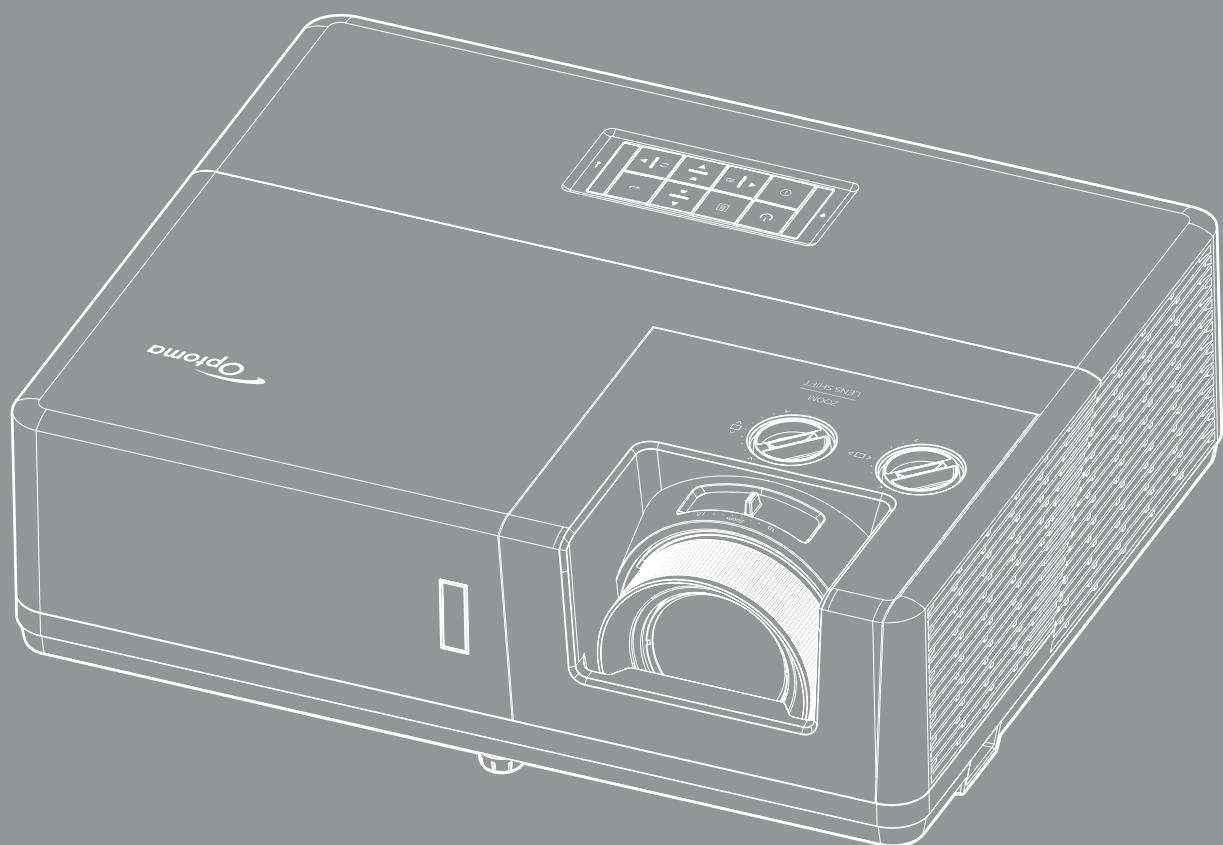




Proyektor® DLP



DAFTAR ISI

KESELAMATAN	4
<i>Petunjuk Keselamatan Penting</i>	4
<i>Membersihkan Lensa</i>	6
<i>Informasi Keselamatan Radiasi Laser</i>	6
<i>Hak cipta</i>	7
<i>Pelepasan tanggung jawab hukum</i>	7
<i>Pengenalan Hak Cipta</i>	7
<i>FCC</i>	7
<i>Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara UE</i>	8
<i>WEEE</i>	8
PENDAHULUAN	9
<i>Ikhtisar Kemasan</i>	9
<i>Aksesoris standar</i>	9
<i>Ikhtisar Produk</i>	10
<i>Koneksi</i>	12
<i>Keypad</i>	12
<i>Remote control</i>	13
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN	14
<i>Memasang proyektor</i>	14
<i>Menyambungkan sumber ke proyektor</i>	16
<i>Mengatur proyeksi gambar</i>	17
<i>Persiapan remote</i>	20
MENGGUNAKAN PROYEKTOR	22
<i>Menghidupkan/mematiakan proyektor</i>	22
<i>Memilih sumber input</i>	23
<i>Fitur dan navigasi menu</i>	24
<i>Pohon Menu OSD</i>	25
<i>Menu gambar</i>	32
<i>Menu Layar</i>	36
<i>Menu konfigurasi</i>	41
<i>Menu input</i>	44
<i>Menu audio</i>	46
<i>Menu kontrol</i>	47
<i>Menu informasi</i>	58

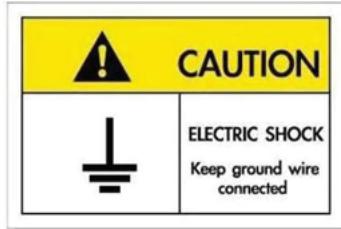
INFORMASI LAINNYA..... 59

<i>Resolusi kompatibel</i>	59
<i>Ukuran gambar dan jarak proyeksi</i>	64
<i>Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon</i>	67
<i>Kode remote IR</i>	68
<i>Mengatasi Masalah</i>	70
<i>Indikator Peringatan</i>	72
<i>Spesifikasi</i>	73
<i>Kantor global Optoma</i>	75

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 dalam panduan pengguna ini.



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

Petunjuk Keselamatan Penting



- Sama seperti sumber cahaya lainnya, jangan tatap langsung ke sinar, RG2 IEC 62471-5:2015.
- Proyektor ini adalah produk laser kelas 1 dari IEC/EN 60825-1:2014 dan kelompok risiko 2 dengan persyaratan IEC 62471-5:2015.
- Awasi anak-anak: agar tidak menatap, dan tidak menggunakan alat bantu optik!
- Pemberitahuan disampaikan untuk mengawasi anak-anak dan agar jangan pernah membiarkan mereka menatap sinar proyektor dari jarak berapa pun dari proyektor.
- Pemberitahuan diberikan agar berhati-hati ketika menggunakan remote control untuk menyalaikan proyektor ketika berada di depan lensa proyektor.
- Pemberitahuan diberikan kepada pengguna untuk menghindari penggunaan alat bantu optik, seperti teropong atau teleskop di dalam sinar.
- Jangan halangi saluran ventilasi apa pun. Untuk memastikan pengoperasian proyektor yang benar dan melindunginya dari panas yang terlalu tinggi, disarankan untuk memasang proyektor di tempat yang ventilasinya tidak terhalang. Misalnya, jangan letakkan proyektor di meja kecil yang penuh barang, sofa, kasur, dll. Jangan letakkan proyektor di dalam wadah, seperti rak buku atau kabinet yang membatasi aliran udara.
- Untuk mengurangi risiko kebakaran dan/atau sengatan listrik, jangan biarkan proyektor terkena hujan atau lembab. Jangan pasang di dekat sumber panas seperti radiator, alat pemanas, kompor atau perangkat lainnya seperti amplifier yang menghasilkan panas.
- Jangan biarkan benda atau cairan apa pun masuk ke proyektor. Benda tersebut dapat menyentuh titik tegangan berbahaya dan merusak komponen yang dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Jangan gunakan unit dalam kondisi berikut:
 - Di lingkungan yang terlalu panas, dingin, atau lembab.
 - (i) Pastikan bahwa suhu ruangan di sekitarnya berada dalam kisaran 0°C ~ 40°C
 - (ii) Kelembapan relatif hingga 80%
 - Di wilayah yang banyak terkena debu dan kotoran.

- Di dekat perangkat yang menghasilkan medan magnet kuat.
- Di bawah sinar matahari langsung.
- 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 mungkin 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 teknisi 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.
- Proyektor akan mendeteksi masa pakai sumber cahaya yang terpasang.
- Saat mematikan proyektor, pastikan siklus pendinginan telah selesai sebelum melepaskan kabel daya. Berikan waktu 90 detik untuk mendinginkan proyektor.
- Matikan alat dan lepas konektor daya dari stopkontak AC sebelum membersihkan produk.
- Gunakan kain kering yang lembut dibasahi dengan deterjen lembut untuk membersihkan housing layar. Jangan gunakan pembersih, lilin, atau larutan abrasif untuk membersihkan unit.
- Lepas konektor daya dari stopkontak AC jika produk tidak akan digunakan dalam jangka waktu lama.
- Jangan letakkan proyektor di tempat yang mungkin akan terkena getaran atau guncangan.
- Jangan sentuh lensa dengan tangan kosong.
- Keluarkan baterai dari remote control sebelum proyektor disimpan. Jika baterai tidak dikeluarkan dari remote dalam waktu lama, baterai dapat bocor.
- Risiko kebakaran atau ledakan baterai jika diganti dengan tipe yang salah.
- 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.

Pemberitahuan Laser

IEC 60825-1:2014/EN 60825-1+A11/EN50689:2021 PRODUK LASER KONSUMEN KELAS 1, IEC 62471-5:2015 KELOMPOK RISIKO 2.

Pemakaian produk ditujukan sebagai produk konsumen dan mematuhi EN 50689:2021.

