

Proyektor[®] DLP





Panduan Pengguna

DAFTAR ISI

HAK CIPTA	4
Pemberitahuan Pernyataan untuk Perangkat Lunak Gratis dan Open Source	
Pemberitahuan Perangkat Lunak Gratis dan Open Source	
Lisensi	5
KESELAMATAN	9
Petunjuk Keselamatan Penting	9
Membersihkan Lensa	
Informasi Keselamatan 3D	
Hak cipta	11
Pelepasan tanggung jawab hukum	11
Pengenalan Hak Cipta	
FCC	
Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara UE	
WEEE	
PENDAHULUAN	14
Ikhtisar Kemasan	
Aksesori	
Aksesori opsional	
Ikhtisar Produk	
Koneksi	
Indikator keypad dan LED	
Remote control	17
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN	18
Memasang provektor	
Menyambungkan sumber ke proyektor	
Mengatur proyeksi gambar	
Konfigurasi remote	23
MENGGUNAKAN PROYEKTOR	25
Menchidunkan/mematikan provektor	25
Memilih sumber input	
Fifur dan navigasi menu	
Pohon Menu OSD	28
Menu mode gambar	
Menu dvnamic range gambar.	3.3
Menu kecemerlangan gambar	3.3
Menu kontras gambar	
Menu ketajaman gambar	
Menu gamma gambar	

Menu dinamis hitam qambar	34
Menu pengaturan warna gambar	34
Menu dinding warna gambar	35
Menu gambar 3D	35
Menu gambar seting ulang	35
Menu fokus lavar	36
Tampilkan menu koreksi geometris	36
Menampilkan menu Digital Zoom	36
Menu mode game lavar	37
Tampilkan menu game yang lanjut	37
Menampilkan menu rasio aspek	37
Menu mode sumber cahaya layar	38
Menu seting ulang layar	38
Konfigurasi menu tes corak	39
Menu orientasi proyeksi pengaturan	39
Menu bahasa konfigurasi	39
Mengonfigurasi menu pengaturan jarak jauh	39
Mengonfigurasi menu ketinggian	39
Konfigurasi menu pengaturan daya	39
Konfigurasi menu keamanan	40
Mengatur menu sensor pelindung mata	40
Mengonfigurasi menu layar pembuka	40
Mengonfiguasi menu warna latar belakang	40
Mengonfigurasi menu atur ulang perangkat	40
Menu sumber otomatis input	41
Masukkan menu ingat sumber terakhir	41
Menu peralihan otomatis sumber input	41
Menu pengaturan HDMI CEC masukan	41
Menu seting ulang masukan	41
Menu volume audio	42
Menu audio tidak aktif	42
Menu audio pada mode audio	42
Menu audio pada audio keluaran	42
Menu seting ulang audio	42
Menu informasi	42

HAK CIPTA

Hak cipta (C) 2023 oleh Optoma Corporation

SEMUA HAK DILINDUNGI UNDANG-UNDANG.

Pernyataan hak cipta berlaku terhadap bagian mana pun dari produk, namun jika pernyataan dan persyaratan lisensi Gratis dan Open Source bebas dari konflik, maka lisensi FOSS yang berlaku.

Pemberitahuan Pernyataan untuk Perangkat Lunak Gratis dan Open Source

Perangkat lunak yang disertakan dalam produk ini berisi perangkat lunak dikenai hak cipta yang semula dilisensikan di bawah lisensi Perangkat Lunak Gratis dan Open Source, misalnya Apache License 2.0, dan SIL Open Font License (OFL). Pemberitahuan dan sanggahan terkait diuraikan di bawah ini.

Pemberitahuan Perangkat Lunak Gratis dan Open Source

Roboto Light

- Nama Lengkap Lisensi: Apache License 2.0
- SPDX Short Identifier: Apache-2.0 •
- Status Dimodifikasi: Tidak
- Pemberitahuan Hak Cipta: Hak cipta 2011 Google Inc. Dilisensikan di bawah Apache License, Versi 2.0 ("Lisensi"); Anda tidak boleh menggunakan file ini kecuali kalau mematuhi Lisensi tersebut. Anda bisa mendapatkan salinan lisensi di

http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0

Kecuali kalau diminta oleh undang-undang yang berlaku atau disepakati secara tertulis, perangkat lunak yang didistribusikan di bawah Lisensi didistribusikan dengan LANDASAN "SEBAGAIMANA ADANYA", TANPA JAMINAN ATAU SYARAT TERTENTU, baik secara tersurat atau pun tersirat. Lihat Lisensi untuk bahasa khusus yang mengatur izin dan pembatasan di bawah Lisensi.

Noto Serif KR

- Nama Lengkap Lisensi: SIL Open Font License 1.1
- SPDX Short Identifier: OFL-1.1 •
- Status Dimodifikasi: Tidak
- Pemberitahuan Hak Cipta: Hak cipta 2017 Adobe Systems Incorporated (http://www.adobe.com/) Perangkat Lunak Font dilisensikan di bawah SIL Open Font License, Versi 1.1.

Lisensi ini disalin di bawah ini, dan juga tersedia dengan Tanya Jawab di: https://scripts.sil.org/OFL

Lisensi

Apache License, Versi 2.0, Januari 2004

http://www.apache.org/licenses/

SYARAT DAN KETENTUAN UNTUK PENGGUNAAN, REPRODUKSI, DAN DISTRIBUSI

1. Definisi

"Lisensi" berarti syarat dan ketentuan untuk penggunaan, reproduksi, dan distribusi sebagaimana didefinisikan oleh Bagian 1 sampai 9 dokumen ini.

"**Pemberi Lisensi**" berarti pemilik hak cipta atau entitas yang diberi kuasa oleh pemilik hak cipta yang menjamin Lisensi tersebut.

"**Badan Hukum**" berarti serikat badan yang bertindak dan semua badan yang mengendalikan,dikendalikan, atau di bawah kendali bersama dengan badan tersebut. Untuk tujuan-tujuan definisi ini, "**kontrol**" berarti (i) kuasa, langsung atau tak langsung, yang menyebabkan arah atau manajemen entitas, baik melalui kontrak atau cara lain, atau (ii) kepemilikan lima puluh persen (50%) atau lebih saham, atau (iii) kepemilikan manfaat dari entitas tersebut.

"Anda" (atau "Milik Anda") berarti individu atau Badan Hukum yang menjalankan izin yang diberikan oleh Lisensi ini.

Bentuk "**Sumber**" berarti bentuk pilihan untuk melakukan modifikasi, termasuk namun tidak terbatas pada source code perangkat lunak, sumber dokumentasi, dan file konfigurasi.

Bentuk "**Objek**" berarti bentuk apa pun yang dihasilkan dari transformasi mekanis atau translasi bentuk Sumber, termasuk namun tidak terbatas pada kode objek yang dikompilasi, dokumentasi yang dihasilkan, dan konversi ke jenis media lain.

"**Karya**" berarti karya kepengarangan, baik dalam bentuk Sumber atau Objek, yang tersedia di bawah Lisensi, sebagaimana diindikasikan oleh pemberitahuan hak cipta yang disertakan atau direkatkan pada karya (sebuah contoh diberikan pada Lampiran di bawah).

"**Karya-Karya Turunan**" berarti segala karya, apakah dalam bentuk Sumber atau Objek, yang didasarkan pada (atau diturunkan dari) Karya dan yang karenanya direpresentasikan revisi editorial, anotasi, elaborasi, atau modifikasi, secara keseluruhan, karya kepengarangan asli. Untuk kepentingan Lisensi ini, Karya-Karya Turunan akan menyertakan karya-karya yang terpisah dari, atau hanya menautkan (atau terikat dengan nama) ke antarmuka, Karya dan Karya-Karya Turunan setelahnya.

"Kontribusi" berarti segala karya kepengarangan, termasuk versi asli Karya dan segala modifikasi atau penambahan terhadap Karya itu atau Karya-Karya Turunan Sesudahnya, yang dikirimkan secara sengaja kepada pihak Pemberi Lisensi untuk disertakan dalam Karya oleh pemilik hak cipta atau Badan Hukum yang diberi kuasa untuk mengirimkan atas nama pemilik hak cipta. Untuk kepentingan definisi ini, "dikirimkan" berarti segala bentuk komunikasi elektronik, verbal, atau tertulis yang dikirimkan kepada Pemberi Lisensi atau perwakilannya, termasuk namun tidak terbatas pada komunikasi milis elektronik, sistem kontrol source code, dan sistem pelacakan masalah yang ditangani oleh, atau atas nama, Pemberi Lisensi untuk kepentingan membahas dan meningkatkan Karya, namun tidak termasuk komunikasi yang ditandai secara mencurigakan atau yang ditetapkan secara tertulis oleh pemilik hak cipta sebagai "Bukan Kontribusi."

"**Kontributor**" berarti Pemberi Lisensi dan Individu atau Badan Hukum namapun yang atas namanya suatu Kontribusi telah diterima oleh Pemberi Lisensi dan selanjutnya disertakan dalam Karya.

2. Pemberian Lisensi Hak Cipta. Tunduk pada syarat dan ketentuan Lisensi ini, dengan ini setiap Kontributor memberi Anda lisensi hak cipta yang bersifat terus menerus, di seluruh dunia, non-ekslusif, gratis, tanpa royalti, tidak dapat dicabut untuk mereproduksi, menyiapkan Karya Turunan dari, menampilkan secara publik, mempertontonkan secara publik, mensublisensikan, dan mendistribusikan Karya dan Karya-Karya Turunan Tersebut dalam bentuk Sumber atau Objek.

3. Pemberian Lisensi Paten. Tunduk pada syarat dan ketentuan Lisensi ini, dengan ini setiap Kontributor memberi Anda lisensi paten yang bersifat terus menerus, di seluruh dunia, non-ekslusif, gratis, tanpa royalti, tidak dapat dicabut (kecuali sebagaimana dinyatakan pada bagian ini) untuk membuat, telah membuat, menggunakan, menawarkan untuk menjual, menjual, mengimpor, dan juga memindahtangankan Karya, di mana lisensi tersebut hanya berlaku bagi mereka yang klaim patennya bisa dilisensikan oleh Kontributor yang dilanggar oleh Kontribusinya saja atau kombinas antara Kontribusi dengan Karya yang padanya Kontribusi tersebut dikirimkan. Jika Anda melembagakan litigasi paten terhadap entitas apa pun (termasuk klaim silang atau kontra klaim dalam sebuah tuntutan hukum) yang mendakwa bahwa Karya atau Kontribusi yang disertakan dalam Karya merupakan pelanggaran paten langsung atau kontributif, maka segala lisensi paten yang diberikan kepada Anda di bawah Lisensi ini untuk Karya itu akan dihentikan per tanggal litigasi tersebut diajukan.

