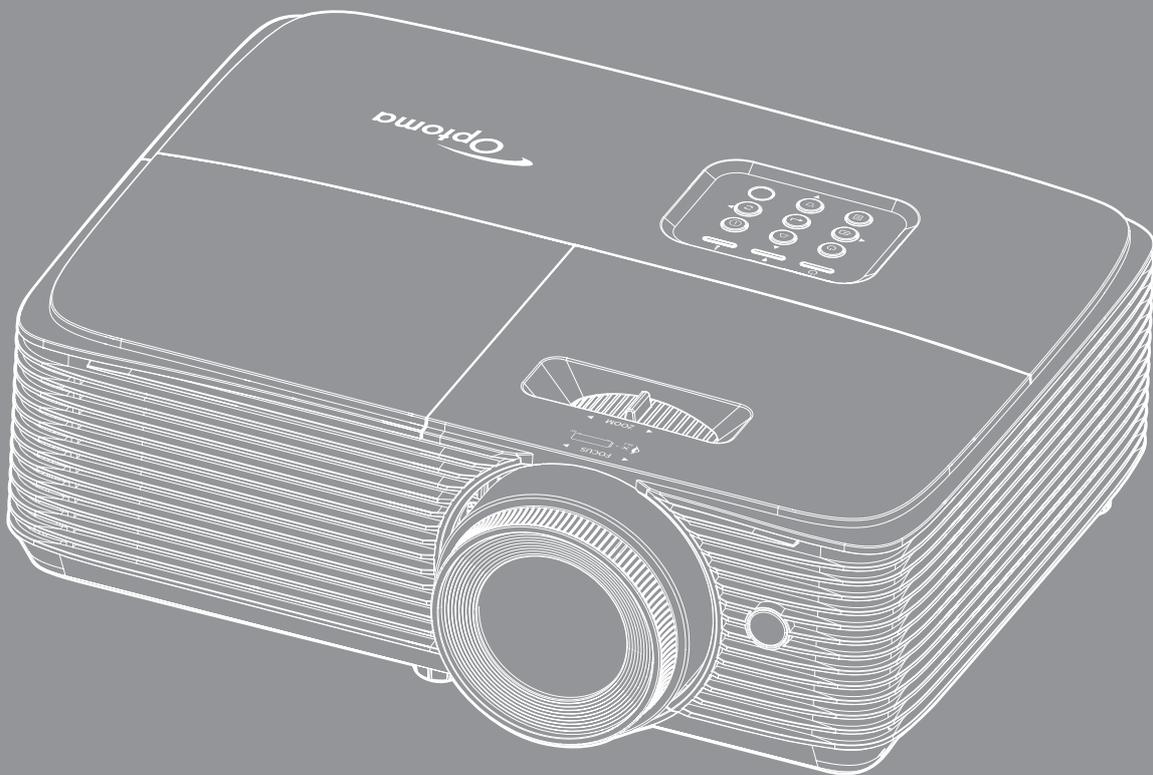


Proyektor[®] DLP



DAFTAR ISI

KESELAMATAN	4
<i>Petunjuk Keselamatan Penting</i>	<i>4</i>
<i>Membersihkan Lensa</i>	<i>5</i>
<i>Informasi Keselamatan 3D</i>	<i>6</i>
<i>Hak cipta.....</i>	<i>7</i>
<i>Pelepasan tanggung jawab hukum</i>	<i>7</i>
<i>Pengenalan Hak Cipta.....</i>	<i>7</i>
<i>FCC</i>	<i>7</i>
<i>Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara UE.....</i>	<i>8</i>
<i>WEEE.....</i>	<i>8</i>
PENDAHULUAN.....	9
<i>Ikhtisar Kemasan.....</i>	<i>9</i>
<i>Aksesori standar.....</i>	<i>9</i>
<i>Aksesori opsional</i>	<i>9</i>
<i>Ikhtisar Produk.....</i>	<i>10</i>
<i>Koneksi.....</i>	<i>11</i>
<i>Keypad</i>	<i>13</i>
<i>Remote control 1</i>	<i>14</i>
<i>Remote control 2</i>	<i>15</i>
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN	16
<i>Memasang proyektor.....</i>	<i>16</i>
<i>Menyambungkan sumber ke proyektor</i>	<i>18</i>
<i>Mengatur proyeksi gambar.....</i>	<i>20</i>
MENGGUNAKAN PROYEKTOR.....	24
<i>Menghidupkan/mematikan proyektor</i>	<i>24</i>
<i>Memilih sumber input</i>	<i>25</i>
<i>Fitur dan navigasi menu</i>	<i>26</i>
<i>Pohon Menu OSD</i>	<i>28</i>
<i>Tampilkan menu pengaturan gambar.....</i>	<i>35</i>
<i>Tampilkan menu game yang disempurnakan.....</i>	<i>37</i>
<i>Menampilkan menu 3D.....</i>	<i>37</i>
<i>Menampilkan menu rasio aspek.....</i>	<i>38</i>
<i>Menampilkan menu sembunyikan tepi</i>	<i>39</i>
<i>Menampilkan menu perbesaran</i>	<i>39</i>
<i>Menampilkan menu pergeseran gambar.....</i>	<i>39</i>
<i>Menampilkan menu sudut</i>	<i>40</i>
<i>Menu Audio Tidak Aktif.....</i>	<i>40</i>
<i>Menu volume audio</i>	<i>40</i>
<i>Konfigurasi menu proyeksi</i>	<i>41</i>
<i>Konfigurasi menu pengaturan lampu.....</i>	<i>41</i>

<i>Konfigurasi menu pengaturan filter</i>	41
<i>Konfigurasi menu pengaturan daya</i>	41
<i>Konfigurasi menu keamanan</i>	42
<i>Konfigurasi menu pengaturan link HDMI</i>	43
<i>Konfigurasi menu tes corak</i>	43
<i>Mengkonfigurasi menu pengaturan jarak jauh</i>	43
<i>Konfigurasi menu pilihan</i>	44
<i>Menu atur ulang konfigurasi</i>	45
<i>Menu LAN jaringan</i>	46
<i>Menu pengaturan kontrol jaringan konfigurasi</i>	48
<i>Menu info</i>	53

PEMELIHARAAN..... 54

<i>Mengganti lampu (Hanya untuk petugas pemeliharaan)</i>	54
<i>Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu</i>	56

INFORMASI LAINNYA..... 57

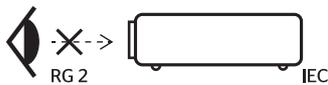
<i>Resolusi kompatibel</i>	57
<i>Ukuran gambar dan jarak proyeksi</i>	60
<i>Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon</i>	61
<i>Kode remote control IR 1</i>	62
<i>Kode remote control IR 2</i>	64
<i>Mengatasi masalah</i>	66
<i>Indikator Peringatan</i>	68
<i>Spesifikasi</i>	70
<i>Kantor global optoma</i>	71

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

- Jangan buka atau bongkar proyektor karena tindakan ini dapat menyebabkan sengatan listrik.
- Jangan coba perbaiki unit sendiri. Membuka atau melepas penutup dapat menyebabkan Anda terkena tegangan berbahaya atau bahaya lainnya. Hubungi Optoma sebelum membawa unit untuk diperbaiki.
- Lihat tanda terkait keselamatan pada penutup proyektor.
- Unit hanya boleh diperbaiki oleh petugas servis resmi.
- Hanya gunakan pelengkap/ aksesoris yang ditentukan oleh produsen.
- Jangan tatap lensa proyektor secara langsung selama pengoperasian. Cahaya yang terang dapat merusak mata Anda.
- Saat mengganti lampu, biarkan unit dingin terlebih dulu.
- Proyektor akan mendeteksi masa pakai lampu. Pastikan untuk mengganti lampu bila alat menampilkan pesan peringatan.
- Seting ulang fungsi "Seting Ulang Lampu" dari menu "Pengaturan Pengaturan Lampu" tampilan di layar setelah mengganti modul lampu.
- Saat mematikan proyektor, pastikan siklus pendinginan telah selesai sebelum melepaskan kabel daya. Berikan waktu 90 detik untuk mendinginkan proyektor.
- Bila masa pakai lampu akan segera berakhir, pesan "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: Setelah masa pakai lampu berakhir, proyektor tidak dapat dihidupkan sebelum modul lampu diganti.

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

Membersihkan Lensa

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



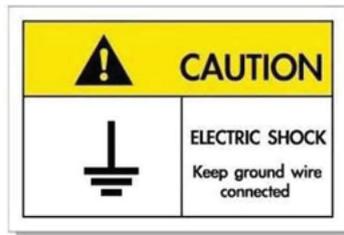
Peringatan: Jangan gunakan semprotan berisi gas yang mudah terbakar untuk menghilangkan debu atau kotoran dari lensa. Tindakan tersebut dapat menyebabkan kebakaran karena panas berlebih di dalam proyektor.



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



Peringatan: Jangan seka atau ketuk lensa dengan benda keras.



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

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 2021

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. Pengoperasiannya bergantung pada kedua kondisi berikut:

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

Catatan: Pengguna di Kanada

Peralatan digital Kelas B ini mematuhi ICES-003 Kanada.

Remarque à l'intention des utilisateurs canadiens

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

Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara UE

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

WEEE



Petunjuk pembuangan

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

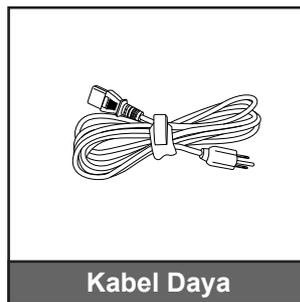
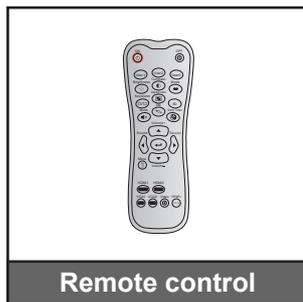
PENDAHULUAN

Ikhtisar Kemasan

Buka kemasan dengan hati-hati dan pastikan Anda memiliki item yang tercantum di bawah dalam 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.

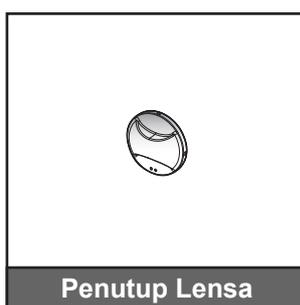
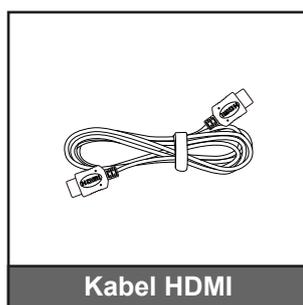
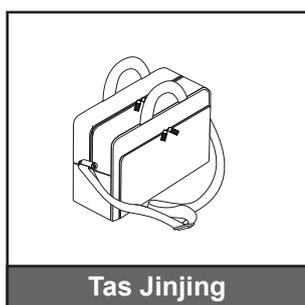
Aksesoris standar



Catatan:

- Remote control disertakan bersama baterai
- *Untuk informasi jaminan Eropa, kunjungi www.optomaeurope.com.

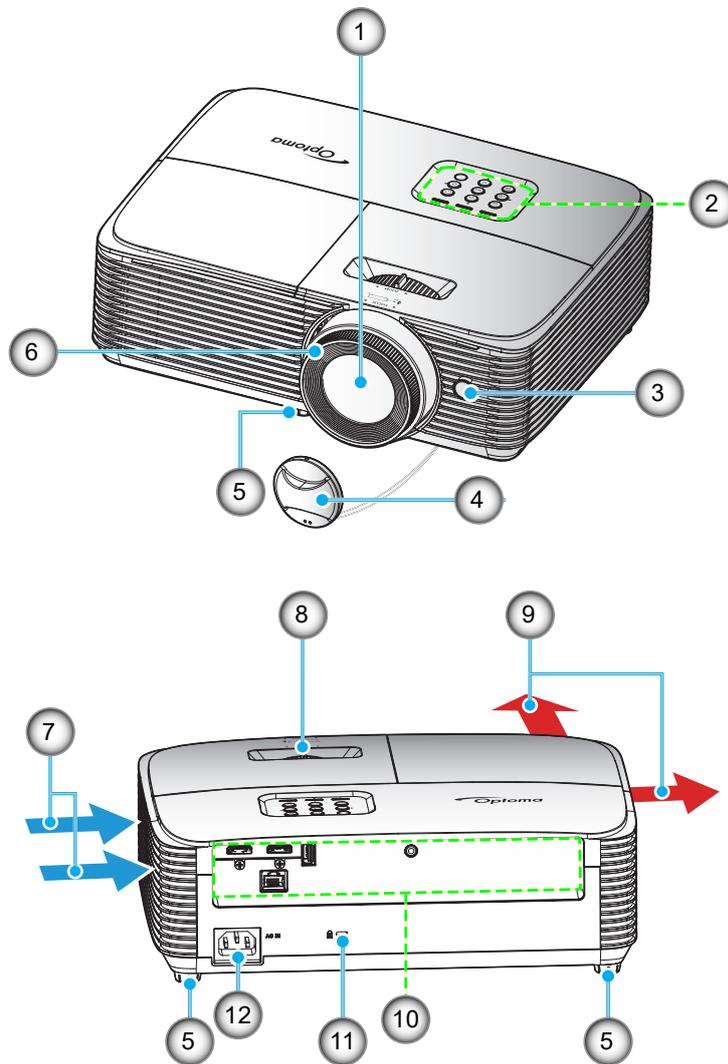
Aksesoris opsional



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

PENDAHULUAN

Ikhtisar Produk



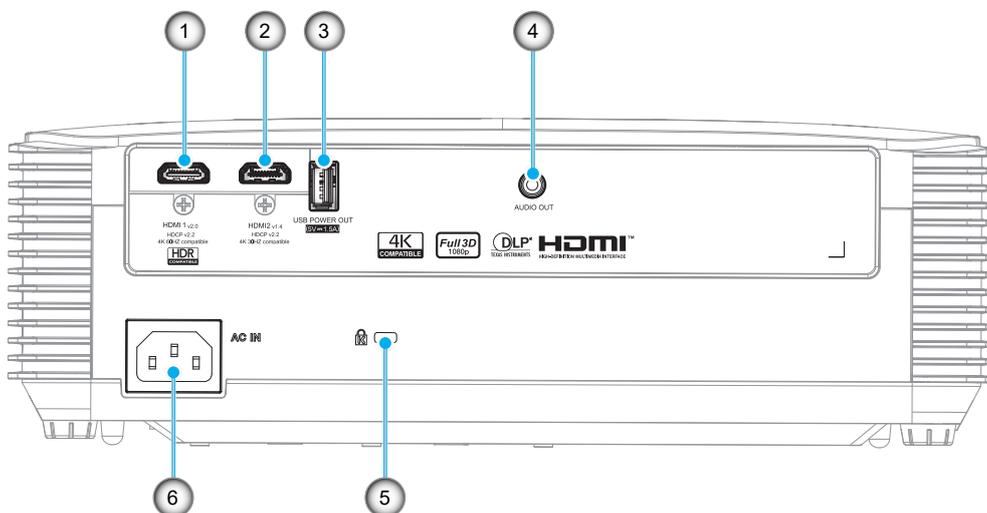
Catatan: Jaga jarak minimum 20 cm antara label "inlet" dan "outlet".

