sudut, lalu tekan "Enter" untuk mengkonfirmasi.

## Seting Ulang

Pilih "Ya" untuk kembali ke pengaturan awal pabrik untuk "GAMBAR".

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu Layar 3D



### Mode 3D

- DLP-Link: Pilih "DLP-Link" agar dapat menggunakan pengaturan yang dioptimalkan untuk Kacamata 3D DLP Link.
- VESA 3D: Pilih "VESA 3D" agar dapat menggunakan pengaturan yang dioptimalkan untuk Kacamata 3D VESA.
- Mati: Pilih "Mati" untuk menonaktifkan mode 3D.

### 3D -> 2D

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

### Format 3D

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

### **Catatan:**

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

### 3D Sync. Invert

- Tekan "Hidup" untuk menginversi konten bingkai kiri dan kanan.
- Tekan "Mati" untuk konten bingkai default.

### Keluar

Pilih "Keluar" untuk keluar dari menu.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu konfigurasi







### Bahasa

Pilih menu OSD multibahasa. Tekan tombol ► ke submenu, lalu gunakan tombol ▲, ▼, ◀, atau ▶ untuk memilih bahasa yang diinginkan. Tekan "Masuk" untuk mengakhiri pilihan.

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

### Proyeksi

-  Front  
Ini adalah pilihan default. Gambar diproyeksikan secara langsung di layar.
-  Rear  
Bila dipilih, gambar akan ditampilkan secara berlawanan.
-  Plafon Depan  
Bila dipilih, gambar akan ditampilkan secara terbalik atas-bawah.
-  Plafon Belakang  
Apabila dipilih, gambar akan ditampilkan secara berlawanan kiri-kanan secara terbalik dalam posisi atas-bawah.

**Catatan:** Desktop Belakang dan Plafon Belakang digunakan dengan layar tembus cahaya.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Tipe Layar

Pilih tipe layar antara 16:10 atau 16:9 (WXGA/WUXGA).

**Catatan:** "Tipe Layar" hanya untuk WXGA/WUXGA.

## Lokasi Menu

Pilih lokasi menu di layar tampilan.

## Tanda Pengenal Proyektor

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

## HDBaseT Control

Proyektor dapat secara otomatis mendeteksi sinyal Ethernet atau RS232 dari pemancar HDBaseT yang diberikan. Untuk deteksi otomatis, pastikan masing-masing sinyal diaktifkan.

## Keluar

Pilih "Keluar" untuk keluar dari menu.

## Menu Keamanan Konfigurasi

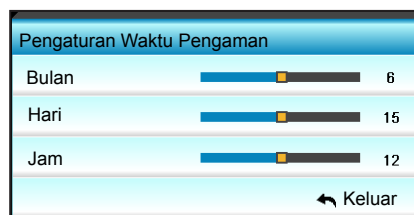


## Keamanan

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

## Pengaturan Waktu Pengaman

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



## Ganti Password

- Pertama kali:
  1. Tekan tombol "Enter" untuk menetapkan sandi.
  2. Sandi harus berisi 4 digit.
  3. Gunakan tombol angka pada remote atau tombol angka di layar untuk memasukkan sandi baru, lalu tekan tombol "Enter" agar dapat mengkonfirmasi sandi.



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- **Ganti Password:**  
(Jika remote tidak memiliki keypad angka, gunakan tombol panah atas/bawah untuk mengubah digit sandi, lalu tekan enter untuk mengkonfirmasi)
  1. Tekan "Enter" untuk memasukkan sandi lama.
  2. Gunakan tombol angka atau tombol angka pada layar untuk memasukkan sandi saat ini, lalu tekan "Enter" untuk mengkonfirmasi.
  3. Masukkan sandi baru (panjang 4 digit) menggunakan tombol angka pada remote control, lalu tekan "Enter" untuk mengkonfirmasi.
  4. Masukkan lagi password baru, lalu tekan "Enter" untuk mengkonfirmasi.Jika salah memasukkan sandi sebanyak 3 kali, proyektor akan mati secara otomatis.  
Jika Anda lupa sandi, hubungi cabang setempat untuk mendapatkan dukungan.

**Catatan:** Nilai default sandi adalah "1234" (saat pertama kali).



## **Keluar**

Pilih "Keluar" untuk keluar dari menu.

## **Menu Pengaturan Audio Konfigurasi**



### **Pengeras Suara Internal**

Pilih "Hidup" atau "Mati" untuk mengaktifkan atau menonaktifkan speaker internal.

### **Mati**

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

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

### **Suara**

- Tekan ◀ untuk memperkecil volume audio atau mikrofon.
- Tekan ▶ untuk memperbesar volume audio atau mikrofon.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Masukan Audio

Pengaturan audio awal terdapat pada panel belakang proyektor. Gunakan pilihan ini untuk menetapkan ulang salah satu Masukan Audio (1, 2 atau 3) untuk sumber gambar saat ini. Setiap masukan Audio dapat ditetapkan ke lebih dari satu sumber video.

- Awal: VGA 1 -> Audio 1; VGA 2 -> Audio 2
- Audio 1 / 2: Sambungan soket mini.
- Audio 3: Ki/Ka.

## Audio Out(Standby)

Pilih "Hidup" atau "Mati" untuk menghidupkan atau mematikan output audio.

## Keluar

Pilih "Keluar" untuk keluar dari menu.

## Menu konfigurasi lanjutan



## Logo

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

- Awal: Layar awal asli.
- Netral: Logo tidak ditampilkan pada layar awal.
- Pengguna: Gunakan gambar tersimpan dari fungsi "Penangkap Logo".

## Penangkap Logo

Gunakan untuk mengambil gambar yang sedang ditampilkan di layar.

### **Catatan:**

- *Agar pengambilan gambar logo berhasil, pastikan gambar di layar tidak melampaui resolusi asli proyektor.  
Jika pengambilan gambar logo masih gagal, coba gunakan gambar yang tidak terlalu rinci.*
- *Fitur ini khusus untuk pengambilan gambar logo, bukan untuk pengambilan gambar berskala besar.*

## Closed Captioning

Closed Captioning adalah versi teks dari suara program atau informasi lainnya yang ditampilkan di layar. Jika sinyal masukan berisi closed caption, Anda dapat menghidupkan fitur tersebut dan menonton saluran. Tekan ◀ atau ▶ untuk memilih Mati, CC1, atau CC2.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Nirkabel

Pilih "Hidup" atau "Mati" untuk mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi nirkabel.

## Keluar

Pilih "Keluar" untuk keluar dari menu.

## Menu pengaturan LAN jaringan konfigurasi



## Status Jaringan

Menampilkan status koneksi jaringan (hanya baca).

## Alamat MAC

Menampilkan alamat MAC (hanya baca).

## DHCP

- Hidup: Proyektor akan memperoleh alamat IP secara otomatis dari jaringan Anda.
- Mati: Untuk menetapkan IP, Subnet Mask, Gateway, dan konfigurasi DNS secara manual.

**Catatan:** Keluar dari OSD akan secara otomatis menerapkan nilai yang dimasukkan.

## Alamat IP

Menampilkan alamat IP.

## Subnet Mask

Menampilkan nomor subnet mask.

## Pintu Gerbang

Menampilkan pintu gerbang awal dari jaringan yang terhubung ke proyektor.

## DNS

Menampilkan nomor DNS.

## Keluar

Pilih "Keluar" untuk keluar dari menu.

## Seting Ulang

Pilih "Ya" untuk kembali ke pengaturan awal pabrik "Jaringan".

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Cara menggunakan browser web untuk mengontrol proyektor

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

### Catatan:

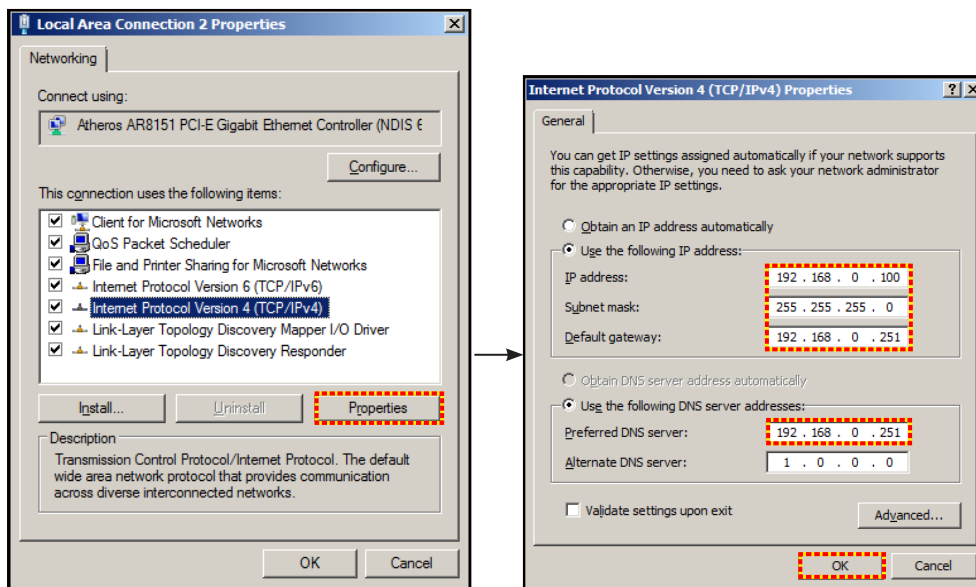
- Nama pengguna dan sandi default adalah "admin".
- Langkah pada bagian ini didasarkan pada sistem operasi Windows 7.

## Membuat koneksi langsung dari komputer ke proyektor\*

1. Atur pilihan DHCP ke "Mati" pada proyektor.
2. Konfigurasi alamat IP, Subnet Mask, Gateway, dan DNS pada proyektor ("Jaringan: LAN Settings").

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

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



4. Buka browser web pada PC, lalu masukkan alamat IP dalam bidang URL, yang ditetapkan pada langkah 3. Setelah itu, tekan tombol "Enter".

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu pengaturan kontrol jaringan konfigurasi



### **Crestron**

Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 41794).

Untuk informasi selengkapnya, kunjungi <http://www.crestron.com> dan [www.crestron.com/getroomview](http://www.crestron.com/getroomview).

### **Extron**

Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 2023).

### **PJ Link**

Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 4352).

### **AMX Device Discovery**

Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 9131).

### **Telnet**

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

### **HTTP**

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

### **Keluar**

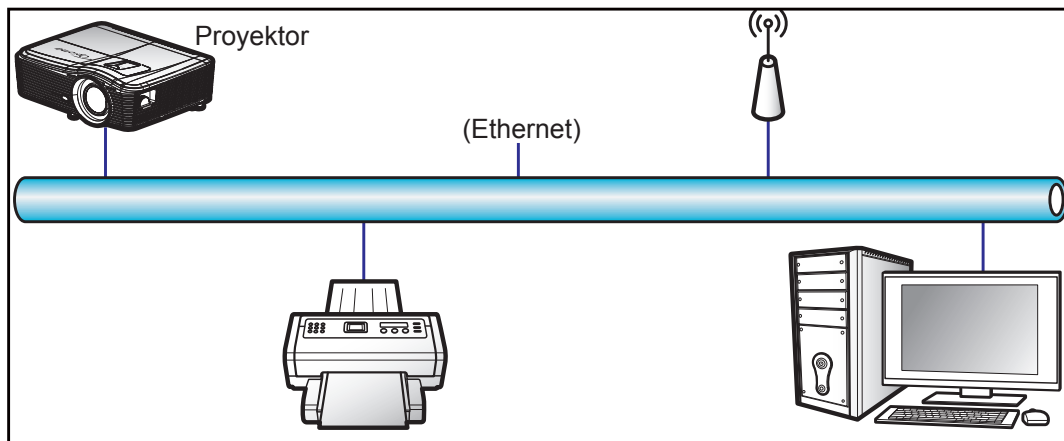
Pilih "Keluar" untuk keluar dari menu.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu pengaturan kontrol jaringan konfigurasi

### Fungsi LAN RJ45

Untuk pengoperasian mudah dan praktis, proyektor W320UST menyediakan berbagai fitur jaringan dan manajemen jauh. Fungsi LAN/RJ45 proyektor melalui jaringan, misalnya pengelolaan dari jauh: Pengaturan Pengaktifan/Penonaktifan, Kecerahan, dan Kontras. Selain itu, informasi status proyektor, misalnya: Sumber Video, Penonaktifan Suara, dsb.



### Fungsi terminal LAN berkabel

Proyektor ini dapat dikontrol menggunakan PC (laptop) atau perangkat eksternal lainnya melalui port LAN/RJ45 dan kompatibel dengan Crestron/Extron/AMX (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 mengajukan pendaftaran merek dagang dan logo di Jepang, Amerika Serikat, dan berbagai negara lainnya melalui JBMIA.

Proyektor ini didukung oleh perintah tertentu dari pengontrol Crestron Electronics dan perangkat lunak terkait, misalnya RoomView®.

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

Proyektor ini kompatibel dengan perangkat Extron pendukung sebagai referensi.

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

Proyektor ini didukung oleh AMX (Device Discovery).

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

Proyektor ini mendukung semua perintah PJLink Kelas 1 (Versi 1.00).

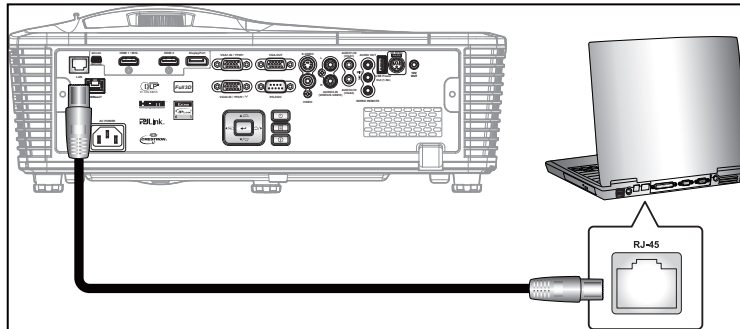
<http://pjlink.jbmia.or.jp/english/>

Untuk informasi lebih rinci tentang berbagai jenis perangkat eksternal yang dapat disambungkan ke port LAN/RJ45 dan remote control proyek, serta perintah yang didukung untuk perangkat eksternal tersebut, hubungi langsung Layanan Dukungan.

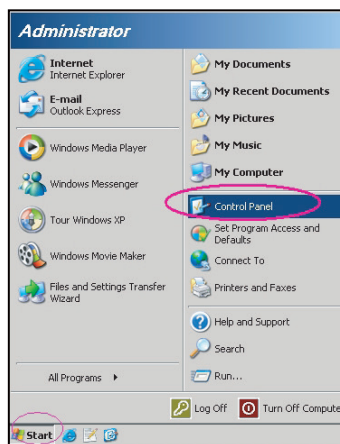
# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## LAN RJ45

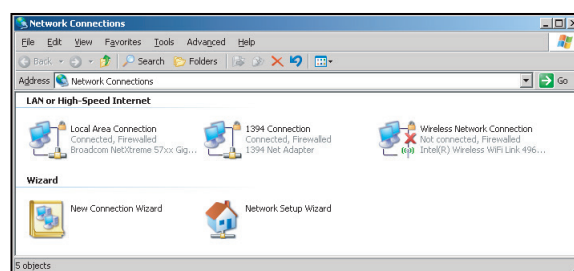
1. Sambungkan kabel RJ45 ke port RJ45 pada proyektor dan PC (laptop).