4. Distribusi Ulang. Anda bisa mereproduksi dan mendistribusikan salinan Karya atau Karya Turunan setelahnya dalam media apa pun, dengan atau tanpa modifikasi, dan dalam bentuk Sumber atau Objek, asalkan Anda memenuhi syarat-syarat berikut:

- 1. Anda harus memberi penerima lain Karya atau Karya Turunan salinan Lisensi ini; dan
- 2. Anda harus menghasilkan file-file yang dimodifikasi untuk menyampaikan pemberitahuan menonjol yang menyatakan bahwa Anda telah mengubah file; dan
- 3. Anda harus menyimpan, dalam bentuk Sumber dari Karya Turunan apa pun yang Anda distribusikan, semua pemberitahuan hak cipta, paten, merek dagang, dan atribusi dari bentuk Sumber Karya, kecuali kalau pemberitahuan-pemberitahuan itu tidak berkenaan dengan bagian manapun dari Karya Turunan; dan
- 4. Jika Karya mencakup sebuah file teks "PEMBERITAHUAN" sebagai bagian dari distribusinya, maka segala Karya Turunan yang Anda distribusikan harus menyertakan salinan pemberitahuan atribusi yang ada di dalam file PEMBERITAHUAN tersebut, kecuali kalau pemberitahuan tersebut tidak berkenaan dengan bagian manapun dari Karya Turunan, di sekurang-kurangnya salah satu tempat berikut: di dalam sebuah file teks PEMBERITAHUAN yang didistribusikan sebagai bagi dari Karya Turunan; di dalam bentuk Sumber atau dokumentasi, jika disediakan bersama Karya Turunan; atau, di dalam sebuah tampilan yang dihasilkan oleh Karya Turunan, jika dan di mana pembertahuan pihak ketiga biasanya muncul. Daftar isi file PEMBERITAHUAN hanya untuk tujuan informasi sja dan tidak mengubah Lisensi. Anda bisa menambahkan pemberitahuan atribusi Anda sendiri di dalam Karya Turunan yang Anda distribusikan, beserta atau sebagai tambahan terhadap teks PEMBERITAHUAN dari Karya, dengan syarat pemberitahuan atribusi tambahan tersebut tidak dapat ditafsirkan sebagai mengubah Lisensi.

Anda bisa menambahkan pernyataan hak cipta Anda sendiri dan bisa memberikan syarat dan ketentuan lisensi tambahan atau yang berbeda untuk penggunaan, reproduksi, atau distribusi dari modifikasi Anda, atau untuk Karya Turunan secara keseluruhan, asalkan penggunaan, reproduksi, dan distribusi Karya yang patuh pada syarat-syarat yang dinyatakan dalam Lisensi ini.

5. Pengiriman Kontribusi. Kecuali kalau Anda menyatakannya secara tertulis, segala Kontribusi yang dikirimkan secara sengaja untuk disertakan dalam Karya oleh Anda kepada Pemberi Lisensi sesuai dengan syarat dan ketentuan Lisensi ini, tanpa syarat dan ketentuan tambahan. Bagaimana pun yang disampaikan di atas, di sini tidak ada yang akan membatalkan atau memodifikasi syarat-syarat perjanjian lisensi terseut yang mungkin dijalankan bersama Pemberi Lisensi berkenaan dengan Kontribusi tersebut.

6. Merek dagang. Lisensi ini tidak memberi izin untuk mengegnakan nama dagang, merek dagang, lambang layanan, atau nama produk Pemberi Lisensi, kecuali sebagaimana diminta untuk penggunaan yang masuk akal dan lazim dalam menguraikan asal usul Karya dan mereproduksi isi file PEMBERITAHUAN.

7. Sanggahan Jaminan. Kecuali kalau dipersyaratkan oleh undang-undang yang berlaku atau disepakati secara tertulis, Pemberi Lisensi menyediakan Karya (dan setiap Kontributor memberikan Kontribusinya) dengan LANDASAN "SEBAGAIMANA ADANYA", TANPA JAMINAN SYARAT APA PUN, baik secara tersurat atau pun tersirat, termasuk, tanpa pembatasan, pada jaminan atau ketentuan HAK, TANPA PELANGGARAN, DAYA DAGANG, atau KECOCOKAN UNTUK TUJUAN TERTENTU. Anda semata-mata bertanggung jawab menentukan kepantasan menggunakan mendistribusikan ulang Karya dan menanggung risiko akan dikaitkan dengan pelaksanaan izin Anda di bawah Lisensi ini.

8. Pembatasan Pertanggungan. Sekiranya dan tanpa teori hukum, apakah itu karena kesalahan (termasuk ketidaktahuan), kontrak, atau, kecuali kalau dipersyaratkan oleh undang-undang yang berlaku (misalnya undang-undang yang disengaja dan secara kasar abai) atau disepakati secara tertulis, sekiranya Kontributor bertanggung jawab kepada Anda atas kerugian, termasuk segala kerugian yang bersifat langsung, tak langsung, khusus, disengaja, atau merupakan akibat dari karakter apa pun yang muncul sebagai akibat dari Lisensi atau dari penggunaan atau ketidakmampuan untuk menggunakan Karya (termasuk namun tidak terbatas pada kerugian karena hilangnya niat baik, penghentian kerja, kegagalan atau kerusakan komputer, atau sebarang dan semua kerugian atau kehilangan komersial lainnya), bahkan sekiranya Kontributor tersebut sudah diberi tahu kemungkinan akan adanya kerugian tersebut.

9. Menerima Jaminan atau Pertanggungan Tambahan. Meskipun mendistribusikan kembali Karya atau Karya Turuanan yang ada, Anda dapat memilih untuk menawarkan, dan mengenakan biaya, penerimaan dukungan, jaminan, ganti rugi, atau kewajiban pertanggungan lain dan/atau hak-hak yang sejalan dengan Lisensi ini. Namun demikian, dalam menerima kewajiban tersebut, Anda hanya bisa bertindak atas nama Anda sendiri dan tanggung jawab Anda semata, bukan atas nama Kontributor lain, dan hanya jika Anda sepakat untuk mengganti rugi, mempertahankan, dan menjaga agar Kontributor tidak merugikan atas segala pertanggungan yang ditimbulkan, atau klaim yang ditegaskan, Kontributor tersebut dengan menerima jaminan tersebut atau pertanggungan tambahan.

AKHIR SYARAT DAN KETENTUAN

BAGAIMANA CARA MENERAPKAN APACHE LICENSE PADA KARYA ANDA

Sertakan salinan Apache License, biasanya dalam sebuah file bernama LICENSE (LISENSI), dalam karya Anda, dan pertimbangkan juga untuk menyertakan file NOTICE (PEMBERITAHUAN) yang merujuk pada Lisensi tersebut.

Untuk menerapkan Apache License pada file-file spesifik dalam karya Anda, rekatkan pernyataan pelat ketel berikut, mengganti bidang yang ditutup oleh tanda kurung "[]" dengan informasi identitas Anda sendiri. (Jangan sertakan tanda kurung!) Sertakan teks di dalam sintaksis komentar yang sesuai untuk format file tersebut. Kami juga menyarankan kepada Anda agar menyertakan sebuah file atau nama kelas dan keterangan tujuan pada "halaman cetak" yang sama dengan pemberitahuan hak cipta untuk identifikasi lebih mudah di dalam arsip pihak ketiga.

Hak cipta [yyyy] [nama pemilik hak cipta]

Dilisensikan di bawah Apache License, Versi 2.0 ("Lisensi"); Anda tidak boleh menggunakan file ini kecuali kalau mematuhi Lisensi tersebut. Anda bisa mendapatkan salinan lisensi di

http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0

Kecuali kalau diminta oleh undang-undang yang berlaku atau disepakati secara tertulis, perangkat lunak yang didistribusikan di bawah Lisensi didistribusikan dengan LANDASAN "SEBAGAIMANA ADANYA", TANPA JAMINAN ATAU SYARAT TERTENTU, baik secara tersurat atau pun tersirat.

Lihat Lisensi untuk bahasa khusus yang mengatur izin dan pembatasan di bawah Lisensi.

SIL OPEN FONT LICENSE, Versi 1.1 - 26 Februari 2007

PEMBUKAAN

Tujuan Open Font License (OFL) adalah untuk merangsang pengembangan proyek font kolaboratif di seluruh dunia, untuk mendukung berbagai upaya pembuatan font dari komunitas akademik maupun linguistik, dan memberikan kerangka yang gratis dan terbuka di mana font bisa dibagian dan ditingkatkan dalam kemitraan bersama yang lain.

OFL memungkinkan font yang lisensikan untuk digunakan, dipelajari, dimodifikasi dan didistribusikan kembali secara gratis selama tidak dijual oleh mereka sendiri. Font-font, termasuk karya turunan apa pun, bisa dibundling, ditanam, didistribusikan ulang dan/atau dijual bersama perangkat lunak apa pun asalkan nama yang disimpan tidak digunakan oleh karya turunan. Namun demikian, font dan turunan tidak bisa dirilis di bawah jenis lisensi lainnya. Persyaratan agar font tetap berada di bawah lisensi ini tidak berlaku pada dokumen apa pun yang dibuat menggunakan font tersebut atau turunannya.

DEFINISI

"Perangkat Lunak Font" merujuk pada kumpulan file yang dirilis oleh Pemegang Hak Cipta di bawah lisensi ini dan ditandai secara jelas sebagai yang demikian. Ini menyertakan files sumber, build script dan dokumentasi.

"Nama Font yang Disimpan" merujuk pada nama apa pun yang disebutkan sedemikian rupa seseudah pernyataan hak cipta.

"Versi Asli" merujuk pada kumpulan kompnen Perangkat Lunak Font sebagaimana didistribusikan oleh Pemegang Hak Cipta.