No.	Item	No.	Item
1.	Lensa	7.	Ventilasi (saluran masuk)
2.	Keypad	8.	Tuas Perbesaran
3.	Unit Penerima IR	9.	Ventilasi (saluran keluar)
4.	Penutup Lensa	10.	Masukan/Keluaran
5.	Kaki Pengatur Kemiringan	11.	Port Kunci Kensington™
6.	Cincin Fokus	12.	Soket Daya

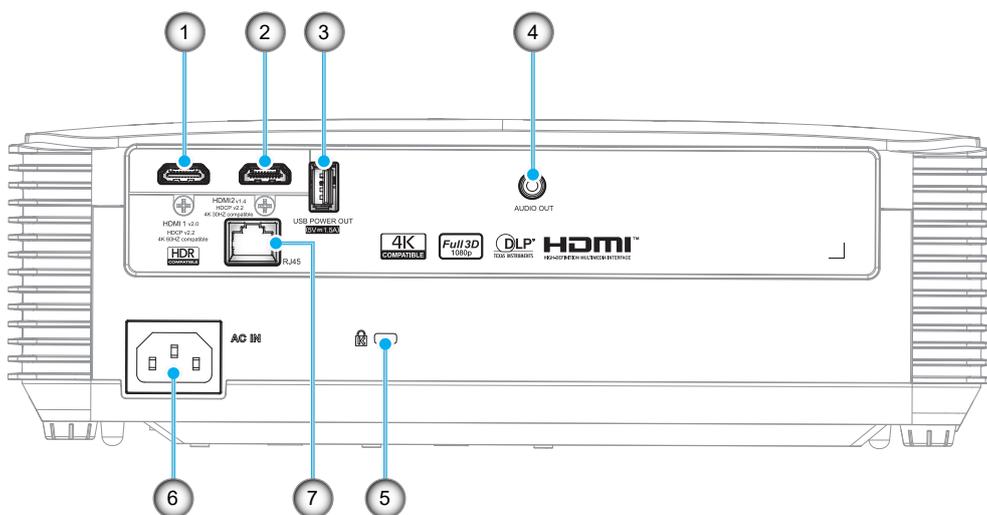
PENDAHULUAN

Koneksi

Tipe 1 (4 I/O)



Tipe 2 (5 I/O)



PENDAHULUAN

No.	Item	Tipe 1 (4 I/O)	Tipe 2 (5 I/O)
1.	Soket HDMI 1	√	√
2.	Soket HDMI 2	√	√
3.	USB Daya Keluar (5V=1,5A) / Servis / Konektor Mouse	√	√
4.	Konektor Audio Keluaran	√	√
5.	Port Kunci Kensington™	√	√
6.	Soket Daya	√	√
7.	Konektor RJ-45	N/A	√

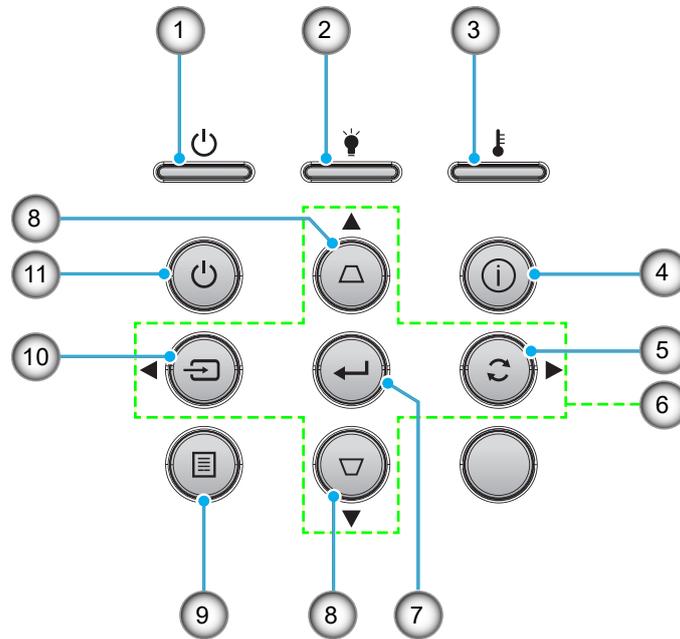
Catatan: “√” berarti item didukung, “N/A” berarti item tidak tersedia.

Catatan:

- *Mouse jarak jauh memerlukan remote kontrol khusus.*
- *Untuk memastikan kualitas gambar terbaik dan menghindari terjadinya kesalahan sambungan, kami menyarankan penggunaan kabel Kecepatan Tinggi atau HDMI Bersertifikat Premium dengan panjang hingga 5 meter.*
- *I/O bergantung pada proyektor yang Anda beli, periksalah produk fisik sebagai referensi.*
 - * *HDMI1 mendukung 4K 60HZ dan HDR*
 - * *HDMI2 mendukung 4K 30HZ, tidak mendukung HDR*

PENDAHULUAN

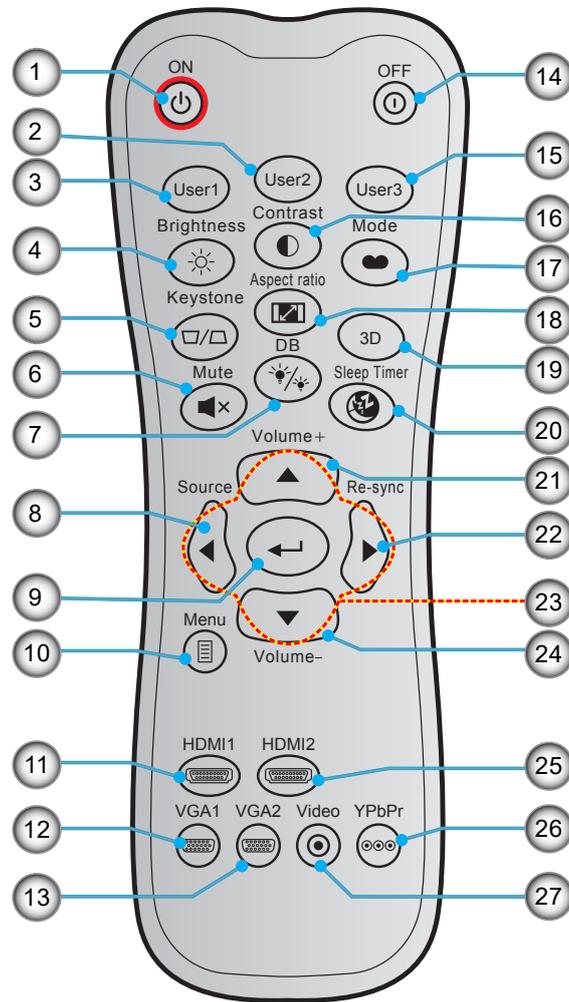
Keypad



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

PENDAHULUAN

Remote control 1



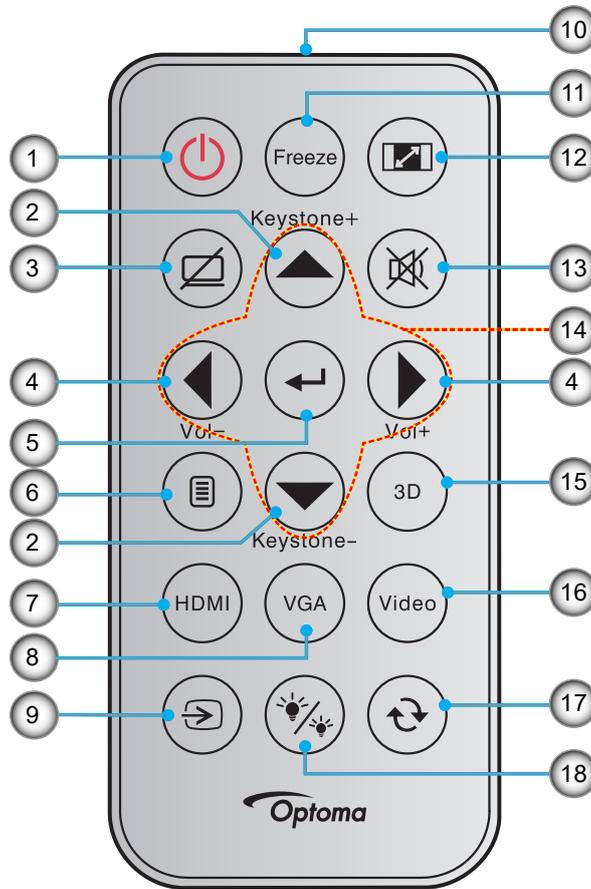
No.	Item	No.	Item
1.	Tombol Hidup	15.	Pengguna 3
2.	Pengguna 2	16.	Kontras
3.	Pengguna 1	17.	Mode Tampilan
4.	Kecemerlangan	18.	Aspek Rasio
5.	Sudut	19.	Menu 3D Aktif/Tidak Aktif
6.	Mati	20.	Timer Tidur
7.	DB (Dynamic Black)	21.	Suara +
8.	Sumber	22.	Sinkronisasi Ulang
9.	Enter	23.	Tombol Pilihan Empat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

Catatan:

- Remote control sebenarnya dapat berbeda, tergantung pada kawasan.
- Tombol tertentu mungkin tidak berfungsi untuk model yang tidak mendukung fitur berikut ini.

PENDAHULUAN

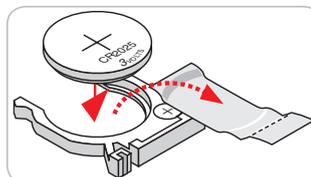
Remote control 2



No.	Item	No.	Item
1.	Daya hidup/mati	10.	Indikator LED IR
2.	Sudut + / -	11.	Bekukan
3.	Matikan AV	12.	Aspek Rasio
4.	Suara -/+	13.	Mati
5.	Enter	14.	Tombol Pilihan Empat Arah
6.	Menu	15.	3D
7.	HDMI	16.	Video (tidak didukung)
8.	VGA (tidak didukung)	17.	Sinkronisasi ulang
9.	Sumber	18.	Mode Pencahayaan

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, lepas perekat isolasi transparan. Lihat halaman 22 untuk pemasangan baterai.

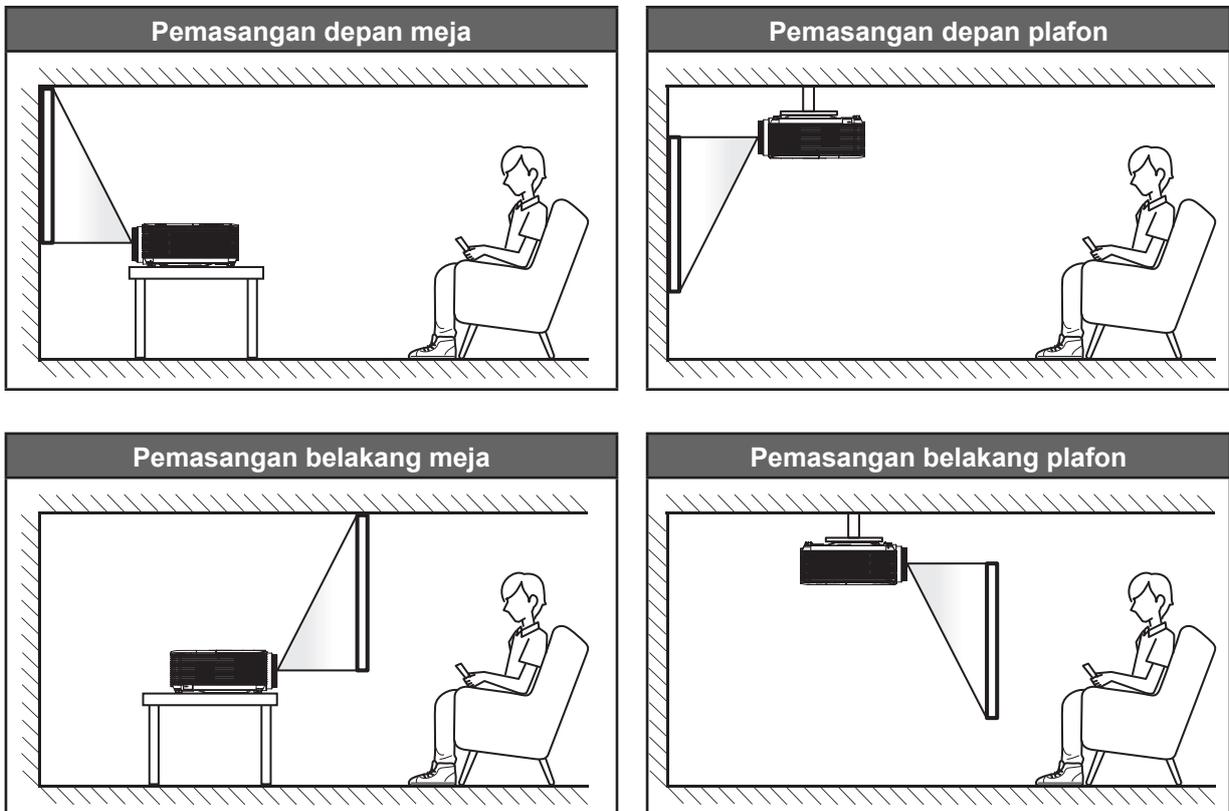


PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Memasang proyektor

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

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



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

- Cara menentukan lokasi proyektor untuk ukuran layar tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 60.
- Cara menentukan ukuran layar untuk jarak tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 60.

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

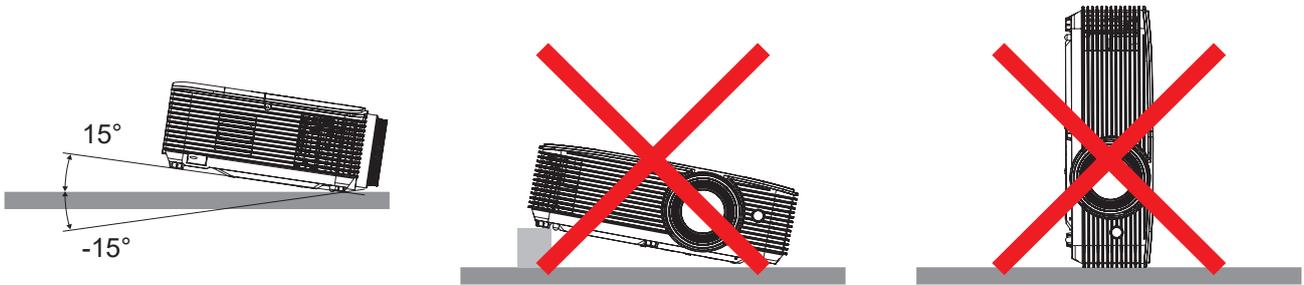
PENTING!

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

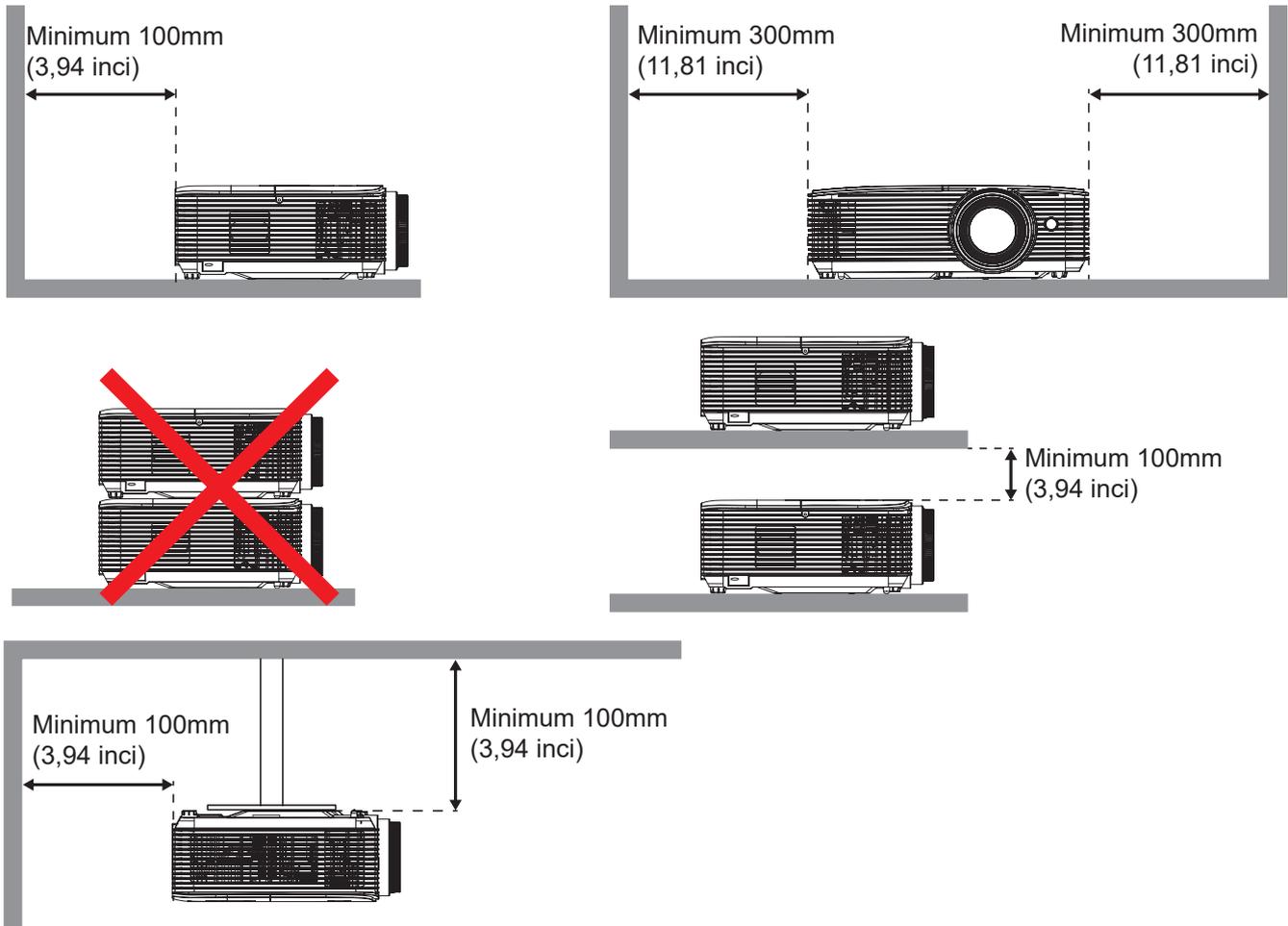
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Pemberitahuan pemasangan proyektor

- Letakkan proyektor pada posisi horizontal.
Sudut kemiringan proyektor tidak boleh melebihi 15 derajat, proyektor juga tidak boleh dipasang selain pada desktop dan dudukan langit-langit, kalau tidak umur lampu bisa menurun secara drastis, dan bisa mengarah ke **kerusakan tak terduga lainnya**.