PRODUK LASER KONSUMEN KELAS 1

EN 50689:2021

Informasi Keselamatan Radiasi Laser

- Memenuhi ketentuan 21 CFR 1040.10 dan 1040.11 kecuali untuk konformasi sebagai Kelompok Risiko 2 LIP sebagaimana ditetapkan dalam IEC 62471-5:Ed. 1.0. Untuk informasi lebih banyak lihat Pemberitahuan Laser No. 57, tertanggal 8 Mei 2019.
- IEC 60825-1:2014/EN 60825-1+A11/EN50689:2021 PRODUK LASER KONSUMEN KELAS 1, IEC 62471-5:2015 KELOMPOK RISIKO 2

IEC 60825-1:2014, EN 60825-1:2014+A11:2021, EN 50689:2021 CLASS 1 CONSUMER LASER PRODUCT RISK GROUP 2, Complies with 21 CFR 1040.10 and 1040.11 except for conformance as a Risk Group 2 LIP as defined in IEC 62471-5:Ed.1.0. For more information see Laser Notice No. 57, dated May 8, 2019.
IEC 60825-1:2014 等級1雷射產品RG2危險等級
IEC 60825-1:2014 1类激光产品RG2危险等级

- Saat menghidupkan proyektor, pastikan tidak ada seorang pun dalam jangkauan proyeksi yang melihat lensa.
- Jauhkan barang apa pun (kaca pembesar dll.) dari jalur sinar proyektor. Jalur sinar yang diproyeksikan dari lensa bersifat ekstensif, karenanya segala jenis benda tidak wajar bisa mengarahkan kembali sinar yang berasal dari lensa, bisa menyebabkan munculnya akibat tak terduga seperti kebakaran
- Operasi atau penyesuaian apa pun yang tidak diinstruksikan secara khusus dalam panduan pengguna akan menimbulkan risiko paparan radiasi laser berbahaya.
- Jangan buka atau bongkar proyektor karena dapat menyebabkan kerusakan akibat paparan radiasi laser.
- Jangan tatap sinar saat proyektor dihidupkan. Cahaya terang dapat mengakibatkan kerusakan mata permanen.

Jika tidak mengikuti kontrol, prosedur penyesuaian atau operasi dapat menyebabkan kerusakan akibat paparan radiasi laser.

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 2023

Pelepasan tanggung jawab hukum

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

Pengenalan Hak Cipta

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

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

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

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

FCC

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

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

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

Catatan: Kabel berpengaman

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

Perhatian

Perubahan atau modifikasi yang secara tertulis tidak disetujui oleh produsen dapat membantalkan 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 numerique de la classe B est conforme a la norme NMB-003 du Canada.

Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara UE

- Petunjuk EMC 2014/30/EU (termasuk amandemen)
- Arahan 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

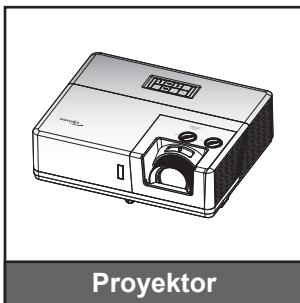
Terima kasih telah membeli proyektor laser Optoma. Untuk daftar fitur lengkap, silakan kunjungi halaman produk di situs web kami. Di sana Anda juga akan menemukan informasi lainnya dan dokumentasi seperti Pertanyaan Umum.

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.

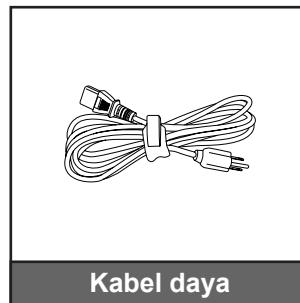
Aksesoris standar



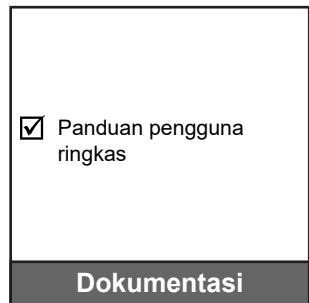
Proyektor



Remote control



Kabel daya



Panduan pengguna ringkas

Dokumentasi

Catatan:

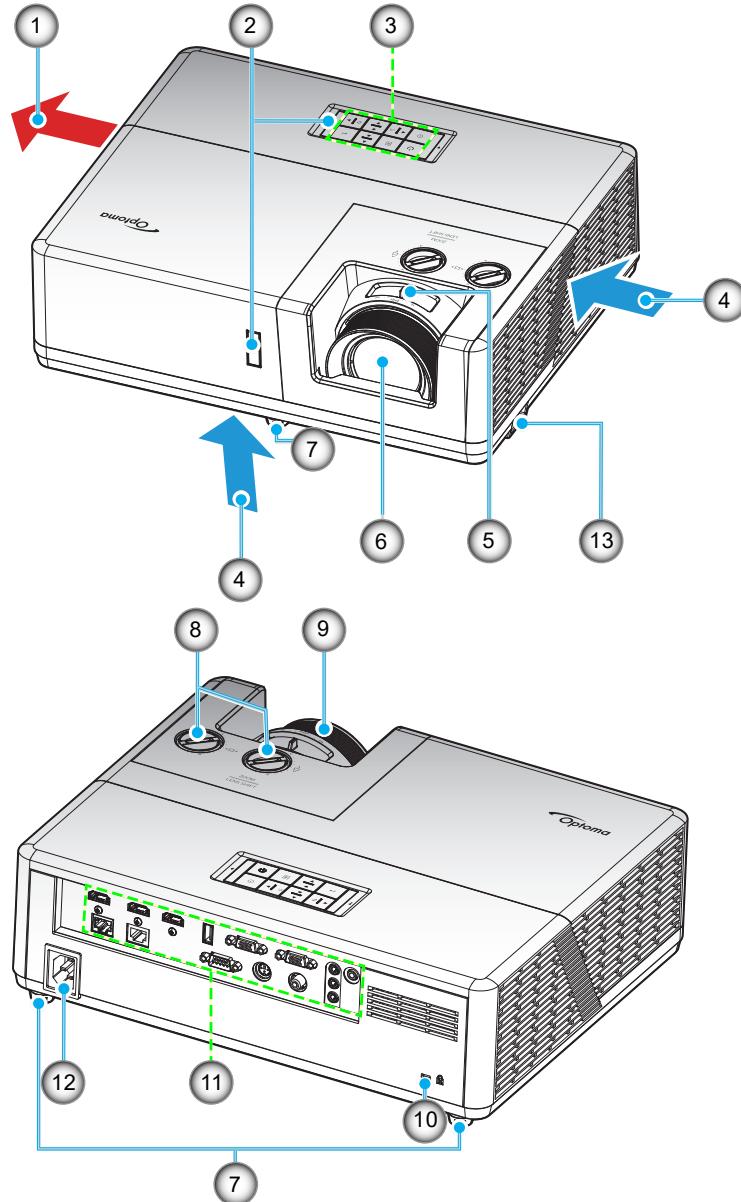
- Untuk mengakses informasi konfigurasi, petunjuk pengguna, informasi jaminan, dan pembaruan produk – silakan pindai kode QR atau kunjungi URL berikut:
<https://www.optoma.com/support/download>



PENDAHULUAN

Ikhtisar Produk

Model lensa WUXGA 1,6x



Catatan:

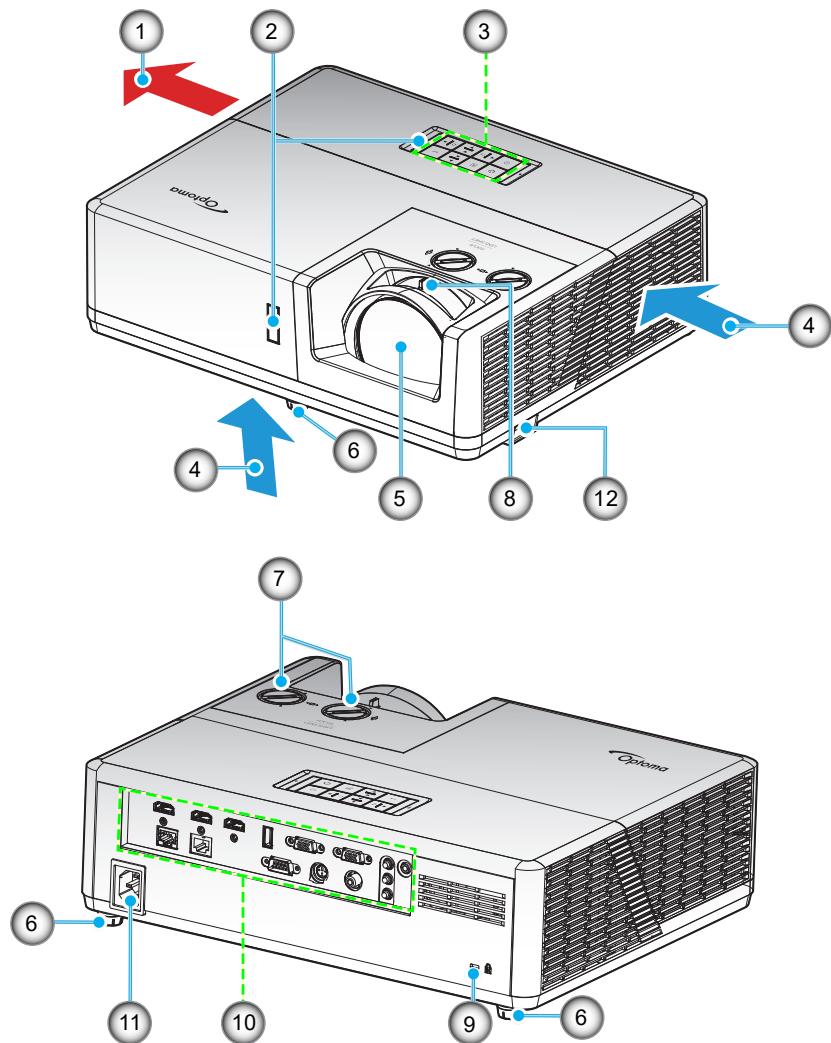
- *Jangan halangi ventilasi masuk dan keluar udara pada proyektor.*
- *Saat mengoperasikan proyektor di ruangan tertutup, sediakan jarak setidaknya 30 cm di sekitar ventilasi masuk dan keluar udara.*

No.	Item	No.	Item
1.	Ventilasi (saluran keluar)	8.	Kenop Penggeseran Lensa
2.	Penerima IR	9.	Cincin Fokus
3.	Keypad	10.	Port Kunci Kensington™
4.	Ventilasi (saluran masuk)	11.	Masukan/Keluaran
5.	Tuas Perbesaran(*)	12.	Soket AC
6.	Lensa	13.	Panel Pengaman
7.	Kaki Pengatur Kemiringan		

Catatan: (*)Beberapa model perbesaran tidak akan mendukung fungsi penyesuaian perbesaran.