"Versi yang Dimodifikasi" merujuk pada turunan manapun yang dibuat dengan menambahkan, menghapus, atau mengganti — sebagian atau secara keseluruhan — komponen manapun dari Versi Asli, dengan mengganti format atau mengarahkan Perangkat Lunak Font ke lingkungan yang baru.

"Pengarang" merujuk pada desainer, engineer, programer, penulis teknis atau orang lain yang berkontribusi terhadap Perangkat Lunak Font.

IZIN & KETENTUAN

Dengan ini izin diberikan, diberikan secara gratis, terhadap orang yang mendapatkan salinan Perangkat Lunak Font, untuk menggunakan, mempelajari, menyalin, menggabungkan, menanam, memodifikasi, mendistribusikan ulang, dan menjual salinan yang dimodifikasi dan tidak dimodifikasi dari Perangkat Lunak Font, tunduk pada ketentuan-ketentuan berikut:

- 1. Baik Perangkat Lunak Font atau komponennya masing-masing, dalam Versi Asli atau Dimodifikasi, tidak dapat dijual dengan sendirinya.
- 2. Versi Asli atau yang Dimodifikasi dari Perangkat Lunak Font bisa dibundling, didistribusikan kembali dan/atau dijual dengan perangkat lunak apa pun, dengan syarat setiap salinannya berisi pemberitahuan hak cipta: di atas dan lisensi ini. Ini bisa disertakan sebagai file teks yang berdiri sendiri, judul yang bisa dibaca manusia atau bidang-bidang metadata yang bisa dibaca mesin di dalam file teks atau biner selama bdang-bidang tersebut dapat dilihat dengan mudah oleh pengguna.
- 3. Tidak Ada Perangkat Lunak Font Versi yang Dimodifikasi yang bisa menggunakan Nama Font yang Disimpan kecuali kalau izin tertulis diberikan oleh Pemegang Hak Cipta yang bersesuaian. Pembatasan ini hanya berlaku pada nama font primer sebagai disajikan kepada para penggguna.
- 4. Nama Pemegang Hak Cipta atau Pengaran Perangkat Lunak Font tidak boleh digunaka untuk mempromosikan, memberi pujian atau mengiklankan Versi yang Dimodifikasi manapun, kecuali untuk mengakui kontribusi Pemegang Hak Cipta dan Pengarang atau dengan izin tertulis dari mereka.
- 5. Perangkat Lunak Font, yang dimodifikasi atau tidak dimodifikasi, sebagian atau secara keseluruhan, harus didistribusikan sepenuhnya di bawah lisensi ini, dan tidak boleh didistribusikan di bawah lisensi lain. Persyaratan agar font tetap berada di bawah lisensi ini tidak berlaku pada dokumen apa pun yang dibuat menggunakan Perangkat Lunak Font tersebut.

PENGHENTIAN

Lisensi ini menjadi tidak berlaku dan tidak efektif jika ketentuan-ketentuan di atas tidak dipenuhi.

PELEPASAN TANGGUNG JAWAB HUKUM

PERANGKAT LUNAK FONT DISEDIAKAN "SEBAGAIMANA ADANYA", TANPA JAMINAN APA PUN, SECARA TERSURAT ATAU TERSIRAT, TERMASUK TETAPI TIDAK TERBATAS PADA SEGALA JAMINAN DAYA DAGANG, KECOCOKAN DENGAN SUATU TUJUAN TERTENTU DAN TANPA PELANGGARAN HAK CIPTA, PATEN, MEREK DAGANG, ATAU HAK LAIN. SEKIRANYA PEMEGANG HAK CIPTA BERTANGGUNG JAWAB ATAS SEGALA KLAIM, KERUGIAM ATAU PERTANGGUNGAN LAINNYA, TERMASUK SEGALA KERUGIAN UMUM, KHUSUS, TAK LANGSUNG, TAK DISENGAJA, ATAU MERUPAKAN AKIBAT, BAIK DALAM PELAKSANAAN, KESALAHAN ATAU LAINNYA, YANG MUNCUL, DARI PENGGUNAAN ATAU KETIDAKMAMPUAN UNTUK MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK FONT ATAU DARI KESEPAKATAN DI DALAM PERANGKAT LUNAK FONT.

KESELAMATAN



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



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

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 0°C ~ 40°C
 - (ii) Kelembaban relatif 10% ~ 85%
 - Di wilayah yang banyak terkena debu dan kotoran.
 - Di dekat perangkat yang menghasilkan medan magnet kuat.
 - Di bawah sinar matahari langsung.
- Jangan gunakan proyektor di lingkungan yang mudah memicu gas terbakar atau meledak. Lampu di bagian dalam proyektor akan menjadi sangat panas selama pengoperasian berlangsung dan gas mungkin akan tersulut yang dapat mengakibatkan kebakaran.
- Jangan gunakan alat jika rusak secara fisik atau disalahgunakan. Kerusakan fisik/ penyalahgunaan termasuk (namun tidak terbatas pada):
 - Unit terjatuh.
 - Kabel atau konektor catu daya rusak.
 - Cairan tumpah ke proyektor.
 - Proyektor terkena hujan atau lembab.
 - Sesuatu jatuh ke proyektor atau ada komponen yang lepas di dalamnya.

- Jangan letakkan proyektor pada permukaan yang tidak rata. Proyektor dapat terjatuh yang mengakibatkan kerusakan pada proyektor maupun cedera fisik.
- Jangan halangi cahaya dari lensa proyektor selama pengoperasian berlangsung. Lampu akan membuat objek tersebut panas dan dapat meleleh, sehingga mengakibatkan luka bakar atau kebakaran.
- Jangan buka atau bongkar proyektor karena tindakan ini dapat menyebabkan sengatan listrik.
- Jangan coba perbaiki unit sendiri. Membuka atau melepas penutup dapat menyebabkan Anda terkena tegangan berbahaya atau bahaya lainnya. Hubungi Optoma sebelum membawa unit untuk diperbaiki.
- Lihat tanda terkait keselamatan pada penutup proyektor.
- Unit hanya boleh diperbaiki oleh petugas servis resmi.
- Hanya gunakan pelengkap/ aksesoris yang ditentukan oleh produsen.
- Jangan tatap lensa proyektor secara langsung selama pengoperasian. Cahaya yang terang dapat merusak mata Anda.
- 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.
- 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.
- Gunakan kabel ekstensi dan atau pelindung lonjakan listrik karena terputusnya aliran daya dan pemadaman listrik dapat MERUSAK perangkat.

Membersihkan Lensa

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



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



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



Peringatan: Jangan seka atau ketuk lensa dengan benda keras.

Informasi Keselamatan 3D

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

Peringatan

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

Peringatan Epilepsi Fotosensitif dan Risiko Kesehatan Lainnya

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

C Hak cipta 2023

Pelepasan tanggung jawab hukum

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

Pengenalan Hak Cipta

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

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

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

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. Pengoperasian harus sesuai dengan dua ketentuan sebagai 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 numerique de la classe B est conforme a la norme NMB-003 du Canada.

Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara UE

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

WEEE



Petunjuk pembuangan

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

Ikhtisar Kemasan

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

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

Aksesori



Catatan:

- Remote control, Dongle Android TV , dan kabel HDMI mungkin berbeda bergantung wilayah dan modelnya.
- * Untuk informasi jaminan, silakan kunjungi https://www.optoma.com/support/download.

Aksesori opsional

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

Ikhtisar Produk





Catatan:

- Jangan halangi ventilasi masuk dan keluar udara pada proyektor.
- Saat mengoperasikan proyektor di ruang tertutup, beri jarak minimum 30 cm (12 inci) di sekitar ventilasi masuk dan keluar udara.

No.	Item	No.	Item
1.	Ventilasi (saluran keluar)	7.	Soket Daya
2.	Penerima Infra Merah Atas	8.	Masukan/Keluaran
3.	Ventilasi (saluran masuk)	9.	Port Kunci Kensington™
4.	Tombol Daya	10.	Kaki Pengatur Kemiringan
5.	Indikator LED	11.	Penerima Infra Merah Depan
6.	Lensa		

Koneksi



5. Konektor Audio Keluaran

Catatan: (*) Tidak disarankan untuk mengisi daya ponsel.

Indikator keypad dan LED



No.	Item	No.	Item
1.	LED Suhu	3.	Tombol Daya
2.	Sumber Cahaya LED	4.	LED Daya

Remote control



No.	ltem	No.	Item
1.	Daya hidup/mati	7.	Sumber
2.	HDMI 3	8.	Kembali
3.	Tombol Pilihan Empat Arah	9.	Enter
4.	Mati	10.	Mode Gambar HDR
5.	Suara -	11.	Pola Fokus
6.	Menu	12.	Suara +

Catatan:

- Remote control sebenarnya dapat berbeda, tergantung pada kawasan.
- Tombol tertentu mungkin tidak berfungsi untuk model yang tidak mendukung fitur berikut ini.
- Sebelum menggunakan remote control untuk pertama kalinya, tentang tombol kunci, buka penutup wadah baterai, kemudian lepas selotip penyekat transparan sebagaimana diilustrasikan di bawah. Lihat halaman 23 untuk pemasangan baterai.



Memasang proyektor

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

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



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

- Cara menentukan lokasi proyektor untuk ukuran layar tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 49.
- Cara menentukan ukuran layar untuk jarak tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 49.

Catatan:

- Semakin jauh jarak proyektor dari layar, maka ukuran gambar proyeksi akan semakin besar dan offset vertikal juga meningkat secara proporsional.
- Offset vertikal dapat berbeda di antara proyektor karena adanya pembatasan produksi optik. Penyesuaian tambahan dapat terjadi saat mengalihkan proyektor.

Pemberitahuan pemasangan proyektor

٠

Proyeksi 360 derajat & mode Potret



Menyambungkan sumber ke proyektor



No.	ltem	No.	Item
1.	Kabel HDMI	5.	Kabel Audio Keluaran
2.	Dongle HDMI	6.	Dongle Android TV (merujuk ke halaman 21)
3.	Kabel Daya USB	7.	Kabel Daya
4	Kabel S/PDIF Keluaran		

Catatan:

•

Untuk memastikan kualitas gambar terbaik dan menghindari terjadinya kesalahan sambungan, kami menyarankan penggunaan kabel HDMI Premium. Untuk panjang kabel lebih dari 20-25 kaki, kami sangat menyarankan penggunaan kabel HDMI Serat Aktif.