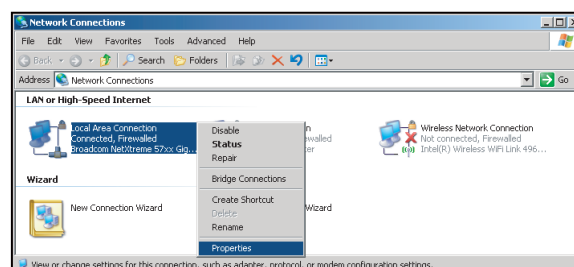
2. Pada PC (Laptop), pilih Start (Mulai) > Control Panel (Panel Kontrol) > Network Connections (Sambungan Jaringan).



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

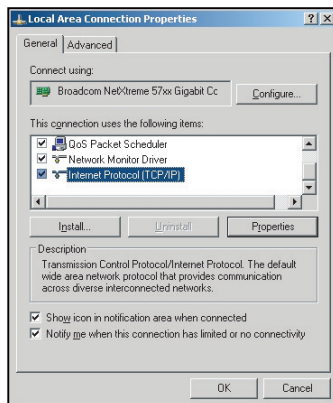


4. Pada jendela Properties (Properti), pilih tab General (Umum), lalu pilih Internet Protocol (Protokol Internet) (TCP/IP).

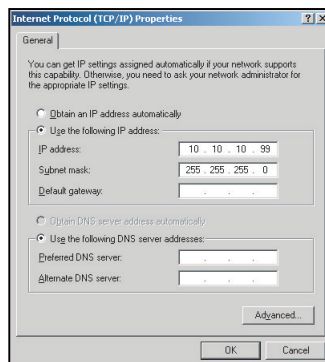


# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

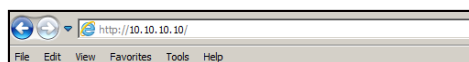
5. Klik "Properties (Properti)".



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



7. Tekan tombol "Menu" pada proyektor.
8. Gunakan tombol ◀▶ untuk memilih PENGATURAN > Jaringan > LAN Settings.
9. Setelah membuka Pengaturan LAN, masukkan parameter sambungan berikut:
  - DHCP: Mati
  - Alamat IP: 10.10.10.10
  - Subnet Mask: 255.255.255.255
  - Pintu Gerbang: 0.0.0.0
  - DNS: 0.0.0.0
10. Tekan "Enter" untuk mengkonfirmasi pengaturan.
11. Buka browser web, misalnya Microsoft Internet Explorer dengan Adobe Flash Player 9.0 atau versi lebih tinggi yang terinstal.
12. Pada panel Alamat, masukkan alamat IP proyektor: 10.10.10.10.



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



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Halaman informasi

The screenshot shows the 'Halaman informasi' (Information Page) of the Optoma projector. At the top, there is a navigation bar with 'Logout', 'Tools', 'Info', and 'Help'. The main area is divided into two columns: 'Projector Information' and 'Projector Status'. The 'Projector Information' column includes fields for Projector Name (EX810ST1), Location (Room), Firmware (B02 2011-09-21), Mac Address (00:50:41:77:31:24), Resolution (0 x 0 0Hz), Lamp Hours (10), and Assigned To (Sir). The 'Projector Status' column includes Power Status (On), Source (HDMI), Preset Mode (Presentation), Projector Position (Front Table), Lamp Mode (STD), and Error Status. An 'exit' button is located at the bottom center.

Halaman utama

The screenshot shows the 'Halaman utama' (Main Menu) of the Optoma projector. At the top, there is a navigation bar with 'Tools', 'Info', and 'Help'. The main area features a 'SourceList' menu with options: VGA1, VGA2, Video, HDMI, and Flash Drive. To the right of the SourceList are navigation buttons: Menu, Up, Auto, Left, OK, Right, AV Mute, Down, and Source. At the bottom, there are buttons for Freeze, Contrast, Brightness, and Color.

Halaman Alat Bantu

The screenshot shows the 'Halaman Alat Bantu' (Help Page) of the Optoma projector. It is divided into three main sections: 'Crestron Control', 'Projector', and 'User Password'. The 'Crestron Control' section includes fields for IP Address (192.168.0.2), IP ID (5), and Port (41794), with a 'Send' button. The 'Projector' section includes fields for Projector Name (EX810ST1), Location (Room), Name (Sir), and a 'Send' button. Below this is a 'DHCP' section with a checkbox for 'DHCP Enabled' and fields for IP Address (192.168.0.100), Subnet Mask (255.255.255.0), Default Gateway (192.168.0.254), DNS Server (192.168.0.51), and Host Name, with a 'Send' button. The 'User Password' section includes a checkbox for 'Enabled', fields for 'New Password' and 'Confirm', and a 'Send' button. Below this is an 'Admin Password' section with a checkbox for 'Enabled', fields for 'New Password' and 'Confirm', and a 'Send' button. An 'exit' button is located at the bottom center.

Hubungi bantuan TI

The screenshot shows the 'Hubungi bantuan TI' (Contact IT Help) interface. It features a 'HELP DESK' header with a close button (X). Below the header is a text input field and a 'Send' button.

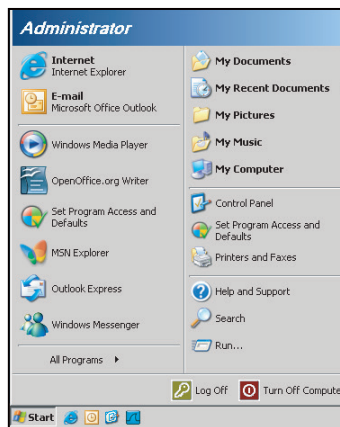
# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## RS232 oleh Telnet Function

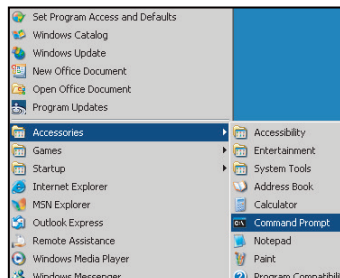
Tersedia jalur kontrol perintah RS232 alternatif, pada proyektor disebut "RS232 by TELNET" untuk interface LAN/RJ45.

### Panduan Ringkas untuk "RS232 by Telnet"

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



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



2. Masukkan format perintah sebagai berikut:
  - telnet ttt.xxx.yyy.zzz 23 (tombol "Enter" ditekan)
  - (ttt.xxx.yyy.zzz: Alamat IP proyektor)
3. Setelah Sambungan Telnet siap dan pengguna dapat memperoleh masukan perintah RS232, lalu tombol "Enter" ditekan, perintah RS232 dapat digunakan.

### Spesifikasi untuk "RS232 oleh TELNET":

1. Telnet: TCP.
2. Port Telnet: 23 (untuk informasi lebih rinci, hubungi agen atau tim layanan).
3. Utilitas Telnet: Windows "TELNET.exe" (mode konsol).
4. Pemutusan sambungan untuk kontrol RS232 oleh Telnet secara normal: Tutup
5. Utilitas Windows Telnet secara langsung setelah sambungan TELNET siap.
  - Batasan 1 untuk Kontrol Telnet:terdapat kurang dari 50 byte agar muatan jaringan berhasil untuk aplikasi Kontrol Telnet.
  - Batasan 2 untuk Kontrol Telnet:terdapat kurang dari 26 byte agar satu perintah RS232 berhasil untuk Kontrol Telnet.
  - Batasan 3 untuk Kontrol Telnet: Penundaan minimum untuk perintah RS232 berikutnya harus lebih dari 200 (ms).

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu pilihan



### **Sumber Masukan**

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

### **Mengunci Sumber**

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

### **Ketinggian**

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

### **Meyembungkan Informasi**

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

### **Mengunci Tombol**

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

### **Display Mode Lock**

- Hidup: Kunci penyesuaian pengaturan mode layar.
- Mati: Buka kunci penyesuaian pengaturan mode layar.

### **Tes Corak**

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu pilihan (lanjutan)

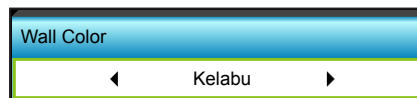


### Warna Latar Belakang

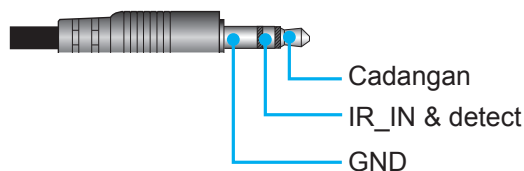
Gunakan fitur ini untuk menampilkan layar "Hitam", "Merah", "Biru", "Hijau" atau "Putih", bila tidak ada sinyal.

### Wall Color

Gunakan fungsi ini untuk memperoleh gambar layar yang dioptimalkan sesuai warna dinding. Pilihan yang tersedia: "Light Yellow", "Light Green", "Light Blue", "Pink", dan "Kelabu". Pilih "Mati" untuk menonaktifkan fungsi ini.



### 12V Trigger



- Mati: Pilih "Mati" untuk menonaktifkan pemicu.
- Hidup: Pilih "Hidup" untuk mengaktifkan pemicu.

### Beep

- Mati: Tidak terdengar suara bip saat tombol ditekan atau saat terjadi kesalahan.
- Hidup: Terdengar suara bip saat tombol ditekan atau saat terjadi kesalahan.

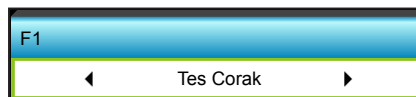
# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu pengaturan remote pilihan



### F1

Nilai default adalah "Tes Corak".

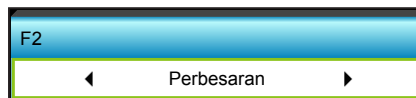


- Tekan ▶ untuk membuka menu berikutnya, lalu gunakan ◀ atau ▶ untuk memilih item "HDMI2", "DP", "VGA2", "S-Video", "Tes Corak", "Perbesaran", "Info", atau "Format".

**Catatan:** Untuk model dengan HDBaseT, nilai default "F1" adalah "HDBaseT".

### F2

Nilai default adalah "Perbesaran".



- Tekan ▶ untuk membuka menu berikutnya, lalu gunakan ◀ atau ▶ untuk memilih item "HDMI2", "DP", "VGA2", "S-Video", "Tes Corak", "Perbesaran", "Info", atau "Format".

**Catatan:** Untuk model dengan HDBaseT, nilai default "F2" adalah "HDBaseT".

### F3

Nilai default adalah "Info".



- Tekan ▶ untuk membuka menu berikutnya, lalu gunakan ◀ atau ▶ untuk memilih item "HDMI2", "DP", "VGA2", "S-Video", "Tes Corak", "Perbesaran", "Info", atau "Format".

**Catatan:** Untuk model dengan HDBaseT, nilai default "F3" adalah "HDBaseT".

### Fungsi IR

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Catatan:

- "Front" dan "Atas" tidak dapat dipilih dalam mode bersiap.
- Mode IR akan dialihkan ke mode "NVIDIA 3D Vision" setelah diterapkan dan diverifikasi oleh NVIDIA.

## Kode Pengendal Jarak Jauh

- Tekan ► untuk menetapkan kode kustom Remote, lalu tekan "Enter" untuk mengubah pengaturan.

## Keluar

Pilih "Keluar" untuk keluar dari menu.

## Menu pilihan lanjutan



## Menghidupkan Langsung

Pilih "Hidup" untuk mengaktifkan mode Menghidupkan Langsung. Proyektor akan secara otomatis hidup bila terdapat sumber AC, tanpa menekan tombol "⏻" di Panel Kontrol proyektor atau remote control.

## Sinyal Daya Menyala

Pilih "Hidup" untuk mengaktifkan mode Daya Sinyal. Proyektor akan secara otomatis hidup bila sinyal terdeteksi, tanpa menekan tombol "⏻" pada Panel Kontrol proyektor atau remote control.

## Mematikan Otomatis (mnt)

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

- Tekan ◀ untuk mengurangi interval timer.
- Tekan ► untuk menambah interval timer.

## Catatan:

- Nilai pengatur timer tidur akan di-reset ke nol setelah proyektor mati.
- Proyektor akan mati secara otomatis setelah hitung mundur selesai.

## 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).

- Tekan ◀ untuk mengurangi interval timer.
- Tekan ► untuk menambah interval timer.

## Catatan:

- Centang pilihan "Always On" untuk menonaktifkan daya mati otomatis.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Mode Daya (bersiap)

- Aktif: Pilih "Aktif" untuk kembali ke siaga normal.
- Eco.: Pilih "Eco." untuk menghemat penggunaan daya sebesar  $< 0,5$  W.

## Keluar

Pilih "Keluar" untuk keluar dari menu.

**Catatan:** Pilihan "Sinyal Daya Menyala" dan "Mode Daya (bersiap)" adalah fitur tambahan yang tergantung pada model dan kawasan.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu pengaturan lampu pilihan



### Umur Lampu

Menampilkan waktu proyeksi.

### Peringatan Lampu

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

Pesan akan ditampilkan 30 jam sebelum disarankan untuk mengganti lampu.

### Mode Lampu

- Pencahayaan: Pilih "Pencahayaan" untuk meningkatkan kecemerlangan.
- Eco.: Pilih "Eco." untuk meredupkan lampu proyektor yang akan mengurangi penggunaan daya dan memperpanjang masa pakai lampu.
- Power: Gunakan pilihan ini jika Anda ingin menetapkan pengaturan daya proyektor secara manual.

### **Catatan:**

- *Bila suhu lingkungan operasional lebih dari 40°C, maka proyektor akan beralih ke Eco secara otomatis.*
- *"Mode Lampu" dapat diatur secara independen untuk 2D dan 3D.*

### Power

Tetapkan daya proyektor secara manual. Pilihan yang tersedia termasuk 100%, 95%, 90%, 85%, dan 80%.

### Seting Ulang Lampu

Penghitung umur lampu akan diatur ulang setelah lampu diganti.

### Keluar

Pilih "Keluar" untuk keluar dari menu.

## Menu pilihan





# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Informasi

Menampilkan informasi proyektor.

Informasi	
Nomor S/N	xxxxxxxxxxx
Versi Firmware	Utama C01
MCU	C01
LAN	C01
Current Input Source	VGA 1
Resolusi	1280x800
Refresh Rate	60.00 Hz
Umur Lampu	
Pencahaya	0 H
Eco.	0 H
Power	0 H
Jam Filter	0 H
Tanda Pengenal Proyektor	0
Kode Pengenal Jarak Jauh	0
Kode Remote (Aktif)	0
Alamat IP	192.168.1.1
Status Jaringan	Hubungkan
← Keluar	

## Keluar

Pilih "Keluar" untuk keluar dari menu.