- Memungkinkan jarak sekurangnya 30 cm di sekitar ventilasi keluar.

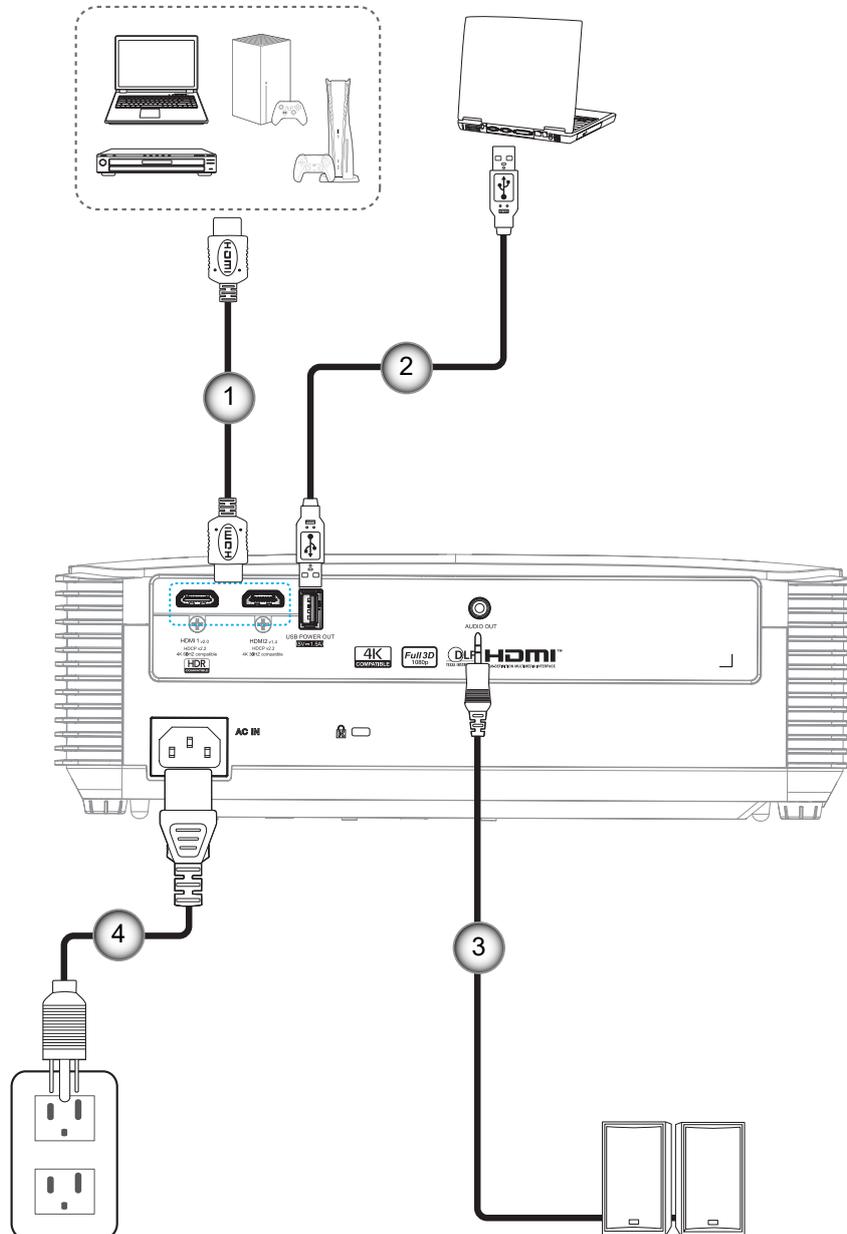


- Pastikan ventilasi masuk tidak mendaur ulang udara panas dari ventilasi keluar.
- Ketika mengoperasikan proyektor di ruang tertutup, pastikan bahwa suhu udara sekitar di dalam wadah itu tidak melebihi suhu operasi ketika proyektor aktif, dan ventilasi udara masuk dan keluar tak terhalang.
- Semua wadah harus lulus evaluasi termal bersertikat untuk memastikan bahwa proyektor tidak mendaur ulang udara keluar, karena hal ini dapat menyebabkan perangkat mati sekalipun suhu wadah berada dalam kisaran suhu operasi yang bisa diterima.

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

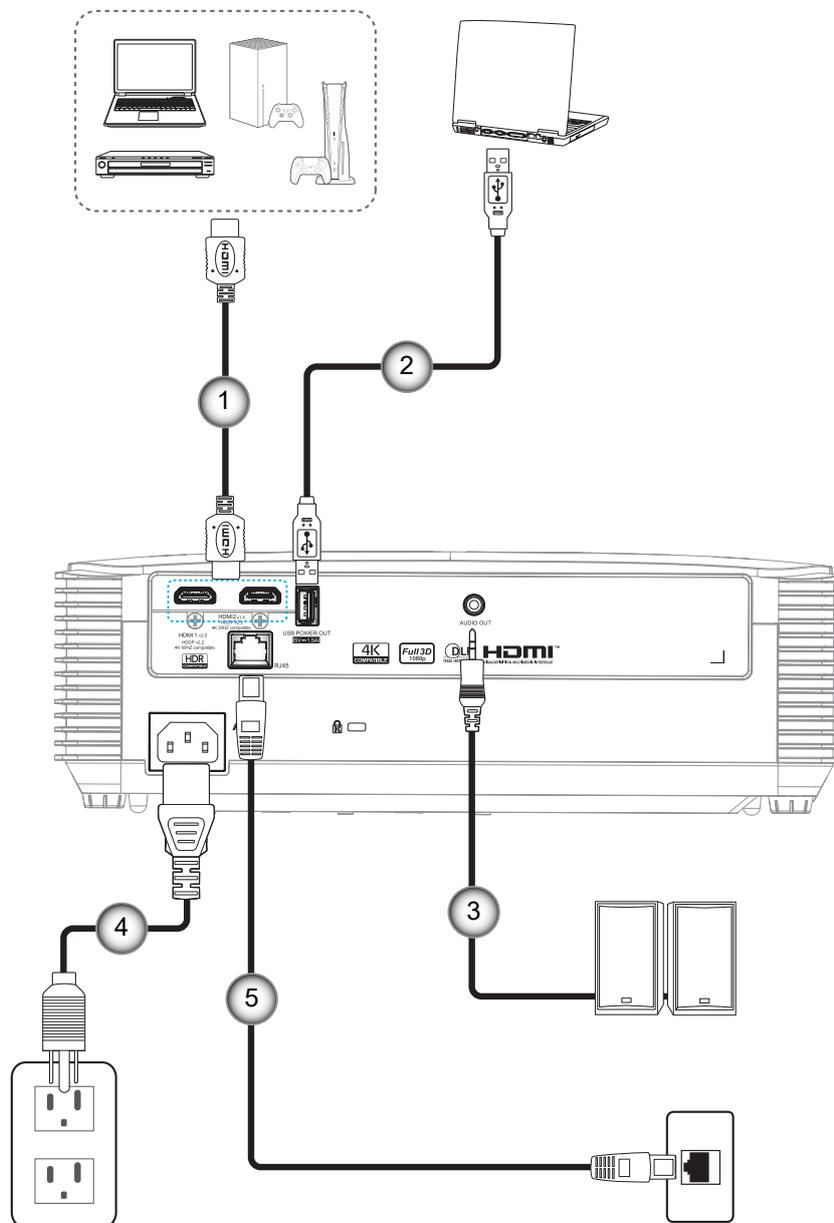
Menyambungkan sumber ke proyektor

Tipe 1 (4 I/O)



PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Tipe 2 (5 I/O)



No.	Item	Tipe 1 (4 I/O)	Tipe 2 (5 I/O)
1.	Kabel HDMI	√	√
2.	Kabel USB	√	√
3.	Kabel Audio Keluaran	√	√
4.	Kabel Daya	√	√
5.	Kabel RJ-45	N/A	√

Catatan: “√” berarti item didukung, “N/A” berarti item tidak tersedia.

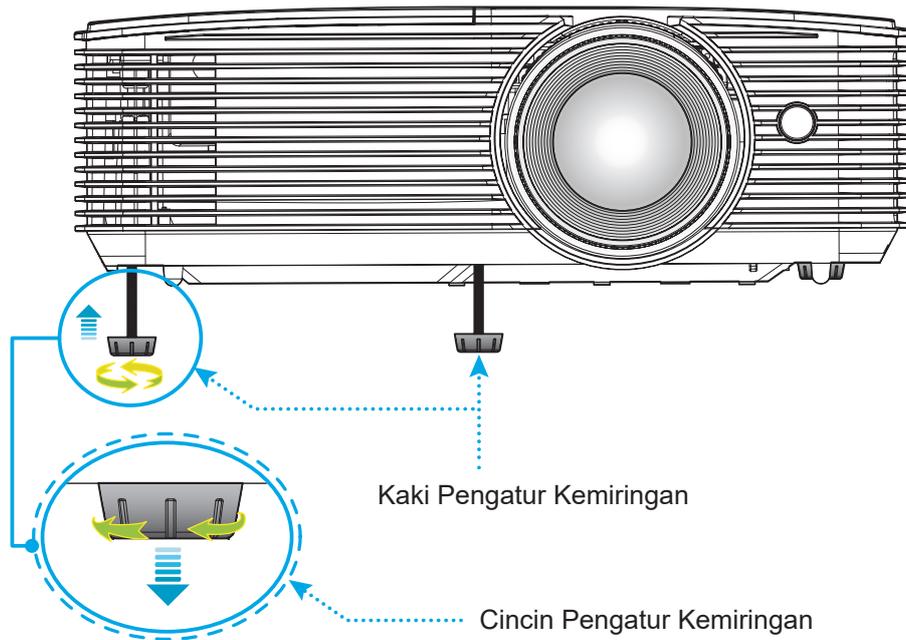
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Mengatur proyeksi gambar

Tinggi gambar

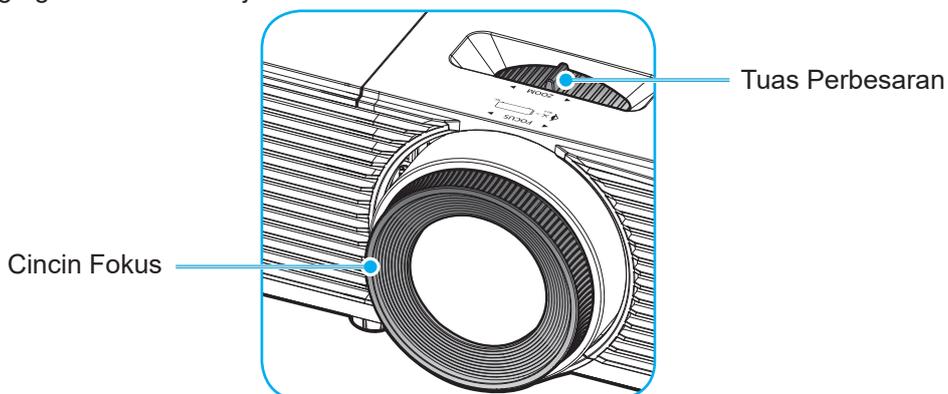
Proyektor dilengkapi kaki elevator untuk mengatur tinggi gambar.

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



Perbesaran dan fokus

- Untuk menyesuaikan ukuran gambar, putar tuas zoom searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam untuk memperbesar atau memperkecil ukuran gambar proyeksi.
- Untuk menyesuaikan fokus, putar cincin fokus searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam hingga gambar terlihat tajam dan mudah dibaca.



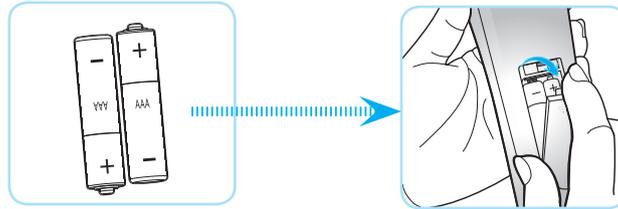
Catatan: Proyektor akan fokus pada jarak 1,0m hingga 10m.

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Memasang/mengganti baterai (untuk remote control 1)

Dua baterai ukuran AAA disertakan untuk Remote Control.

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



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

PERHATIAN

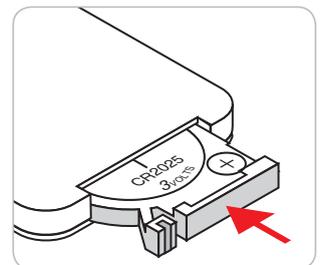
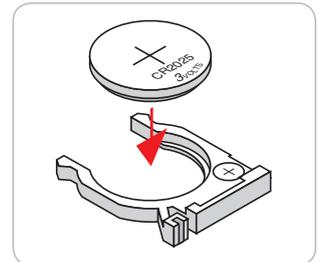
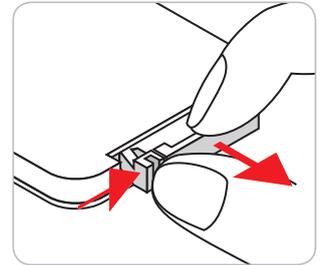
Penggunaan baterai yang salah dapat menyebabkan kebocoran bahan kimia atau ledakan. Pastikan Anda mengikuti petunjuk di bawah ini.

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

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Memasang/mengganti baterai (untuk remote control 2)

1. Tekan dengan kuat, lalu geser penutup baterai.
2. Pasang baterai baru ke dalam kompartemen. Lepas baterai lama, lalu pasang baterai baru (CR2025). Pastikan bagian "+" menghadap ke atas.
3. Pasang kembali penutup.



PERHATIAN: Untuk menjamin pengoperasian aman, perhatikan tindakan pencegahan berikut:

- Gunakan baterai tipe CR2025.
- 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.

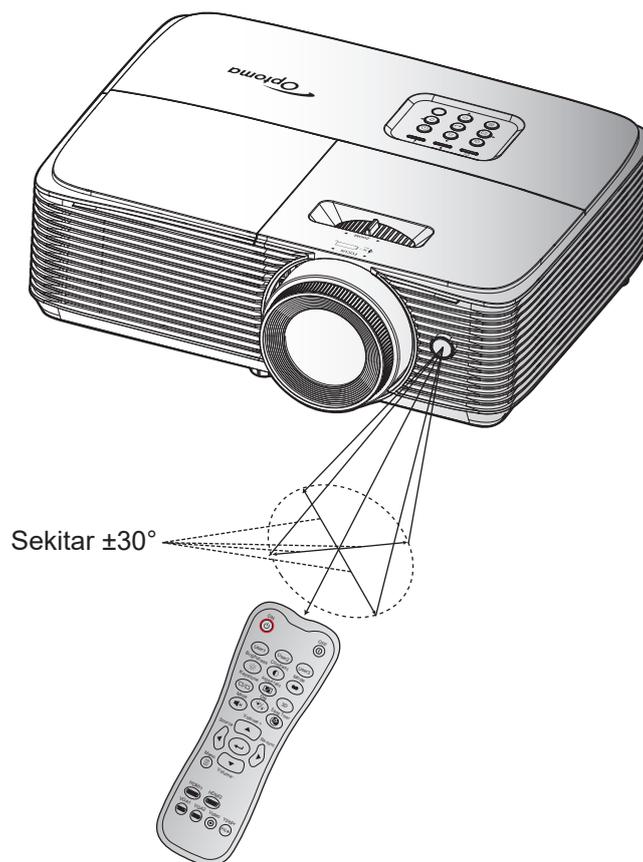
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Jarak efektif

Sensor remote control IR (Inframerah) terdapat di bagian depan proyektor. Pastikan untuk memegang remote control pada sudut 60 derajat tegak lurus dengan sensor remote control IR di sisi depan proyektor agar berfungsi dengan benar. Jarak antara pengendali jarak jauh dan sensor tidak boleh melampaui 6 meter (~ 20 kaki).