PENDAHULUAN

Model Pancaran Pendek WUXGA



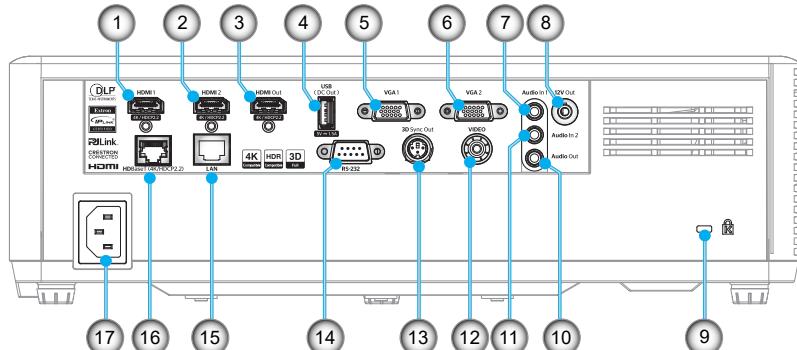
Catatan:

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

No.	Item	No.	Item
1.	Ventilasi (saluran keluar)	7.	Kenop Penggeseran Lensa
2.	Penerima IR	8.	Tuas Fokus
3.	Keypad	9.	Port Kunci Kensington™
4.	Ventilasi (saluran masuk)	10.	Masukan/Keluaran
5.	Lensa	11.	Soket AC
6.	Kaki Pengatur Kemiringan	12.	Panel Pengaman

PENDAHULUAN

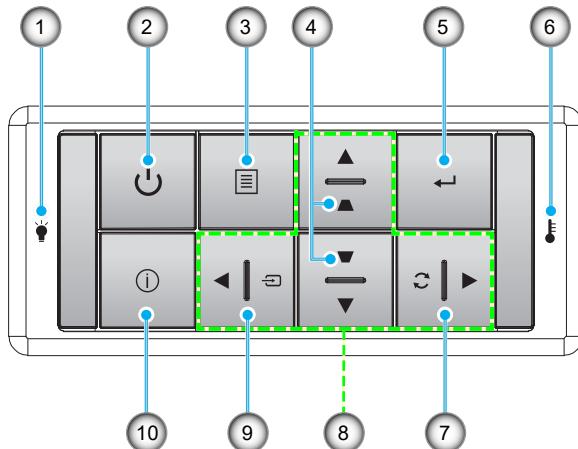
Koneksi



No.	Item	No.	Item
1.	Soket HDMI 1	10.	Konektor Audio Keluaran
2.	Soket HDMI 2	11.	Konektor Audio Masuk 2
3.	Konektor HDMI Out	12.	Konektor Video
4.	Soket Daya Keluar (5V---1,5A)	13.	Soket Sinkronisasi Keluar 3D
5.	Soket VGA 1	14.	Konektor RS232
6.	Soket VGA 2	15.	Konektor LAN
7.	Konektor Audio Masuk 1	16.	Konektor HDBaseT (4K/HDCP2.2)
8.	Konektor 12V Out	17.	Soket AC
9.	Port Kunci Kensington™		

Catatan: Dukungan mode sinyal beragam dari model yang berbeda dari setiap wilayah penjualan.

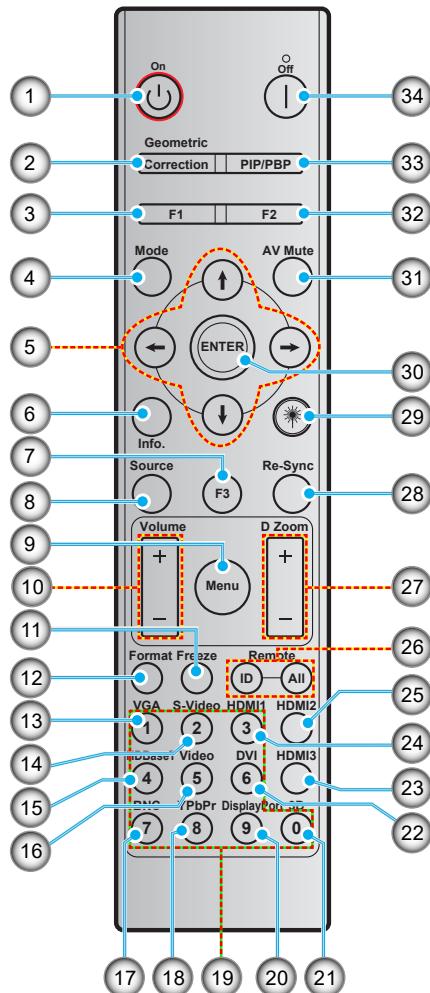
Keypad



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

PENDAHULUAN

Remote control



No.	Item	No.	Item
1.	Daya Hidup	18.	YPbPr (tidak didukung)
2.	Koreksi Geometris	19.	Keypad angka (0-9)
3.	Tombol fungsi (F1) (Dapat ditetapkan)	20.	Port tampilan (tidak didukung)
4.	Mode	21.	3D
5.	Tombol pilihan empat arah	22.	DVI (tidak didukung)
6.	Informasi	23.	HDMI3 (tidak didukung)
7.	Tombol fungsi (F3) (Dapat ditetapkan)	24.	HDMI1
8.	Sumber	25.	HDMI2
9.	Menu	26.	ID remote/Semua remote
10.	Suara -/+	27.	Digital Zoom - / +
11.	Bekukan	28.	Sinkronisasi Ulang
12.	Format (Rasio Aspek)	29.	Pointer laser(*)
13.	VGA	30.	Enter
14.	S-Video (tidak didukung)	31.	Matikan AV
15.	HDBase-T	32.	Tombol fungsi (F2) (Dapat ditetapkan)
16.	Video	33.	PIP/PBP (tidak didukung)
17.	BNC (tidak didukung)	34.	Matikan Power

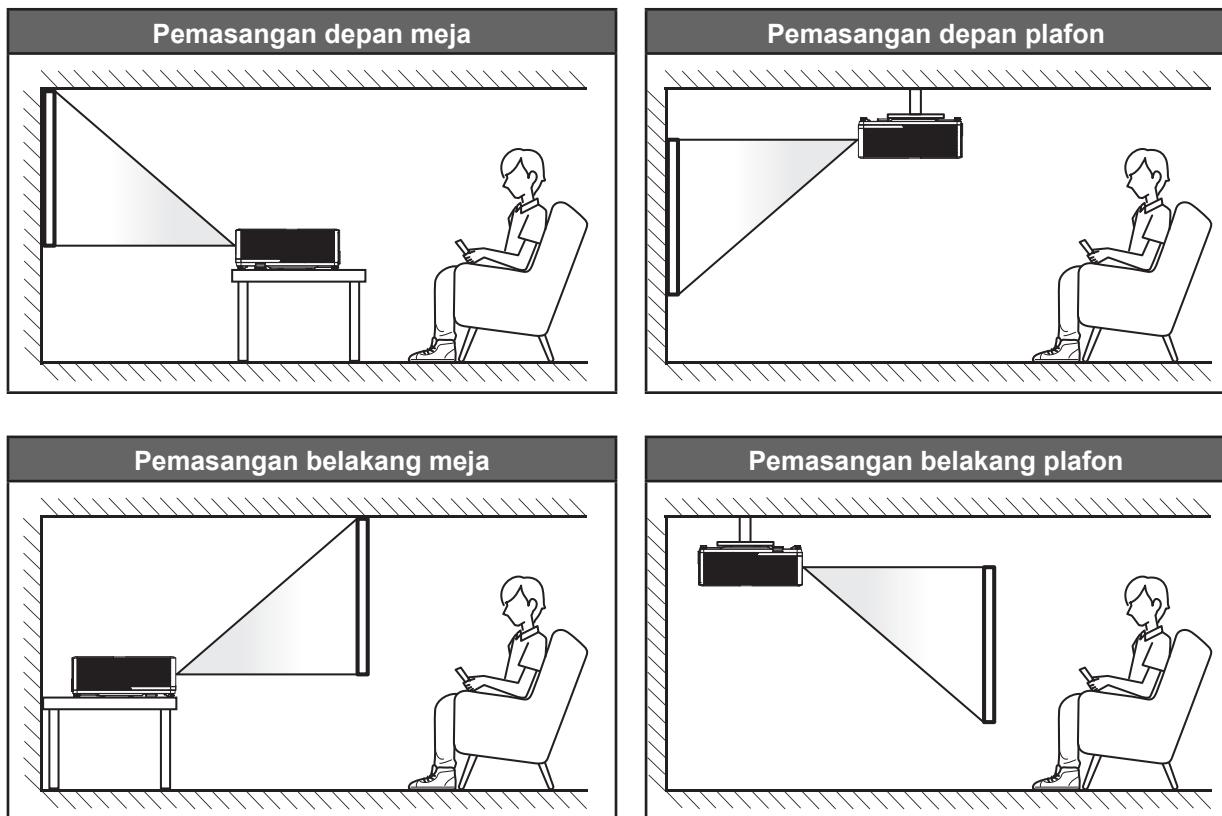
Catatan: Tombol tertentu mungkin tidak berfungsi untuk model yang tidak mendukung fitur berikut ini.