## Seting Ulang

Pilih "Ya" untuk kembali ke pengaturan awal pabrik untuk "Optional Filter Settings".

## Menu pengaturan filter opsional pilihan

PILIHAN	
Optional Filter Settings	
Filter Usage Hours	500
Filter Tambahan Terpasang	Ya ▶
Filter Reminder	1000 hr ▶
Filter Reset	▶
← Keluar	

## Filter Tambahan Terpasang

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

**Catatan:** "Filter Usage Hours / Filter Reminder / Filter Reset" hanya akan ditampilkan saat "Filter Tambahan Terpasang" adalah "Ya".

## Filter Usage Hours

Menampilkan waktu filter.

## Filter Reminder

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

## Filter Reset

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

## Keluar

Pilih "Keluar" untuk keluar dari menu.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Pengaturan 3D

1. Menghidupkan proyektor.
2. Sambungkan sumber 3D. Misalnya, Blu ray 3D, Konsol game, PC, Set top box, dsb.
3. Pastikan Anda telah memasukkan konten 3D atau memilih saluran 3D.
4. Untuk mengaktifkan kacamata 3D. Baca panduan pengguna kacamata 3D tentang cara mengoperasikan kacamata 3D.
5. Proyektor ini akan secara otomatis menampilkan 3D dari Blu-ray 3D. Untuk 3D melalui set top box atau PC, Anda akan diminta menyesuaikan pengaturan dalam menu 3D.

### Untuk 3D melalui Blu ray

3D akan ditampilkan secara otomatis. Tergantung pada kacamata 3D yang dimiliki, Anda harus memilih DLP Link atau VESA dalam menu tersebut. Kacamata VESA disertakan bersama pemancar yang harus disambungkan ke port 3D Sync proyektor. Lihat halaman 42.

- Menu > "TAMPILAN" > "3D" > "Mode 3D" > "DLP-Link"
- Menu > "TAMPILAN" > "3D" > "Mode 3D" > "VESA 3D"

### Untuk 3D melalui PC atau Set top box

3D tidak akan ditampilkan secara otomatis. Tergantung pada konten 3D, gambar akan ditampilkan secara berdampingan atau atas-bawah. Lihat tabel berikut ini.

<b>SBS</b>	<b>SBS</b>	<b>Top and Bottom</b>
		<b>Top and Bottom</b>

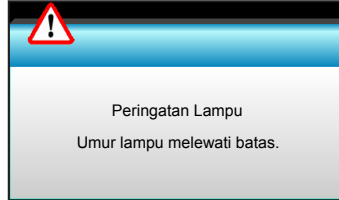
- Untuk gambar berdampingan, pilih "SBS" dalam menu. Menu > "TAMPILAN" > "3D" > "Format 3D" > "SBS".
  - Untuk gambar atas-bawah, pilih "top and bottom" dalam menu. Menu > "TAMPILAN" > "3D" > "Format 3D" > "Top and Bottom".
- Jika gambar 3D tidak ditampilkan dengan benar, Anda mungkin juga akan diminta untuk menyesuaikan 3D Sync. Invert. Aktifkan pilihan ini jika gambar terlihat aneh. Menu > "TAMPILAN" > "3D" > "3D Sync. Invert" > "Hidup".

**Catatan:** Jika video input adalah 2D normal, tekan "format 3D", lalu alihkan ke "Otomatis". Jika mode "SBS" aktif, maka konten video 2D tidak akan ditampilkan dengan benar. Ubah kembali ke "Otomatis" bila 3D melalui PC hanya berfungsi pada resolusi tertentu. Lihat kompatibilitas pada halaman 69.

# PEMELIHARAAN

## Mengganti lampu

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



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



Peringatan: Jika dipasang di plafon, hati-hati saat membuka panel akses lampu. Sebaiknya kenakan kacamata pelindung saat mengganti lampu yang dipasang di plafon. "Berhati-hatilah untuk mencegah bagian yang longgar terjatuh dari proyektor."



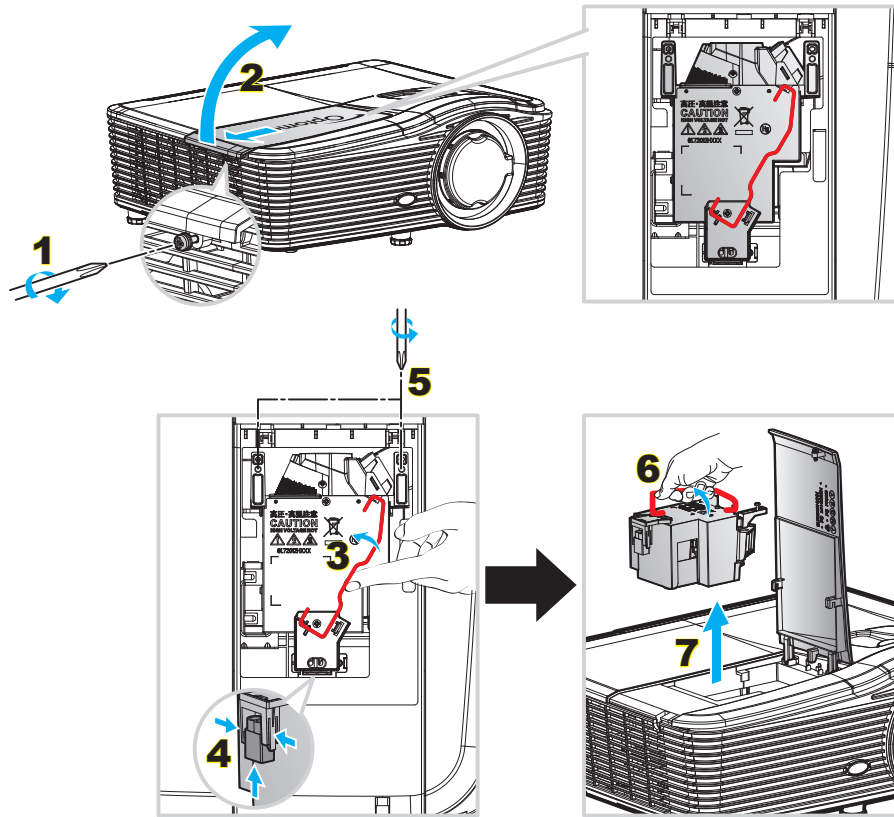
Peringatan: Tempat lampu panas! Biarkan dingin sebelum mengganti lampu!



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

# PEMELIHARAAN

## Mengganti lampu (lanjutan)



### Prosedur:

1. Matikan proyektor dengan menekan tombol "⏻" pada pengendali jarak jauh atau pada Keypad proyektor.
2. Biarkan proyektor dingin minimal selama 30 menit.
3. Lepas kabel daya.
4. Lepas satu baut pada penutup. **1**
5. Buka penutup. **2**
6. Angkat pegangan lampu. **3**
7. Tekan kedua sisi, angkat, lalu lepas kabel lampu. **4**
8. Lepas satu baut pada modul lampu. **5**
9. Angkat pegangan lampu **6**, lalu lepas modul lampu secara perlahan dan hati-hati. **7**
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 "PILIHAN" → (iii) Pilih "Pengaturan Lampu" → (iv) Pilih "Seting Ulang Lampu" → (v) Pilih "Ya".

### Catatan:

- Sekrup pada tutup lampu dan lampu tidak dapat dilepas.
- 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

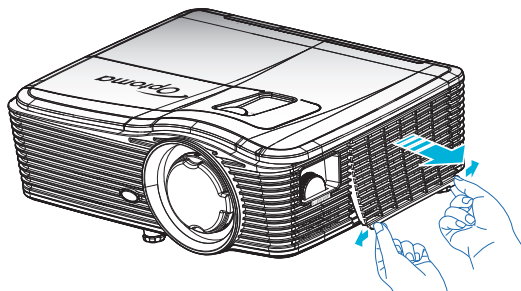
## Membersihkan Penyaring Debu

### Lepas penutup penyaring debu

Prosedur:

**PERHATIAN:** Untuk menghindari kerusakan, Anda harus memegang penutup penyaring debu dengan kedua tangan saat melepaskannya.

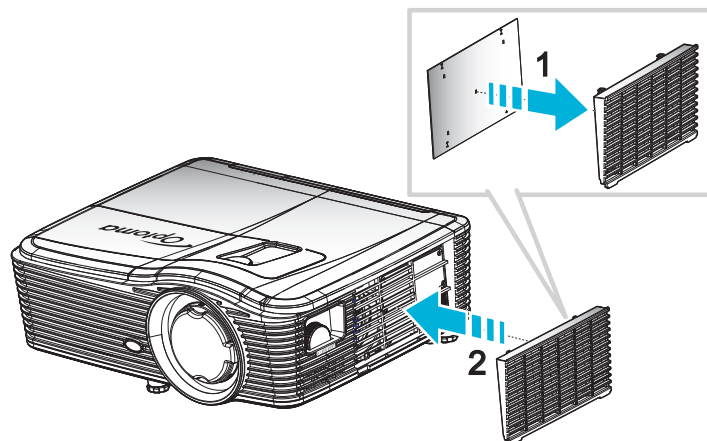
1. Letakkan ujung telunjuk di bawah tepi bawah penutup penyaring debu.
2. Menggunakan telunjuk dan ibu jari kedua tangan, pegang penutup penyaring debu dengan kuat.
3. Geser perlahan penutup penyaring debu ke kiri dan kanan untuk melepaskannya dari kait pada rangka, lalu lepaskan.



### Memasang Penyaring Debu

Prosedur:

1. Pasang lubang pemandu pada penyaring debu ke pin pemandu pada penutup penyaring debu.
2. Pasang unit penutup penyaring debu ke rangka.



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

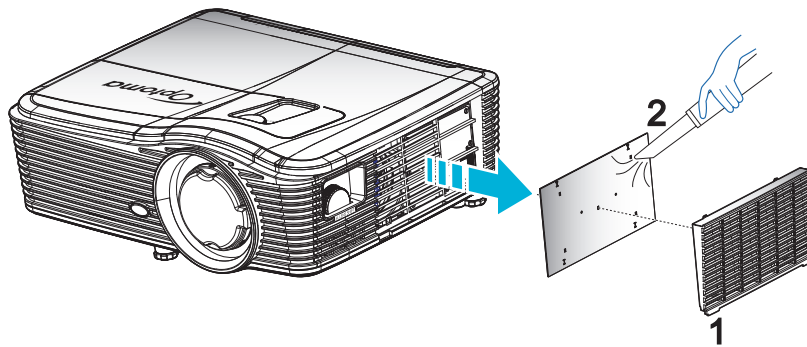
# PEMELIHARAAN

## Membersihkan Penyaring Debu

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

Prosedur:

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



# INFORMASI LAINNYA

## Resolusi kompatibel

### Kompatibilitas dengan HDMI

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
720x400@70Hz	XGA/WXGA:	Waktu asli:	640x480p@60Hz	1366x768@60Hz
640x480@60Hz	1440x900@60Hz	XGA: 1024x768@60Hz	720x480p@60Hz	1920x1080@60Hz
640x480@67Hz	1024x768@120Hz	WXGA: 1280x800@60Hz	1280x720p@60Hz	1920x1200@60Hz (RB)
640x480@72Hz	1280x800@60Hz	1080P: 1920x1080@60Hz	1920x1080i@60Hz	
640x480@75Hz	1280x1024@60Hz	WUXGA: 1920x1200@60Hz (RB)	720(1440)x480i@60Hz	
800x600@56Hz	1680x1050@60Hz		1920x1080p@60Hz	
800x600@60Hz	1280x720@60Hz		720x576p@50Hz	
800x600@72Hz	1280x720@120Hz		1280x720p@50Hz	
800x600@75Hz	1600x1200@60Hz		1920x1080i@50Hz	
832x624@75Hz	1080P/WUXGA:		720(1440)x576i@50Hz	
1024x768@60Hz	1280x720@60Hz		1920x1080p@50Hz	
1024x768@70Hz	1280x800@60Hz		1920x1080p@24Hz	
1024x768@75Hz	1280 x1024@60Hz		1920x1080p@30Hz	
1280x1024@75Hz	1400x1050@60Hz			
1152x870@75Hz	1600x1200@60Hz			
	1440x900@60Hz			
	1280x720@120Hz			
	1024x768@120Hz			

# INFORMASI LAINNYA

## Kompatibilitas analog VGA

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
720x400@70Hz	XGA/WXGA:	Waktu asli:		1366x768@60Hz
640x480@60Hz	1440x900@60Hz	XGA: 1024x768@60Hz		1920x1080@60Hz
640x480@67Hz	1024x768@120Hz	WXGA: 1280x800@60Hz		1920x1200@60Hz (RB)
640x480@72Hz	1280x800@60Hz	1080P: 1920x1080@60Hz		
640x480@75Hz	1280x1024@60Hz	WUXGA: 1920x1200@60Hz (RB)		
800x600@56Hz	1680x1050@60Hz			
800x600@60Hz	1280x720@60Hz			
800x600@72Hz	1280x720@120Hz			
800x600@75Hz	1600x1200@60Hz			
832x624@75Hz	1080P/WUXGA:			
1024x768@60Hz	1280x720@60Hz			
1024x768@70Hz	1280x800@60Hz			
1024x768@75Hz	1280x1024@60Hz			
1280x1024@75Hz	1400x1050@60Hz			
1152x870@75Hz	1600x1200@60Hz			
	1440x900@60Hz			
	1280x720@120Hz			
	1024x768@120Hz			

## Kompatibilitas digital port layar

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
720x400@70Hz	XGA/WXGA:	Waktu asli:	640x480p@60Hz	1366x768@60Hz
640x480@60Hz	1440x900@60Hz	XGA: 1024x768@60Hz	720x480p@60Hz	1920x1080@60Hz
640x480@67Hz	1024x768@120Hz	WXGA: 1280x800@60Hz	1280x720p@60Hz	1920x1200@60Hz
640x480@72Hz	1280x800@60Hz	1080P: 1920x1080@60Hz	1920x1080i@60Hz	
640x480@75Hz	1280x1024@60Hz	WUXGA: 1920x1200@60Hz (RB)	720(1440)x480i@60Hz	
800x600@56Hz	1680x1050@60Hz		1920x1080p@60Hz	
800x600@60Hz	1280x720@60Hz		720x576p@50Hz	
800x600@72Hz	1280x720@120Hz		1280x720p@50Hz	
800x600@75Hz	1600x1200@60Hz		1920x1080i@50Hz	
832x624@75Hz	1080P/WUXGA:		720(1440)x576i@50Hz	
1024x768@60Hz	1280x720@60Hz		1920x1080p@50Hz	
1024x768@70Hz	1280x800@60Hz		1920x1080p@24Hz	
1024x768@75Hz	1280x1024@60Hz		1920x1080p@30Hz	
1280x1024@75Hz	1400x1050@60Hz			
1152x870@75Hz	1600x1200@60Hz			
	1440x900@60Hz			
	1280x720@120Hz			
	1024x768@120Hz			