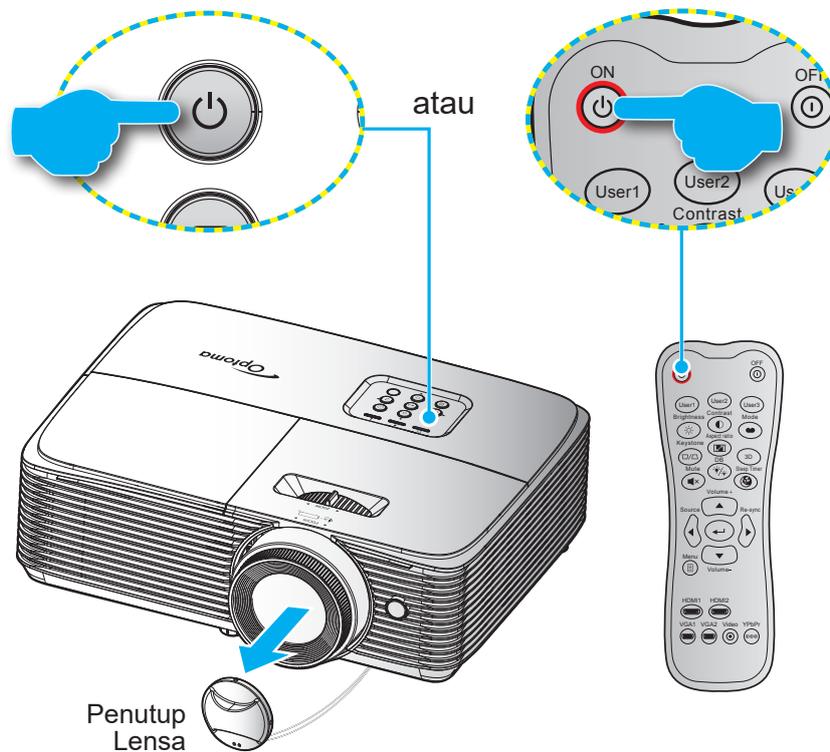
Catatan: Saat mengarahkan remote control langsung (sudut 0 derajat) ke sensor IR, jarak antara remote control dan sensor tidak boleh melebihi 8 meter (~26 kaki).

- Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan sensor IR pada proyektor yang dapat menghambat sinar inframerah.
- Pastikan pemancar IR remote control tidak terkena sinar matahari atau lampu floresen secara langsung.
- Pastikan jarak remote control ke lampu floresen lebih dari 2 m agar remote control dapat berfungsi baik.
- Jika jarak remote control terlalu dekat dengan lampu floresen Jenis Inverter, maka fungsi remote control mungkin tidak akan efektif seiring waktu.
- Jika jarak remote control dan proyektor terlalu dekat, maka remote control mungkin tidak dapat berfungsi.
- Bila Anda mengarahkan ke layar, jarak efektif kurang dari 6 meter antara pengendali jarak jauh ke layar dan merefleksikan cahaya IR kembali ke proyektor. Namun, jarak efektif dapat berubah sesuai layar.



MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menghidupkan/mematikan proyektor



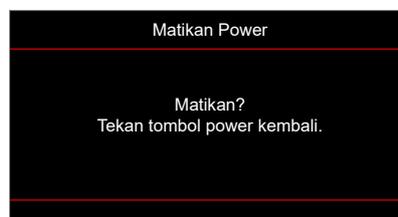
Tombol Hidup

1. Lepas penutup lensa.
2. Sambungkan kabel daya dan kabel sinyal/sumber dengan hati-hati. Bila tersambung, LED Hidup/Siaga akan menyala merah.
3. Hidupkan proyektor dengan menekan “**⏻**” pada keypad proyektor atau pengendali jarak jauh.
4. Layar pengaktifan akan muncul selama sekitar 10 detik, lalu LED Hidup/Siaga akan berkedip biru lalu menjadi biru terang.

Catatan: Anda akan diminta untuk memilih bahasa yang diinginkan, dan orientasi proyeksi.

Mematikan daya

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



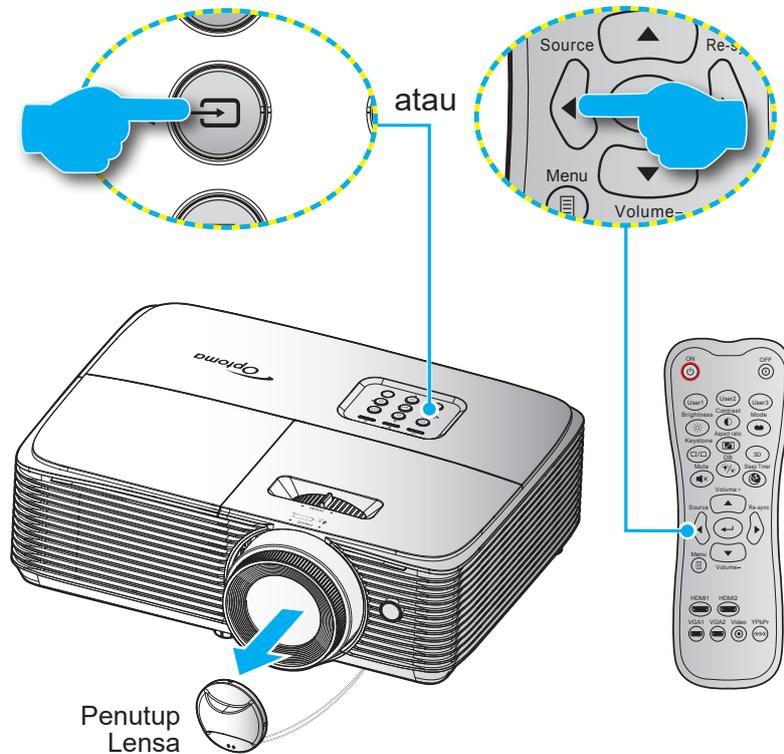
3. Tekan kembali tombol “**⏻**” untuk mengkonfirmasi, jika tidak maka pesan akan tertutup setelah 10 detik. Saat Anda menekan tombol “**⏻**” untuk kedua kalinya, proyektor akan mati.
4. Kipas pendingin terus beroperasi selama sekitar 10 detik untuk siklus pendinginan dan LED Hidup/Bersiap akan Berkedip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

Catatan: Sebaiknya jangan langsung hidupkan proyektor setelah mematikannya.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Memilih sumber input

Hidupkan sumber tersambung yang akan ditampilkan di layar, misalnya komputer, notebook, pemutar video, dsb. Proyektor akan mendeteksi sumber secara otomatis. Jika beberapa sumber tersambung, tekan tombol  pada keypad proyektor atau tombol **Sumber** pada pengendali jarak jauh untuk memilih input yang diinginkan.



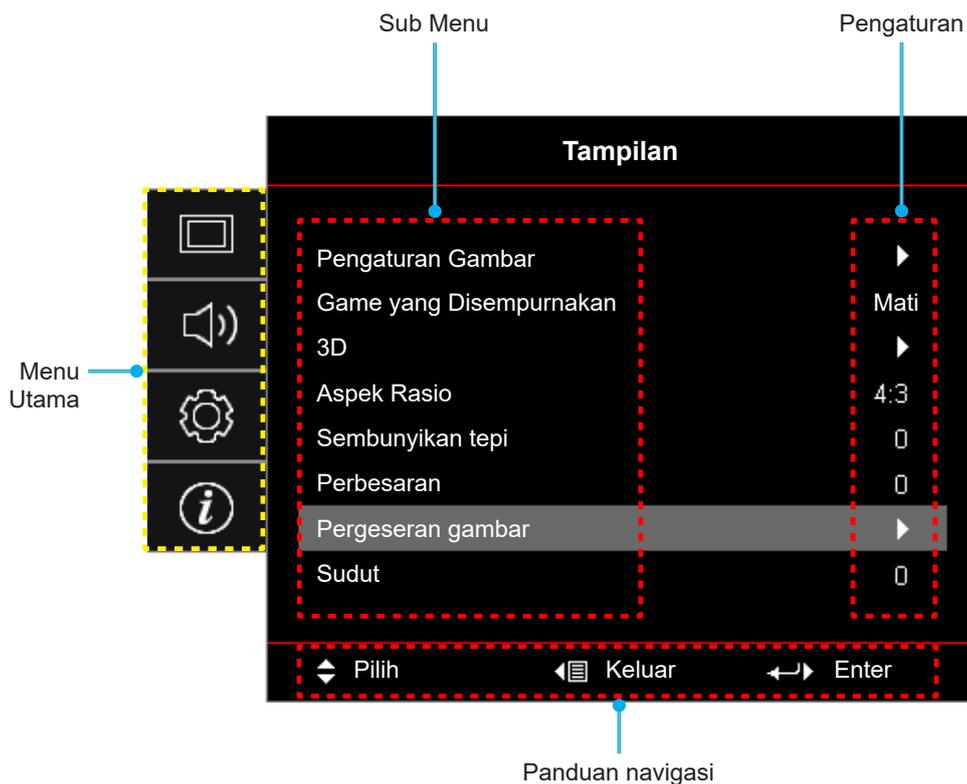
MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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.

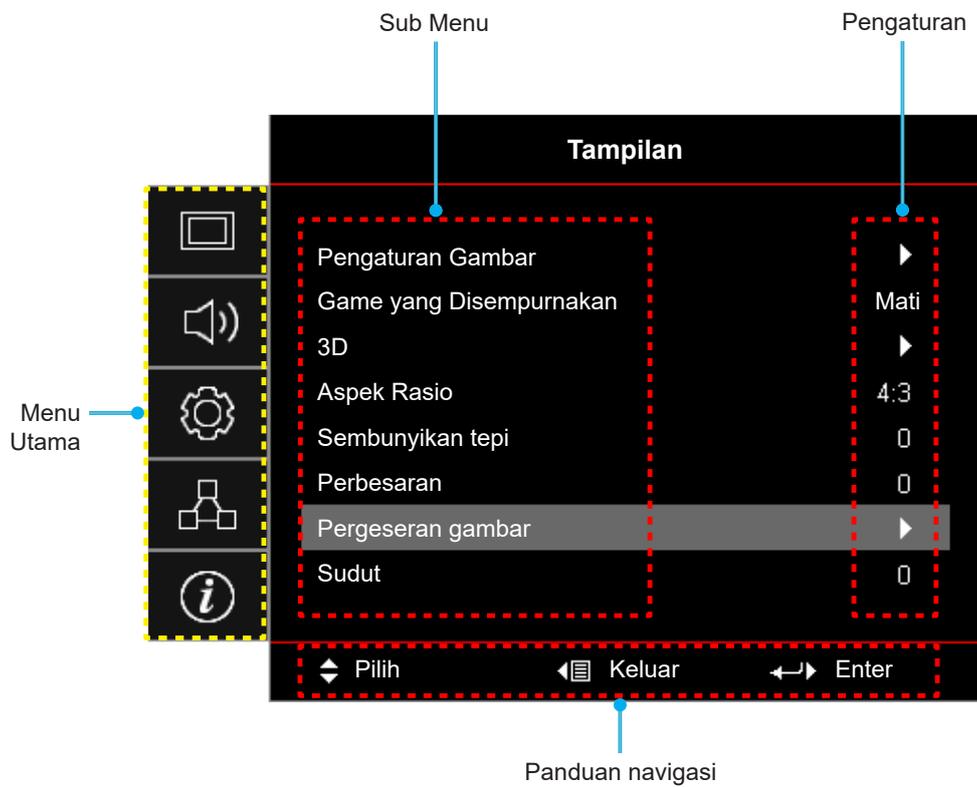
1. Untuk membuka menu OSD, tekan  pada remote control atau keyboard proyektor.
2. Saat OSD ditampilkan, gunakan tombol   untuk memilih item apa pun dalam menu utama. Sewaktu menentukan pilihan pada halaman tertentu, tekan tombol  atau  untuk membuka submenu.
3. Gunakan tombol   untuk memilih item yang diinginkan dalam submenu, lalu tekan tombol  atau  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  atau  untuk mengkonfirmasi, lalu layar akan kembali ke menu utama.
6. Untuk keluar, tekan  atau  lagi. Menu OSD akan tertutup dan proyektor akan secara otomatis menyimpan pengaturan baru.

Tipe 1 (4 I/O)



MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Tipe 2 (5 I/O)



MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Pohon Menu OSD

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai			
Tampilan	Pengaturan Gambar	Mode Tampilan			Bioskop			
					Vivid			
					Game			
					Referensi			
					Pencahayaan			
					HDR			
					Pengguna			
					3D			
					ISF Siang			
					ISF Malam			
					ISF 3D			
			Dynamic Range	HDR			Mati	
							Otomatis [Awal]	
				HDR Picture mode			Pencahayaan	
							Standar [Awal]	
							Film	
			Wall Color				Detail	
							Mati [Awal]	
							Papan Hitam	
							Light Yellow	
							Light Green	
							Light Blue	
							Pink	
						Kelabu		
				Kecemerlangan			-50~50	
				Kontras			-50~50	
				Ketajaman			1~15	
				Warna			-50~50	
				Corak Warna			-50~50	
				Gamma	Film			
					Video			
					Grafik			
					Standar(2.2)			
		1.8						
		2.0						
		2.4						
		HDR						
		Pengaturan Warna	BrilliantColor™		1~10			

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Tampilan	Pengaturan Gambar	Pengaturan Warna	Temperatur Warna		Hangat
					Standar
					Sejuk
					Dingin
			Warna Matching	Warna	R [Awal]
					G
					B
					C
					Y
					M
					W
				Corak Warna / R	-50~50
				Saturasi Warna / G	-50~50
				Penguatan / B	-50~50
				Seting Ulang	Batalkan [Awal]
					Ya
			Keluar		
			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	Batalkan [Awal]
					Ya
			Keluar		
			Ruang Warna [Masukan HDMI]		Otomatis [Awal]
					RGB(0~255)
					RGB(16~235)
					YUV
			Hitam Dinamis		Mati
					Hidup
			Mode Pencahayaan		Pencahayaan
					Eco.
			Seting Ulang		
			Game yang Disempurnakan		Mati [Awal]
	Hidup				
3D	Mode 3D	Mati [Awal]			
		Hidup			
	3D Tech.	DLP-Link [Awal]			
		3D Sync			

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
Tampilan	3D	3D->2D			3D [Awal]		
					L		
					R		
		Format 3D			Otomatis [Awal]		
					SBS		
					Top and Bottom		
					Frame Sequential		
		3D Sync. Invert			Hidup		
					Mati [Awal]		
		Seting Ulang			Batalan [Awal]		
				Ya			
	Aspek Rasio				4:3		
					16:9		
					LBX		
					Asal		
					Otomatis		
Sembunyikan tepi				0~10 [Awal: 0]			
Perbesaran				-5~25 [Awal: 0]			
Pergeseran gambar	 H				-50~50 [Awal: 0]		
	 V				-50~50 [Awal: 0]		
Sudut					-40~40 [Awal: 0]		
Audio	Mati				Mati [Awal]		
					Hidup		
	Suara				0-10 [Awal: 5]		
Pengaturan	Proyeksi				Front  [Awal]		
					Rear 		
					Langit-langit atas 		
					Belakang atas 		
	Pengaturan Lampu	Peringatan Lampu				Mati	
						Hidup [Awal]	
		Seting Ulang Lampu				Batalan [Awal]	
					Ya		
	Pengaturan Filter	Filter Tambahan Terpasang				Ya	
						Tidak	
		Waktu Penggunaan Filter	Peningkat Filter				(Hanya baca)
							Mati
						300jam	
						500jam [Awal]	
			800jam				
			1000jam				