Memasang dan menggunakan dongle Android TV

Untuk memasang dan mulai menggunakan dongle Android TV, lakukan hal berikut:

- 1. Matikan proyektor. (Lihat halaman 25)
- 2. Lepas pintu wadah dongle Android TV di bagian bawah proyektor.
- 3. Selaraskan dan instal dongle Android TV ke wadahnya.
- 4. Sambungkan kabel HDMI dan daya ke soket masing-masing pada bagian samping dongle Android TV.



- 5. Menghidupkan proyektor. (Lihat halaman 25)
- 6. Tekan tombol "⊕" atau tombol "⊕" > HDMI3 pada remote control untuk mengakses aplikasi streaming.



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 mengatur fokus, lakukan tindakan berikut:

- 1. Buka menu "(=)" "Tampilan-->Fokus" atau tekan tombol "(:)" pada remote control.
- 2. Tekan tombol "◀" atau "▶" di remote control sampai gambarnya tajam dan terbaca.



Konfigurasi remote

Memasang/mengganti baterai

1. Tekan tombol kunci di sebelah penutup wadah baterai.



- 2. Gunakan koin untuk memutar tutup baterai berlawanan dengan arah jarum jam sampai tutup terbuka.
- 3. Pasang baterai baru ke dalam kompartemen. Lepas baterai lama, lalu pasang baterai baru (CR2032). Pastikan bagian "+" menghadap ke atas.
- 4. Pasang kembali penutup. Kemudian gunakan koin untuk memutar tutup baterai searah jarum jam untuk menguncinya kembali.



PERHATIAN:

Untuk menjamin pengoperasian aman, perhatikan tindakan pencegahan berikut:

- Gunakan baterai tipe CR2032.
- Hindari kontak dengan air atau cairan.
- Pastikan remote control tidak lembap atau panas.
- Jangan jatuhkan remote control.
- Jika baterai bocor di dalam remote control, bersihkan case dengan mengelap secara hati-hati, lalu pasang baterai baru.
- Risiko meledak jika baterai diganti dengan tipe yang salah.
- Buang baterai bekas sesuai petunjuk.

Peringatan: Jangan telan baterai, Bahaya Luka Bakar Kimia.

- \wedge
- Produk ini berisi baterai koin/sel kancing. Jika baterai koin/sel kancing tertelan, luka bakar internal yang parah bisa terjadi hanya dalam waktu 2 jam dan bisa mengakibatkan kematian.

Peringatan: Jauhkan baterai baru maupun bekas dari anak-anak.

- \wedge
- Jika wadah baterai tidak tertutup dengan erat, hentikan penggunaan produk dan jauhkan dari anak-anak. Jika menurut Anda baterai mungkin telah tertelan atau diletakkan di dalam bagian tubuh mana pun, minta pertolongan medis segera.

Jarak efektif

Sensor remote control Inframerah (IR) terdapat di bagian atas proyektor. Pastikan Anda memegang remote control pada sudut 30° tegak lurus dengan sensor remote control IR proyektor agar berfungsi dengan benar. Jarak antara remote control dan sensor tidak boleh melampaui 4 meter (~13 kaki).

Catatan: Saat mengarahkan remote control langsung (sudut 0 derajat) ke sensor IR, jarak antara remote control dan sensor tidak boleh melebihi 6 meter (~19 kaki).

- Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan sensor IR pada proyektor yang dapat menghambat sinar inframerah.
- Harap pastikan pemancar IR remote control tidak terkena sinar matahari atau lampu floresen secara langsung.
- Jaga jarak remote control sekurang-kurangnya 2 meter dari lampu fluoresen atau remote control untuk menjaga kemungkinan adanya kerusakan. Jika remote control terpapar ke lampu floresen jenis inverter maka fungsi remote control mungkin menjadi tidak efektif dari waktu ke waktu.
- Ketahuilah bahwa jika digunakan terlalu dengan proyektor, remote control mungkin menjadi tidak efektif.



Menghidupkan/mematikan proyektor



Tombol Hidup

- 1. Sambungkan kabel daya dan kabel sinyal/sumber dengan hati-hati. Bila tersambung, LED Hidup/ Siaga akan menyala merah.
- 2. Hidupkan proyektor dengan menekan tombol "^(b)" pada keypad proyektor atau remote control.
- 3. Layar pengaktifan akan ditampilkan dalam sekitar 1 detik dan LED Hidup/Siaga akan berkedip putih.

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

Mematikan daya

- 1. Matikan proyektor dengan menekan tombol "⁽)" pada keypad proyektor atau remote control.
- 2. Pesan berikut akan ditampilkan:



- 3. Tekan kembali tombol "⁽⁾" untuk mengkonfirmasi, atau pesan akan lenyap setelah 15 detik. Saat Anda menekan tombol "⁽⁾" untuk kedua kalinya, proyektor akan mati.
- 4. Kipas pendingin akan terus beroperasi sekitar 1 detik. Bila LED Hidup/Siaga menyala merah pekat, berarti proyektor telah berada dalam mode siaga. Jika Anda ingin menyalakan proyektor lagi, tekan saja tombol "心".
- 5. Lepas kabel daya dari stopkontak dan proyektor.

Memilih sumber input

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



Fitur dan navigasi menu

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

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



Pohon Menu OSD

Catatan: Item dan fitur hierarki menu OSD bergantung pada model dan wilayah. Optoma berhak untuk menambahkan atau menghapus item guna meningkatkan performa produk tanpa pemberitahuan terlebih dulu.

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
					Terang
					HDR
					HLG
					HDR SIM.
	Mode Gambar				Bioskop
	HDR				Game
					Referensi
					Pencahayaan
					3D
					Atur Ulang
					Otomatis
	Dynamic Range				Mati
		HDR Brightness			0 ~ 10
	Kecemerlangan				-50 ~ 50
	Kontras				-50 ~ 50
	Ketajaman				1 ~ 15
					Film
					Video
					Grafik
					1,8
Gambar	Gamma				2,0
					2,2
					2,4
					3D
	Hitam Dinamis				Mati
					Hidup
		Warna			-50 ~ 50
		Corak Warna			-50 ~ 50
					Hangat
		Temperatur			Standar
		Warna			Sejuk
					Dingin
	Pengaturan Warna		Warna		Putih / Merah / Hijau / Biru / Biru Muda / Ungi / Kuning
	Wanna	CMS /	Corak Warna		-50 ~ 50
		Penyesuaian	Saturasi Warna		-50 ~ 50
		Warna	Nilai (Luminans)		-50 ~ 50
			Atur Lllang		Tidak
					Ya
		Ruang Warna			Masukan HDMI: Otomatis / RGB(0~255) / RGB(16~235) / YUV

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
		ĺ			Mati
					Papan Hitam
					Light Yellow
	Wall Color				Light Green
					Light Blue
					Pink
					Kelabu
		Mada 2D			Mati
		Mode 3D			Hidup
O a make a m		Jenis Sinkronisasi			DLP-Link
Gambar		3D			3D Sync
					Otomatis
					(SBS) Berdampingan
	3D	Format 3D			Top and Bottom
					Frame Sequential
		3D Sync. Invert			Mati
					Hidup
		Atur Ulang			Tidak
					Ya
	Atur Ulang				
	Focus (Fokus)				Tekan tombol "◀" atau "▶" pada remote control untuk menyesuaikan fokus.
		Sudut Vertikal			-10 ~ 10
	Koreksi Geometris	Sudut H			-10 ~ 10
		Penyesuaian Four Corner			
		Warping			
		Atur Ulang			
Tampilan	Digital Zoom	Perbesaran			-5 ~ 25
	Modo Como				Mati
					Hidup
		Gerak Halus			Mati
					Hidup
	 PermainanLaniut	t FPS Lavar			Mati
		,			Putih/Merah/Hijau
		Induk Sasaran			Mati
					Putih/Merah/Hijau

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
					4:3
					16:9
					V-Stretch
					Layar Penuh
	Rasio Aspek				21:9
Tampilan					32:9
					Asal
					Otomatis
	Mode Sumber				Pencahayaan
	Cahaya				Eco.
	Atur Ulang				
					Kisi Hijau
					Kisi Magenta
	Tes Corak				Kisi Putih
					Putih
					Mati
					Front
					Belakang
	Posisi proyeksi				Langit-langit - Atas
					Belakang - Atas
					English
					Deutsch
					Français
					Italiano
	Bahasa				Español
					Português
					繁體中文
Depertures					簡体中文
Pengaturan					日本語
					한국어
					Русский
					Kiri atas
					Kanan atas
		Lokasi Menu			Tengah
					Kiri bawah
					Kanan bawah
	Monu Sottingo				Mati
	wenu Settings				5dtik
		Menu Pengukur Waktu			10dtik
					20dtik
					30dtk
		Meyembungikan			Mati
		Informasi			Hidup
	Katinggian				Mati
	Reunggian				Hidup

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
		Menghidupkan Langsung			Mati
					Hidup
		Sinyal Daya			Mati
	Pengaturan Dava	Menyala			Hidup
	5	Daya Mati Otomatis (Mnt.)			0, 2 ~ 180 (1 menit bertahap)
		Pengatur Waktu Tidur (mnt)			0 ~ 990 (30 menit bertahap)
		Keamanan			Mati
					Hidup
	Keamanan	Pengaturan	Bulan		
		Waktu	Hari		
		Fengaman	Jam		
		Ubah sandi			
Pengaturan	Sensor				Mati
	Pelindung Mata				Hidup
	l avar pembuka	Logo			Awal
					Netral
					Nihil
					Biru
	Warna Latar				Merah
	Belakang				Hijau
					Kelabu
					Logo
	Atur Ulang Perangkat	Atur Lllang OSD			Tidak
					Ya
		Atur Ulang			Tidak
		Pengaturan			Ya
	Sumber				Mati
	Otomatis				Hidup
	Ingat Sumber				Mati
	Terakhir				Hidup
	Peralihan				Mati
	otomatis sumber input				Hidup
					Mati
					Hidup
Masukan					Tidak
		Inclusive I v			Ya
	Pengaturan				Mutual
		Power On Link			PJ -> Device
					Device -> PJ
		Dewer Off Link			Mati
					Hidup
	A.t				Tidak
	Atur Ulang				Ya

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
	Suara				0 ~ 10
	Sanyankan				Mati
	Зепуаркап				Hidup
					Otomatis
Audio	Mada Audia				Standar
Audio	Mode Audio				Movie (Bioskop)
					Game
	Output Audio				Pengeras Suara Internal
					SPDIF
	Atur Ulang				
	Pengatur				
	Nomor Seri				
	Info Sumber				Sumber, Resolusi, Kecepatan Refresh
	Info Warna				Kedalaman Bit Warna
					Nuansa warna
Info					Ruang Warna
INTO	Jam Sumber Cahaya				
	Mode Sumber				Pencahayaan
	Cahaya				Eco.
					DDP
	Versi FW				MCU
					MST

Menu gambar

Menu mode gambar

Ada beberapa mode tampilan standar yang dapat Anda pilih untuk menyesuaikan preferensi menonton. Setiap mode telah diselaraskan oleh tim ahli warna kami untuk memastikan performa warna prima pada beragam konten.