# INFORMASI LAINNYA

## Kompatibilitas video 3D nyata

Resolusi input	Masukan 3D HDMI 1.4a	Waktu Masukan		
		1280x720P@50Hz	Atas dan Bawah	
	1280x720P@60Hz	Atas dan Bawah		
	1280x720P@50Hz	Paket bingkai		
	1280x720P@60Hz	Paket bingkai		
	1920x1080i@50Hz	Berdampingan (Separuh)		
	1920x1080i@60Hz	Berdampingan (Separuh)		
	1920x1080P@24Hz	Atas dan Bawah		
	1920x1080P@24Hz	Paket bingkai		
	HDMI 1.3	1920x1080i@50Hz	Berdampingan (Separuh)	Mode SBS aktif
		1920x1080i@60Hz		
		1280x720P@50Hz		
		1280x720P@60Hz		
		1920x1080i@50Hz	Atas dan Bawah	Mode TAB aktif
		1920x1080i@60Hz		
		1280x720P@50Hz		
		1280x720P@60Hz		
		480i	HQFS	Format 3D sesuai Urutan bingkai

## Ukuran gambar dan jarak proyeksi

(WUXGA)

Ukuran Gambar yang Diinginkan						Jarak Proyeksi (C)			
Diagonal		Lebar		Tinggi		Lebar		Jauh	
m	inci	m	inci	m	inci	m	kaki	m	kaki
0,76	30	0,65	25,44	0,4	15,9	\	\	1,4	4,59
0,91	36	0,78	30,53	0,48	19,08	\	\	1,7	5,58
1,02	40	0,86	33,92	0,54	21,2	1,0	3,28	1,8	5,91
1,27	50	1,08	42,4	0,67	26,5	1,3	4,27	2,3	7,55
1,52	60	1,29	50,88	0,81	31,8	1,5	4,92	2,8	9,19
1,78	70	1,51	59,36	0,94	37,1	1,8	5,91	3,2	10,50
2,03	80	1,72	67,84	1,08	42,4	2,1	6,89	3,7	12,14
2,29	90	1,94	76,32	1,21	47,7	2,3	7,55	4,1	13,45
2,54	100	2,15	84,8	1,35	53	2,6	8,53	4,6	15,09
3,05	120	2,58	101,76	1,62	63,6	3,1	10,17	5,5	18,04
3,81	150	3,23	127,2	2,02	79,5	3,9	12,80	6,9	22,64
4,57	180	3,88	152,64	2,42	95,4	4,6	15,09	8,3	27,23
5,08	200	4,31	169,6	2,69	106	5,2	17,06	9,2	30,18
6,35	250	5,38	212	3,37	132,5	6,4	21,00	11,5	37,73
7,62	300	6,46	254,4	4,04	159	7,7	25,26	13,8	45,28

# INFORMASI LAINNYA

Kisaran Pergeseran Lensa					
Pusat lensa PJ hingga atas gambar				Kisaran Pergeseran Gambar	
Vertikal + (Maks.) (A)	Vertikal - (Min.) (B)	Kisaran vertikal pada pusat Pergeseran horizontal (D) = (A) - (B)	Kisaran vertikal pada posisi Horizontal 1 %	Horizontal + (Kanan)	Horizontal - (Kiri)
48,5	40,4	8,1	7,2	6,5	6,5
58,2	48,5	9,7	8,6	7,8	7,8
64,6	53,9	10,8	9,7	8,6	8,6
80,8	67,3	13,5	12,1	10,8	10,8
96,9	80,8	16,2	14,6	12,9	12,9
113,1	94,2	18,9	16,9	15,1	15,1
129,2	107,7	21,5	19,4	17,2	17,2
145,4	121,2	24,2	21,8	19,4	19,4
161,5	134,6	26,9	24,3	21,5	21,5
193,9	161,5	32,3	29,2	25,9	25,9
242,3	201,9	40,4	36,4	32,3	32,3
290,8	242,3	48,5	43,6	38,8	38,8
323,1	269,2	53,9	48,4	43,1	43,1
403,9	336,6	67,3	60,7	53,9	53,9
484,6	403,9	80,8	72,7	64,6	64,6

**Catatan:**

- Nilai Geser Lensa Vertikal akan selalu dihitung dari Tengah Lensa Proyeksi. Karenanya jarak 5,2 cm (2,05 inci) dari Dasar ke Tengah Lensa Proyeksi harus ditambahkan ke setiap nilai Geser Lensa Vertikal.
- Rasio zoom adalah 1,8x.

(1080P)

Ukuran Gambar yang Diinginkan						Jarak Proyeksi (C)			
Diagonal		Lebar		Tinggi		Lebar		Jauh	
m	inci	m	inci	m	inci	m	kaki	m	kaki
0,76	30	0,66	26,15	0,37	14,71	\	\	1,4	4,59
0,91	36	0,80	31,38	0,45	17,65	1,0	3,28	1,7	5,58
1,02	40	0,89	34,86	0,5	19,6	1,1	3,61	1,9	6,23
1,27	50	1,11	43,58	0,62	24,5	1,3	4,27	2,4	7,87
1,52	60	1,33	52,29	0,75	29,4	1,6	5,25	2,8	9,19
1,78	70	1,55	61,01	0,87	34,3	1,9	6,23	3,3	10,83
2,03	80	1,77	69,73	1	39,2	2,1	6,89	3,8	12,47
2,29	90	1,99	78,44	1,12	44,1	2,4	7,87	4,2	13,78
2,54	100	2,21	87,16	1,25	49	2,6	8,53	4,7	15,42
3,05	120	2,66	104,59	1,49	58,8	3,2	10,50	5,7	18,70
3,81	150	3,32	130,74	1,87	73,5	4,0	13,12	7,1	23,29
4,57	180	3,98	156,88	2,24	88,2	4,8	15,75	8,5	27,89
5,08	200	4,43	174,32	2,49	98,1	5,3	17,39	9,4	30,84
6,35	250	5,53	217,89	3,11	122,6	6,6	21,65	11,8	38,71
7,62	300	6,64	261,47	3,74	147,1	7,9	25,92	14,1	46,26

# INFORMASI LAINNYA

Kisaran Pergeseran Lensa					
Pusat lensa PJ hingga atas gambar				Kisaran Pergeseran Gambar	
Vertikal + (Maks.) (A)	Vertikal - (Min.) (B)	Kisaran vertikal pada pusat Pergeseran horizontal (D) = (A) - (B)	Kisaran vertikal pada posisi Horizontal 1 %	Horizontal + (Kanan)	Horizontal - (Kiri)
48,6	39,2	9,3	8,3	6,6	6,6
58,3	47,1	11,2	10,1	8,0	8,0
64,8	52,3	12,5	11,3	8,9	8,9
80,9	65,4	15,6	14,0	11,1	11,1
97,1	78,5	18,7	16,9	13,3	13,3
113,3	91,5	21,8	19,6	15,5	15,5
129,5	104,6	24,9	22,5	17,7	17,7
145,7	117,7	28,0	25,2	19,9	19,9
161,9	130,8	31,1	28,1	22,1	22,1
194,3	156,9	37,4	33,5	26,6	26,6
242,8	196,1	46,7	42,1	33,2	33,2
291,4	235,4	56,0	50,4	39,9	39,9
323,8	261,5	62,3	56,0	44,3	44,3
404,7	326,9	77,8	70,0	55,4	55,4
485,7	392,3	93,4	84,2	66,4	66,4

## Catatan:

- Nilai Geser Lensa Vertikal akan selalu dihitung dari Tengah Lensa Proyeksi. Karenanya jarak 5,2 cm (2,05 inci) dari Dasar ke Tengah Lensa Proyeksi harus ditambahkan ke setiap nilai Geser Lensa Vertikal.
- Rasio zoom adalah 1,8x.

(WXGA)

Ukuran Gambar yang Diinginkan						Jarak Proyeksi (C)			
Diagonal		Lebar		Tinggi		Lebar		Jauh	
m	inci	m	inci	m	inci	m	kaki	m	kaki
0,76	30	0,65	25,44	0,4	15,9	/	/	1,4	4,59
0,91	36	0,78	30,53	0,48	19,08	1,0	3,28	1,7	5,58
1,02	40	0,86	33,92	0,54	21,2	1,1	3,61	1,9	6,23
1,27	50	1,08	42,4	0,67	26,5	1,4	4,59	2,4	7,87
1,52	60	1,29	50,88	0,81	31,8	1,6	5,25	2,9	9,51
1,78	70	1,51	59,36	0,94	37,1	1,9	6,23	3,4	11,15
2,03	80	1,72	67,84	1,08	42,4	2,2	7,22	3,9	12,80
2,29	90	1,94	76,32	1,21	47,7	2,4	7,87	4,3	14,11
2,54	100	2,15	84,8	1,35	53	2,7	8,86	4,8	15,75
3,05	120	2,58	101,76	1,62	63,6	3,2	10,50	5,8	19,03
3,81	150	3,23	127,2	2,02	79,5	4,1	13,45	7,2	23,62
4,57	180	3,88	152,64	2,42	95,4	4,9	16,08	8,7	28,54
5,08	200	4,31	169,6	2,69	106	5,4	17,72	9,6	31,50
6,35	250	5,38	212	3,37	132,5	6,8	22,31	12,0	39,37
7,62	300	6,46	254,4	4,04	159	8,1	26,57	14,4	47,24

# INFORMASI LAINNYA

Kisaran Pergeseran Lensa					
Pusat lensa PJ hingga atas gambar				Kisaran Pergeseran Gambar	
Vertikal + (Maks.) (A)	Vertikal - (Min.) (B)	Kisaran vertikal pada pusat Pergeseran horizontal (D) = (A) - (B)	Kisaran vertikal pada posisi Horizontal 1 %	Horizontal + (Kanan)	Horizontal - (Kiri)
50,5	42,4	8,1	7,2	6,5	6,5
60,6	50,9	9,7	8,6	7,8	7,8
67,3	56,5	10,8	9,7	8,6	8,6
84,1	70,7	13,5	12,1	10,8	10,8
101,0	84,8	16,2	14,6	12,9	12,9
117,8	99,0	18,8	16,9	15,1	15,1
134,6	113,1	21,5	19,4	17,2	17,2
151,5	127,2	24,2	21,8	19,4	19,4
168,3	141,4	26,9	24,3	21,5	21,5
201,9	169,6	32,3	29,2	25,9	25,9
252,4	212,0	40,4	36,4	32,3	32,3
302,9	254,4	48,5	43,6	38,8	38,8
336,6	282,7	53,9	48,4	43,1	43,1
420,7	353,4	67,3	60,7	53,9	53,9
504,8	424,1	80,8	72,7	64,6	64,6

**Catatan:**

- Nilai Geser Lensa Vertikal akan selalu dihitung dari Tengah Lensa Proyeksi. Karenanya jarak 5,2 cm (2,05 inci) dari Dasar ke Tengah Lensa Proyeksi harus ditambahkan ke setiap nilai Geser Lensa Vertikal.
- Rasio zoom adalah 1,8x.

(XGA)

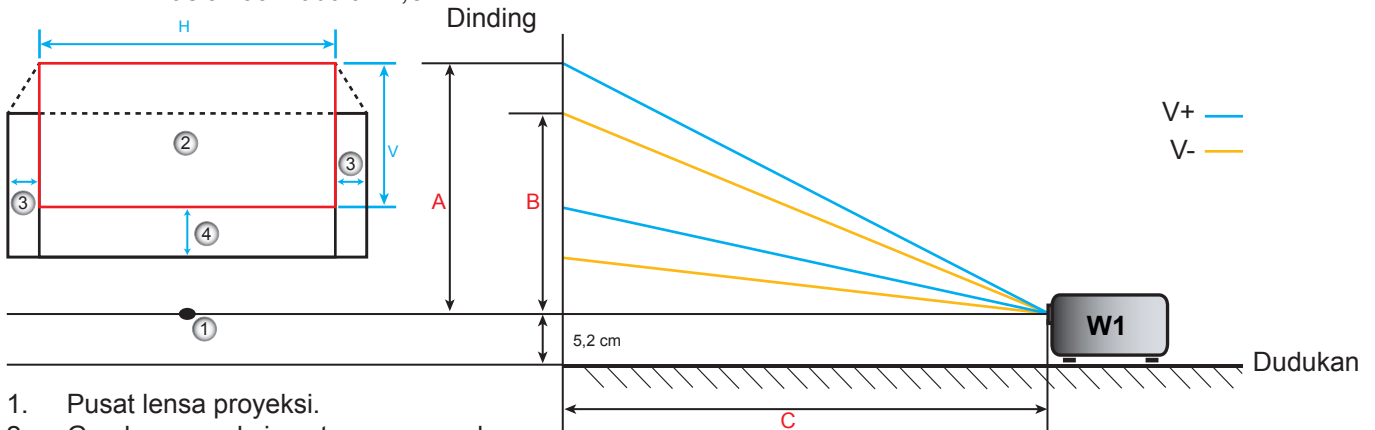
Ukuran Gambar yang Diinginkan						Jarak Proyeksi (C)			
Diagonal		Lebar		Tinggi		Lebar		Jauh	
m	inci	m	inci	m	inci	m	kaki	m	kaki
0,76	30	0,61	24	0,46	18	\	\	1,3	4,27
1,02	40	0,81	32	0,61	24	1,0	3,28	1,8	5,91
1,27	50	1,02	40	0,76	30	1,3	4,27	2,2	7,22
1,52	60	1,22	48	0,91	36	1,5	4,92	2,7	8,86
1,78	70	1,42	56	1,07	42	1,8	5,91	3,1	10,17
2,03	80	1,63	64	1,22	48	2,0	6,56	3,6	11,81
2,29	90	1,83	72	1,37	54	2,3	7,55	4,0	13,12
2,54	100	2,03	80	1,52	60	2,5	8,20	4,5	14,76
3,05	120	2,44	96	1,83	72	3,0	9,84	5,4	17,72
3,81	150	3,05	120	2,29	90	3,8	12,47	6,7	21,98
4,57	180	3,66	144	2,74	108	4,5	14,76	8,1	26,57
5,08	200	4,06	160	3,05	120	5,0	16,40	9,0	29,53
6,35	250	5,08	200	3,81	150	6,3	20,67	11,2	36,75
7,62	300	6,10	240	4,57	180	7,6	24,93	13,5	44,29

# INFORMASI LAINNYA

Kisaran Pergeseran Lensa					
Pusat lensa PJ hingga atas gambar				Kisaran Pergeseran Gambar	
Vertikal + (Maks.) (A)	Vertikal - (Min.) (B)	Kisaran vertikal pada pusat Pergeseran horizontal (D) = (A) - (B)	Kisaran vertikal pada posisi Horizontal 1 %	Horizontal + (Kanan)	Horizontal - (Kiri)
48,0	43,4	4,6	4,1	6,1	6,1
64,0	57,9	6,1	5,5	8,1	8,1
80,0	72,4	7,6	6,8	10,2	10,2
96,0	86,9	9,1	8,2	12,2	12,2
112,0	101,4	10,7	9,6	14,2	14,2
128,0	115,8	12,2	11,0	16,3	16,3
144,0	130,3	13,7	12,3	18,3	18,3
160,0	144,8	15,2	13,7	20,3	20,3
192,0	173,7	18,3	16,5	24,4	24,4
240,0	217,2	22,9	20,6	30,5	30,5
288,0	260,6	27,4	24,7	36,6	36,6
320,0	289,6	30,5	27,5	40,6	40,6
400,1	362,0	38,1	34,3	50,8	50,8
480,1	434,3	45,7	41,1	61,0	61,0

**Catatan:**

- Nilai Geser Lensa Vertikal akan selalu dihitung dari Tengah Lensa Proyeksi. Karenanya jarak 5,2 cm (2,05 inci) dari Dasar ke Tengah Lensa Proyeksi harus ditambahkan ke setiap nilai Geser Lensa Vertikal.
- Rasio zoom adalah 1,8x.