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
Pengaturan	Pengaturan Filter	Filter Reset			Batalkan [Awal]		
					Ya		
	Pengaturan Daya	Menghidupkan Langsung				Mati [Awal]	
						Hidup	
		Sinyal Daya Menyala				Mati [Awal]	
						Hidup	
		Daya Mati Otomatis (Mnt.)				0~180 (5 menit bertahap) [Awal: 20]	
		Timer Tidur (mnt)	Timer Tidur (mnt)				0~990 (penambahan 30 menit) [Default: 0]
			Always On				Tidak [Awal]
						Ya	
		Cepat pemulihan					Mati [Awal]
							Hidup
	USB Power					Mati	
						Hidup [Awal]	
	Mode Daya (bersiap) (Tipe 2 (5 I/O) saja)					Aktif	
						Eco. [Awal]	
	Keamanan	Keamanan				Mati	
						Hidup	
		Pengaturan Waktu Pengaman			Bulan		
					Hari		
				Jam			
	Ganti Password						
	HDMI Link Settings	HDMI Link				Mati	
						Hidup	
		Inclusive TV					Tidak
							Ya
		Power On Link					Mutual
							PJ -> Device
	Power Off Link					Device -> PJ	
						Mati	
	Tes Corak					Hidup	
						Kisi Hijau	
					Kisi Magenta		
					Kisi Putih		
					Putih		
					Mati		

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Pengaturan	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Fungsi IR			Hidup
					Mati
		Pengguna1			Tes Corak
					Kecemerlangan
					Kontras
					Timer Tidur [Awal]
					Warna Matching
					Temperatur Warna
					Gamma
					Proyeksi
					Pengaturan Lampu
					Perbesaran
				Bekukan	
		Pengguna2			Tes Corak
					Kecemerlangan
					Kontras
					Timer Tidur
					Warna Matching [Awal]
					Temperatur Warna
					Gamma
					Proyeksi
					Pengaturan Lampu
					Perbesaran
				Bekukan	
		Pengguna3			Tes Corak
					Kecemerlangan
					Kontras
					Timer Tidur
					Warna Matching
					Temperatur Warna [Awal]
				Gamma	
				Proyeksi	
				Pengaturan Lampu	
				Perbesaran	
			Bekukan		
	Options	Bahasa			English [Awal]
				Deutsch	
				Français	
				Italiano	
				Español	
				Português	
				Polski	
				Nederlands	

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai			
Pengaturan	Options	Bahasa			Svenska			
					Norsk/Dansk			
					Suomi			
					ελληνικά			
					繁體中文			
					简体中文			
					日本語			
					한국어			
					Русский			
					Magyar			
					Čeština			
					عربي			
					ไทย			
					Türkçe			
					فارسی			
					Tiếng Việt			
					Bahasa Indonesia			
					Română			
				Slovenčina				
			Menu Settings	Lokasi Menu			Kiri atas 	
							Kanan atas 	
							Tengah  [Awal]	
							Kiri bawah 	
							Kanan bawah 	
					Menu Pengukur Waktu			Mati
								5 detik
								10 detik [Awal]
					Sumber Otomatis			Mati [Awal]
								Hidup
				Sumber Masukan			HDMI 1	
							HDMI2	
				Masukkan Nama	HDMI 1		Awal [Awal]	
							Lain-lain	
					HDMI2		Awal [Awal]	
							Lain-lain	
				Ketinggian			Mati [Awal]	
							Hidup	
				Display Mode Lock			Mati [Awal]	
							Hidup	
				Mengunci Tombol			Mati [Awal]	
					Hidup			

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Pengaturan	Options	Meyembungkan Informasi			Mati [Awal]	
					Hidup	
		Logo			Awal [Awal]	
					Netral	
		Warna Latar Belakang			Nihil [Awal]	
					Biru	
					Merah	
					Hijau	
	Seting Ulang	Atur Ulang ke Semula			Kelabu	
					Logo	
Jaringan (Tipe 2 (5 I/O) saja)	LAN	Status Jaringan			(hanya baca)	
		Alamat MAC			(hanya baca)	
		DHCP			Mati [Awal]	
					Hidup	
		Alamat IP			192.168.0.100 [Awal]	
		Subnet Mask			255.255.255.0 [Awal]	
		Pintu Gerbang			192.168.0.254 [Awal]	
		DNS			192.168.0.51 [Awal]	
Seting Ulang						
Info	Pengatur					
	Nomor Seri					
	Sumber					
	Resolusi				xxxx	
	Kecepatan Refresh				xxHz	
	Mode Tampilan					
	Umur Lampu	Pencahayaan				0 hr
		Eco.				0 hr
		Dynamic				0 hr
		Total				
	Waktu Penggunaan Filter					
	Mode Pencahayaan					
	Versi FW	Sistem				
LAN (Tipe 2 (5 I/O) saja)						
MCU						

Catatan: Fungsi beragam, tergantung pada definisi model.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Layar

Tampilkan menu pengaturan gambar

Mode Tampilan

Tersedia banyak prasetel pabrik yang dioptimalkan untuk berbagai jenis gambar.

- **Bioskop:** Memberikan warna terbaik untuk menonton film.
- **Vivid:** Dalam mode ini, saturasi warna dan kecerahan akan seimbang dengan baik. Pilih mode ini untuk bermain game.
- **Game:** Pilih mode ini untuk meningkatkan kecemerlangan dan merespons tingkat waktu untuk menikmati game video.
- **Referensi:** Memberikan warna alami paling akurat yang mendekati Rec. 709, standar untuk HDTV (TV Definisi Tinggi).
- **Pencahayaan:** Kecerahan maksimal untuk input PC.
- **HDR:** Mendekode dan menampilkan konten HDR (High Dynamic Range) untuk warna sinematik hitam gelap, putih terang, dan tajam menggunakan nuansa warna REC.2020. Mode ini akan secara otomatis aktif jika HDR diatur ke AKTIF (dan Konten HDR dikirim ke proyektor – Blu-ray UHD 4K, Game HDR UHD 1080p/4K, Video Streaming UHD 4K). Sewaktu mode HDR aktif, mode tampilan lainnya (Sinema, Referensi, dsb.) tidak dapat dipilih karena HDR menghasilkan warna yang sangat akurat, melebihi performa warna dari mode tampilan lainnya.
- **Pengguna:** Menyimpan pengaturan pengguna.
- **3D:** Untuk menikmati efek 3D, Anda harus memiliki kacamata 3D. Pastikan PC/perangkat portabel memiliki kartu grafis yang di-buffer 4 arah dengan output sinyal 120 Hz dan memasang Pemutar 3D.
- **ISF Siang:** Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF Siang agar terkalibrasi sempurna dan menghasilkan kualitas gambar tinggi.
- **ISF Malam:** Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF Malam agar terkalibrasi sempurna dan menghasilkan kualitas gambar tinggi.
- **ISF 3D:** Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF 3D agar terkalibrasi sempurna dan menghasilkan kualitas gambar tinggi.

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

Dynamic Range

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

➤ HDR

- **Mati:** Menonaktifkan Pemrosesan HDR. Ketika diatur ke Nonaktif, proyektor TIDAK akan mendekode konten HDR.
- **Otomatis:** Mendeteksi sinyal HDR secara otomatis.

➤ HDR Picture mode

- **Pencahayaan:** Pilih mode ini untuk saturasi warna lebih cerah.
- **Standar:** Pilih mode ini untuk warna yang lebih alami dengan keseimbangan rona hangat dan sejuk.
- **Film:** Pilih mode ini untuk meningkatkan ketajaman rincian dan gambar.
- **Detail:** Sinyal berasal dari konversi OETF untuk mencapai kecocokan warna terbaik.

Wall Color

Gunakan fungsi ini untuk memperoleh gambar layar yang dioptimalkan sesuai warna dinding. Pilih antara Mati, Papan Hitam, Light Yellow, Light Green, Light Blue, Pink, dan Kelabu.

Kecemerlangan

Menyesuaikan kecemerlangan gambar.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Kontras

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

Ketajaman

Untuk menyesuaikan ketajaman foto.

Warna

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

Corak Warna

Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.

Gamma

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

- **Film:** Untuk home theater.
- **Video:** Untuk sumber video atau TV.
- **Grafik:** Untuk sumber PC/Foto.
- **Standar(2.2):** Untuk pengaturan standar.
- **1.8 / 2.0 / 2.4:** Untuk sumber PC/Foto tertentu.
- **HDR:** Untuk sumber HDR.

Catatan: *Bila pengaturan **Mode Tampilan** diatur ke **HDR**, pengguna hanya dapat memilih **HDR** untuk memilih pengaturan **Gamma**.*

Pengaturan Warna

Konfigurasi pengaturan warna.

- **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.
- **Temperatur Warna:** Pilih suhu warna dari Hangat, Standar, Sejuk atau Dingin.
- **Warna Matching:** Pilih opsi berikut:
 - Warna: Tetapkan tingkat merah (R), hijau (G), hitam (B), biru muda (C), kuning (Y), magenta (M), dan putih (W) dari gambar.
 - Corak Warna /R(merah)*: Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.
Catatan: **Bila pengaturan **Warna** diatur ke putih (**W**), Anda dapat menyesuaikan pengaturan warna merah.*
 - Saturasi Warna /G(hijau)*: Mengatur gambar video dari hitam-putih ke warna yang benar-benar jenuh.
Catatan: **Bila pengaturan **Warna** diatur ke putih (**W**), Anda dapat menyesuaikan pengaturan warna hijau.*
 - Penguatan /B(biru)*: Tetapkan kecemerlangan gambar.
Catatan: **Bila pengaturan **Warna** ke putih (**W**), Anda dapat menyesuaikan pengaturan warna biru.*
 - Seting Ulang: Kembalikan ke pengaturan default pabrik untuk warna matching.
 - Keluar: Keluar dari menu “Warna Matching”.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- **Penguatan/Bias RGB:** Pengaturan ini memungkinkan Anda mengonfigurasi kecermerlangan (penguatan) dan kontras (bias) gambar.
 - **Seting Ulang:** Kembalikan pengaturan default pabrik untuk penguatan / bias RGB.
 - **Keluar:** Keluar dari menu “Penguatan/Bias RGB”.
- **Ruang Warna (Input HDMI):** Pilih jenis matriks warna yang sesuai dari berikut ini: Otomatis, RGB(0~255), RGB(16~235) dan YUV.

Hitam Dinamis

Gunakan untuk secara otomatis menyesuaikan kecermerlangan gambar agar kontras optimal.

Mode Pencahayaan

Menyesuaikan pengaturan mode kecermerlangan untuk proyektor berbasis lampu.

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

Seting Ulang

Kembalikan pengaturan default pabrik untuk pengaturan warna.

Tampilkan menu game yang disempurnakan

Game yang Disempurnakan

Aktifkan fitur ini untuk mengurangi waktu respons (latensi input) selama bermain game hingga 16ms.

Catatan: Fungsi ini hanya berfungsi untuk sinyal 1080P@60Hz/1080P@120Hz.

Menampilkan menu 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.

3D Tech.

Pilih opsi ini untuk memilih teknologi 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.

3D->2D

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

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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.

Seting Ulang

Kembalikan ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan 3D.

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

Menampilkan menu rasio aspek

Aspek Rasio

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

- **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.
- **LBX:** Format ini ditujukan untuk sumber letterbox selain 16x9, dan jika Anda menggunakan lensa 16x9 eksternal untuk menampilkan rasio aspek 2,35:1 dalam resolusi penuh.
- **Asal:** Format ini menampilkan gambar asli tanpa penskalaan apapun.
- **Otomatis:** Secara otomatis memilih format tampilan yang sesuai.

Catatan: Info rinci tentang mode LBX:

- *DVD Format Letter-Box tertentu tidak disempurnakan untuk TV 16x9. Bila demikian, gambar tidak akan terlihat dengan semestinya saat menampilkan gambar dalam mode 16:9. Dalam kondisi ini, coba gunakan mode 4:3 untuk melihat DVD. Jika konten bukan 4:3, maka akan terlihat bilah hitam di sekitar gambar pada tampilan 16:9. Untuk jenis konten ini, Anda dapat menggunakan mode LBX agar gambar memenuhi layar pada tampilan 16:9.*
- *Jika Anda menggunakan lensa anamorfi eksternal, maka mode LBX ini juga memungkinkan Anda menonton konten 2,35:1 (termasuk sumber DVD Anamorfi dan Film HDTV) yang mendukung lebar anamorfi yang disempurnakan untuk Tampilan 16x9 pada gambar lebar 2,35:1. Bila demikian, bilah hitam tidak akan muncul di layar. Daya lampu dan resolusi vertikal akan sepenuhnya digunakan.*

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Tabel Penskalaan 1080p:

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; gambar akan ditampilkan dengan resolusi berbasis sumber input.				
Otomatis	- Jika format otomatis dipilih, jenis layar akan secara otomatis menjadi 16:9 (1920x1080). - Jika sumber adalah 4:3, tipe layar akan diskalakan ke 1440 x 1080. - Jika sumber adalah 16:9, maka tipe layar akan diskalakan ke 1920x1080. - Jika sumber 16:10, maka tipe layar akan diskalakan menjadi 1920x1200 dan memotong 1920x1080 area untuk ditampilkan.				

Aturan pemetaan otomatis1080p:

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

Menampilkan menu sembunyikan tepi

Sembunyikan tepi

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

Menampilkan menu perbesaran

Perbesaran

Gunakan untuk mengurangi atau memperbesar gambar pada layar proyeksi.

Menampilkan menu pergeseran gambar

Pergeseran gambar

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menampilkan menu sudut

Sudut

Sesuaikan distorsi gambar yang disebabkan oleh kemiringan proyektor.

Menu audio

Menu Audio Tidak Aktif

Mati

Gunakan pilihan ini untuk menonaktifkan suara sementara waktu.

- **Hidup:** Pilih “Hidup” untuk menonaktifkan suara.
- **Mati:** Pilih “Mati” untuk mengaktifkan suara.

Catatan:

- *Fungsi “Mati” akan memengaruhi volume pengeras suara internal maupun eksternal.*
- *Jika speaker eksternal terhubung, speaker internal otomatis dibisukan.*

Menu volume audio

Suara

Sesuaikan tingkat volume audio.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu konfigurasi

Konfigurasi menu proyeksi

Proyeksi

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

Konfigurasi menu pengaturan lampu

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.

Seting Ulang Lampu

Reset penghitung waktu lampu setelah mengganti lampu.

Konfigurasi menu pengaturan filter

Filter Tambahan Terpasang

Tetapkan pengaturan pesan peringatan.

- **Ya:** Menampilkan pesan peringatan setelah 500 jam penggunaan.
Catatan: "Waktu Penggunaan Filter / Peningat Filter / Filter Reset" hanya akan ditampilkan saat "Filter Tambahan Terpasang" diatur ke "Ya".
- **Tidak:** Nonaktifkan pesan peringatan.

Waktu Penggunaan Filter

Menampilkan waktu filter.

Peningat Filter

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

Filter Reset

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

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.

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).

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Timer Tidur (mnt)

Konfigurasi timer tidur.

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

Cepat pemulihan

Tetapkan pengaturan cepat pemulihan.

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

USB Power

Mengatur pengaturan daya USB.

- **Hidup:** Proyektor selalu diaktifkan dengan sumber daya USB.
- **Mati:** Fungsi daya USB selalu mati.

Mode Daya (bersiap)

Tetapkan pengaturan mode daya.

- **Aktif:** Pilih "Aktif" untuk kembali ke siaga normal (LAN hidup, VGA OUT mati).
- **Eco.:** Pilih "Eco." untuk menghemat daya lebih lanjut < 0,5W.

Catatan:

- *Kipas akan tetap hidup dalam siaga aktif jika "Sinyal Daya Menyala" diaktifkan.*
- *Menu ini hanya berlaku untuk model Tipe 2 (5 I/O).*

Konfigurasi menu keamanan

Keamanan

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.

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.

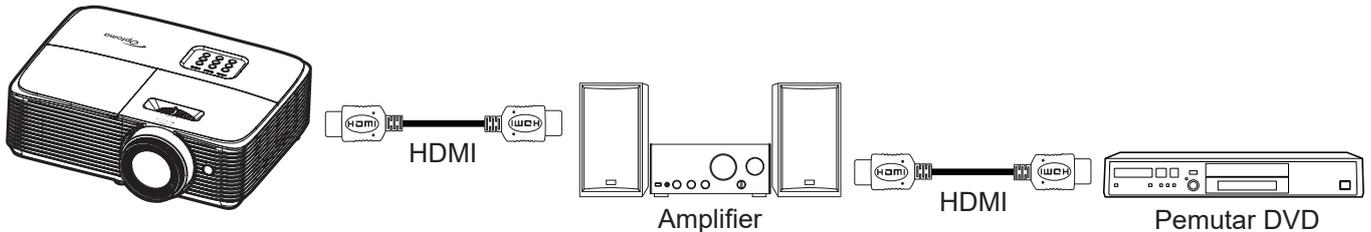
Ganti Password

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Konfigurasi menu pengaturan link HDMI

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. Pilihan inclusive TV, power on link, dan power off link hanya akan tersedia jika pengaturan ditetapkan ke "Hidup".