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Memasang proyektor

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

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



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

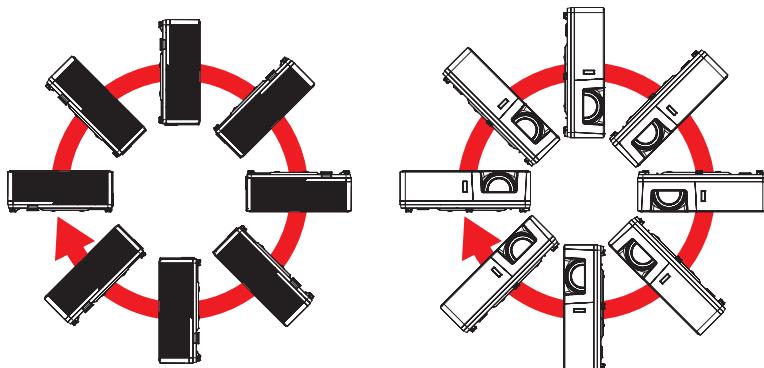
- Cara menentukan lokasi proyektor untuk ukuran layar tertentu, silakan lihat tabel jarak pada halaman 64~66.
- Cara menentukan ukuran layar untuk jarak tertentu, silakan lihat tabel jarak pada halaman 64~66.

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

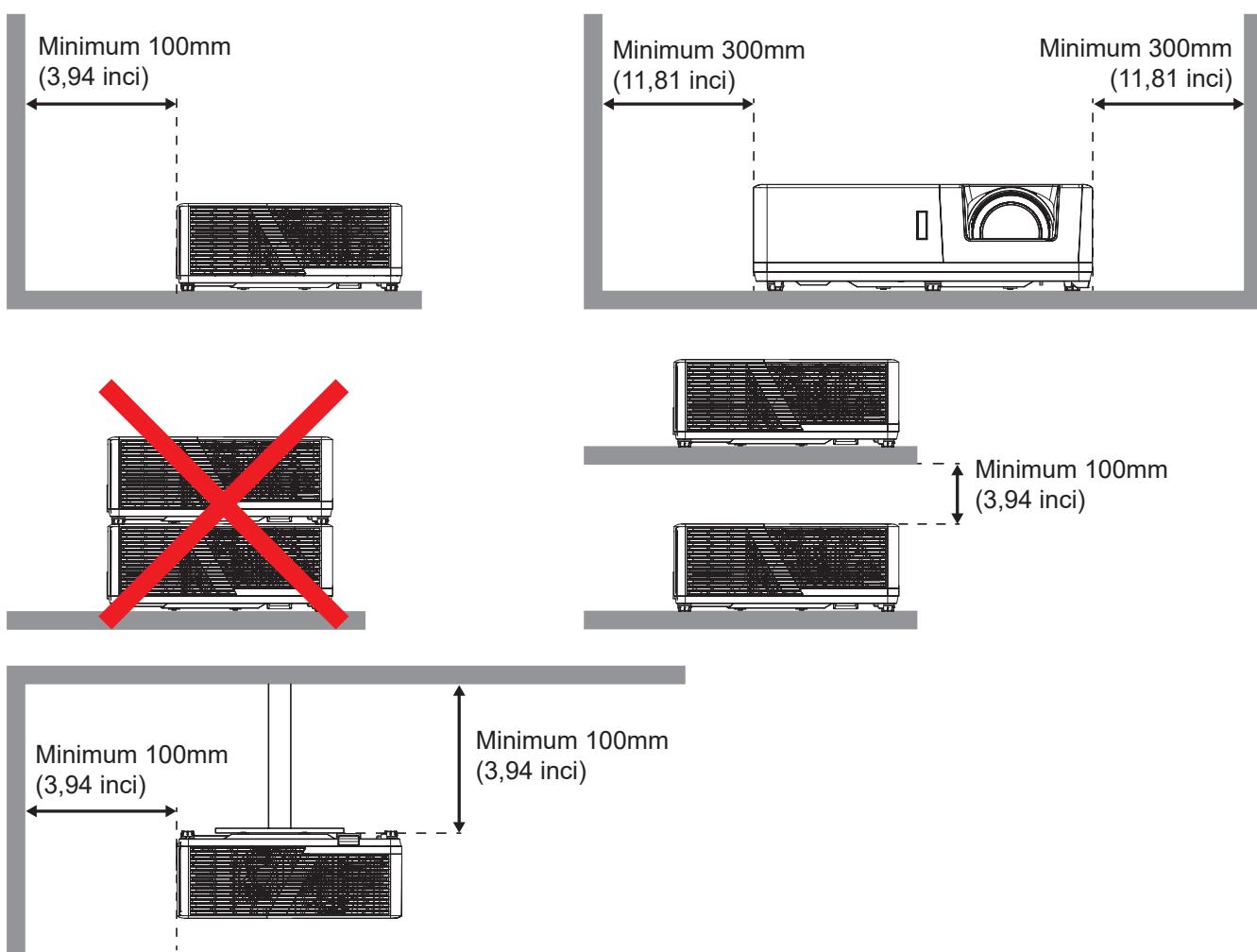
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Pemberitahuan pemasangan proyektor

- Operasi orientasi bebas 360°



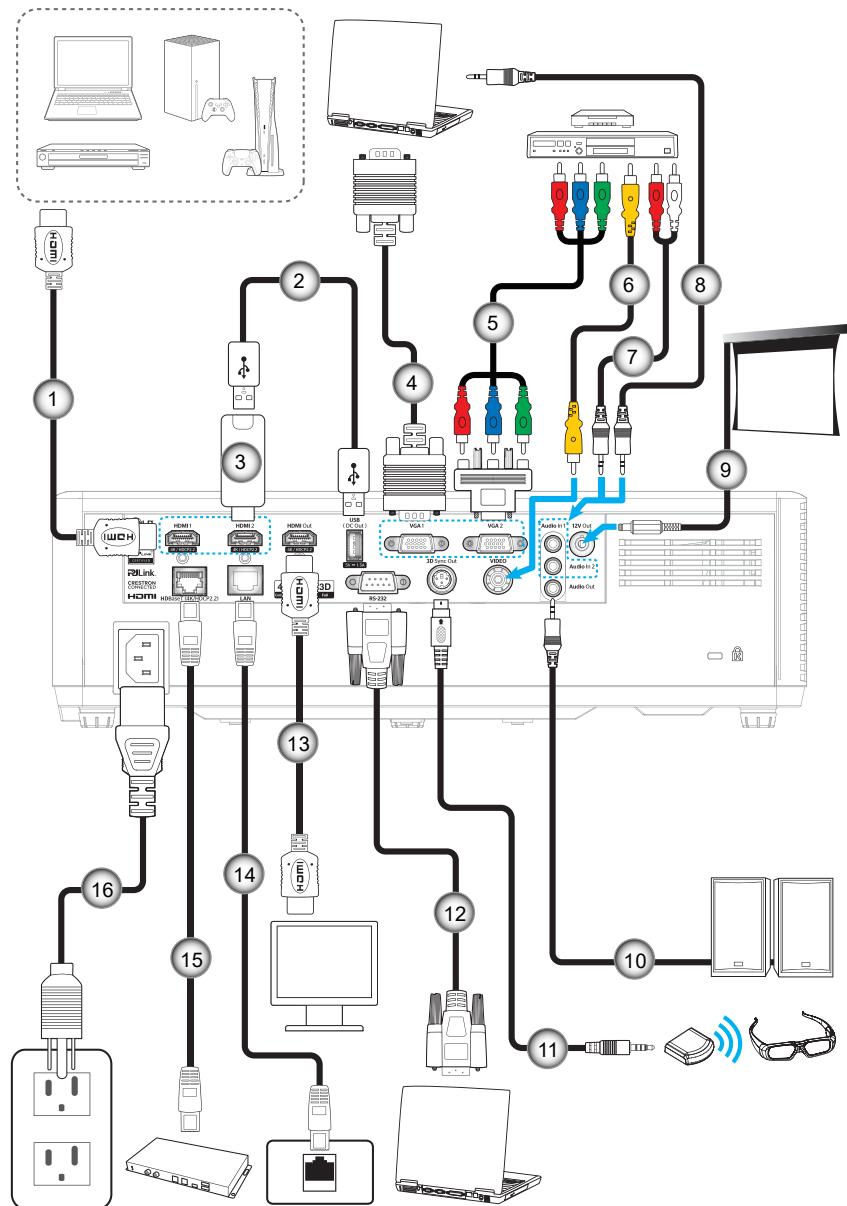
- Memungkinkan jarak sekurangnya 30 cm di sekitar ventilasi keluar.



- 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 bersertifikat 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



No.	Item	No.	Item
1.	Kabel HDMI	9.	Soket DC 12V
2.	Kabel Daya USB	10.	Kabel Speaker
3.	Dongle HDMI	11.	Kabel Pemancar 3D
4.	Kabel VGA	12.	Kabel RS232
5.	Kabel Komponen RCA	13.	Kabel HDMI
6.	Kabel Video	14.	Kabel RJ-45
7.	Kabel Audio Masukan	15.	Kabel RJ-45
8.	Kabel Audio Masukan	16.	Kabel Daya

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

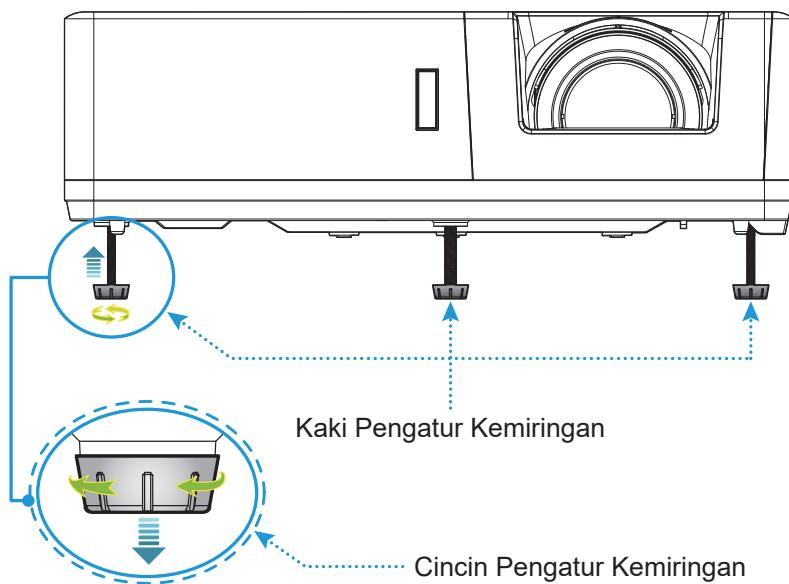
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Mengatur proyeksi gambar

Tinggi gambar

Proyektor dilengkapi kaki elevator untuk mengatur tinggi gambar.