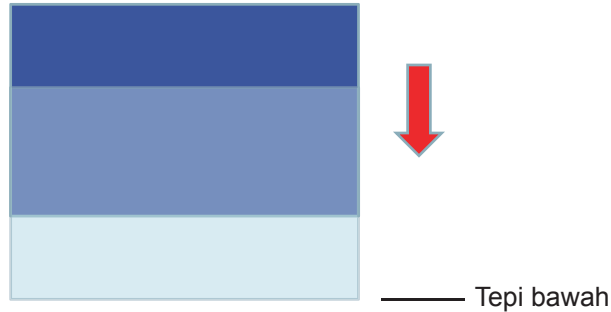
1. Pusat lensa proyeksi.
2. Gambar proyeksi saat pergeseran lensa pada posisi tertinggi.
3. Kisaran pergeseran horizontal: 10% H.
4. Kisaran pergeseran vertikal: 20% V.

# INFORMASI LAINNYA

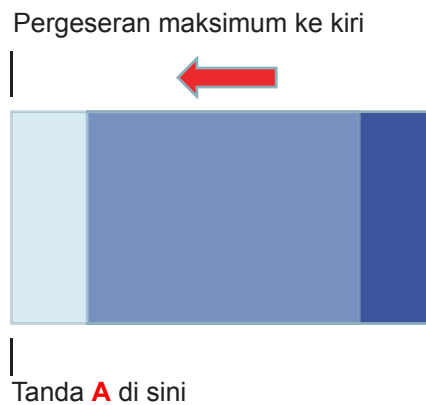
## Menentukan posisi pusat pergeseran lensa

### Pusat Pergeseran Lensa Horizontal

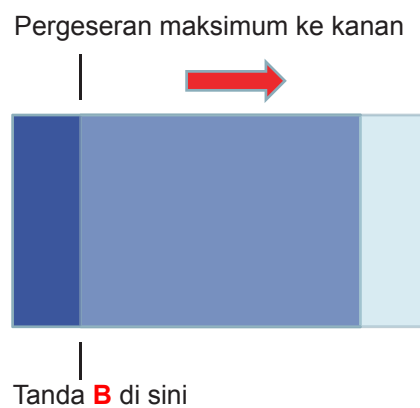
1. Sesuaikan Pergeseran Vertikal hingga gambar mencapai kisaran maksimum pada tepi bawah.



2. Sesuaikan Pergeseran Horizontal hingga gambar mencapai kisaran pergeseran maksimum ke arah kiri.

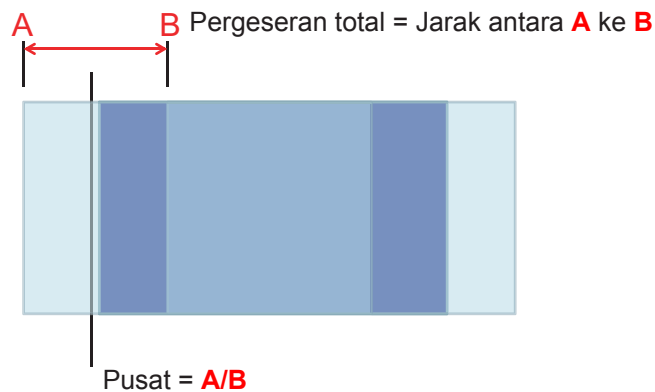


3. Sesuaikan Pergeseran Horizontal hingga gambar mencapai kisaran pergeseran maksimum ke arah kanan.



# INFORMASI LAINNYA

- Ukur jarak antara Tanda **A** dan Tanda **B**, bagi 2, lalu atur posisi gambar kembali ke Tanda **A/B** di kiri. Gambar akan berada di pusat pergeseran Horizontal.

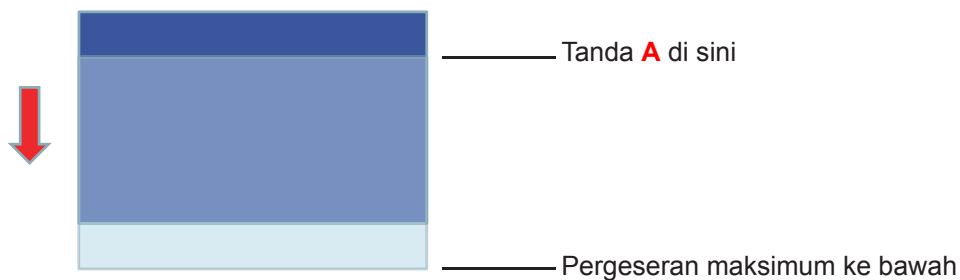


## Pusat Pergeseran Lensa Vertikal

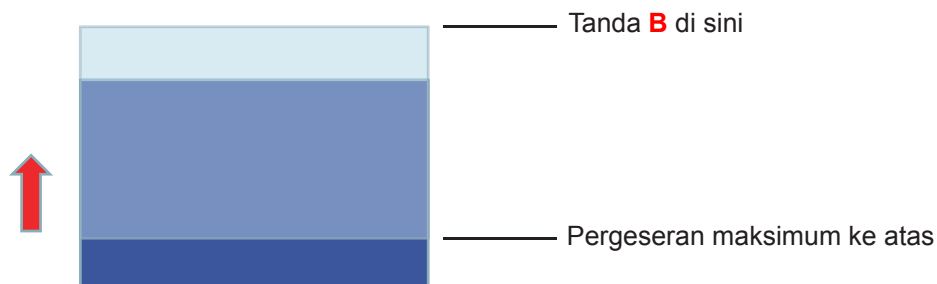
- Gambar harus berada di pusat Pergeseran Horizontal sebelum menyesuaikan gambar ke pusat Pergeseran Vertikal.



- Sesuaikan Pergeseran Vertikal hingga gambar mencapai kisaran pergeseran maksimum ke arah bawah.

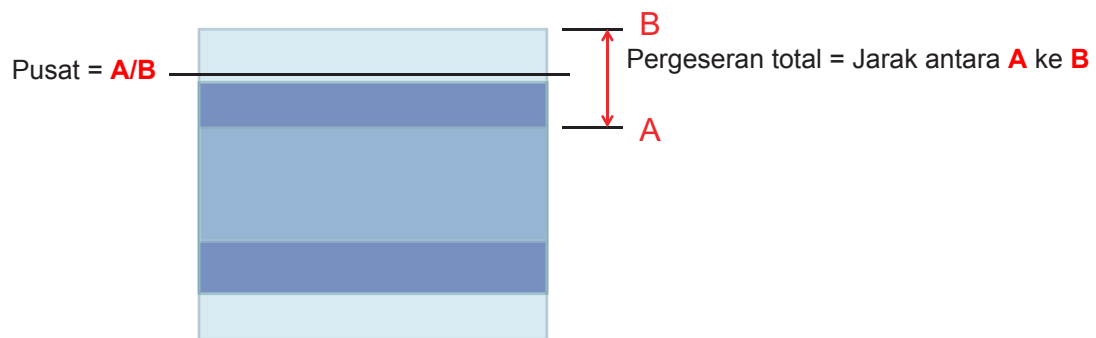


- Sesuaikan Pergeseran Vertikal hingga gambar mencapai kisaran pergeseran maksimum ke arah atas.



# INFORMASI LAINNYA

4. Ukur jarak antara Tanda **A** dan Tanda **B**, bagi 2, lalu atur posisi gambar kembali ke Tanda **A/B** di bawah. Gambar akan berada di pusat Pergeseran Vertikal.

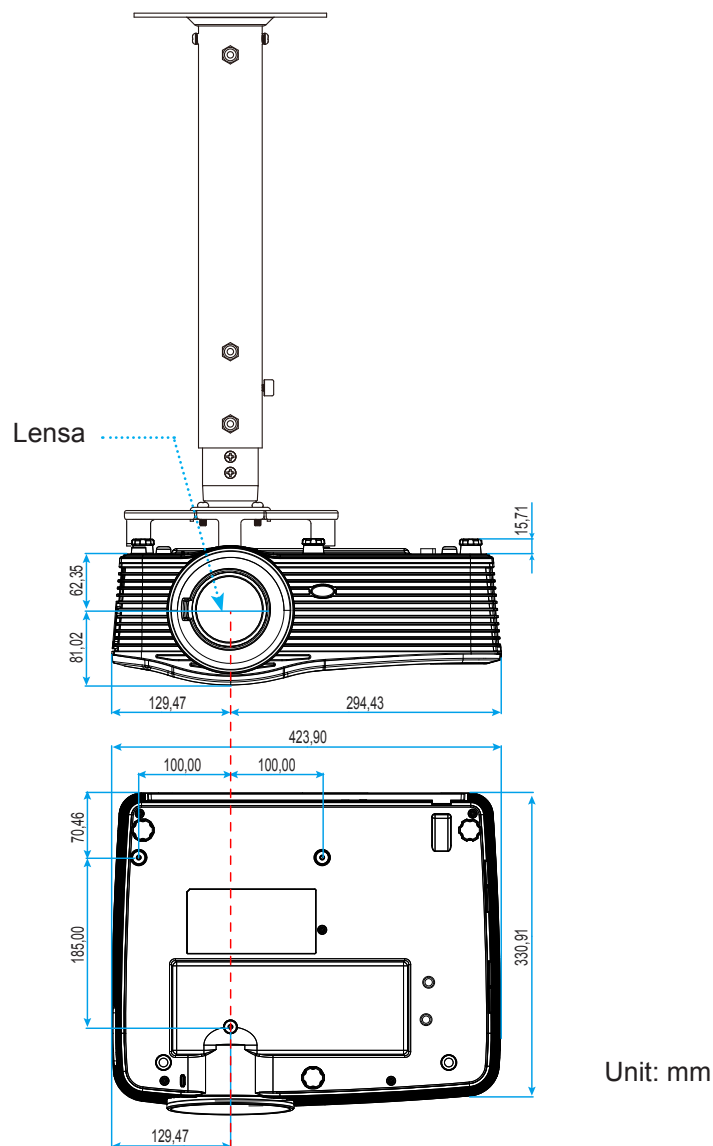




# INFORMASI LAINNYA

## Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon

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



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



Peringatan:

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

# INFORMASI LAINNYA

## Daftar Fungsi Protokol RS232

Kecepatan Transfer: 9600

Bit Data: 8

Paritas: Nihil

Bit Stop: 1

Kontrol Alur: Nihil

UART16550 FIFO: Nonaktif

Projector Return (Berhasil): P

Projector Return (Gagal): F

XX=01-99, ID proyektor, XX=00 adalah untuk semua proyektor

**Catatan:** Terdapat <CR> setelah semua perintah ASCII, 0D adalah kode HEX untuk <CR> dalam kode ASCII.

SEND to projector			
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~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	7E 30 30 30 30 20 31 20	Power ON with Password	~nnnn = ~0000 (a=7E 30 30 30 30)
~nnnn	a 0D		~9999 (a=7E 39 39 39 39)
~XX01 1	7E 30 30 30 31 20 31 0D	Resync	
~XX02 1	7E 30 30 30 32 20 31 0D	AV Mute	On
~XX02 0	7E 30 30 30 32 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX03 1	7E 30 30 30 33 20 31 0D	Mute	On
~XX03 0	7E 30 30 30 33 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX04 1	7E 30 30 30 34 20 31 0D	Freeze	
~XX04 0	7E 30 30 30 34 20 30 0D	Unfreeze	(0/2 for backward compatible)
~XX05 1	7E 30 30 30 35 20 31 0D	Zoom Plus	
~XX06 1	7E 30 30 30 36 20 31 0D	Zoom Minus	
~XX12 1	7E 30 30 31 32 20 31 0D	Direct Source Commands	HDMI1
~XX12 15	7E 30 30 31 32 20 31 35 0D		HDMI2
~XX12 20	7E 30 30 31 32 20 32 30 0D		Displayport
~XX12 5	7E 30 30 31 32 20 35 0D		VGA1
~XX12 8	7E 30 30 31 32 20 38 0D		VGA1 Component
~XX12 6	7E 30 30 31 32 20 36 0D		VGA 2
~XX12 13	7E 30 30 31 32 20 31 33 0D		VGA2 Component
~XX12 9	7E 30 30 31 32 20 39 0D		S-Video
~XX12 10	7E 30 30 31 32 20 31 30 0D		Video
~XX12 21	7E 30 30 31 32 20 32 31 0D		HDBaseT (only exists in "T" SKU)
~XX20 1	7E 30 30 32 30 20 31 0D	Display Mode	Presentation
~XX20 2	7E 30 30 32 30 20 32 0D		Bright
~XX20 3	7E 30 30 32 30 20 33 0D		Movie
~XX20 4	7E 30 30 32 30 20 34 0D		sRGB
~XX20 5	7E 30 30 32 30 20 35 0D		User
~XX20 7	7E 30 30 32 30 20 37 0D		Blackboard
~XX20 13	7E 30 30 32 30 21 33 0D		DICOM SIM.
~XX20 9	7E 30 30 32 30 20 39 0D		3D
~XX21 n	7E 30 30 32 31 20 a 0D	Brightness	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX22 n	7E 30 30 32 32 20 a 0D	Contrast	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX23 n	7E 30 30 32 33 20 a 0D	Sharpness	n = 1 (a=31) ~ 15 (a=31 35)
~XX45 n	7E 30 30 34 34 20 a 0D	Color (Saturation)	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX44 n	7E 30 30 34 35 20 a 0D	Tint	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX34 n	7E 30 30 33 34 20 a 0D	BrilliantColor™	n = 1 (a=31) ~ 10 (a=31 30)
~XX191 1	7E 30 30 31 39 31 20 31 0D	DynamicBlack	On
~XX191 0	7E 30 30 31 39 31 20 30 0D		Off(0/2 backward compatible)
~XX35 1	7E 30 30 33 35 20 31 0D	Gamma	Film
~XX35 3	7E 30 30 33 35 20 33 0D		Graphics
~XX35 7	7E 30 30 33 35 20 37 0D		2.2
~XX35 5	7E 30 30 33 35 20 35 0D		1.8
~XX35 6	7E 30 30 33 35 20 36 0D		2.0
~XX35 8	7E 30 30 33 35 20 38 0D		2.6
~XX35 10	7E 30 30 33 35 20 31 30 0D		Blackboard
~XX35 11	7E 30 30 33 35 20 31 31 0D		DICOM