Inclusive TV

Tetapkan ke "Ya" jika Anda lebih memilih TV dan proyektor dimatikan bersamaan secara otomatis. Agar kedua perangkat dimatikan secara bersamaan, alihkan pengaturan ke "Tidak".

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.

Konfigurasi menu tes corak

Tes Corak

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

Mengkonfigurasi menu pengaturan jarak jauh

Fungsi IR

Tetapkan pengaturan fungsi IR.

- **Hidup:** Pilih "Hidup", proyektor dapat dioperasikan dengan remote control dari unit penerima IR depan.
- **Mati:** Pilih "Mati", proyektor tidak dapat dioperasikan dengan remote control. Dengan memilih "Mati", proyektor tidak dapat dioperasikan dengan remote control.

Pengguna1/ Pengguna2/ Pengguna3

Tetapkan fungsi default untuk Pengguna1, Pengguna2, atau Pengguna3 antara Tes Corak, Kecemerlangan, Kontras, Timer Tidur, Warna Matching, Temperatur Warna, Gamma, Proyeksi, Pengaturan Lampu, Perbesaran, dan Bekukan.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Konfigurasi menu pilihan

Bahasa

Pilih menu OSD multibahasa antara Inggris, Jerman, Prancis, Italia, Spanyol, Portugis, Polandia, Belanda, Swedia, Norwegia/Denmark, Finlandia, Yunani, Tionghoa tradisional, Tionghoa modern, Jepang, Korea, Rusia, Hongaria, Ceko, Arab, Thai, Turki, Farsi, Vietnam, Indonesia, Rumania, dan Slowakia.

Menu Settings

Tetapkan lokasi menu di layar dan konfigurasi pengaturan timer menu.

- **Lokasi Menu:** Pilih lokasi menu pada layar tampilan.
- **Menu Pengukur Waktu:** Tetapkan durasi untuk menu OSD agar tetap terlihat di layar.

Sumber Otomatis

Jika Anda mengatur opsi "Hidup" ini dan menekan tombol  di keypad proyektor atau tombol **Source** di remote control, maka sumber masukan yang tersedia berikutnya dipilih secara otomatis. Atur "Mati" untuk menonaktifkan fungsi sumber otomatis.

Sumber Masukan

Pilih sumber input antara HDMI1 dan HDMI2.

Masukkan Nama

Gunakan untuk mengubah nama fungsi masukan agar mudah diidentifikasi.

Ketinggian

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

Display Mode Lock

Pilih "Hidup" atau "Mati" untuk mengunci atau membuka kunci penyesuaian pengaturan mode tampilan.

Mengunci Tombol

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

Meyembungkan Informasi

Aktifkan fungsi ini untuk menyembunyikan pesan informasi.

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

Logo

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

- **Awal:** Layar awal asli.
- **Netral:** Logo tidak ditampilkan pada layar pengaktifan.

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.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu atur ulang konfigurasi

Atur Ulang OSD

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan menu OSD.

Atur Ulang ke Semula

Kembalikan pengaturan default pabrik untuk Konfigurasi pengaturan menu.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu jaringan

Catatan: Menu ini hanya berlaku untuk model Tipe 2 (5 I/O).

Menu LAN jaringan

Status Jaringan

Menampilkan status koneksi jaringan (hanya baca).

Alamat MAC

Menampilkan alamat MAC (hanya baca).

DHCP

Gunakan pilihan ini untuk mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi DHCP.

- **Hidup:** Proyektor akan memperoleh alamat IP secara otomatis dari jaringan Anda.
- **Mati:** Untuk menetapkan IP, subnet mask, pintu gerbang, dan konfigurasi DNS secara manual.

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.

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 di PC, lalu ketik alamat IP proyektor ("Jaringan > LAN > Alamat IP").
3. Masukkan nama pengguna dan sandi, lalu klik "Login". Antarmuka web konfigurasi proyektor akan terbuka.

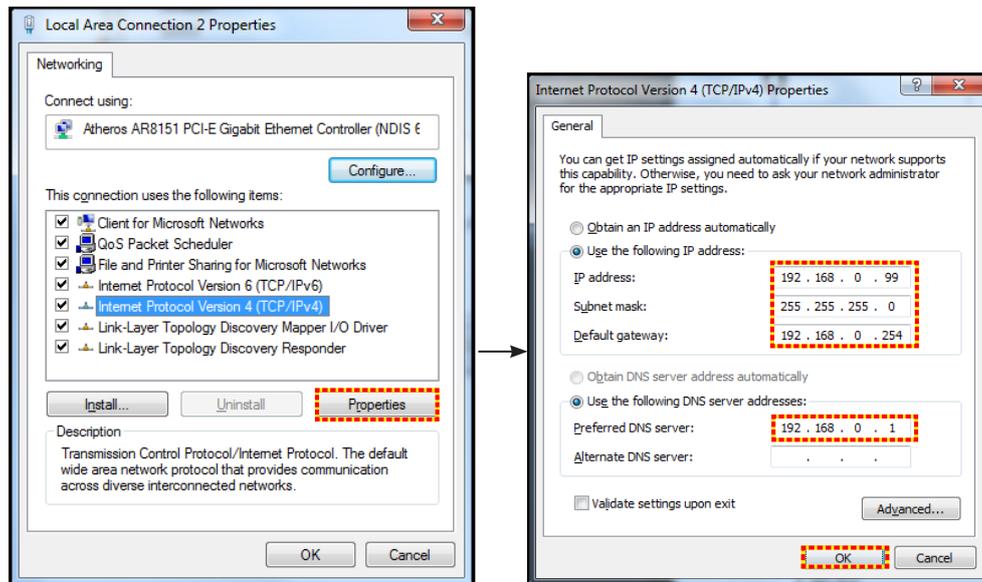
Catatan:

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Membuat koneksi langsung dari komputer ke proyektor*

1. Atur pilihan DHCP ke "Mati" pada proyektor.
2. Konfigurasi alamat IP, Subnet Mask, Pintu Gerbang, dan DNS pada proyektor ("Jaringan > LAN").
3. Buka halaman **Pusat Jaringan dan Berbagi** di PC, lalu tetapkan parameter jaringan yang sama di 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".

Seting Ulang

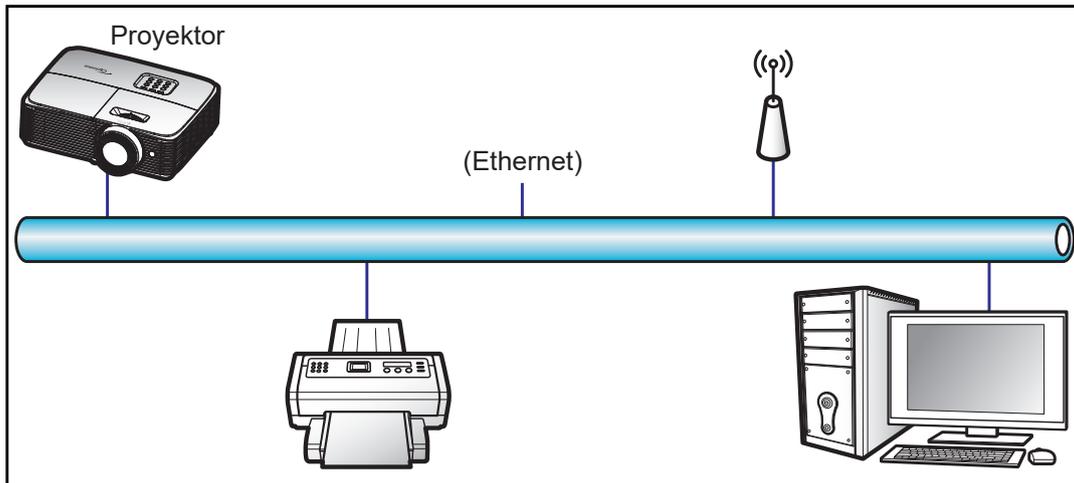
Atur ulang semua nilai parameter LAN.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu pengaturan kontrol jaringan konfigurasi

Fungsi LAN RJ45

Untuk pengoperasian mudah dan praktis, proyektor ini menyediakan berbagai fitur jaringan dan manajemen jauh. Fungsi LAN/RJ45 proyektor melalui jaringan, misalnya pengelolaan dari jauh: Pengaturan Pengaktifan/ Penonaktifan, Kecemerlangan, dan Kontras. Selain itu, informasi status proyektor juga dapat Anda lihat, 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 (Perangkat - Pencarian) / 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).

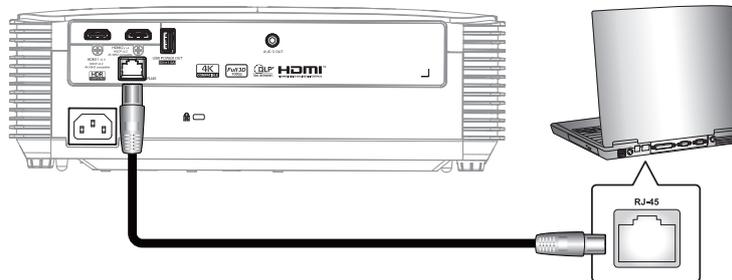
<http://pjlink.jbmia.or.jp/english/>

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

LAN RJ45

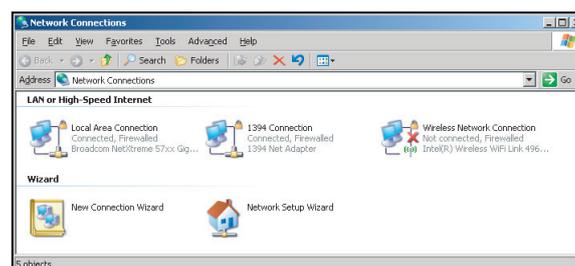
1. Sambungkan kabel RJ45 ke port RJ45 pada proyektor dan PC (laptop).



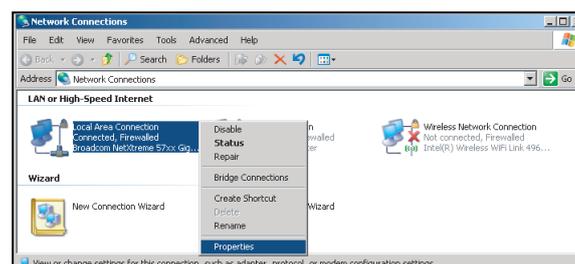
2. Pada PC (Laptop), pilih **Start (Mulai) > Control Panel (Panel Kontrol) > Network Connections (Sambungan Jaringan)**.



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

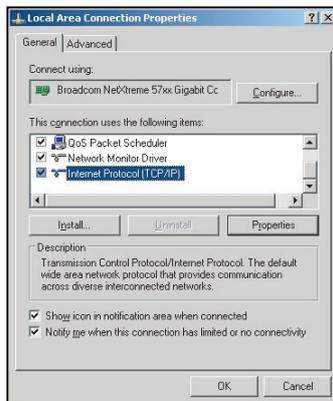


4. Pada jendela **Properties (Properti)**, pilih tab **General (Umum)**, lalu pilih **Internet Protocol (TCP / IP) (Protokol Internet) (TCP/IP)**.

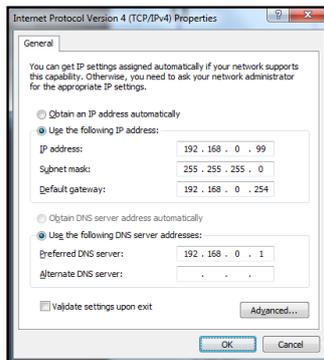


MENGGUNAKAN PROYEKTOR

5. Klik "Properties (Properti)".



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



7. Tekan tombol "Menu" pada proyektor.
8. Buka proyektor **Jaringan > LAN**.
9. Masukkan parameter sambungan berikut:
 - DHCP: Mati
 - Alamat IP: 192.168.0.100
 - Subnet Mask: 255.255.255.0
 - Pintu Gerbang: 192.168.0.254
 - DNS: 192.168.0.1
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: 192.168.0.100.



13. Tekan "Enter".

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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

Halaman informasi

Model: Optoma

Optoma

Projector Information

Projector Name: Optoma XGA
Location:
Firmware Version: A01
MAC Address: 00:60:E9:09:4B:FF
Resolution: 1280x800 60Hz
Lamp Hours: 105
Assigned to: Optoma Projector

Projector Status

Power Status: Power On
Source: Video
Display Mode: Presentation
Projection: Front
Brightness Mode: Bright
Error Status: 0/No Error

exit

CRESTRON connected Expansion Options

Halaman utama

Model: Optoma

Optoma

Power Vol - Mute Vol +

Sources List

VGA 1
VGA 2
Video
HDMI 1
HDMI 2/MHL

Menu Re-Sync
Enter Source
AV mute

Freeze Contrast Brightness Sharpness

CRESTRON connected Expansion Options

Halaman Alat Bantu

Model: Optoma

Optoma

Crestron Control

IP Address: 192.168.0.50
IP ID: 7
Port: 41794
Send

Projector

Projector Name: Optoma XGA
Location:
Assigned to: Optoma Projector
Send

DHCP Enabled
IP Address: 192.168.0.100
Subnet Mask: 255.255.255.0
Default Gateway: 192.168.0.254
DNS Server: 192.168.0.51
Send

User Password

Enabled
New Password:
Confirm:
Send

Admin Password

Enabled
New Password:
Confirm:
Send

exit

Hubungi bantuan TI

Title

Send

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

RS232 oleh Telnet Function

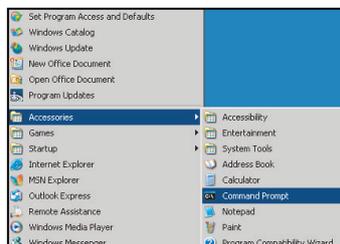
Tersedia jalur kontrol perintah RS232 alternatif, pada proyektor disebut "RS232 by TELNET" untuk interface LAN/RJ45.

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. Pilih **Start > All Programs.> Accessories > Command Prompt.**



2. Masukkan format perintah sebagai berikut:
 - telnet ttt.xxx.yyy.zzz 23 (tombol "Enter" ditekan)
 - (ttt.xxx.yyy.zzz: Alamat IP proyektor)
3. Jika sambungan Telnet siap, dan pengguna dapat memiliki input perintah RS232, lalu tombol "Enter" ditekan, maka perintah RS232 dapat dijalankan.