- **Terang**: Dalam mode ini, saturasi warna dan kecerahan akan seimbang dengan baik. Pilih mode ini untuk bermain game.
- HDR / HLG: Mendekode dan menampilkan konten HDR (High Dynamic Range)/Hybrid Log Gamma (HLG) untuk warna sinematik hitam tergelap, putih terterang, dan gamblang dengan menggunakan nuansa warna REC.2020. Mode ini akan secara otomatis aktif jika HDR/HLG diatur ke Otomatis (dan Konten HDR/HLG dikirim ke proyektor – Blu-ray UHD 4K, game HDR/HLG UHD 1080p/4K, video streaming UHD 4K). Sewaktu mode HDR/HLG aktif, mode tampilan lainnya (Sinema, Referensi, dsb.) tidak dapat dipilih karena HDR/HLG menghasilkan warna yang sangat akurat, melebihi performa warna dari mode tampilan lainnya.
- HDR SIM.: Mempertajam konten non-HDR dengan HDR (High Dynamic Range) yang disimulasikan. Pilih mode ini untuk meningkatkan gamma, kontras, dan saturasi warna untuk konten non-HDR (TV Kabel/Siaran 720p dan 1080p, Blu-ray 1080p, Game non-HDR, dsb.).

Catatan: Mode ini HANYA dapat digunakan dengan konten non-HDR.

- Bioskop: Memberikan keseimbangan detail dan warna terbaik untuk menonton film.
- **Game**: Mengoptimalkan kontras maksimum dan warna proyektor yang gamblang, agar Anda dapat melihat detail bayangan ketika memainkan video game.
- **Referensi**: Mode ini mereproduksi warna semirip mungkin dengan gambar sesuai keinginan sutradara film. Pengaturan warna, suhu warna, kecerahan, kontras, dan gamma akan dikonfigurasi ke nuansa warna Rec.709. Pilih mode ini untuk reproduksi warna paling akurat ketika menonton film.
- **Pencahayaan**: Mode ini cocok untuk lingkungan yang memerlukan kecerahan warna ekstra-tinggi, seperti menggunakan proyektor dalam ruangan yang terang-benderang.
- **3D**: Pengaturan yang dioptimalkan untuk menonton konten 3D.

Catatan: Untuk akan menikmati efek 3D, Anda harus memiliki kacamata 3D DLP Link yang kompatibel. Lihat bagian 3D untuk informasi selengkapnya.

Atur Ulang: Mengembalikan pengaturan awal pabrik untuk pengaturan mode gambar.

Menu dynamic range gambar

HDR / HLG

Mengonfigurasi pengaturan HDR (Rentang Dinamis Tinggi)/HLG (Gamma Log Hibrida) serta efeknya saat menampilkan video dari pemutar Blu-ray 4K dan perangkat streaming.

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

HDR Brightness

Sesuaikan tingkat kecemerlangan HDR.

Menu kecemerlangan gambar

Menyesuaikan kecemerlangan gambar.

Menu kontras gambar

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

Menu ketajaman gambar

Untuk menyesuaikan ketajaman foto.

Menu gamma gambar

Mengonfigurasi jenis kurva gamma. Setelah konfigurasi awal dan penyempurnaan selesai, gunakan langkahlangkah Pengaturan Gamma untuk mengomptimalkan output gambar Anda.

- Film: Untuk home theater.
- Video: Untuk sumber video atau TV.
- Grafik: Untuk sumber PC/Foto.
- **1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4**: Untuk sumber PC/Foto tertentu.
- **3D**: Untuk menikmati efek 3D, Anda harus memiliki kacamata 3D. Pastikan PC/perangkat portabel memiliki kartu grafis yang di-buffer 4 arah dengan output sinyal 120 Hz dan memasang Pemutar 3D. **Catatan:** *Pada mode 3D, hanya pilihan "3D" yang tersedia untuk Gamma.*

Menu dinamis hitam gambar

Gunakan agar kecemerlangan gambar secara otomatis disesuaikan untuk mendapatkan performa kontras optimal.

Menu pengaturan warna gambar

<u>Warna</u>

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

Corak Warna

Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.

Temperatur Warna

Pilih suhu warna dari Hangat, Standar, Sejuk atau Dingin.

CMS / Penyesuaian Warna

Pilih opsi berikut:

- Warna: Tetapkan tingkat merah, hijau, biru, biru muda, kuning, magenta, dan putih dari gambar.
- Corak Warna: Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.
- Saturasi Warna: Mengatur gambar video dari hitam-putih ke warna yang benar-benar jenuh.
- Nilai (Luminans): Menyesuaikan nilai luminans pada warna yang dipilih.
- Atur Ulang: Mengembalikan pengaturan warna ke pengaturan awal pabrik.

Ruang Warna

Pilih jenis matriks warna yang sesuai dari berikut ini: Otomatis, RGB(0~255), RGB(16~235), dan YUV.

Menu dinding warna gambar

Didesain untuk menyesuaikan warna gambar yang diproyeksikan ketika memproyeksikan ke dinding tanpa layar. Setiap mode telah diselaraskan oleh tim ahli warna kami untuk memastikan performa warna yang prima. Ada beberapa mode standar yang dapat Anda pilih untuk disesuaikan dengan warna dinding Anda. Pilih antara Mati, Papan Hitam, Light Yellow, Light Green, Light Blue, Pink, dan Kelabu.

Catatan: Untuk reproduksi warna yang akurat, sebaiknya gunakan layar.

Menu gambar 3D

Catatan:

- Proyektor ini dilengkapi 3D dengan solusi 3D DLP-Link.
- Pastikan kacamata 3D Anda dapat digunakan untuk 3D DPL-LINK sebelum menikmati video.
- Proyektor ini mendukung urutan bingkai (balik halaman) 3D melalui port HDMI1/HDMI2.
- Untuk mengaktifkan mode 3D, kecepatan bingkai input harus diatur hanya ke 60Hz, kecepatan bingkai yang lebih tinggi atau rendah tidak didukung.
- Untuk mencapai performa terbaik, sebaiknya gunakan resolusi 1920x1080. Perlu diketahui bahwa resolusi 4K (3840x2160) tidak didukung dalam mode 3D.

Mode 3D

Gunakan opsi ini untuk menonaktifkan/mengaktifkan fungsi 3D.

- Mati: Pilih "Mati" untuk menonaktifkan mode 3D.
- **Hidup**: Pilih "Hidup" untuk menonaktifkan mode 3D.

Jenis Sinkronisasi 3D

Pilih opsi ini untuk memilih tenologi 3D.

- DLP-Link: Pilih untuk menggunakan pengaturan yang dioptimalkan untuk Kacamata 3D DLP.
- **3D Sync**: Pilih untuk menggunakan pengaturan yang dioptimalkan untuk Kacamata IR, RF, atau 3D polarisasi.

Format 3D

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

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

3D Sync. Invert

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

Atur Ulang

Kembalikan ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan 3D.

- **Tidak**: Pilh untuk membatalkan Atur Ulang.
- Ya: Pilih untuk kembali ke pengaturan awal pabrik untuk 3D.

Menu gambar seting ulang

Kembalikan pengaturan awal pabrik untuk pengaturan gambar.

Menu Layar

Menu fokus layar

Tetapkan fokus gambar. Untuk informasi selengkapnya, lihat di "Fokus" pada halaman 22.

Tampilkan menu koreksi geometris

Sudut Vertikal

Menyesuaikan distorsi gambar vertikal dan membuat gambar lebih persegi. Sudut vertikal digunakan untuk mengoreksi bentuk gambar yang disudutkan di mana bagian atas dan bawah dimiringkan ke salah satu sisinya. Ini ditujukan untuk digunakan dengan aplikasi pada poros secara vertikal.

<u>Sudut H</u>

Menyesuaikan distorsi gambar horizontal dan membuat gambar lebih persegi. Sudut horizontal digunakan untuk mengoreksi bentuk gambar yang disudutkan di mana tepi kiri dan kanan gambar panjangnya tidak sama. Ini ditujukan untuk digunakan dengan aplikasi pada poros secara vertikal.

Penyesuaian Four Corner

Pengaturan ini memungkinkan gambar yang diproyeksikan disesuaikan dari setiap sudut untuk membuat gambar persegi ketika permukaan proyeksi tidak rata.

<u>Warping</u>

Gunakan pembengkokan untuk menyesuaikan gambar agar selaras dengan bagian tepi permukaan proyeksi (layar) untuk mengurangi distorsi gambar (disebabkan oleh permukaan yang tidak rata).



Atur Ulang

Kembalikan pengaturan awal pabrik untuk pengaturan koreksi geometris.

Menampilkan menu Digital Zoom

<u>Perbesaran</u>

Gunakan untuk mengurangi atau memperbesar gambar pada layar proyeksi. Digital Zoom tidak sama dengan perbesaran optik dan mengakibatkan penurunan kualitas gambar.

Catatan:

- Pengaturan perbesaran dipertahankan pada siklus daya proyektor.
- Digital Zoom tidak didukung pada mode 3D.

Menu mode game layar

Aktifkan fitur ini untuk mengurangi waktu respons (latensi input) selama permainan.

Tampilkan menu game yang lanjut

Gerak Halus

Aktifkan fitur ini untuk memutar konten dengan artifak gerak yang lebih sedikit, kekaburan gerak, dan gerakan putus-putus pada layar.

Catatan: (Permainan Lanjut) mendukung Variable Refresh Rate (VRR) mulai 48Hz hingga 144Hz @1080p.