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

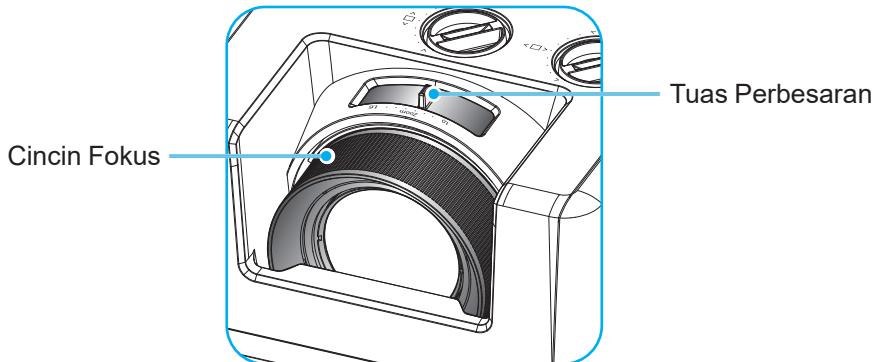


PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

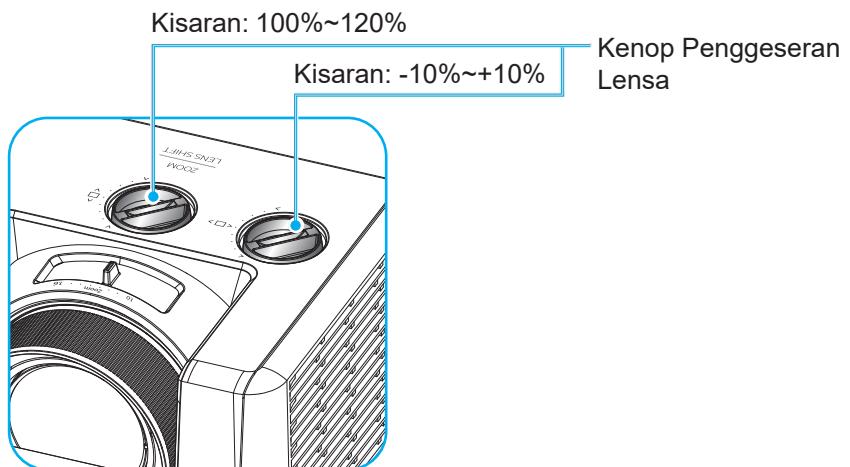
Zoom, fokus, dan penggeseran lensa

Model lensa WUXGA 1,6x

- Untuk menyesuaikan ukuran gambar, putar tuas zoom searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam untuk memperbesar atau memperkecil ukuran gambar proyeksi.
- Catatan:** Beberapa model perbesaran tidak akan mendukung fungsi penyesuaian perbesaran.
- Untuk menyesuaikan fokus, putar cincin fokus searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam hingga gambar terlihat tajam dan mudah dibaca.



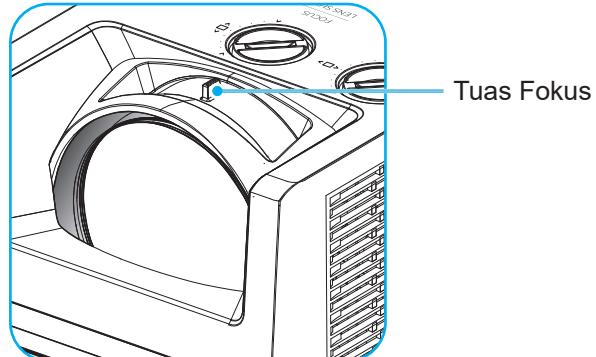
- Untuk menyesuaikan posisi gambar, putar pemutar geser lensa searah atau berlawanan arah jarum jam untuk menambah atau mengurangi ukuran gambar proyeksi secara vertikal atau horizontal.



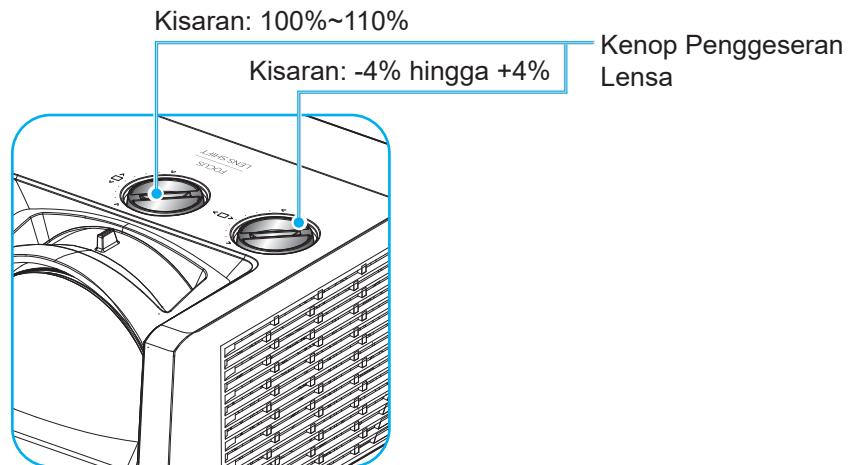
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Model Pancaran Pendek WUXGA

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



- Untuk menyesuaikan posisi gambar, putar pemutar geser lensa searah atau berlawanan arah jarum jam untuk menambah atau mengurangi ukuran gambar proyeksi secara vertikal atau horizontal.



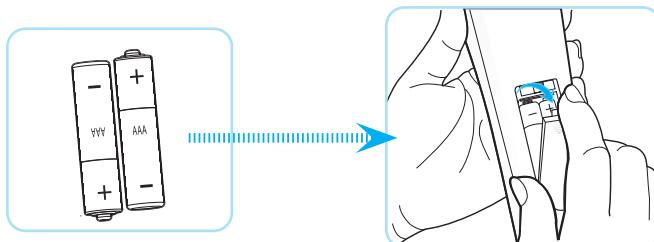
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Persiapan remote

Memasang/mengganti baterai

Dua baterai ukuran AAA disertakan untuk Remote Control.

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



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

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

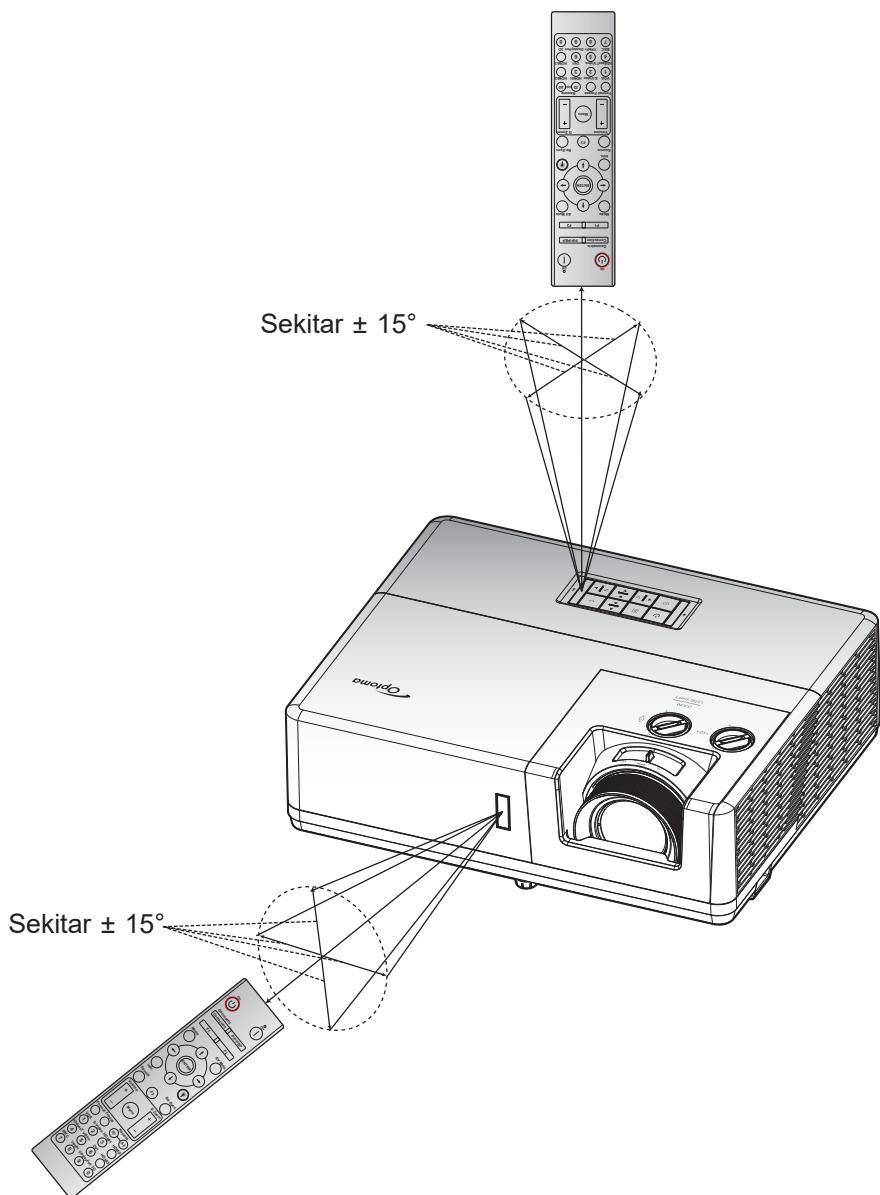
- Penggantian baterai dengan jenis baterai yang bisa mengalahkan perlindungan (tipe baterai ukuran AAA).
- Pembuangan baterai ke api atau oven panas, atau secara mekanis meremukkan atau memotong baterai, bisa berakibat ledakan.
- Membiarkan sebuah baterai di lingkungan dengan suhu sangat tinggi sehingga bisa berakibat ledakan atau kebocoran cairan atau gas yang mudah terbakar.
- Sebuah baterai mengalami tekanan udara sangat rendah sehingga berakibat ledakan atau kebocoran cairan atau gas yang mudah terbakar.
- 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.
- Keluarkan baterai segera setelah habis. Bahan kimia yang bocor dari sebuah 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.
- Jika Anda tidak menggunakan remote control dalam waktu lama, keluarkan baterai untuk menghindari risiko kebocoran bahan kimia.