Spesifikasi untuk "RS232 by TELNET":

1. Telnet: TCP.
2. Port Telnet: 23 (untuk informasi lebih rinci, hubungi agen atau tim layanan).
3. Utilitas Telnet: Windows "TELNET.exe" (mode konsol).
4. Pemutusan sambungan untuk kontrol RS232 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 info

Menu info

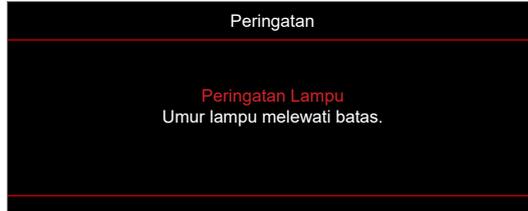
Tampilkan informasi proyektor seperti yang tercantum di bawah ini:

- Pengatur
- Nomor Seri
- Sumber
- Resolusi
- Kecepatan Refresh
- Mode Tampilan
- Umur Lampu
- Waktu Penggunaan Filter
- Mode Pencahayaan
- Versi FW

PEMELIHARAAN

Mengganti lampu (Hanya untuk petugas pemeliharaan)

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



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



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



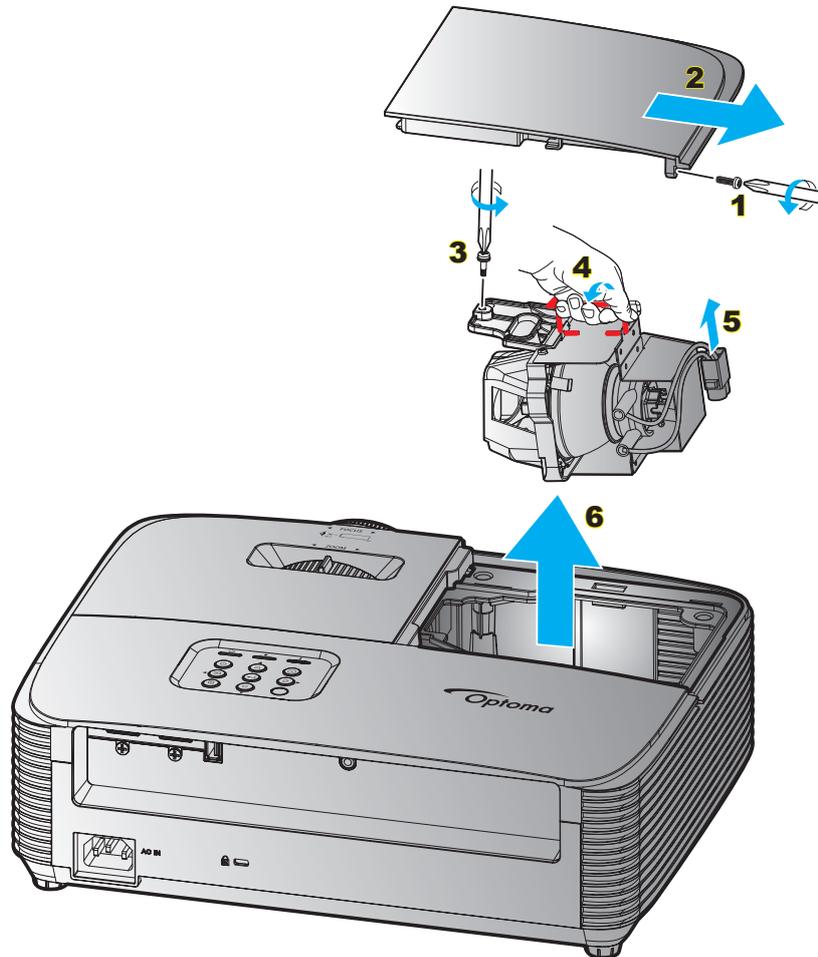
Peringatan: Tempat lampu panas! Biarkan dingin sebelum mengganti lampu!



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

PEMELIHARAAN

Mengganti lampu (lanjutan)



Prosedur:

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

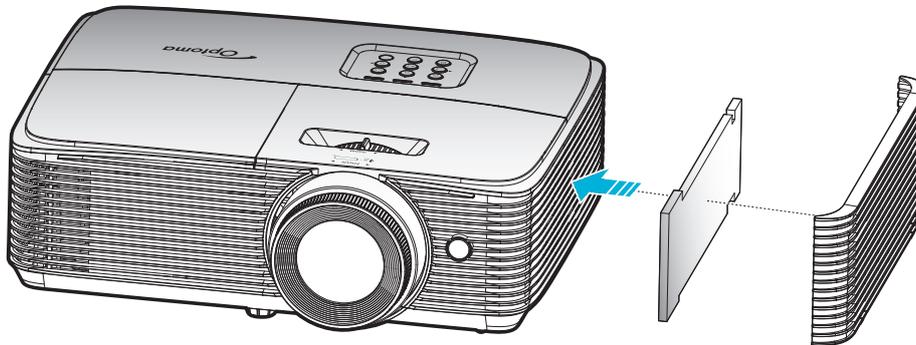
Catatan:

- 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

Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu

Memasang Penyaring Debu



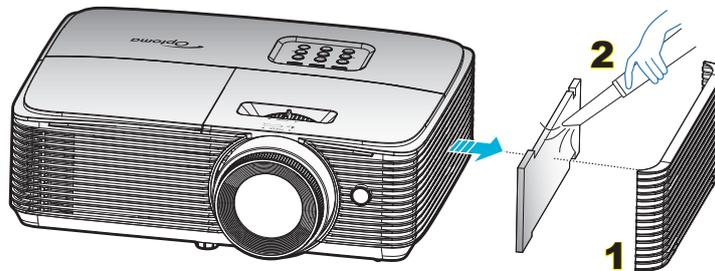
Catatan: Penyaring debu hanya diperlukan/disediakan di wilayah tertentu yang sangat berdebu.

Membersihkan Penyaring Debu

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

Prosedur:

1. Matikan proyektor dengan menekan tombol “**⏻**” pada remote control atau keypad proyektor.
2. Lepas kabel daya.
3. Lepas penyaring debu dengan hati-hati. **1**
4. Bersihkan atau ganti penyaring debu. **2**
5. Untuk memasang kembali penyaring debu, lakukan langkah sebelumnya dengan urutan terbalik.



INFORMASI LAINNYA

Resolusi kompatibel

Kompatibilitas digital

HDMI1.4 (Resolusi asli: 1920 x 1080 @ 60Hz)

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
640 x 480 @ 60Hz	1280 x 720 @ 60Hz	1080P: 1920 x 1080 @ 60Hz	720 x 576p @ 50Hz 4:3	1280 x 720p @ 60Hz
640 x 480 @ 67Hz	1280 x 1024 @ 60Hz		720 x 576p @ 50Hz 16:9	1366 x 768 @ 60Hz
640 x 480 @ 72Hz	1440 x 900 @ 60Hz		720 x 480p @ 60Hz 4:3	3840 x 2160 @ 30Hz
640 x 480 @ 75Hz	1400 x 1050 @ 60Hz		720 x 480p @ 60Hz 16:9	
800 x 600 @ 56Hz	1600 x 1200 @ 60Hz		720(1440) x 576i @ 50Hz 4:3	
800 x 600 @ 60Hz	1024 x 768 @ 120Hz		720(1440) x 576i @ 50Hz 16:9	
800 x 600 @ 72Hz	1280 x 720 @ 120Hz		720(1440) x 480i @ 60Hz 4:3	
800 x 600 @ 75Hz	1280 x 800 @ 60Hz		720(1440) x 480i @ 60Hz 16:9	
1024 x 768 @ 60Hz			640 x 480p @ 60 Hz 4:3	
1024 x 768 @ 70Hz			2880 x 576i @ 50Hz 16:9	
1024 x 768 @ 75Hz			2880 x 480i @ 60 Hz 16:9	
1280 x 1024 @ 75Hz			1920 x 1080p @ 60 Hz 16:9	
1152 x 870 @ 75Hz			1920 x 1080p @ 50Hz 16:9	
			1920 x 1080p @ 30Hz 16:9	
			1920 x 1080p @ 25Hz 16:9	
			1920 x 1080p @ 24Hz 16:9	
			1920 x 1080i @ 60 Hz 16:9	
			1920 x 1080i @ 50Hz 16:9	
			1440 x 576p @ 50Hz 16:9	
			1440 x 480p @ 60 Hz 16:9	
			1280 x 720p @ 60 Hz 16:9	
			1280 x 720p @ 50Hz 16:9	

INFORMASI LAINNYA

HDMI2.0 (Resolusi asli: 1920 x 1080 @ 60Hz)

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
640 x 480 @ 60Hz	1280 x 720 @ 60Hz	1080P: 1920 x 1080 @ 60Hz	720(1440) x 480i @ 60Hz 4:3	3840 x 2160 @ 60Hz
640 x 480 @ 67Hz	1280 x 1024 @ 60Hz		720(1440) x 576i @ 50Hz 4:3	
640 x 480 @ 72Hz	1440 x 900 @ 60Hz		720 x 480p @ 60 Hz 4:3	
640 x 480 @ 75Hz	1400 x 1050 @ 60Hz		720 x 576p @ 50Hz 4:3	
800 x 600 @ 56Hz	1600 x 1200 @ 60Hz		1280 x 720p @ 60 Hz 16:9	
800 x 600 @ 60Hz	1024 x 768 @ 120Hz		1280 x 720p @ 50Hz 16:9	
800 x 600 @ 72Hz	1280 x 720 @ 120Hz		1920 x 1080i @ 60 Hz 16:9	
800 x 600 @ 75Hz	1280 x 800 @ 60Hz		640 x 480p @ 60 Hz 4:3	
1024 x 768 @ 60Hz			1920 x 1080p @ 60 Hz 16:9	
1024 x 768 @ 70Hz			1920 x 1080p @ 50Hz 16:9	
1024 x 768 @ 75Hz			1920 x 1080p @ 30Hz 16:9	
1280 x 1024 @ 75Hz			1920 x 1080p @ 24Hz 16:9	
1152 x 870 @ 75Hz			1920 x 1080p @ 120Hz 16:9	
			3840 x 2160p @ 60 Hz 16:9	
			3840 x 2160p @ 50Hz 16:9	
			3840 x 2160p @ 30Hz 16:9	
			3840 x 2160p @ 25Hz 16:9	
			3840 x 2160p @ 24Hz 16:9	
			4096 x 2160p @ 25Hz 256:135	
			4096 x 2160p @ 24Hz 256:135	
			4096 x 2160p @ 60 Hz 256:135	
			4096 x 2160p @ 50Hz 256:135	
			4096 x 2160p @ 30Hz 256:135	
			720 x 480p @ 60 Hz 16:9	
			720(1440) x 480i @ 60Hz 16:9	
			720 x 576p @ 50Hz 16:9	
			2880 x 480i @ 60 Hz 16:9	
			1440 x 480p @ 60 Hz 16:9	
			2880 x 576i @ 50Hz 16:9	
			1440 x 576p @ 50Hz 16:9	
			720(1440) x 576i @ 50Hz 16:9	

INFORMASI LAINNYA

Kompatibilitas video 3D nyata

Resolusi input	Masukan 3D HDMI 1.4a	Waktu Masukan		
		1280 x 720P @ 50Hz	Top and Bottom	
		1280 x 720P @ 60Hz	Top and Bottom	
		1280 x 720P @ 50Hz	Kemas Bingkai	
		1280 x 720P @ 60Hz	Kemas Bingkai	
		1920 x 1080i @ 50Hz	Berdampingan (Separuh)	
		1920 x 1080i @ 60Hz	Berdampingan (Separuh)	
		1920 x 1080P @ 24Hz	Top and Bottom	
		1920 x 1080P @ 24Hz	Kemas Bingkai	
	HDMI 1.3	1920 x 1080i @ 50Hz	Berdampingan (Separuh)	Mode SBS aktif
		1920 x 1080i @ 60Hz		
		1280 x 720P @ 50Hz		
		1280 x 720P @ 60Hz		
		1920 x 1080i @ 50Hz	Top and Bottom	Mode TAB aktif
		1920 x 1080i @ 60Hz		
		1280 x 720P @ 50Hz		
		1280 x 720P @ 60Hz		
		480i 1024 x 768 @ 120Hz	HQFS	Format 3D sesuai Urutan bingkai
		1280 x 720 @ 120Hz		

Catatan:

- Jika input 3D adalah 1080p@24 Hz, maka DMD akan memutar ulang dengan kelipatan integral pada mode 3D.
- Mendukung NVIDIA 3DTV Play jika tidak ada biaya paten dari Optoma.
- 1080i@25Hz and 720p@50Hz akan berjalan pada 100Hz; 1080p@24Hz will run in 144Hz; 3D timing lainnya akan berjalan pada 120Hz.

INFORMASI LAINNYA

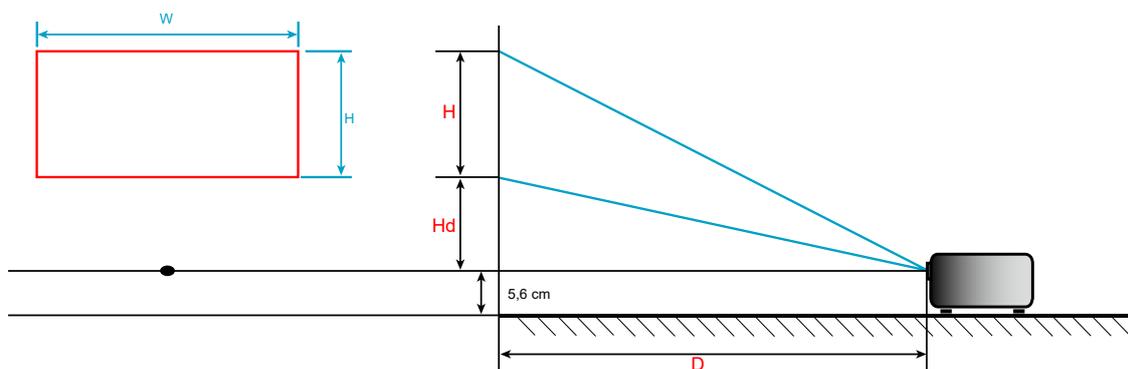
Ukuran gambar dan jarak proyeksi

Jarak yang Diinginkan (m)	Ukuran layar		Atas	Ukuran layar		Atas
	(Zoom min)		Dari dasar ke puncak gambar (cm)	(Zoom maks)		Dari dasar ke puncak gambar (cm)
	Diagonal (inci)	L (cm) x T (cm)		Diagonal (inci)	L (cm) x T (cm)	
1	27,2	60 x 34	39	30	67 x 38	44
1,2	33	72 x 41	47	36	80 x 45	52
2	54	120 x 68	79	60	133 x 75	87
2,5	68	151 x 85	98	75	167 x 94	109
3	82	181 x 102	118	90	200 x 113	131
3,5	95	211 x 119	138	105	233 x 131	152
4	109	241 x 136	157	120	267 x 150	174
5	136	301 x 169	197	151	333 x 188	218
6	163	361 x 203	236	181	400 x 225	261
7	190	422 x 237	275	211	467 x 263	305
8	218	482 x 271	314	240,9	533 x 300	348
9	245	542 x 305	354	271	600 x 338	392
10	272	602 x 339	393	301,1	667 x 375	435

Catatan: Rasio perbesaran adalah 1,1x.

Ukuran Gambar yang Diinginkan		Jarak (m)		Atas (cm)
Diagonal (inci)	L (cm) x T (cm)	Zoom maks	Zoom min	Dari dasar ke puncak gambar
27	60 x 34	-	1,0	39
50	111 x 62	1,7	1,8	72
60	133 x 75	2,0	2,2	87
70	155 x 87	2,3	2,6	101
80	177 x 100	2,7	2,9	116
90	199 x 112	3,0	3,3	130
100	221 x 125	3,3	3,7	144
120	266 x 149	4,0	4,4	173
150	332 x 187	5,0	5,5	217
200	443 x 249	6,6	7,3	289
250	553 x 311	8,3	9,2	361
300	664 x 374	10,0	-	433

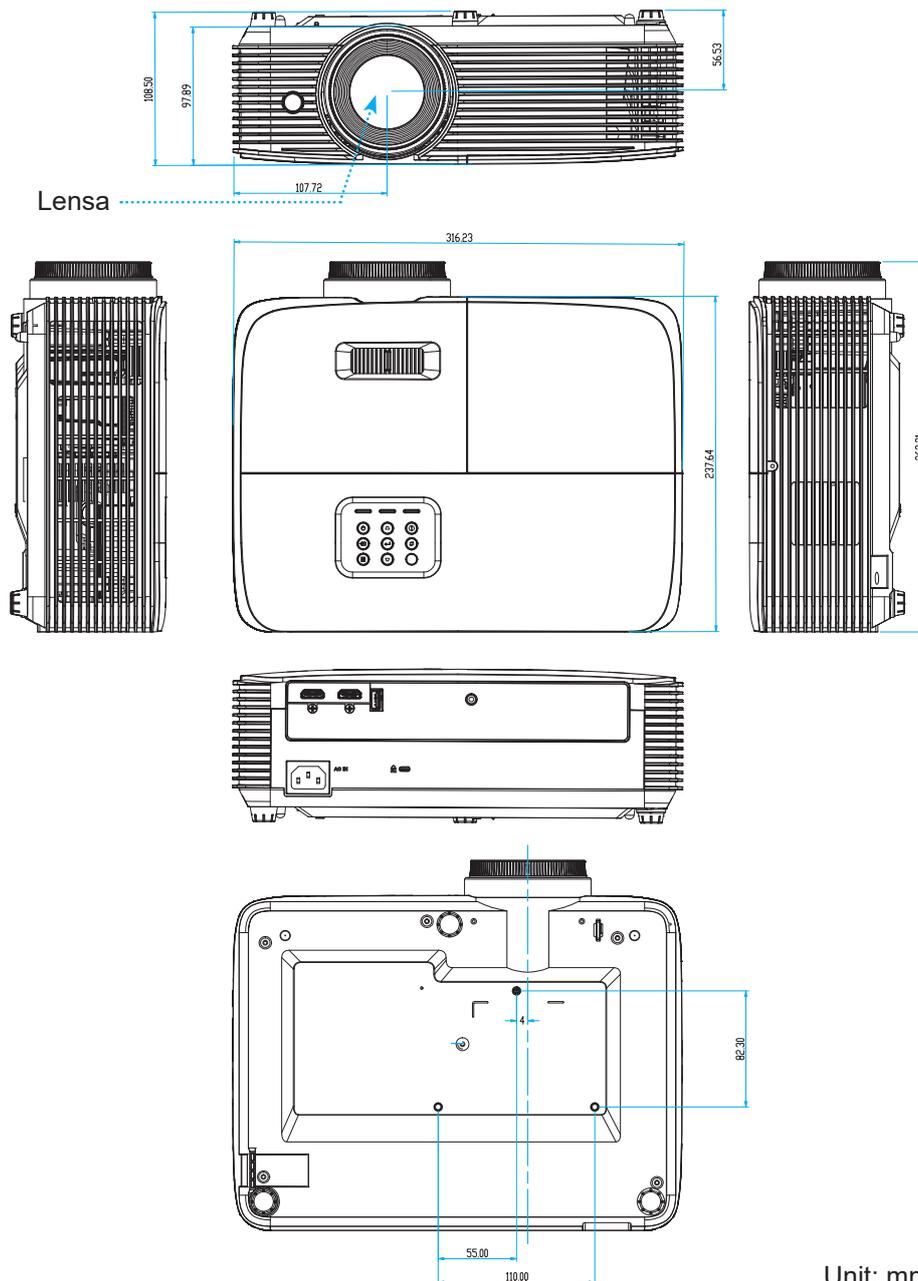
Catatan: Rasio zoom 1.1x.