FPS Layar

Selama Gerak Halus diaktifkan untuk menampilkan jumlah FPS di layar dengan warna putih, merah, atau hijau di mana warna tersebut mencerminkan kecepatan frame saat ini.

Induk Sasaran

Selama Gerak Halus diaktifkan untuk menampilkan Induk Sasaran pada layar atau mengambil gambar game dengan warna putih, merah, atau hijau.

Menampilkan menu rasio aspek

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

- **4:3**: Format ini ditujukan untuk sumber masukan 4:3.
- **16:9/ 21:9/32:9**: Format ini untuk sumber masukan 16:9/21:9/32:9, seperti HDTV dan DVD yang disempurnakan untuk TV Layar lebar.
- V-Stretch: Mode ini menarik gambar 2,35:1/ 2,4:1 secara vertikal dengan menghapus bilah hitam.
- **Layar Penuh**: Gunakan rasio aspek 2.0:1 khusus ini untuk menampilkan film dengan rasio aspek 2,35:1/2,4:1 tanpa bilah hitam di bagian atas serta bawah layar.
- **Asal**: Format ini menampilkan gambar asli tanpa penskalaan apapun.
- **Otomatis**: Secara otomatis memilih format tampilan yang sesuai.

Catatan:

- Info rinci tentang mode V-Stretch:
 - DVD Format Letter-Box tertentu tidak disempurnakan untuk TV 16x9. Bila demikian, gambar tidak akan terlihat dengan semestinya saat menampilkan gambar dalam mode 16:9. Dalam kondisi ini, coba gunakan mode 4:3 untuk melihat DVD. Jika konten bukan 4:3, maka akan terlihat bilah hitam di sekitar gambar pada tampilan 16:9. Untuk jenis konten ini, Anda dapat menggunakan mode V-Stretch agar gambar memenuhi layar pada tampilan 16:9.
 - Jika Anda menggunakan lensa anamorfik eksternal, maka mode V-Stretch ini juga memungkinkan Anda menonton konten 2,35:1 (termasuk sumber Film HDTV dan DVD Anamorfik) 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 sumber cahaya dan resolusi vertikal digunakan sepenuhnya.
- Untuk menggunakan format Layar Penuh, lakukan tindakan berikut:
 - a) Tetapkan rasio aspek ke 2,0:1.
 - b) Pilih format "Layar Penuh".
 - c) Sejajarkan gambar proyektor pada layar dengan benar.

Aturan pemetaan untuk 4K UHD DMD:

Layar 16:9	480i/p	576i/p	720p	1080i/p	2160p
4x3	Skalakan ke 2880	x2160.			
16x9	Skalakan ke 3840	x2160.			
21x9	Skalakan ke 3840	x1644.			
32x9	Skalakan ke 3840	x1080.			
V-Stretch	Memposisikan gar untuk ditampilkan.	nbar 3840 x 1620 d	di tengah, lalu meng	jubah skalanya mer	njadi 3840 x 2160
Layar Penuh	Skala hingga 5068	3x2852 (Diperbesai	r 132%), lalu menan	npilkan gambar 384	l0x2160 di tengah.
Otomatis	Jika sumber 4:3, n	naka ukuran akan d	diubah secara otom	atis ke 2880x2160.	

Aturan pemetaan otomatis:

	Resolu	si input	Otomatis/Skala		
	Resolusi H	Resolusi V	3840	2160	
	800	600	2880	2160	
	1024	768	2880	2160	
4:3	1280	1024	2880	2160	
	1400	1050	2880	2160	
	1600	1200	2880	2160	
Laptop Lebar	1280	720	3840	2160	
	1280	768	3600	2160	
	1280	800	3456	2160	
	720	576	2700	2160	
SDIV	720	480	3240	2160	
	1280	720	3840	2160	
יוטח	1920	1080	3840	2160	

Menu mode sumber cahaya layar

Pilih mode sumber cahaya bergantung pada ketentuan pemasangan.

Menu seting ulang layar

Mengembalikan pengaturan awal pabrik untuk pengaturan tampilan.

Menu konfigurasi

Konfigurasi menu tes corak

Pilih pola uji dari Kisi Hijau, Kisi Magenta, Kisi Putih, Putih, atau nonaktifkan fungsi ini (Mati).

Menu orientasi proyeksi pengaturan

Pilih proyeksi yang dipilih antara Front, Belakang, Langit-langit - Atas, dan Belakang - Atas.

Menu bahasa konfigurasi

Pilih menu OSD multibahasa antara Inggris, Jerman, Prancis, Italia, Spanyol, Portugis, China Tradisional, Jepang, Korea, dan Rusia.

Mengonfigurasi menu pengaturan jarak jauh

<u>Lokasi Menu</u>

Pilih lokasi menu pada layar tampilan.

Menu Pengukur Waktu

Tetapkan durasi untuk menu OSD agar tetap terlihat di layar.

Meyembungikan Informasi

Aktifkan fungsi ini untuk menyembunyikan pesan informasi.

Mengonfigurasi menu ketinggian

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

Konfigurasi menu pengaturan daya

Menghidupkan Langsung

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

Sinyal Daya Menyala

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

Catatan:

- Jika opsi "Sinyal Daya Menyala" berubah menjadi "Hidup", penggunaan daya proyektor dalam mode siaga akan lebih dari 3W.
- Fungsi ini dapat diterapkan pada sumber HDMI.

Daya Mati Otomatis (Mnt.)

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

Pengatur Waktu Tidur (mnt)

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

Catatan: Timer Tidur akan diseting ulang kapan pun bila proyektor dimatikan.

Konfigurasi menu keamanan

<u>Keamanan</u>

Aktifkan fungsi ini untuk meminta sandi sebelum menggunakan proyektor.

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

Catatan: Sandi awal adalah 1234.

Pengaturan Waktu Pengaman

Dapat memilih fungsi waktu (Bulan/Hari/Jam) untuk menetapkan jumlah jam penggunaan proyektor. Setelah waktu terlampaui, Anda akan diminta memasukkan sandi kembali.

<u>Ubah sandi</u>

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

Mengatur menu sensor pelindung mata

Aktifkan sensor pelindung mata agar dapat mematikan lampu untuk sementara saat objek terlalu dekat dengan sinar proyektor.

Mengonfigurasi menu layar pembuka

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 pengaktifan.

Mengonfiguasi menu warna latar belakang

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

Catatan: Jika warna latar belakang ditetapkan menjadi "Nihil", maka warna latar belakangnya hitam.

Mengonfigurasi menu atur ulang perangkat

Atur Ulang OSD

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan menu OSD.

Atur Ulang Semua Pengaturan

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk semua pengaturan.

Menu input

Menu sumber otomatis input

Pilih opsi ini untuk membiarkan proyektor secara otomatis menemukan sumber input yang tersedia.

Masukkan menu ingat sumber terakhir

Pilih pilihan ini untuk selalu menyalakan proyektor dengan sumber input terakhir.

Menu peralihan otomatis sumber input

Jika sinyal masukan HDMI terdeteksi, secara otomatis proyektor akan mengganti sumber input.

Menu pengaturan HDMI CEC masukan

Catatan: Bila Anda menyambungkan perangkat kompatibel CEC HDMI ke proyektor menggunakan kabel HDMI, Anda dapat mengontrol pada status hidup atau mati yang sama menggunakan fitur kontrol Link HDMI pada OSD proyektor. Kondisi ini memungkinkan satu atau kumpulan beberapa perangkat dihidupkan atau dimatikan melalui Fitur HDMI Link dalam konfigurasi tertentu, pemutar DVD dapat disambungkan ke proyektor melalui amplifier atau sistem home theater.



HDMI Link

Aktifkan/nonaktifkan fungsi Link HDMI.

Inclusive TV

Jika pengaturan diatur ke "Ya" daya menyala dan opsi nonaktifkan tertaut tersedia.

Power On Link

Daya CEC sesuai perintah.

- Mutual: Proyektor dan perangkat CEC akan dihidupkan secara bersamaan.
- **PJ -> Device:** Perangkat CEC hanya akan dihidupkan setelah proyektor dihidupkan.
- **Device -> PJ:** Proyektor hanya akan dihidupkan setelah perangkat CEC dihidupkan.

Power Off Link

Aktifkan fungsi ini untuk memungkinkan Link HDMI dan proyektor dimatikan bersamaan secara otomatis.

Menu seting ulang masukan

Mengembalikan pengaturan awal pabrik untuk pengaturan masukan.

Menu audio

Menu volume audio

Menyesuaikan tingkat volume.

Menu audio tidak aktif

Gunakan pilihan ini untuk menonaktifkan suara sementara waktu.

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

Catatan: Fungsi "Senyapkan" akan memengaruhi volume pengeras suara internal maupun eksternal.

Menu audio pada mode audio

Pilih mode audio mode yang sesuai dari Standar, Movie (Bioskop), Game, atau izinkan proyektor untuk mendeteksi mode audio secara otomatis.

Menu audio pada audio keluaran

Pilih output audio yang sesuai dari speaker internal atau SPDIF.

Menu seting ulang audio

Mengembalikan pengaturan awal pabrik untuk pengaturan audio.