# INFORMASI LAINNYA

SEND to projector				
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description	
~XX36 4	7E 30 30 33 36 20 34 0D	Color Temp.	Warm	
~XX36 1	7E 30 30 33 36 20 31 0D		Standard	
~XX36 2	7E 30 30 33 36 20 32 0D		Cool	
~XX36 3	7E 30 30 33 36 20 33 0D		Cold	
~XX37 1	7E 30 30 33 37 20 31 0D	Color Space	Auto	
~XX37 2	7E 30 30 33 37 20 32 0D		RGB\ RGB(0-255)	
~XX37 3	7E 30 30 33 37 20 33 0D		YUV	
~XX37 4	7E 30 30 33 37 20 34 0D		RGB(16 - 235)	
~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		Green Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX26 n	7E 30 30 32 36 20 a 0D		Blue Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX27 n	7E 30 30 32 37 20 a 0D		Red Bias	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX28 n	7E 30 30 32 38 20 a 0D		Green Bias	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX29 n	7E 30 30 32 39 20 a 0D		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	
~XX509	7E 30 30 35 30 39 20 0D	Image Settings Reset	Reset	
~XX327 n	7E 30 30 33 32 37 20 a 0D	Color Matching	Red Hue	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX333 n	7E 30 30 33 33 33 20 a 0D		Red Saturation	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX339 n	7E 30 30 33 33 39 20 a 0D		Red Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX328 n	7E 30 30 33 32 38 20 a 0D		Green Hue	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX334 n	7E 30 30 33 33 34 20 a 0D		Green Saturation	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX340 n	7E 30 30 33 34 30 20 a 0D		Green Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX329 n	7E 30 30 33 32 39 20 a 0D		Blue Hue	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX335 n	7E 30 30 33 33 35 20 a 0D		Blue Saturation	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX341 n	7E 30 30 33 34 31 20 a 0D		Blue Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX330 n	7E 30 30 33 33 30 20 a 0D		Cyan Hue	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX336 n	7E 30 30 33 33 36 20 a 0D		Cyan Saturation	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX342 n	7E 30 30 33 34 32 20 a 0D		Cyan Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX331 n	7E 30 30 33 33 31 20 a 0D		Yellow Hue	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX337 n	7E 30 30 33 33 37 20 a 0D		Yellow Saturation	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX343 n	7E 30 30 33 34 33 20 a 0D		Yellow Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX332 n	7E 30 30 33 33 32 20 a 0D		Magenta Hue	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX338 n	7E 30 30 33 33 38 20 a 0D		Magenta Saturation	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX344 n	7E 30 30 33 34 34 20 a 0D		Magenta Gain	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX345 n	7E 30 30 33 34 35 20 a 0D	White	Red	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX346 n	7E 30 30 33 34 36 20 a 0D		Green	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX347 n	7E 30 30 33 34 37 20 a 0D		Blue	n = -50 (a=2D 35 30) ~ 50 (a=35 30)
~XX215 1	7E 30 30 32 31 35 20 31 0D	Reset		
~XX73 n	7E 30 30 37 33 20 a 0D	Signal (RGB)	Frequency	n = -10 (a=2D 35) ~ 10 (a=35) By signal
~XX91 1	7E 30 30 39 31 20 31 0D		Automatic	On
~XX91 0	7E 30 30 39 31 20 30 0D			Off
~XX74 n	7E 30 30 37 34 20 a 0D		Phase	n = 0 (a=30) ~ 31 (a=33 31) By signal
~XX75 n	7E 30 30 37 35 20 a 0D		H. Position	n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By timing
~XX76 n	7E 30 30 37 36 20 a 0D		V. Position	n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35) By timing
~XX200 n	7E 30 30 32 30 30 20 a 0D	Signal(Video)	White Level	n = 0 (a=30) ~ 31 (a=33 31)
~XX201 n	7E 30 30 32 30 31 20 a 0D		Black Level	n = -5 (a=2D 35) ~ 5 (a=35)
~XX204 1	7E 30 30 32 30 30 24 20 31 0D		0 IRE	
~XX204 0	7E 30 30 32 30 30 24 20 30 0D		7.5 IRE	
~XX60 1	7E 30 30 36 30 20 31 0D	Format	4:3	
~XX60 2	7E 30 30 36 30 20 32 0D		16:9	
~XX60 3	7E 30 30 36 30 20 33 0D		16:10(WXGA, WUXGA)	

# INFORMASI LAINNYA

SEND to projector				
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description	
~XX60 5	7E 30 30 36 30 20 35 0D		LBX	
~XX60 6	7E 30 30 36 30 20 36 0D		Native	
~XX60 7	7E 30 30 36 30 20 37 0D		Auto	
~XX61 n	7E 30 30 36 31 20 a 0D	Edge mask	n = 0 (a=30) ~ 10 (a=31 30)	
~XX62 n	7E 30 30 36 32 20 a 0D	Zoom	n = -5 (a=2D 35) ~ 25 (a=32 35)	
~XX63 n	7E 30 30 36 33 20 a 0D	H Image Shift	n = -100 (a=2D 31 30 30) ~ 100 (a=31 30 30)	
~XX64 n	7E 30 30 36 34 20 a 0D	V Image Shift	n = -100 (a=2D 31 30 30) ~ 100 (a=31 30 30)	
~XX65 n	7E 30 30 36 35 20 a 0D	H Keystone	n = -30 (a=2D 33 30) ~ 30 (a=33 30)	
~XX66 n	7E 30 30 36 36 20 a 0D	V Keystone	n = -30 (a=2D 33 30) ~ 30 (a=33 30)	
~XX69 1	7E 30 30 36 39 20 31 0D	Auto V.Keystone	On	
~XX69 0	7E 30 30 36 39 20 30 0D	Auto V. Keystone	Off	
~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		Left+	
~XX59 3	7E 30 30 35 39 20 33 0D		Up+	
~XX59 4	7E 30 30 35 39 20 34 0D		Down+	
~XX59 5	7E 30 30 35 39 20 35 0D	(Top-Right)	Right+	
~XX59 6	7E 30 30 35 39 20 36 0D		Left+	
~XX59 7	7E 30 30 35 39 20 37 0D		Up+	
~XX59 8	7E 30 30 35 39 20 38 0D		Down+	
~XX59 9	7E 30 30 35 39 20 39 0D	(Bottom-Left)	Right+	
~XX59 10	7E 30 30 35 39 20 31 30 0D		Left+	
~XX59 11	7E 30 30 35 39 20 31 31 0D		Up+	
~XX59 12	7E 30 30 35 39 20 31 32 0D		Down+	
~XX59 13	7E 30 30 35 39 20 31 33 0D	(Bottom-Right)	Right+	
~XX59 14	7E 30 30 35 39 20 31 34 0D		Left+	
~XX59 15	7E 30 30 35 39 20 31 35 0D		Up+	
~XX59 16	7E 30 30 35 39 20 31 36 0D		Down+	
~XX516	7E 30 30 35 31 36 20 0D	Four corners reset	Reset	
~XX506 0	7E 30 30 35 30 36 20 30 0D	Wall Color	Off	
~XX506 2	7E 30 30 35 30 36 20 32 0D		Light Yellow	
~XX506 3	7E 30 30 35 30 36 20 33 0D		Light Green	
~XX506 4	7E 30 30 35 30 36 20 34 0D		Light Blue	
~XX506 5	7E 30 30 35 30 36 20 35 0D		Pink	
~XX506 6	7E 30 30 35 30 36 20 36 0D		Gray	
~XX230 1	7E 30 30 32 33 30 20 31 0D	3D Mode	DLP-Link	
~XX230 3	7E 30 30 32 33 30 20 31 0D		VESA 3D	
~XX230 0	7E 30 30 32 33 30 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)	
~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		L	
~XX400 2	7E 30 30 34 30 30 20 32 0D		R	
~XX405 0	7E 30 30 34 30 35 20 30 0D	3D Format	Auto	
~XX405 1	7E 30 30 34 30 35 20 31 0D		SBS	
~XX405 2	7E 30 30 34 30 35 20 32 0D		Top and Bottom	
~XX405 3	7E 30 30 34 30 35 20 33 0D		Frame sequential	
~XX231 0	7E 30 30 32 33 31 20 30 0D	3D Sync Invert	On	
~XX231 1	7E 30 30 32 33 31 20 31 0D	3D Sync Invert	Off	
~XX70 1	7E 30 30 37 30 20 31 0D	Language	English	
~XX70 2	7E 30 30 37 30 20 32 0D		German	
~XX70 3	7E 30 30 37 30 20 33 0D		French	
~XX70 4	7E 30 30 37 30 20 34 0D		Italian	
~XX70 5	7E 30 30 37 30 20 35 0D		Spanish	
~XX70 6	7E 30 30 37 30 20 36 0D		Portuguese	
~XX70 7	7E 30 30 37 30 20 37 0D		Polish	
~XX70 8	7E 30 30 37 30 20 38 0D		Dutch	
~XX70 9	7E 30 30 37 30 20 39 0D		Swedish	

# INFORMASI LAINNYA

SEND to projector				
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description	
~XX70 10	7E 30 30 37 30 20 31 30 0D		Norwegian/Danish	
~XX70 11	7E 30 30 37 30 20 31 31 0D		Finnish	
~XX70 12	7E 30 30 37 30 20 31 32 0D		Greek	
~XX70 13	7E 30 30 37 30 20 31 33 0D		Traditional Chinese	
~XX70 14	7E 30 30 37 30 20 31 34 0D		Simplified Chinese	
~XX70 15	7E 30 30 37 30 20 31 35 0D		Japanese	
~XX70 16	7E 30 30 37 30 20 31 36 0D		Korean	
~XX70 17	7E 30 30 37 30 20 31 37 0D		Russian	
~XX70 18	7E 30 30 37 30 20 31 38 0D		Hungarian	
~XX70 19	7E 30 30 37 30 20 31 39 0D		Czechoslovak	
~XX70 20	7E 30 30 37 30 20 32 30 0D		Arabic	
~XX70 21	7E 30 30 37 30 20 32 31 0D		Thai	
~XX70 22	7E 30 30 37 30 20 32 32 0D		Turkish	
~XX70 23	7E 30 30 37 30 20 32 33 0D		Farsi	
~XX70 25	7E 30 30 37 30 20 32 33 0D		Vietnamese	
~XX70 26	7E 30 30 37 30 20 32 33 0D		Indonesian	
~XX70 27	7E 30 30 37 30 20 32 33 0D		Romanian	
~XX71 1	7E 30 30 37 31 20 31 0D	Projection	Front-Desktop	
~XX71 2	7E 30 30 37 31 20 32 0D		Rear-Desktop	
~XX71 3	7E 30 30 37 31 20 33 0D		Front-Ceiling	
~XX71 4	7E 30 30 37 31 20 34 0D		Rear-Ceiling	
~XX90 1	7E 30 30 39 31 20 31 0D	Screen Type (WXGA/WUXGA)	16:10	
~XX90 0	7E 30 30 39 31 20 30 0D		16:9	
~XX72 1	7E 30 30 37 32 20 31 0D	Menu Location	Top Left	
~XX72 2	7E 30 30 37 32 20 32 0D		Top Right	
~XX72 3	7E 30 30 37 32 20 33 0D		Centre	
~XX72 4	7E 30 30 37 32 20 34 0D		Bottom Left	
~XX72 5	7E 30 30 37 32 20 35 0D		Bottom Right	
~XX77 n	7E 30 30 37 37 20 aabbcc 0D	Security	Security Timer	Month/Day/Hour n = mm/dd/hh mm= 00 (aa=30 30) ~ 12 (aa=31 32) dd = 00 (bb=30 30) ~ 30 (bb=33 30) hh= 00 (cc=30 30) ~ 24 (cc=32 34)
~XX78 1	7E 30 30 37 38 20 31 0D	Security	On	
~XX78 0	7E 30 30 37 38 20 30 20		Off (0/2 for backward compatible)	
~nnnn	a 0D		~nnnn = ~0000 (a=7E 30 30 30 30) ~9999 (a=7E 39 39 39 39)	
~XX79 n	7E 30 30 37 39 20 a 0D	Projector ID	n = 00 (a=30 30) ~ 99 (a=39 39)	
~XX310 0	7E 30 33 31 30 20 30 0D	Internal Speaker	Off	
~XX310 1	7E 30 33 31 30 20 31 0D		On	
~XX80 1	7E 30 30 38 30 20 31 0D	Mute	On	
~XX80 0	7E 30 30 38 30 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)	
~XX81 n	7E 30 30 38 31 20 a 0D	Volume(Audio)	n = 0 (a=30) ~ 10 (a=31 30)	
~XX93 n	7E 30 30 39 33 20 a 0D	Volume(Mic)	n = 0 (a=30) ~ 10 (a=31 30)	
~XX89 0	7E 30 30 38 39 20 30 0D	Audio Input	Default	
~XX89 1	7E 30 30 38 39 20 31 0D		Audio1	
~XX89 3	7E 30 30 38 39 20 33 0D		Audio2	
~XX89 4	7E 30 30 38 39 20 34 0D		Audio3	
~XX82 1	7E 30 30 38 32 20 31 0D	Logo	Default	
~XX82 2	7E 30 30 38 32 20 32 0D		User	
~XX82 3	7E 30 30 38 32 20 33 0D		Neutral	
~XX83 1	7E 30 30 38 33 20 31 0D	Logo Capture		
~XX88 0	7E 30 30 38 38 20 30 0D	Closed Captioning	Off	
~XX88 1	7E 30 30 38 38 20 31 0D		cc1	
~XX88 2	7E 30 30 38 38 20 32 0D		cc2	
~XX521 0	7E 30 30 35 32 31 20 30 0D	Wireless	Off (0/2 for backward compatible)	
~XX521 1	7E 30 30 35 32 31 20 31 0D	Wireless	On	
~XX454 0	7E 30 30 34 35 34 20 30 0D	Crestron	Off	