INFORMASI LAINNYA

Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon

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



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

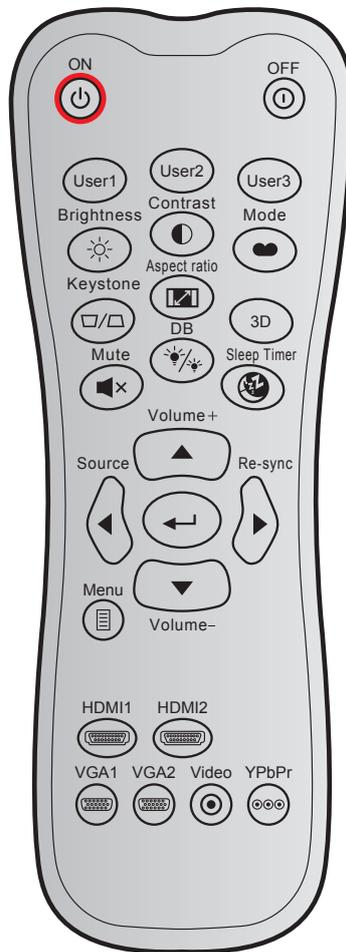


Peringatan:

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

INFORMASI LAINNYA

Kode remote control IR 1



Tombol		Kode kustom		Kode data	Definisi tombol cetak	Deskripsi
		Byte 1	Byte 2	Byte 3		
Tombol Hidup		32	CD	02	Hidup	Tekan untuk menghidupkan proyektor.
Matikan Power		32	CD	2E	Mati	Tekan untuk mematikan proyektor.
Pengguna 1		32	CD	36	Pengguna1	Tombol yang ditetapkan pengguna. Lihat halaman 43 untuk mengkonfigurasi.
Pengguna 2		32	CD	65	Pengguna2	
Pengguna 3		32	CD	66	Pengguna3	
Kecemerlangan		32	CD	41	Kecemerlangan	Menyesuaikan kecermerlangan gambar.
Kontras		32	CD	42	Kontras	Mengontrol derajat perbedaan antara bagian paling gelap dan paling terang pada gambar.
Mode tampilan		32	CD	05	Mode	Pilih mode dalam pengaturan yang dioptimalkan untuk berbagai aplikasi. Lihat halaman 35.
Sudut		32	CD	07	Sudut	Menyesuaikan distorsi gambar yang disebabkan karena memiringkan proyektor.
Aspek Rasio		32	CD	64	Aspek Rasio	Tekan untuk mengubah rasio aspek gambar yang ditampilkan.

INFORMASI LAINNYA

Tombol		Kode kustom		Kode data	Definisi tombol cetak	Deskripsi
		Byte 1	Byte 2	Byte 3		
3D		32	CD	89	3D	Memilih mode 3D secara manual yang sesuai dengan konten 3D Anda.
Mati		32	CD	52	Mati	Bisukan audio.
DB		32	CD	44	Mode Lampu	Buka menu Mode Pencahayaan.
Timer Tidur		32	CD	63	Timer Tidur	Buka menu Timer Tidur.
Suara +		32	CD	09	Suara +	Sesuaikan untuk memperbesar volume.
Tombol empat arah		32	CD	11	▲	Gunakan ▲, ◀, ▶, atau ▼ untuk memilih item atau menyesuaikan pilihan Anda.
		32	CD	10	◀	
		32	CD	12	▶	
		32	CD	14	▼	
Sumber		32	CD	18	Sumber	Tekan "Sumber" untuk memilih sinyal input.
Tombol Enter		32	CD	0F		Mengkonfirmasi pilihan item.
Sinkronisasi Ulang		32	CD	04	Sinkronisasi Ulang	Secara otomatis mensinkronisasikan proyektor ke sumber input.
Suara -		32	CD	0C	Suara -	Sesuaikan untuk memperkecil volume.
Menu		32	CD	0E	Menu	Menampilkan atau keluar dari menu tampilan di layar pada proyektor.
HDMI 1		32	CD	16	HDMI1	Tekan "HDMI1" untuk memilih sumber dari konektor HDMI 1.
HDMI 2		32	CD	30	HDMI2	Tekan "HDMI2" untuk memilih sumber dari konektor HDMI 2.
VGA 1		32	CD	1B	VGA1	Tidak berfungsi
VGA 2		32	CD	1E	VGA2	Tidak berfungsi
Video		32	CD	1C	Video	Tidak berfungsi
YPbPr		32	CD	17	YPbPr	Tidak berfungsi

INFORMASI LAINNYA

Kode remote control IR 2



Legenda tombol		Deskripsi	Kode tombol
Daya		Tekan untuk menghidupkan/mematikan proyektor.	81
Bekukan		Tekan untuk membekukan gambar proyektor.	8B
Aspek		Tekan untuk mengubah rasio aspek gambar yang ditampilkan.	98
Matikan AV		Tekan untuk menonaktifkan/mengaktifkan speaker internal proyektor	8A
Sudut+/atas		<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk menyesuaikan distorsi gambar yang disebabkan karena memiringkan proyektor. Tekan untuk mengarahkan ke atas. 	C6
Mati		Tekan untuk mematikan/menghidupkan audio sementara.	92
Kiri/Vol-		<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk menyesuaikan pengurangan volume. Tekan untuk mengarahkan ke kiri. 	C8
Enter		Mengkonfirmasi pilihan item.	- C5 (untuk OSD) - CA (untuk emulasi mouse USB melalui USB)
Kanan/Vol+		<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk menyesuaikan penambahan volume. Tekan untuk mengarahkan ke kanan. 	C9
Menu		Tekan untuk menampilkan atau keluar dari menu tampilan di layar untuk proyektor.	88
Turun/Sudut-		<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk menyesuaikan distorsi gambar yang disebabkan karena memiringkan proyektor. Tekan untuk mengarahkan ke bawah. 	C7
3D		Tekan untuk secara manual memilih mode 3D yang sesuai dengan konten 3D.	93
HDMI		Tekan untuk memilih sumber HDMI.	86
VGA		Tidak berfungsi	8E

INFORMASI LAINNYA

Legenda tombol		Deskripsi	Kode tombol
Video		Tidak berfungsi	CE
Sumber		Tekan untuk memilih sinyal masukan.	C3
Mode Pencahayaan		Tekan agar secara otomatis menyesuaikan kecemerlangan gambar untuk memberikan performa kontras optimal.	87
Sinkronisasi Ulang		Mensinkronisasi proyektor ke sumber input secara otomatis.	C4

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

-  *Gambar tidak terlihat 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 fitur "Mati" tidak dalam kondisi hidup.

-  *Gambar tidak fokus*

 - Sesuaikan Cincin Fokus di lensa proyektor.
 - Pastikan layar proyeksi berada di antara jarak yang diperlukan dari proyektor. (Lihat halaman 60).

-  *Gambar akan dibentangkan saat menampilkan DVD 16:9*

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

-  *Gambar terlalu besar atau terlalu besar.*

 - Sesuaikan tuas perbesaran di bagian atas proyektor.
 - Pindahkan proyektor lebih dekat atau lebih jauh dari layar.
 - Tekan "Menu" pada panel proyektor, buka "Tampilan-->Aspek Rasio". Coba pengaturan lain.

-  *Gambar memiliki sisi miring:*

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

-  *Gambar ditampilkan terbalik*

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

-  *Gambar berbayang*

 - Tekan tombol "3D" dan alihkan ke "Otomatis" agar gambar 2D normal tidak buram dan berbayang.

INFORMASI LAINNYA

-  *Dua gambar, format berdampingan*
- Tekan tombol "3D" dan alihkan ke "SBS" untuk sinyal masukan HDMI 1.3 2D 1080i berdampingan.

-  *Gambar tidak ditampilkan dalam 3D*
- Periksa apakah baterai kacamata 3D habis.
 - Periksa apakah kacamata 3D telah diaktifkan.
 - Bila sinyal masukan adalah HDMI 1.3 2D (1080i separuh berdampingan), tekan tombol "3D" dan alihkan ke "SBS".

Masalah Lainnya

-  *Proyektor berhenti merespons semua kontrol*
- Bila memungkinkan, matikan proyektor, lalu lepas kabel daya dan tunggu minimal 20 detik sebelum memasang kembali kabel daya.

-  *Lampu terbakar atau timbul suara meletup*
- 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.

Masalah Remote Control

-  *Jika remote control tidak berfungsi*
- Pastikan sudut pengoperasian remote control berada dalam kisaran $\pm 30^\circ$ dari penerima IR pada proyektor.
 - Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan proyektor. Pindahkan dengan jarak 6 m (20 kaki) dari proyektor.
 - Pastikan baterai telah dimasukkan dengan benar.
 - Ganti baterai jika habis.

INFORMASI LAINNYA

Indikator Peringatan

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

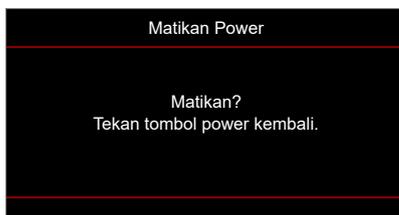
- Indikator LED "LAMP" menyala merah dan jika indikator "Aktif/Siaga" berkedip merah.
- Indikator LED "TEMP" menyala merah dan jika indikator "Aktif/Siaga" berkedip merah. Kondisi ini menunjukkan bahwa proyektor terlalu panas. Dalam kondisi normal, proyektor dapat dihidupkan kembali.
- Indikator LED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

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.

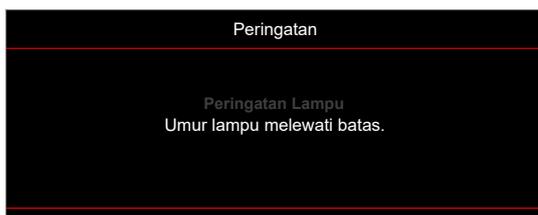
Pesan Lampu LED

Message	LED Hidup/ Siaga	LED Hidup/Siaga	LED Suhu	LED Lampu
	(Merah)	(Biru)	(Merah)	(Merah)
Kondisi Siaga (Kabel daya input)	Menyala stabil			
Daya hidup (Pemanasan)		Berkedip (0,5 detik mati/0,5 menyala)		
Pengaktifan & Penerangan lampu		Menyala stabil		
Daya mati (Pendinginan)		Berkedip (0,5 detik mati/0,5 menyala). Kembali ke lampu merah stabil saat kipas pendingin mati.		
cepat pemulihan (100 detik)		Berkedip (tidak aktif dalam 0,25 detik/ aktif dalam 0,25 detik)		
Bermasalah (Gangguan lampu)	Berkedip			Menyala stabil
Kesalahan (Gangguan Kipas)	Berkedip		Berkedip	
Kesalahan (Suhu Terlalu Panas)	Berkedip		Menyala stabil	

- Daya mati:

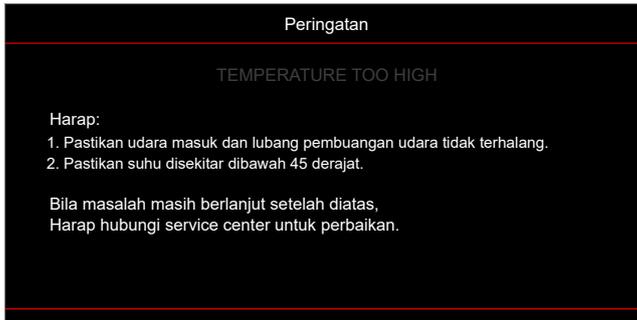


- Peringatan lampu:



INFORMASI LAINNYA

- Peringatan suhu:



- Gangguan kipas:



- Di luar kisaran tampilan:



- Peringatan penurunan daya:



- Pengatur Waktu Alarm Pengamanan:



INFORMASI LAINNYA

Spesifikasi

Item	Deskripsi
Teknologi	0,47" 1080p TRP 2xLVDS DMD
Resolusi asli	1920x1080
Lensa	Zoom dan fokus manual
Offset	116% ±5%
Ukuran gambar	27" hingga 301" (dioptimalkan @80")
Jarak proyeksi	1m hingga 10m
I/O	<ul style="list-style-type: none">• HDMI 2.0 (HDCP2.2)• HDMI 1.4 (HDCP2.2)• USB Tipe-A (untuk USB Daya 5V/1,5A/Servis/Mouse)• Audio Out 3,5mm• RJ-45 (mendukung kontrol web dan nilai transmisi 10/100 Mbps)* Catatan: (*) konektor ini hanya berlaku untuk model Tipe 2 (5 I/O).
Warna	1073,4 Juta warna
Kecepatan Pindai	<ul style="list-style-type: none">• Kecepatan pindai horizontal: 15 ~ 140 KHz• Kecepatan pindai vertikal: 24 ~ 120 Hz (120Hz untuk proyektor fitur 3D)
Speaker	3W
Konsumsi daya	<ul style="list-style-type: none">• Mode Kecerahan: 100%<ul style="list-style-type: none">- Tipikal 300W ±15% @ 110VAC BTU/jam: 1057±15%- Tipikal 290W ±15% @ 220VAC BTU/jam: 1023±15%• Mode Eco: 80%<ul style="list-style-type: none">- Tipikal 215W ±15% @ 110VAC BTU/jam: 733±15%- Tipikal 210W ±15% @ 220VAC BTU/jam: 716±15%
Arus input	3,3A
Orientasi pemasangan	Front, Belakang, Langit-langit, Belakang-atas
Dimensi (P x L x T)	<ul style="list-style-type: none">• Tanpa kaki: 316 x 237,6 x 106 mm (12,44 x 9,35 x 4,17 inci)• Dengan kaki: 316 x 237,6 x 108,5 mm (12,44 x 9,35 x 4,27 inci)
Berat	2,88 kg (6,35 lbs)
Lingkungan	Beroperasi pada temperatur 5~40°C, kelembapan 85% (maks., non-kondensasi)

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

INFORMASI LAINNYA

Kantor global optoma

Untuk servis atau dukungan, hubungi cabang setempat.

Amerika Serikat

47697 Westinghouse Drive,
Fremont, CA 94539, A.S.
www.optomausa.com

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

Kanada

47697 Westinghouse Drive,
Fremont, CA 94539, A.S.
www.optomausa.com

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

Amerika Latin

47697 Westinghouse Drive,
Fremont, CA 94539, A.S.
www.optomausa.com

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

Eropa

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

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

Benelux BV

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

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

Prancis

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

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

Spanyol

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

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

Deutschland

Am Nordpark 3
41069 Mönchengladbach
Jerman

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

Skandinavia

Lerpeveien 25
3040 Drammen
Norwegia

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

PO.BOX 9515
3038 Drammen
Norwegia

Korea

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

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

Jepang

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

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

Taiwan

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

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

Cina

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

 +86-21-62947376
 +86-21-62947375
 servicecn@optoma.com.cn