Menu informasi

Menu informasi

Tampilkan informasi proyektor seperti yang tercantum di bawah ini:

- Pengatur
- Nomor Seri
- Info Sumber
- Info Warna
- Jam Sumber Cahaya
- Mode Sumber Cahaya
- Versi FW

Resolusi kompatibel

Tabel waktu dengan gerak halus diaktifkan

Mode	Resolusi	V. Frequency (Frekuensi V.) [Hz]
(1) HDMI - Sinyal PC		
VGA	640 x 480	67
VGA	640 x 480	60
VGA	640 x 480	72
VGA	640 x 480	75
VGA	720 x 400	70
SVGA	800 x 600	56
SVGA	800 x 600	60
SVGA	800 x 600	72
SVGA	800 x 600	75
XGA	1024 x 768	60
XGA	1024 x 768	70
XGA	1024 x 768	75
XGA	1024 x 768	120
SXGA	1280 x 1024	75
SXGA	1280 x 1024	60
UXGA	1600 x 1200	60
4K	3840 x 2160	60
(2) HDMI - Pengaturar	n waktu lebar yang diperpan	jang
WXGA	1280 x 720	60
WXGA	1280 x 720	120
WXGA	1280 x 800	60
WXGA	1280 x 800	120
(3) HDMI - Sinyal Vide	0	
640 x 480p	640 x 480	60
480i	720 x 480	60
576i	720 x 576	50
480p	720 x 480	60
576p	720 x 576 (4:3)	50
480p	720 x 480	60
576p	720 x 576 (16:9)	50
720p	1280 x 720	60
720p	1280 x 720	50
1080i	1920 x 1080	60
1080i	1920 x 1080	50
1080p	1920 x 1080	24
1080p	1920 x 1080	60
1080p	1920 x 1080	50
1080p	1920 x 1080	120
1080p	1920 x 1080	144

Mode	Resolusi	V. Frequency (Frekuensi V.) [Hz]
1080p	3840 x 1080	60
2160p	3840 x 2160	60
2160p	3840 x 2160	50
2160p	3840 x 2160	25
2160p	3840 x 2160	24
2160p	3840 x 2160	30
2160p	4096 x 2160	24
2160p	4096 x 2160	25
2160p	4096 x 2160	30
2160p	4096 x 2160	50
2160p	4096 x 2160	60

Tabel waktu dengan gerak halus dinonaktifkan

Mode	Resolusi	V. Frequency (Frekuensi V.) [Hz]
(1) HDMI - Sinyal PC		
VGA	640 x 480	67
VGA	640 x 480	60
VGA	640 x 480	72
VGA	640 x 480	75
VGA	720 x 400	70
SVGA	800 x 600	56
SVGA	800 x 600	60
SVGA	800 x 600	72
SVGA	800 x 600	75
XGA	1024 x 768	60
XGA	1024 x 768	70
XGA	1024 x 768	75
XGA	1024 x 768	120
SXGA	1280 x 1024	75
SXGA	1280 x 1024	60
UXGA	1600 x 1200	60
4K	3840 x 2160	60
(2) HDMI - Pengaturai	n waktu lebar yang diperpan	jang
WXGA	1280 x 720	60
WXGA	1280 x 720	120
WXGA	1280 x 800	60
WXGA	1280 x 800	120
(3) HDMI - Sinyal Vide	90	
640x480p	640 x 480	60
576p	720 x 576 (16:9)	50
480p	720 x 480	60
720p	1280 x 720	60

Mode	Resolusi	V. Frequency (Frekuensi V.) [Hz]
720p	1280 x 720	50
1080i	1920 x 1080	60
1080i	1920 x 1080	50
1080p	1920 x 1080	24
1080p	1920 x 1080	60
1080p	1920 x 1080	50
1080p	1920 x 1080	120
1080p	1920 x 1080	144
1080p	1920 x 1080	240
1080p	3840 x 1080	60
2160p	3840 x 2160	60
2160p	3840 x 2160	50
2160p	3840 x 2160	24
2160p	3840 x 2160	30
2160p	4096 x 2160	24
2160p	4096 x 2160	25
2160p	4096 x 2160	30
2160p	4096 x 2160	50
2160p	4096 x 2160	60
576p	720 x 576	50
720p	1280 x 720	60
720p	1280 x 720	50
1080i	1920 x 1080	60
1080i	1920 x 1080	50
1080p	1920 x 1080	24
1080p	1920 x 1080	60
1080p	1920 x 1080	50
1080p	1920 x 1080	120
1080p -144 (CVT-RB)	1920 x 1080	144
1080p	1920 x 1080	240
1080p	3840 x 1080	60
2160p	3840 x 2160	60
2160p	3840 x 2160	50
2160p	3840 x 2160	25
2160p	3840 x 2160	24
2160p	3840 x 2160	30
2160p	4096 x 2160	24
2160p	4096 x 2160	25
2160p	4096 x 2160	30
2160p	4096 x 2160	50
2160p	4096 x 2160	60

Kompatibilitas video 3D nyata

Mode	Resolusi	V. Frequency (Frekuensi V.) [Hz]						
(4) HDMI– 1.4a Pengaturan Waktu 3D								
720p50 (Frame Packing)	1280 x 720	50						
720p60 (Frame Packing)	1280 x 720	60						
1080p (Frame Packing)	1920 x 1080	24						
720p50 (Atas dan Bawah)	1280 x 720	50						
720p60 (Atas dan Bawah)	1280 x 720	60						
1080p (Atas dan Bawah)	1920 x 1080	24						
1080p (Atas dan Bawah)	1920 x 1080	50						
1080p (Atas dan Bawah)	1920 x 1080	60						
720p (Berdampingan (Separuh))	1280 x 720	60						
1080i (Berdampingan (Separuh))	1920 x 1080	50(25)						
1080i (Berdampingan (Separuh))	1920 x 1080	60(30)						
1080p (Berdampingan (Separuh))	1920 x 1080	50						
1080p (Berdampingan (Separuh))	1920 x 1080	60						

Tabel Extended Display Identification Data (EDID)

Sinyal digital dengan VRR diaktifkan (4K):

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
720 x 400 @ 70 (V) Hz x 31,5 (H) Hz	1280 x 720 @ 60Hz 16:9	3840 x 2160 @ 60Hz	640 x 480p @ 60 Hz 4:3	1920 x 1080 @ 144Hz
640 x 480 @ 60 (V) Hz x 31,5 (H) Hz	1280 x 800 @ 60Hz 16:10		720(1440) x 576i @ 50Hz 4:3	3840 x 1080 @ 60Hz
640 x 480 @ 67 (V) Hz x 34,9 (H) Hz	1280 x 1024 @ 60Hz 5:4		720(1440) x 480i @ 60Hz 4:3	
640 x 480 @ 72 (V) Hz x 37,9 (H) Hz	1600 x 1200 @ 60Hz 4:3		720(1440) x 480i @ 60Hz 16:9	
640 x 480 @ 75 (V) Hz x 37,5 (H) Hz	1920 x 1200 @ 60Hz 16:10		720 x 576p @ 50 Hz 4:3	
800 x 600 @ 56 (V) Hz x 35,1 (H) Hz	1024 x 768 @ 120Hz 4:3		720 x 576p @ 50 Hz 16:9	
800 x 600 @ 60 (V) Hz x 37,9 (H) Hz	1280 x 720 @ 120Hz 16:9		720 x 480p @ 60 Hz 4:3	
800 x 600 @ 72 (V) Hz x 48,1 (H) Hz	1280 x 800 @ 120Hz 16:9		720 x 480p @ 60 Hz 16:9	
800 x 600 @ 75 (V) Hz x 46,9 (H) Hz			1280 x 720p @ 50 Hz 16:9	
1024 x 768 @ 60 (V) Hz x 48,4 (H) Hz			1280 x 720p @ 60 Hz 16:9	
1024 x 768 @ 70 (V) Hz x 56,5 (H) Hz			1920 x 1080i @ 60 Hz 16:9	
1024 x 768 @ 75 (V) Hz x 60 (H) Hz			1920 x 1080i @ 50 Hz 16:9	
1280 x 1024 @ 75 (V) Hz x 80 (H) Hz			1920 x 1080p @ 24 Hz 16:9	
			1920 x 1080p @ 50 Hz 16:9	
			1920 x 1080p @ 60 Hz 16:9	
			3840 x 2160p @ 24 Hz 16:9	
			3840 x 2160p @ 25 Hz 16:9	
			3840 x 2160p @ 30 Hz 16:9	
			3840 x 2160p @ 50 Hz 16:9	
			3840 x 2160p @ 60 Hz 16:9	
			4096 x 2160p @ 24Hz 256:135	
			4096 x 2160p @ 25 Hz 256:135	
			4096 x 2160p @ 30 Hz 256:135	
			4096 x 2160p @ 50 Hz 256:135	
			4096 x 2160p @ 60 Hz 256:135	
			1920 x 1080p @ 120 Hz 16:9	

Sinyal digital untuk permainan (4K):

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
720 x 400 @ 70 (V) Hz x 31,5 (H) Hz	1280 x 720 @ 60Hz 16:9	3840 x 2160 @ 60Hz	640 x 480p @ 60 Hz 4:3	1920 x 1080 @ 144Hz
640 x 480 @ 60 (V) Hz x 31,5 (H) Hz	1280 x 800 @ 60Hz 16:10		720 x 576p @ 50 Hz 16:9	3840 x 1080 @ 60Hz
640 x 480 @ 67 (V) Hz x 34,9 (H) Hz	1280 x 1024 @ 60Hz 5:4		720 x 480p @ 60 Hz 16:9	1920 x 1080 @ 240Hz
640 x 480 @ 72 (V) Hz x 37,9 (H) Hz	1600 x 1200 @ 60Hz 4:3		1280 x 720p @ 50 Hz 16:9	
640 x 480 @ 75 (V) Hz x 37,5 (H) Hz	1920 x 1200 @ 60Hz 16:10		1280 x 720p @ 60 Hz 16:9	
800 x 600 @ 56 (V) Hz x 35,1 (H) Hz	1024 x 768 @ 120Hz 4:3		1920 x 1080i @ 60 Hz 16:9	
800 x 600 @ 60 (V) Hz x 37,9 (H) Hz	1280 x 720 @ 120Hz 16:9		1920 x 1080i @ 50 Hz 16:9	
800 x 600 @ 72 (V) Hz x 48,1 (H) Hz	1280 x 800 @ 120Hz 16:9		1920 x 1080p @ 24 Hz 16:9	
800 x 600 @ 75 (V) Hz x 46,9 (H) Hz			1920 x 1080p @ 50 Hz 16:9	
1024 x 768 @ 60 (V) Hz x 48,4 (H) Hz			1920 x 1080p @ 60 Hz 16:9	
1024 x 768 @ 70 (V) Hz x 56,5 (H) Hz			3840 x 2160p @ 24 Hz 16:9	
1024 x 768 @ 75 (V) Hz x 60 (H) Hz			3840 x 2160p @ 30 Hz 16:9	
1280 x 1024 @ 75 (V) Hz x 80 (H) Hz			3840 x 2160p @ 50 Hz 16:9	
			3840 x 2160p @ 60 Hz 16:9	
			4096 x 2160p @ 24Hz 256:135	
			4096 x 2160p @ 25 Hz 256:135	
			4096 x 2160p @ 30 Hz 256:135	
			4096 x 2160p @ 50 Hz 256:135	
			4096 x 2160p @ 60 Hz 256:135	
			1920 x 1080p @ 120 Hz 16:9	

Ukuran gambar dan jarak proyeksi

Illuran Combor (inci)	Toleransi	DF: 07%	D	R	Offset H: 121% ~ 131%	
Okuran Gambar (inci)	m	inci	m	inci	m	inci
75"	0,479	18,867	0,163	6,427	0,147 ~ 0,241	5,798 ~ 9,475
85"	0,538	21,177	0,222	8,736	0,173 ~ 0,279	6,827 ~ 10,994
90"	0,567	22,332	0,251	9,891	0,186 ~ 0,299	7,342 ~ 11,754
100"	0,626	24,642	0,310	12,201	0,213 ~ 0,337	8,371 ~ 13,274
110"	0,685	26,951	0,369	14,510	0,239 ~ 0,425	9,401 ~ 16,718
120"	0,743	29,261	0,427	16,820	0,265 ~ 0,463	10,431 ~ 18,238

Catatan: Semua proyektor mempunyai rentang toleransi. Untuk nilai paling akurat, silakan ukur perangkat secara langsung.



Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon

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



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



- 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.

Kode remote IR



Tomb	ol	Nomor tombol	MTX.	Format	Data0	Data1	Data2	Data3	Deskripsi
Daya hidup/ mati	Ċ	K12	04	F1	32	CD	71	8E	Lihat "Menghidupkan/mematikan proyektor" pada halaman 25.
Sumber	Ð	K3	11	F1	32	CD	18	E7	Tekan Đ untuk memilih sinyal masukan.
HDMI 3		K13	03	F1	32	CD	92	6D	Tekan 숩 untuk membuka sumber HDMI3.
Menu	≡	K8	17	F1	32	CD	0E	F1	Tekan ≣ untuk membuka menu OSD (tampilan di layar). Untuk keluar dari OSD, tekan ≣ kembali.
Kembali	Ð	K4	10	F1	32	CD	86	79	Tekan ┶ untuk kembali ke halaman sebelumnya.
Naik		K7	18	F2	32	CD	11	EE	
Kiri		K14	02	F2	32	CD	10	EF	Gunakan ▲ ▼ ◀ ▶ untuk memilih item atau
Kanan		K5	09	F2	32	CD	12	ED	mengatur pilihan Ánda.
Turun		K2	19	F2	32	CD	14	EB	
Enter	Enter	K9	16	F1	32	CD	0F	F0	Mengonfirmasi pilihan item.
Mati	∎×	K15	01	F1	32	CD	52	AD	Tekan ◀ × untuk menonaktifkan/mengaktifkan pengeras suara internal proyektor.
Mode Gambar HDR	•	K10	15	F1	32	CD	91	6E	Tekan ● untuk menampilkan menu Mode Gambar. Untuk keluar dari menu Mode Gambar, tekan ● lagi.
Pola Fokus	•	K6	08	F1	32	CD	25	DA	Tekan untuk membuka Pola fokus.
Suara -	-	K11	12	F2	32	CD	0C	F3	Tekan – untuk menurunkan suara.
Suara +	+	K1	05	F2	32	CD	09	F6	Tekan + untuk memperbesar suara.

Mengatasi Masalah

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

Masalah Gambar

Gambar tidak terlihat di layar

- Pastikan semua kabel dan sambungan daya sudah disambungkan dengan benar seperti yang dijelaskan di bagian "Pengaturan dan Pemasangan".
- Pastikan semua pin konektor tidak bengkok atau rusak.
- Pastikan fitur "Mutual" tidak diaktifkan.
- Gambar tidak fokus
 - Lihat "Fokus" pada halaman 22.
 - Pastikan layar proyeksi berada di antara jarak yang diperlukan dari proyektor. (Lihat halaman *49*).
- Gambar akan dibentangkan saat menampilkan DVD 16:9
 - Bila anda memutar DVD anamorfi atau DVD 16:9, maka proyektor akan menampilkan gambar terbaik pada format 16: 9 di sisi proyektor.
 - Jika Anda memutar judul DVD dengan format LBX, ubah format sebagai V-Stretch pada OSD proyektor.
 - Jika Anda memutar DVD format 4:3, ubah format sebagai 4:3 pada OSD proyektor.
 - Konfigurasi format tampilan ke jenis rasio aspek 16:9 (lebar) di pemutar DVD.
- Gambar terlalu besar atau terlalu besar
 - Pindahkan proyektor lebih dekat atau lebih jauh dari layar.
 - Tekan "Menu" pada panel proyektor, buka "Tampilan-->Rasio Aspek". Coba pengaturan lain.
- Gambar memiliki sisi miring:
 - Jika memungkinkan, ubah posisi proyektor sehingga berada di tengah layar dan di bawah layar.
- Gambar ditampilkan terbalik
 - Pilih "Pengaturan-->Posisi proyeksi" dari OSD, lalu atur arah proyeksi.
- Gambar berbayang
 - Pastikan "Mode Gambar HDR" bukan 3D agar tampilan gambar 2D normal tidak buram dan berbayang.

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.

Masalah Remote Control

- Jika remote control tidak berfungsi
 - Pastikan sudut pengoperasian remote control berada dalam kisaran ±15° dari penerima IR pada proyektor.
 - Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan proyektor. Pindahkan sekitar 4 m (~13 kaki) dari proyektor.
 - Pastikan baterai telah dimasukkan dengan benar.
 - Ganti baterai jika habis.

Indikator Peringatan

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

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

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

Pesan Lampu LED

Massage	LED Hic	lup/Siaga	LED Suhu	LED Lampu
message	(Merah)	(Putih)	(Merah)	(Merah)
Kondisi Siaga (Kabel daya input)	Menyala stabil			
Daya hidup (Pemanasan)		Berkedip (0,5 detik mati/0,5 menyala)		
Pengaktifan dan Lampu		Menyala stabil		
Daya mati (Pendinginan)		Berkedip (0,5 detik mati/0,5 menyala). Kembali ke lampu merah stabil saat kipas pendingin mati.		
Mulai lagi ceat (100mdtk)		Berkedip (0,25 detik mati/0,25 menyala)		
Kesalahan (Kegagalan lampu)	Berkedip			Menyala stabil
Kesalahan (Gangguan Kipas)	Berkedip		Berkedip	
Bermasalah (Temp. terlalu tinggi)	Berkedip		Menyala stabil	

Daya mati:



• Peringatan suhu:



Spesifikasi

Optik	Deskripsi
Teknologi	Texas Instrument DMD, 0,47" 4K UHD DMD x1 dengan aktuator 4-Way XPR
Resolusi keluaran	4K UHD 3840 x 2160
Resolusi masukan maksimum	Grafis hingga 3840 x 2160 @60Hz Bandwidth Maksimum: • HDMI 2.0: 600MHz
Lensa	 Rasio pancaran: 0,254 Hentian F: 2,04 Titik fokus: 2,63 mm
Offset	126% ±5%
Ukuran gambar	75" ~ 120"
Jarak proyeksi	14,5cm ±2cm pada 75" hingga 39,8cm ± 3cm pada 120" (28,6cm ±2,5cm pada 100")
I/O	 HDMI 2.0 x3 (di luar x2 ; di dalam x1 untuk dongle Android TV) USB x2 (di luar x1, soket jenis A untuk pengiriman daya 5V/1,5A dan servis; di dalam x1, soket mikro USB sebagai catu daya 5V/1,5A untuk dongle Android TV) Audio Keluar 3,5mm S/PDIF
Warna	1073,4 Juta warna
Kecepatan Pindai	 Kecepatan pindai horizontal: 15 ~ 140 KHz Kecepatan pindai vertikal: 24 ~ 120Hz dan 240Hz untuk 1080P
Speaker (Pengeras Suara)	10W x2
Konsumsi daya	 Maksimum: (Mode Cemerlang) 165W (tipikal), 190W(maks)@110VAC 160W (tipikal), 184W(maks)@220VAC Minimum: (Mode ECO) 145W (tipikal), 167W(maks)@110VAC 143W (tipikal), 164W(maks)@220VAC
Persyaratan daya	100~240V ±10%, AC 50/60Hz
Arus input	2,2A
Orientasi pemasangan	Depan, Belakang, Langit-langit, Belakang-atas
Dimensi (P x L x T)	 Tanpa kaki: 400 x 316 x 102,3 mm (15,7 x 12,4 x 4,0 inci) Dengan kaki: 400 x 316 x 113,3 mm (15,7 x 12,4 x 4,5 inci)
Berat	5,1 kg (11,24 lbs)
Lingkungan	Beroperasi pada temperatur 0~40°C, kelembapan 10%~ 85% (non-kondensasi)

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

Kantor global Optoma

Untuk servis atau dukungan, hubungi cabang setempat.

Amerika Serikat

Optoma Technology, Inc. 47697 Westinghouse Drive, Fremont, Ca 94539

Kanada

Optoma Technology, Inc. 47697 Westinghouse Drive, Fremont, Ca 94539

Amerika Latin

Optoma Technology, Inc. 47697 Westinghouse Drive, Fremont, Ca 94539

Eropa

Unit 1, Jaringan 41, Bourne End Mills Hemel Hempstead, Herts, HP1 2UJ, Inggris www.optoma.eu Telepon Servis: +44(0)1923 691865 🛃 service@tsc-europe.com

Benelux BV

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

Prancis

Bâtiment E 【 +33 1 41 46 12 20 81-83 avenue Edouard Vaillant 📄 +33 1 41 46 94 35 92100 Boulogne Billancourt, Prancis savoptoma@ optoma.fr

Spanyol

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

Deutschland

Am Nordpark 3 41069 Mönchengladbach Jerman

Skandinavia

Lerpeveien 25 3040 Drammen Norwegia

PO.BOX 9515 3038 Drammen Norwegia

Korea

https://www.optoma.com/kr/

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

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

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

(+44 (0) 1923 691 800 +44 (0) 1923 691 888

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

File +34 91 670 08 32

(+34 91 499 06 06

(+49 (0) 2161 68643 0 🕞 +49 (0) 2161 68643 99 info@optoma.de

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

Jepang

https://www.optoma.com/jp/

Taiwan

https://www.optoma.com/tw/

Cina

Room 2001, 20F, Building 4, No.1398 Kaixuan Road, Changning District Shanghai, 200052, Cina

Australia

https://www.optoma.com/au/



www.optoma.com