# INFORMASI LAINNYA

SEND to projector			
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description
~XX454 1	7E 30 30 34 35 34 20 31 0D		On
~XX455 0	7E 30 30 34 35 35 20 30 0D	Extron	Off
~XX455 1	7E 30 30 34 35 35 20 31 0D		On
~XX456 0	7E 30 30 34 35 36 20 30 0D	PJLink	Off
~XX456 1	7E 30 30 34 35 36 20 31 0D		On
~XX457 0	7E 30 30 34 35 37 20 30 0D	AMX Device Discovery	Off
~XX457 1	7E 30 30 34 35 37 20 31 0D		On
~XX458 0	7E 30 30 34 35 38 20 30 0D	Telnet	Off
~XX458 1	7E 30 30 34 35 38 20 31 0D		On
~XX459 0	7E 30 30 34 35 38 20 30 0D	HTTP	Off
~XX459 1	7E 30 30 34 35 38 20 31 0D		On
~XX39 1	7E 30 30 33 39 20 31 0D	Input Source	HDMI1
~XX39 7	7E 30 30 33 39 20 37 0D		HDMI2
~XX39 15	7E 30 30 33 39 20 31 35 0D		Displayport
~XX39 5	7E 30 30 33 39 20 35 0D		VGA1
~XX39 6	7E 30 30 33 39 20 36 0D		VGA2
~XX39 9	7E 30 30 33 39 20 39 0D		S-Video
~XX39 10	7E 30 30 33 39 20 31 30 0D		Video
~XX100 1	7E 30 30 31 30 30 20 31 0D	Source Lock	On
~XX100 0	7E 30 30 31 30 30 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~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		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		Off (0/2 for backward compatible)
~XX103 1	7E 30 30 31 30 33 20 31 0D	Keypad Lock	On
~XX103 0	7E 30 30 31 30 33 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~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		Off (0/2 for backward compatible)
~XX195 0	7E 30 30 31 39 35 20 30 0D	Test Pattern	None
~XX195 1	7E 30 30 31 39 35 20 31 0D		Grid
~XX195 2	7E 30 30 31 39 35 20 32 0D		White Pattern
~XX104 1	7E 30 30 31 30 34 20 31 0D	Background Color	Blue
~XX104 2	7E 30 30 31 30 34 20 32 0D		Black
~XX104 3	7E 30 30 31 30 34 20 33 0D		Red
~XX104 4	7E 30 30 31 30 34 20 34 0D		Green
~XX104 5	7E 30 30 31 30 34 20 35 0D		White
~XX11 0	7E 30 30 31 31 20 30 0D	IR Function	Off
~XX11 1	7E 30 30 31 31 20 31 0D		On
~XX11 2	7E 30 30 31 31 20 32 0D		Front
~XX11 3	7E 30 30 31 31 20 33 0D		Top
~XX350 n	7E 30 30 33 35 30 20 a 0D	Remote Code	n = 00 (a=30 30) ~ 99 (a=39 39)
~XX192 0	7E 30 30 31 39 32 20 30 0D	12V Trigger	Off
~XX192 1	7E 30 30 31 39 32 20 31 0D		On
~XX105 1	7E 30 30 31 30 35 20 31 0D	Advanced	Direct Power On On
~XX105 0	7E 30 30 31 30 35 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX113 0	7E 30 30 31 31 33 20 30 0D		Signal Power On Off
~XX113 1	7E 30 30 31 31 33 20 31 0D		On
~XX106 n	7E 30 30 31 30 36 20 a 0D		Auto Power Off n = 0 (a=30) ~ 180 (a=31 38 30) (min) (5 minutes for each step).
~XX107 n	7E 30 30 31 30 37 20 a 0D		Sleep Timer (min) n = 0 (a=30) ~ 990 (a=39 39 30) (10 minutes for each step).
~XX507 1	7E 30 30 35 30 37 20 31 0D		Sleep Timer Repeat On
~XX507 0	7E 30 30 35 30 37 20 30 0D		Off
~XX115 1	7E 30 30 31 31 35 20 31 0D	Quick Resume	On
~XX115 0	7E 30 30 31 31 35 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)
~XX114 1	7E 30 30 31 31 34 20 31 0D	Power Mode(Standby)	Eco.(≤0.5W)
~XX114 0	7E 30 30 31 31 34 20 30 0D		Active (0/2 for backward compatible)

# INFORMASI LAINNYA

SEND to projector				
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Description	
~XX109 1	7E 30 30 31 30 39 20 31 0D	Lamp Reminder	On	
~XX109 0	7E 30 30 31 30 39 20 30 0D		Off (0/2 for backward compatible)	
~XX110 1	7E 30 30 31 31 30 20 31 0D	Lamp Mode	Bright	
~XX110 2	7E 30 30 31 31 30 20 32 0D		Eco	
~XX110 5	7E 30 30 31 31 30 20 35 0D		Power	
~XX326 0	7E 30 30 33 32 36 20 30 0D	Power /100%		
~XX326 1	7E 30 30 33 32 36 20 31 0D	Power /95%		
~XX326 2	7E 30 30 33 32 36 20 32 0D	Power /90%		
~XX326 3	7E 30 30 33 32 36 20 33 0D	Power /85%		
~XX326 4	7E 30 30 33 32 36 20 34 0D	Power /80%		
~XX111 1	7E 30 30 31 31 31 20 31 0D	Lamp Reset	Yes	
~XX320 1	7E 30 30 33 32 30 20 31 0D	Optional Filter Installed	Yes	
~XX320 0	7E 30 30 33 32 30 20 30 0D		No (0/2 for backward compatible)	
~XX322 0	7E 30 30 33 32 32 20 30 0D	Filter Reminder	Off	
~XX322 1	7E 30 30 33 32 32 20 31 0D		300 hrs	
~XX322 2	7E 30 30 33 32 32 20 32 0D		500 hrs	
~XX322 3	7E 30 30 33 32 32 20 33 0D		800 hrs	
~XX322 4	7E 30 30 33 32 32 20 34 0D		1000 hrs	
~XX323 1	7E 30 30 33 32 33 20 31 0D	Filter Reset	Yes	
~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		Off(0/2 for backward compatible)	
~XX112 1	7E 30 30 31 31 32 20 31 0D	Reset	Yes	
~XX210 n	7E 30 30 32 30 30 20 n 0D	Display message on the OSD	n: 1-30 characters	
SEND to emulate Remote				
~XX140 10	7E 30 30 31 34 30 20 31 30 0D		Up	
~XX140 11	7E 30 30 31 34 30 20 31 31 0D		Left	
~XX140 12	7E 30 30 31 34 30 20 31 32 0D		Enter (for projection MENU)	
~XX140 13	7E 30 30 31 34 30 20 31 33 0D		Right	
~XX140 14	7E 30 30 31 34 30 20 31 34 0D		Down	
~XX140 15	7E 30 30 31 34 30 20 31 35 0D		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 20	7E 30 30 31 34 30 20 32 30 0D		Menu	
~XX140 47	7E 30 30 31 34 30 20 34 37 0D		Source	
SEND from projector automatically				
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Projector Return	Description
when Standby/Warming/Cooling/Out of Range/Lamp fail/Fan Lock/Over Temperature/ Lamp Hours Running Out/ Cover Open			INFOn	n=0 Standby n=1 Warming n=2 Cooling n=3 Out of Range n=4 Lamp fail n=6 Fan Lock/ n=7 Over Temperature n=8 Lamp Hours Running Out
READ from projector				
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Projector Return	Description
~XX121 1	7E 30 30 31 32 31 20 31 0D	Input Source Commands	Okn	n = 0 None n = 7 HDMI1 n = 8 HDMI2 n = 15 Displayport n = 2 VGA1 n = 3 VGA2 n = 5 Video n = 4 S-Video n = 16 HDBaseT

# INFORMASI LAINNYA

READ from projector				
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Projector Return	Description
~XX122 1	7E 30 30 31 32 32 20 31 0D	Software Version	OKdddd	dddd: FW version
~XX357 1	7E 30 30 33 35 34 20 31 0D	LAN FW version	Okeeeee	eeee: LAN FW version
~XX123 1	7E 30 30 31 32 33 20 31 0D	Display Mode	Okn	n = 0 None n = 1 Presentation n = 2 Bright n = 3 Movie n = 4 sRGB n = 5 User n = 7 Blackboard n = 12 DICOM SIM. n = 9 3D
~XX124 1	7E 30 30 31 32 34 20 31 0D	Power State	OKn	n=0 Off n=1 On
~XX125 1	7E 30 30 31 32 35 20 31 0D	Brightness	OKn	
~XX126 1	7E 30 30 31 32 36 20 31 0D	Contrast	OKn	
~XX127 1	7E 30 30 31 32 37 20 31 0D	Format	OKn	n = 1 4:3 n = 2 16:9 n = 3 16:10 n = 5 LBX n = 6 Native n = 7 Auto
*16:9 or 16:10 depend on Screen Type setting				
~XX128 1	7E 30 30 31 32 38 20 31 0D	Color Temperature	Okn	n = 0 Standard n = 1 Cool n = 2 Cold n = 3 Warm
~XX129 1	7E 30 30 31 32 39 20 31 0D	Projection Mode	OKn	n = 0 Front-Desktop n = 1 Rear-Desktop n = 2 Front-Ceiling n = 3 Rear-Ceiling
~XX150 1	7E 30 30 31 35 30 20 31 1D	Information	Okabbbbcccd ddde	a = 0 Off a = 1 On bbbb: LampHour cc: source cc = 00 None cc = 02 VGA1 cc = 03 VGA2 cc = 04 S-Video cc = 05 Video cc = 07 HDMI1 cc = 08 HDMI2 cc = 15 Displayport cc = 16 HDBaseT dddd FW Version

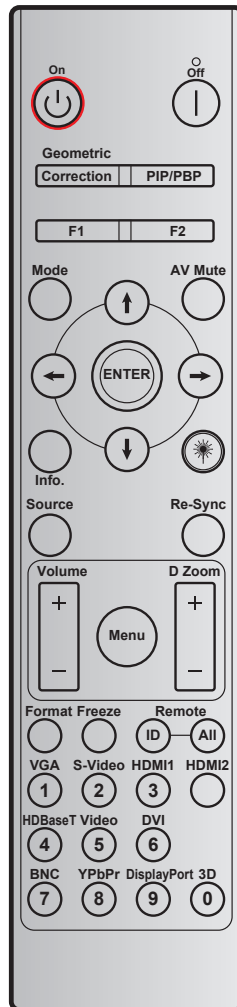


# INFORMASI LAINNYA

READ from projector				
232 ASCII Code	HEX Code	Function	Projector Return	Description
				e = Display mode
				ee = 00 None
				ee = 01 Presentation
				ee = 02 Bright
				ee = 03 Movie
				ee = 04 sRGB
				ee = 05 User
				ee = 07 Blackboard
				ee = 09 3D
				ee = 12 DICOM SIM.
~XX151 1	7E 30 30 31 35 31 20 31 0D	Model name	OKn	n = 2 XGA n = 3 WXGA n = 4 1080p n = 5 WUXGA
~XX108 1	7E 30 30 31 30 38 20 31 0D	Lamp Hours	OKbbbb	bbbb: LampHour
~XX108 2	7E 30 30 31 30 38 20 31 0D	Cumulative Lamp Hours	OKbbbbbb	bbbbbb: (5 digits) Total Lamp Hours
~XX321 1	7E 30 30 33 32 31 20 31 0D	Filter Usage Hours	OKbbbb	bbbb: Filter Usage Hours
~XX87 1	7E 30 30 38 37 20 31 0D	Network Status	Okn	n = 0 Disconnected n = 1 Connected
~XX87 3	7E 30 30 38 37 20 33 0D	IP Address	Okaaa_bbb_ccc_ddd	
~XX351 1	7E 30 30 33 35 31 20 31 0D	Fan1 speed(blower)	Okaaaa	a=0000~9999
~XX352 1	7E 30 30 33 35 32 20 31 0D	System temperature	Okaaa	a=000~999
~XX353 1	7E 30 30 33 35 33 20 31 0D	Serial number	Okaaaaaaaaa aaaaaaa	a=serial number string
~XX354 1	7E 30 30 33 35 34 20 31 0D	Closed Captioning	Oka	a = 0 off a = 1 cc1 a = 2 cc2
~XX355 1	7E 30 30 33 35 35 20 31 0D	AV Mute	Oka	a = 0 Off a = 1 On
~XX356 1	7E 30 30 33 35 36 20 31 0D	Mute	Oka	a = 0 Off a = 1 On
~XX358 1	7E 30 30 33 35 38 20 31 0D	Current watt	Okaaaa	a = 0000~9999


# INFORMASI LAINNYA

## Kode remote IR



Tombol	Kode kustom	Kode data		Definisi tombol cetak	Deskripsi	
		Byte 1	Byte 2			Byte 3
Matikan Power		32	CD	2E	Mati	Tekan untuk mematikan proyektor.
Tombol Hidup	⏻	32	CD	02	Hidup	Tekan untuk menghidupkan proyektor.
PIP/PBP	<b>PIP/PBP</b>	32	CD	78	PIP/PBP	Tekan untuk menggunakan fungsi PIP/PBP.
Geometric Correction	<b>Correction</b>	32	CD	96	Geometric Correction	Koreksi geometris.
F2	<b>F2</b>	32	CD	27	F2	Zoom secara default.
F1	<b>F1</b>	32	CD	26	F1	Pola Uji secara default.
Mode	<b>Mode</b>	32	CD	95	Mode	Pengaktifkan/penonaktifkan menu mode Tampilan.
Panah atas	⬆	32	CD	C6	Panah atas	Gunakan <b>⬆</b> <b>⬇</b> <b>⬅</b> <b>➡</b> untuk memilih item atau mengatur pilihan Anda.
Panah bawah	⬆	32	CD	C7	Panah bawah	
Panah kiri	⬅	32	CD	C8	Panah kiri	
Panah kanan	➡	32	CD	C9	Panah kanan	
Matikan AV		32	CD	03	Matikan AV	Tekan untuk menonaktifkan/mengaktifkan speaker internal proyektor.