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Jarak efektif

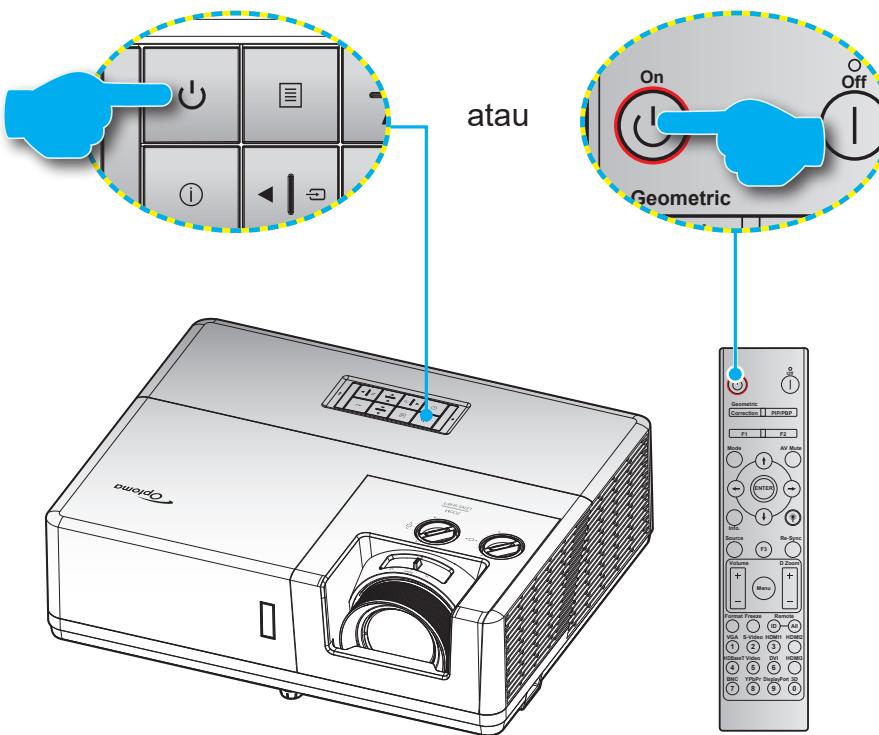
Sensor pengendali jarak jauh Inframerah (IR) terletak di bagian atas dan depan proyektor. Pastikan Anda memegang pengendali jarak jauh pada sudut 30 derajat tegak lurus dengan sensor pengendali jarak jauh IR proyektor agar berfungsi dengan benar. Jarak antara remote control dan sensor tidak boleh lebih panjang dari 6 meter (19,7 kaki) ketika menahan pada sudut $\pm 15^\circ$ dan tidak boleh lebih panjang dari 8 meter (26,2 kaki) ketika mengarahkan sensor pada sudut 0° .

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



MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menghidupkan/mematikan proyektor



Tombol Hidup

1. Sambungkan kabel daya dan kabel sinyal/sumber dengan hati-hati. Setelah tersambung, LED Daya akan menyala merah.
2. Hidupkan proyektor dengan menekan tombol  pada keypad proyektor atau remote control.
3. Layar pengaktifan akan ditampilkan sekitar 10 detik dan LED Daya akan berkedip putih.

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

Mematikan daya

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



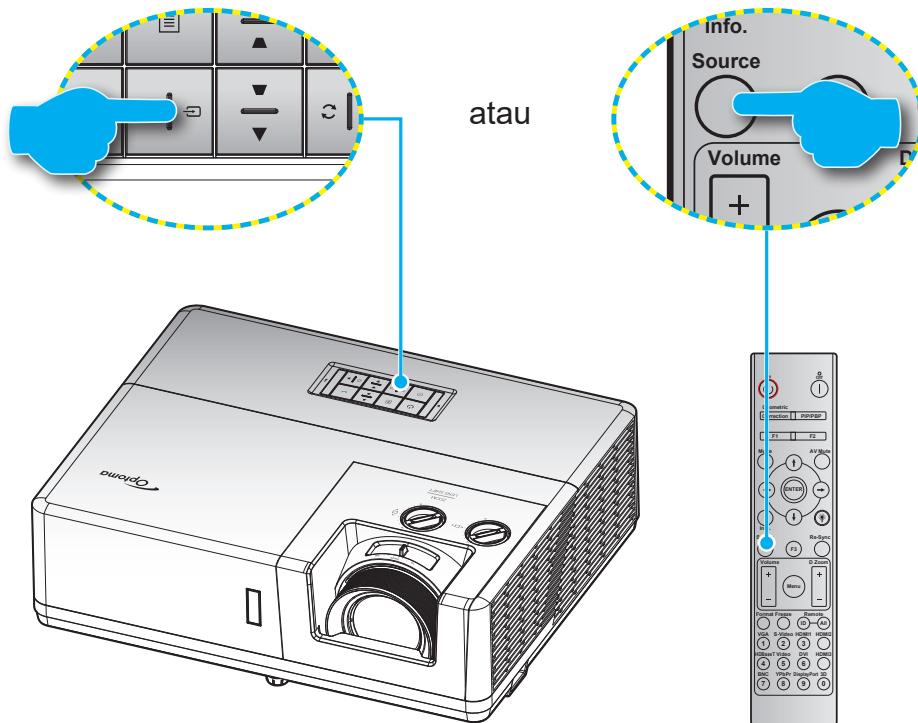
3. Tekan kembali tombol  untuk mengkonfirmasi, atau pesan akan tertutup setelah 15 detik. Saat menekan tombol  untuk kedua kalinya, proyektor akan mati.
4. Kipas pendingin terus beroperasi selama sekitar 10 detik untuk siklus pendinginan dan LED Daya akan berkedip putih. Bila LED Daya menyala merah pekat, 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.

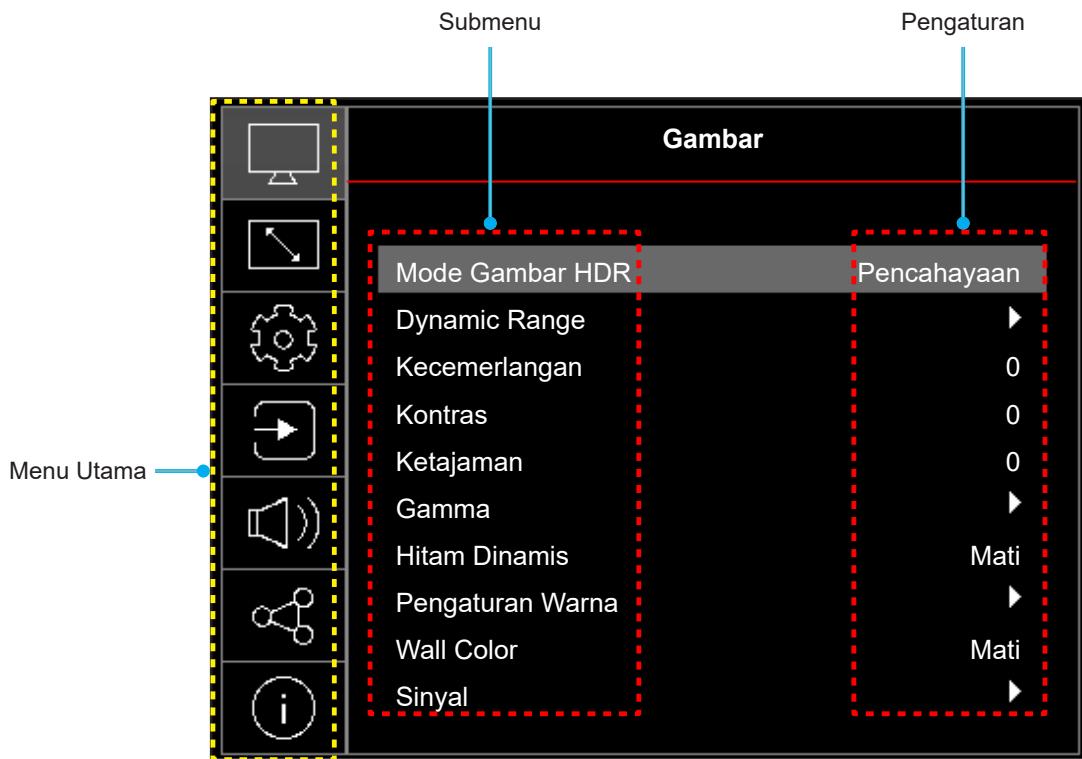


MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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



MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Pohon Menu OSD

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

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Gambar	Mode Gambar HDR				Terang
					HDR [untuk model HDMI 2.0]
					HLG [untuk model HDMI 2.0]
					Bioskop
					Game
					Referensi
					Pencahayaan
					DICOM SIM.
					3D
	Dynamic Range [untuk model HDMI 2.0]	HDR / HLG			Otomatis
					Mati
		HDR / HLG Picture mode			Pencahayaan
					Standar
					Film
					Detail
	Kecemerlangan				-50 ~ 50
	Kontras				-50 ~ 50
	Ketajaman				1 ~ 15
	Gamma				Film
					Grafik
					1,8
					2,0
					2,2
					2,4
	Hitam Dinamis				Mati
					Hidup
	Pengaturan Warna	Temperatur Warna	Warna		-50 ~ 50
			Corak Warna		-50 ~ 50
			BrilliantColor™		1 ~ 10
					Hangat
					Standar
					Sejuk
					Dingin
		CMS	Warna		Putih / Merah / Hijau / Biru / Biru Muda / Ungu / Kuning
			Corak Warna		-50 ~ 50
			Saturasi Warna		-50 ~ 50
			Luminans		-50 ~ 50
			Atur Ulang		Tidak
					Ya

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Gambar	Pengaturan Warna	Ruang Warna			Masukan HDMI: Otomatis / RGB(0~255) / RGB(16~235) / YUV	
					Input Non-HDMI: Otomatis / RGB / YUV	
	IRE				0	
					7,5	
	Wall Color				Mati	
					Papan Hitam	
					Light Yellow	
					Light Green	
					Light Blue	
					Pink	
					Kelabu	
	Sinyal	Otomatis			Mati	
					Hidup	
		Frekuensi			-50~50 (bergantung pada sinyal)	
		Fasa			0~31 (bergantung pada sinyal)	
		Posisi Horisontal			-50~50 (bergantung pada sinyal)	
		Posisi Vertikal			-50~50 (bergantung pada sinyal)	
	3D	Mode 3D			Mati	
					Hidup	
		Jenis Sinkronisasi 3D			DLP-Link	
					3D Sync	
		Konversi 3D-2D			3D	
					L	
					R	
		Format 3D			Otomatis	
					Berdampingan (SBS)	
					Top and Bottom	
					Frame Sequential	
					Kemas Bingkai	
		3D Sync. Invert			Mati	
					Hidup	
		Atur Ulang			Tidak	
					Ya	
	Atur Ulang					
Tampilan	Mode Sumber Cahaya				Eco.	
					Daya =100% / 95% / 90% / 85% / 80% / 75% / 70% / 65% / 60% / 55% / 50%	
	Mode Game				Mati	
					Hidup	
	Tipe Layar				4:3	
					16:9	
					16:10	

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Tampilan	Aspek Rasio				4:3 [Tipe Layar: 4:3]
					16:9 [Tipe Layar: 16:9]
					16:10 [Tipe Layar: 16:10]
					21:9
					32:9
					LBX
					Asal
					Otomatis
	Koreksi Geometris	Pengaturan Sudut Otomatis			Mati
					Hidup
		Sudut Vertikal			-30 ~ 30
		Sudut H			-30 ~ 30
		Penyesuaian Four Corner			
		Atur Ulang			
	Sembunyikan tepi				0 ~ 10
	Digital Zoom	Perbesaran			-20 ~ 50
Pengaturan	Pergeseran gambar	H 			-100 ~ 100
		V 			-100 ~ 100
	Atur Ulang				
	Tes Corak				Kisi Hijau
					Kisi Magenta
					Kisi Putih
					Putih
					Mati
	Posisi proyeksi				Front
					Belakang
					Langit-langit - Atas
					Belakang - Atas
	Bahasa				English
					Deutsch
					Français
					Italiano
					Español
					Português
					Polski
					Nederlands
					Svenska
					Norsk
					Dansk
					Suomi
					ελληνικά
					繁體中文
					简体中文

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Pengaturan	Bahasa				日本語
					한국어
					Русский
					Magyar
					Čeština
					عربى
					ไทย
					Türkçe
					فارسی
					Tiếng Việt
Pengaturan	Menu Settings	Lokasi Menu			Kiri Atas <input checked="" type="checkbox"/>
					Kanan Atas <input type="checkbox"/>
					Tengah <input type="checkbox"/>
					Kiri Bawah <input type="checkbox"/>
					Kanan Bawah <input checked="" type="checkbox"/>
		Menu Pengukur Waktu			Mati
					5dk
					10dk
					20dk
					30dk
Pengaturan	Ketinggian	Meyembungikan Informasi			Mati
					Hidup
		Ketinggian			Mati
					Hidup
		Pengaturan Filter	Waktu Penggunaan Filter		(hanya baca)
			Filter Tambahan Terpasang		Tidak
					Ya
			Pengingat Filter		Mati
					300jam
					500jam
					800jam
					1000jam
			Filter Reset		Tidak
					Ya
Pengaturan	Pengaturan Daya	Menghidupkan Langsung			Mati
					Hidup
		Sinyal Daya Menyala			Mati
					Hidup
		Daya Mati Otomatis (mnt.)			0, 2 ~ 180 (1 menit bertahap)
		Pengatur Waktu Tidur (mnt.)			0 ~ 990 (30 menit bertahap)

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Pengaturan	Pengaturan Daya	Mode Daya (bersiap)			Aktif
					Eco.
		USB Power			Mati
					Hidup
		12V Trigger			Mati
					Hidup
	Keamanan	Keamanan			Mati
					Hidup
		Pengaturan Waktu Pengaman	Bulan		
			Hari		
			Jam		
		Ubah sandi			
	Pengaturan Papan Tombol	Mengunci Tombol			Mati
					Hidup
	Layar pembuka				Awal
					Netral
					Lain-lain
	Warna Latar Belakang				Nihil
					Biru
					Merah
					Hijau
					Kelabu
					Logo
	Closed Captioning				CC1
					CC2
					Mati
	Atur Ulang Perangkat	Atur Ulang OSD			Tidak
					Ya
		Atur Ulang Semua Pengaturan			Tidak
					Ya
Masukan	Sumber Otomatis				Mati
					Hidup
	Sumber Masukan Saat Ini	HDMI 1 / HDMI 2 / VGA 1 / VGA 2 / Video / HDBaseT			Awal
					Lain-lain
	Menyembunyikan Masukan	HDMI 1 / HDMI 2 / VGA 1 / VGA 2 / Video / HDBaseT			Tidak
					Ya
	Pengaturan EDID	HDMI 1 EDID / HDMI 2 EDID / HDBaseT EDID			1,4
					2,0
	HDMI Out				HDMI 1
					HDMI 2
	Pengaturan HDMI CEC	HDMI Link			Mati
					Hidup
		Inclusive TV			Tidak
					Ya

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Masukan	Pengaturan HDMI CEC	Power On Link			Mutual
					PJ --> Perangkat
					Perangkat --> PJ
		Power Off Link			Mati
					Hidup
	Atur Ulang				Tidak
					Ya
Audio	Suara				0 ~ 100
					Mati
					Hidup
	Mati				Pengeras Suara Internal
					Line Out
	Output Audio				Audio 1
					Audio 2
	Masukan Audio	HDMI 1 / HDMI 2 / HDBaseT			Awal
					Audio 1
		VGA 1 / VGA 2 / Video			Audio 2
	Atur Ulang				
Control	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh	ID Perangkat			0 ~ 99
		Fungsi IR			Hidup
					Front
					Atas
					Mati
		Kode Pengendali Jarak Jauh			0 ~ 99
		F1/ F2/ F3			HDMI 1/HDMI 2/Tes Corak/ Kecemerlangan/Kontras/ Pengatur Waktu Tidur/ CMS/Temperatur Warna/ Gamma/ Proyeksi/ Mode Sumber Cahaya/ Perbesaran/ Bekukan (Bergantung pada model)
	LAN	Status Jaringan			(hanya baca; Hubungkan / Putuskan)
		Alamat MAC			(hanya baca)
		DHCP			Mati / Hidup
		Alamat IP			192.168.0.100
		Subnet Mask			255.255.255.0
		Pintu Gerbang			192.168.0.254
		DNS			192.168.0.51; 0.0.0.0
		Atur Ulang			
	Control	Crestron (Port 41794)			Mati
					Hidup
		Extron (Port 2023)			Mati
					Hidup
		PJ Link (Port 4352)			Mati
					Hidup
		Penemuan Perangkat AMX (Port 9131)			Mati
					Hidup

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Control	Control	Telnet (Port 23)			Mati
					Hidup
	Kontrol HDBaseT	HTTP (Port 80)			Mati
					Hidup
		Ethernet			Mati
					Hidup
		RS232			Mati
					Hidup
	Atur Ulang				
Info	Pengatur				
	Nomor Seri				
	Info Sumber				Sumber
					Resolusi (00x00)
					Kecepatan Refresh (0,00Hz)
	Mode Gambar HDR				
	Info Warna.				Kedalaman Bit Warna
					Nuansa warna
					Ruang Warna
	Mode Daya (bersiap)				Aktif/Eco.
	Jam Sumber Cahaya				
	Mode Sumber Cahaya				
	Kode Pengendal Jarak Jauh				00 ~ 99
	Kode Pengendal Jarak Jauh (Aktif)				00 ~ 99
	ID Perangkat				00 ~ 99
	Alamat IP				
	Status Jaringan				
	Versi FW	DDP			
		MCU			
		LAN			
		HDBT			

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu gambar

Pelajari cara mengonfigurasi pengaturan gambar.

Submenu

- Mode Gambar HDR
- Dynamic Range
- Kecemerlangan
- Kontras
- Ketajaman
- Gamma
- Hitam Dinamis
- Pengaturan Warna
- Wall Color
- Sinyal
- 3D

Mode Gambar HDR

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

- **Terang:** Dalam mode ini, saturasi warna dan kecerahan akan seimbang dengan baik. Pilih mode ini untuk bermain game.
 - **HDR / HLG:** Mendekode dan menampilkan konten HDR (High Dynamic Range)/Hybrid Log Gamma (HLG) untuk warna sinematik hitam tergelap, putih terterang, dan gamblang dengan menggunakan nuansa warna REC.2020. Mode ini akan secara otomatis aktif jika HDR/HLG diatur ke Otomatis (dan Konten HDR/HLG dikirim ke proyektor – Blu-ray UHD 4K, game HDR/HLG UHD 1080p/4K, video streaming UHD 4K). Sewaktu mode HDR/HLG aktif, mode tampilan lainnya (Sinema, Referensi, dsb.) tidak dapat dipilih karena HDR/HLG menghasilkan warna yang sangat akurat, melebihi performa warna dari mode tampilan lainnya.
 - **Bioskop:** Memberikan keseimbangan detail dan warna terbaik untuk menonton film.
 - **Game:** Mengoptimalkan kontras maksimum dan warna proyektor yang gamblang, agar Anda dapat melihat detail bayangan ketika memainkan video game.
 - **Referensi:** Mode ini mereproduksi warna semirip mungkin dengan gambar sesuai keinginan sutradara film. Pengaturan warna, suhu warna, kecerahan, kontras, dan gamma akan dikonfigurasi ke nuansa warna Rec.709. Pilih mode ini untuk reproduksi warna paling akurat ketika menonton film.
 - **Pencahayaan:** Mode ini cocok untuk lingkungan yang memerlukan kecerahan warna ekstra-tinggi, seperti menggunakan proyektor dalam ruangan yang terang-benderang.
 - **DICOM SIM.:** Mode ini dibuat untuk menonton gambar skala abu-abu, sempurna untuk melihat sinar-X dan pemindaian selama pelatihan medis*.
- Catatan:** *Proyektor ini tidak cocok digunakan dalam diagnosis medis.
- **3D:** Pengaturan yang dioptimalkan untuk menonton konten 3D.
- Catatan:** Untuk akan menikmati efek 3D, Anda harus memiliki kacamata 3D DLP Link yang kompatibel. Lihat bagian 3D untuk informasi selengkapnya.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Dynamic Range

HDR / HLG

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

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

HDR / HLG 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.