# INFORMASI LAINNYA

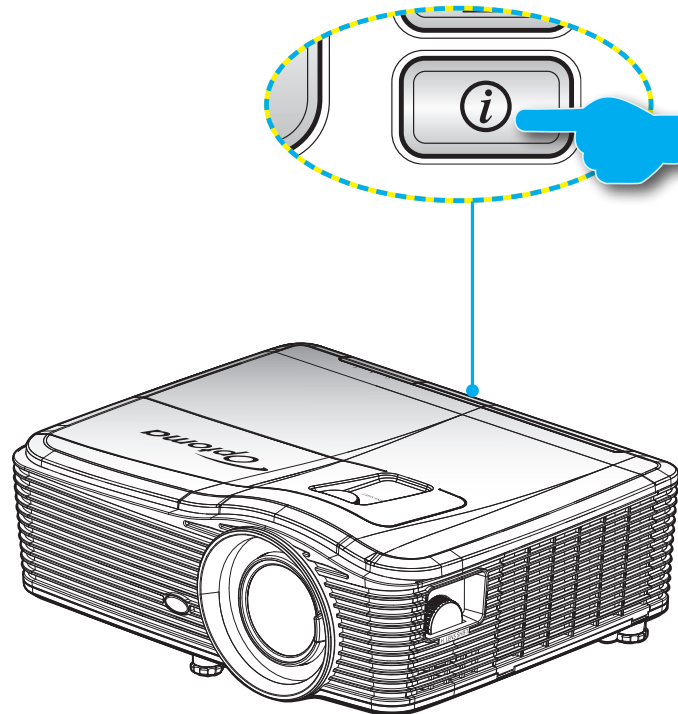
Tombol		Kode kustom		Kode data	Definisi tombol cetak	Deskripsi
		Byte 1	Byte 2	Byte 3		
Masuk	<b>ENTER</b>	32	CD	C5	ENTER	Mengkonfirmasi pilihan item.
Info		32	CD	25	Info	Menampilkan informasi proyektor.
Laser		N/A	N/A	N/A		Gunakan sebagai penunjuk laser.
Source		32	CD	18	Source	Tekan "Source" untuk memilih sinyal input.
Sinkronisasi Ulang	<b>Sinkronisasi Ulang</b>	32	CD	04	Sinkronisasi Ulang	Mensinkronisasi proyektor ke sumber input secara otomatis.
Menu	<b>Menu</b>	32	CD	88	Menu	Tekan "Menu" untuk membuka menu OSD (tampilan di layar). Untuk keluar dari OSD, tekan "Menu" kembali.
Suara	+	32	CD	09	Volume +	Tekan untuk memperbesar volume suara.
	-	32	CD	0C	Volume -	Tekan untuk memperbesar/memperkecil volume suara.
D Zoom	+	32	CD	08	D Zoom +	Gunakan ▲ untuk memperbesar tampilan gambar yang diproyeksikan.
	-	32	CD	0B	D Zoom -	Gunakan ▼ untuk memperkecil tampilan gambar yang diproyeksikan.
Format	<b>Format</b>	32	CD	15	Format	Tekan untuk memilih format proyektor.
Bekukan	<b>Bekukan</b>	32	CD	06	Bekukan	Tekan untuk membekukan gambar proyektor.
Pengendali Jarak Jauh	<b>ID</b>	32	CD	3201~3299		Tekan hingga LED Daya berkedip, lalu tekan 01~99 untuk menetapkan kode remote tertentu.
	<b>SEMUA</b>	32	CD	32CD		
1/VGA		32	CD	8E	1/VGA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tekan untuk memilih sumber VGA.</li> <li>Gunakan sebagai angka keypad "1".</li> </ul>
2/S-Video		32	CD	1D	2/S-Video	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tekan untuk memilih sumber S-video.</li> <li>Gunakan sebagai angka keypad "2".</li> </ul>
3/HDMI1		32	CD	16	3/HDMI	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tekan untuk memilih sumber HDMI.</li> <li>Gunakan sebagai angka keypad "3".</li> </ul>
HDMI2		32	CD	9B	HDMI2	Tekan untuk memilih sumber HDMI.
4/HDBaseT		32	CD	70	4/HDBaseT	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tekan untuk memilih sumber HDBaseT.</li> <li>Gunakan sebagai angka keypad "4".</li> </ul>
5/Video		32	CD	1C	5/Video	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tekan untuk memilih sumber video komposit.</li> <li>Gunakan sebagai angka keypad "5".</li> </ul>
6		32	CD	19	6	Gunakan sebagai angka keypad "6".
7		32	CD	1A	7	Gunakan sebagai angka keypad "7".
8/YPbPr		32	CD	17	8/YPbPr	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tekan untuk memilih sumber video komponen.</li> <li>Gunakan sebagai angka keypad "8".</li> </ul>
9/DisplayPort		32	CD	9F	9/DisplayPort	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tekan untuk memilih DisplayPort.</li> <li>Gunakan sebagai angka keypad "9".</li> </ul>
0/3D		32	CD	89	0/3D	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tekan untuk memilih sumber 3D.</li> <li>Gunakan sebagai angka keypad "0".</li> </ul>

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

# INFORMASI LAINNYA

## Menggunakan tombol Informasi

Fungsi Informasi akan memastikan konfigurasi dan pengoperasian mudah. Tekan tombol "?" pada keypad untuk membuka menu Informasi.



- Tombo **Informasi** hanya berfungsi bila tidak ada input sumber yang terdeteksi.

Informasi	
Nomor S/N	xxxxxxxxxx
Versi Firmware	Utama C01
	MCU C01
	LAN C01
Current Input Source	VGA 1
Resolusi	1280x800
Refresh Rate	60.00 Hz
Umur Lampu	
	Pencahayaannya 0 H
	Eco. 0 H
	Power 0 H
Jam Filter	0 H
Tanda Pengenal Proyektor	0
Kode Pengendali Jarak Jauh	0
Kode Remote (Aktif)	0
Alamat IP	192.168.1.1
Status Jaringan	Hubungkan
← Keluar	

# 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".
- Pastikan Anda telah melepaskan tutup lensa dan proyektor dalam keadaan hidup.



#### *Gambar tidak fokus*

- Pastikan Penutup lensa telah dibuka.
- Sesuaikan Cincin Fokus pada lensa proyektor.
- Pastikan layar proyeksi berada di antara jarak yang diperlukan dari proyektor. (Lihat halaman 69-73).



#### *Gambar menjadi terbentang saat menampilkan DVD 16:9*

- Saat Anda memutar DVD anamorfik atau DVD 16:9, proyektor akan menampilkan gambar terbaik dalam format 16:9 di sisi proyektor.
- Jika Anda memutar DVD format LBX, ubah format sebagai LBX pada OSD proyektor.
- Jika Anda memutar DVD format 4:3, ubah format sebagai 4:3 pada OSD proyektor.
- Jika gambar masih dibentangkan, Anda juga harus menyesuaikan rasio aspek dengan mengikuti langkah-langkah di bawah ini:
- Konfigurasi format tampilan ke jenis rasio aspek 16:9 (lebar) di pemutar DVD.



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

- Pindahkan proyektor lebih dekat atau lebih jauh dari layar.
- Tekan "Menu" pada panel proyektor, buka "Tampilan-->Format". Coba pengaturan lain.



#### *Gambar memiliki sisi miring:*

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



#### *Gambar ditampilkan terbalik*

- Pilih "Pengaturan-->Proyeksi" dari OSD, lalu sesuaikan arah proyeksi.

# INFORMASI LAINNYA

- ? *Gambar berbayang*
  - Tekan tombol "3D Format", lalu alihkan ke "Mati" untuk menghindari gambar normal 2D menjadi berbayang.
- ? *Dua gambar, format berdampingan*
  - Tekan tombol "3D Format", lalu alihkan ke "SBS" untuk sinyal input HDMI 1.3 2D 1080i berdampingan.
- ? *Gambar tidak ditampilkan dalam 3D*
  - Periksa apakah baterai kacamata 3D habis.
  - Periksa apakah kacamata 3D telah diaktifkan.
  - Bila sinyal input adalah HDMI 1.3 2D (1080i berdampingan separuh), tekan tombol "3D Format", lalu alihkan ke "SBS".

## Masalah Lainnya

- ? *Proyektor berhenti merespons semua kontrol*
  - Bila memungkinkan, matikan proyektor, lalu lepas kabel daya dan tunggu minimal 20 detik sebelum memasang kembali kabel daya.
- ? *Lampu terbakar 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 yang dijelaskan dalam bagian "Mengganti Lampu" pada halaman 63-64.

## Masalah Remote Control

- ? *Jika remote control tidak berfungsi*
  - Pastikan sudut pengoperasian remote control diarahkan dalam kisaran  $\pm 15^\circ$  secara horizontal dan vertikal ke unit penerima IR di proyektor.
  - Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan proyektor. Pindahkan dengan jarak 5 m (16 kaki) dari proyektor.
  - Pastikan baterai telah dimasukkan dengan benar.
  - Ganti baterai jika habis.

## Indikator Peringatan





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

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

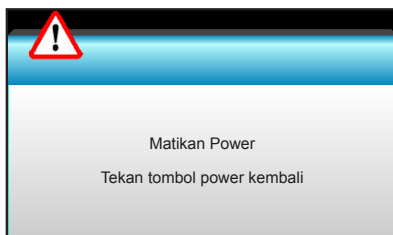
Cabut kabel daya dari proyektor, tunggu selama 30 detik dan coba lagi. Jika indikator peringatan menyala lagi, hubungi pusat servis terdekat untuk memperoleh bantuan.

# INFORMASI LAINNYA

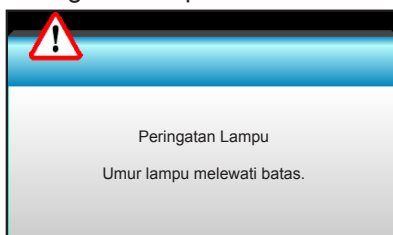
## Pesan Lampu LED

Message	 LED Daya (Merah)	 LED Daya (Biru)	 LED Suhu (Merah)	 LED Lampu (Merah)
	Status Siaga (Kabel daya input)	Menyala stabil		
Daya hidup (Pemanasan)		Berkedip (tidak aktif dalam 0,5 detik / aktif dalam 0,5 detik)		
Pengaktifan dan Penerangan lampu		Menyala stabil		
Daya mati (Pendinginan)		Berkedip (tidak aktif dalam 0,5 detik / menyala dalam 0,5 detik) Kembali ke lampu merah stabil saat kipas pendingin mati.		
cepat pemulihan (100 detik)		Berkedip (tidak aktif dalam 0,25 detik/ menyala dalam 0,25 detik)		
Kesalahan (Kegagalan lampu)	Berkedip			Menyala stabil
Kesalahan (Gangguan Kipas)	Berkedip		Berkedip	
Bermasalah (Temp. terlalu tinggi)	Berkedip		Menyala stabil	
Kondisi Siaga (Burn in mode)		Berkedip		
Burnin (Warming)		Berkedip		
Burnin (Cooling)		Berkedip		

- Mati:

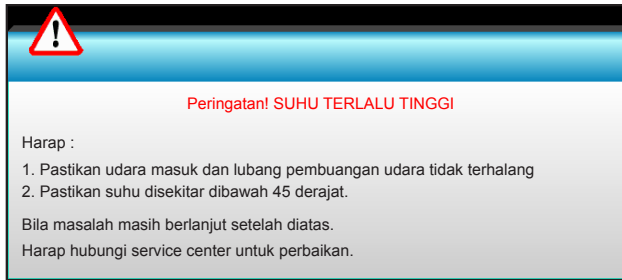


- Peringatan lampu:



# INFORMASI LAINNYA

- Peringatan suhu:



- Gangguan kipas:



- Di luar kisaran tampilan:





# INFORMASI LAINNYA

## Spesifikasi

Optik	Deskripsi
Resolusi maksimum	- DP: 1920x1200@60Hz - HDMI: 1920x1200@60Hz (RB)
Lensa	- Lensa tetap dan fokus manual - WXGA/1080P/WUXGA/XGA: 11,66mm
Lampu	- Mode ECO < = 0,5 W @ 110/220VAC - Mode Aktif (> 0,5 W; < 3 W) @ 110/220VAC
Ukuran layar (diagonal)	- XGA: 30"~300" - WXGA: 27,97"~302" - 1080P: 28,59"~303" - WUXGA: 29,38"~305,6"
Jarak proyeksi	- XGA: 0,5~5 m - WXGA: 0,5~5,4 m - 1080p: 0,5~5,3 m - WUXGA: 0,5~5,2 m

Listrik	Deskripsi
Masukan	HDMI, HDMI+MHL(2.0), soket mini USB-B (upgrade Firmware), port S-Video, DisplayPort, soket VGA2 In/YPbPr, soket VGA2 In/YPbPr, port Audio3-In (Video/S-Video), Audio1-In(VGA1), port Audio2-In(VGA2)
Keluaran	Soket output VGA, port Audio-Out, USB Power Out (1,5 A)
Port LAN berkabel	1 RJ-45 (10/100 BASE-T/100 BASE-TX)
Port servis	Soket RS232C, 3D Sync VESA, Remote Berkabel
Reproduksi warna	1073,4 Juta warna
Kecepatan Pindai	- Kecepatan Pindai Horizontal: 15,375~91,146 KHz - Kecepatan Pindai Vertikal: 24~ 85 Hz (120Hz untuk fitur 3D)
Kompatibilitas sinkronisasi	Sinkronisasi Terpisah
Speaker internal	Ya, 10 W
Persyaratan daya	100 - 240V AC 50/60Hz
Arus input	2,5-1,0 A
Pemakaian daya (nilai normal)	
Mode ECO tidak aktif	365 W±3%
Mode ECO	292 W±3%

Mekanik	Deskripsi
Orientasi pemasangan	Atas Meja Depan, Atas Meja Belakang, Plafon Depan, Plafon Belakang
Dimensi	- 424 mm (W)x344 mm (D)x120 mm (H) (tanpa kaki) - 424 mm (W)x344 mm (D)x160 mm (H) (dengan kaki)
Berat	5,2 kg
Kondisi lingkungan	Pengoperasian: 5 ~ 40°C dalam mode Cerah (mode normal) kelembapan 10% hingga 85% (non-kondensasi) Pengoperasian: 5 ~ 45° C dalam mode ECO kelembapan 10% hingga 85% (non-kondensasi)

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



# INFORMASI LAINNYA

## Kantor Optoma Global

Untuk servis atau dukungan, hubungi cabang setempat.




### Amerika Serikat

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

 888-289-6786  
 510-897-8601  
 [services@optoma.com](mailto:services@optoma.com)




### Kanada

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

 888-289-6786  
 510-897-8601  
 [services@optoma.com](mailto:services@optoma.com)

### Amerika Latin

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

 888-289-6786  
 510-897-8601  
 [services@optoma.com](mailto: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](mailto:service@tsc-europe.com)




### Benelux BV

Randstad 22-123  
1316 BW Almere  
The Netherlands  
www.optoma.nl

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



### Prancis

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

 +33 1 41 46 12 20  
 +33 1 41 46 94 35  
 [savoptoma@optoma.fr](mailto:savoptoma@optoma.fr)




### Spanyol

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

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




### Jerman

Wiesenstrasse 21 W  
D40549 Düsseldorf,  
Germany

 +49 (0) 211 506 6670  
 +49 (0) 211 506 66799  
 [info@optoma.de](mailto:info@optoma.de)

### Skandinavia



Lerpeveien 25  
3040 Drammen  
Norway

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

PO.BOX 9515  
3038 Drammen  
Norway

### Korea

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

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




### Jepang

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

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

 +852-2396-8968  
 +852-2370-1222  
[www.optoma.com.hk](http://www.optoma.com.hk)

### Cina

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

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