Kecemerlangan

Menyesuaikan kecemerlangan gambar.

Kontras

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

Ketajaman

Untuk menyesuaikan ketajaman foto.

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.
- **Grafik:** Untuk sumber PC/Foto.
- **1,8 / 2,0 / 2,2 / 2,4:** Untuk sumber PC/Foto tertentu.

Hitam Dinamis

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

Pengaturan Warna

Warna

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

Corak Warna

Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.

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.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

CMS

Pilih opsi berikut:

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

Ruang Warna

Pilih jenis matriks warna yang sesuai:

- **Ruang Warna** (hanya masukan non-HDMI): Pilih jenis matriks warna yang sesuai dari berikut ini: Otomatis, RGB, atau YUV.
- **Ruang Warna** (Input HDMI saja): Pilih jenis matriks warna yang sesuai dari berikut ini Cukup: Otomatis, RGB(0~255), RGB(16~235), atau YUV.

IRE

Memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan nilai IRE saat memasukkan sinyal Video.

Catatan:

- *IRE hanya tersedia dalam format video NTSC.*
- *IRE hanya bisa disetel untuk sumber input Video.*

Wall Color

Didesain untuk menyesuaikan warna gambar yang diproyeksikan ketika memproyeksikan ke dinding tanpa layar. Setiap mode telah diselaraskan oleh tim ahli warna kami untuk memastikan performa warna yang prima.

Ada beberapa mode standar yang dapat Anda pilih untuk disesuaikan dengan warna dinding Anda. Pilih antara Mati, Papan Hitam, Light Yellow, Light Green, Light Blue, Pink, dan Kelabu.

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

Sinyal

Menyesuaikan pilihan sinyal.

- **Otomatis:** Konfigurasikan sinyal secara otomatis (frekuensi dan item fase berwarna abu-abu). Jika otomatis dinonaktifkan, frekuensi dan fase item akan muncul untuk menyetel dan menyimpan pengaturan.
- **Frekuensi:** Ubah frekuensi data tampilan untuk mencocokkan frekuensi kartu grafis komputer. Gunakan fungsi ini hanya jika gambar terlihat berkedip secara vertikal.
- **Fasa:** Mensinkronisasikan waktu sinyal tampilan dengan kartu grafis. Apabila gambar menjadi tidak stabil atau berkelip, gunakan fungsi ini untuk mengoreksinya.
- **Posisi Horisontal:** Menyesuaikan posisi horizontal gambar.
- **Posisi Vertikal:** Menyesuaikan posisi vertikal gambar.

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

3D

Catatan:

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

Mode 3D

Gunakan opsi ini untuk menonaktifkan/mengaktifkan fungsi 3D.

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

Jenis Sinkronisasi 3D

Pilih opsi ini untuk memilih 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.

Konversi 3D-2D

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

- **3D:** Menampilkan sinyal 3D.
- **L:** Menampilkan bingkai kiri pada konten 3D.
- **R:** Menampilkan bingkai kanan pada konten 3D.

Format 3D

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

- **Otomatis:** Bila sinyal identifikasi 3D terdeteksi, format 3D akan dipilih secara otomatis.
- **Berdampingan:** 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”.
- **Kemas Bingkai:** Menampilkan sinyal 3D dalam format “Kemas Bingkai”.

3D Sync. Invert

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

Atur Ulang

Kembalikan ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan 3D.

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

Atur Ulang

Kembalikan pengaturan awal pabrik untuk pengaturan gambar.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Layar

Pelajari cara mengonfigurasi pengaturan gambar untuk dapat memproyeksikan gambar dengan benar sesuai dengan situasi penginstalan Anda.

Submenu

- Mode Sumber Cahaya
- Mode Game
- Tipe Layar
- Aspek Rasio
- Koreksi Geometris
- Sembunyikan tepi
- Digital Zoom
- Pergeseran gambar

Mode Sumber Cahaya

Pilih mode sumber cahaya bergantung pada ketentuan pemasangan.

Mode Game

Aktifkan fitur ini untuk mengurangi waktu respons (latensi input) selama bermain game hingga 8,2ms (1080p120 Hz).

Semua pengaturan geometri (misalnya: Sudut, Four Corners) akan dinonaktifkan jika Mode Game yang diaktifkan. Untuk informasi lebih lanjut, lihat di bawah ini.

Catatan:

- *Jeda input karena sinyal dijelaskan dalam tabel berikut:*
- *Nilai dalam tabel dapat sedikit berbeda.*

Waktu Sumber	Mode Game	Pengaturan Waktu Keluaran	Resolusi Keluaran	Keterlambatan Masukan
1080p60 Hz	Hidup	1080p60 Hz	1080p	16,2ms
1080p120 Hz	Hidup	1080p120 Hz	1080p	8,2ms
4K60 Hz	Hidup	1080p60 Hz	1080p	16,2ms
1080p60 Hz	Mati	1080p60 Hz	1080p	49,5ms
1080p120 Hz	Mati	1080p120 Hz	1080p	24,9ms
4K60 Hz	Mati	1080p60 Hz	1080p	49,5ms

Tipe Layar

Pilih tipe layar dari 4:3, 16:9 dan 16:10.

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.
- **16:10:** Format ini untuk sumber input 16:10.
- **21:9:** Format ini untuk sumber masukan 21:9, seperti HDTV dan DVD yang disempurnakan untuk TV Layar lebar.
- **32:9:** Format ini untuk sumber masukan 32:9, 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.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Catatan:

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

Tabel Penskalaan 1080p:

Layar 16:9	PC	480i/p	576i/p	720p	1080i/p
4x3	Skalakan ke 1440x1080.				
16x9	Skalakan ke 1920x1080.				
LBX	Skalakan ke 1920x1440, lalu tengahkan gambar 1920x1080 di layar.				
Asal	<ul style="list-style-type: none">- 1:1 pemetaan di tengah.- Tidak ada penskalaan yang dilakukan; gambar akan ditampilkan dengan resolusi berbasis sumber input.				
Otomatis	<ul style="list-style-type: none">- Jika format otomatis dipilih, jenis layar akan secara otomatis menjadi 16:9 (1920x1080).- Jika sumber adalah 4:3, maka tipe layar akan diskalakan ke 1440x1080.- 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 otomatis 1080p:

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Tabel penskalaan WUXGA untuk 1920x1200 DMD (tipe layar 16:10)::

Catatan:

- *Tipe layar yang didukung 16:10 (1920x1200), 16:9 (1920x1080), 4:3 (1600x1200).*
- *Bila tipe layar adalah 16:9, format 4x3 dan format 16x10 tidak akan tersedia.*
- *Bila tipe layar adalah 16:10, format 4x3 dan format 16x9 tidak akan tersedia.*
- *Bila tipe layar adalah 4:3, format 16x9 dan format 16x10 tidak akan tersedia.*

Layar 16:10	PC	480i/p	576i/p	720p	1080i/p
16x10	Skalakan ke 1920x1200.				
LBX	Skalakan ke 1920x1440, lalu tengahkan gambar 1920x1200 di layar.				
Asal	<ul style="list-style-type: none">- 1:1 pemetaan di tengah.- Tidak ada penskalaan yang dilakukan; gambar akan ditampilkan dengan resolusi berbasis sumber input.				
Otomatis	<ul style="list-style-type: none">- Jika format ini dipilih, maka tipe layar akan secara otomatis menjadi 16:10 (1920x1200).- Jika sumber adalah 4:3, maka tipe layar akan diskalakan ke 1600x1200.- Jika sumber adalah 16:9, maka tipe layar akan diskalakan ke 1920x1080.- Jika sumber adalah 16:10, maka tipe layar akan diskalakan ke 1920x1200.				

Aturan pemetaan otomatis WUXGA (tipe layar 16:10):

Otomatis	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	1920	1200
4:3	640	480	1600	1200
	800	600	1600	1200
	1024	768	1600	1200
	1280	1024	1600	1200
	1400	1050	1600	1200
	1600	1200	1600	1200
Laptop Lebar	1280	720	1920	1080
	1280	768	1920	1152
	1280	800	1920	1200
SDTV	720	576	1500	1200
	720	480	1800	1200
HDTV	1280	720	1920	1080
	1920	1080	1920	1080

Tabel Penskalaan WUXGA (tipe layar 16:9):

Layar 16:9	PC	480i/p	576i/p	720p	1080i/p
16x9	Skalakan ke 1920x1080.				
LBX	Skalakan ke 1920x1440, lalu tengahkan gambar 1920x1080 di layar.				
Asal	<ul style="list-style-type: none">- 1:1 pemetaan di tengah.- Tidak ada penskalaan yang dilakukan; gambar akan ditampilkan dengan resolusi berbasis sumber input.				
Otomatis	<ul style="list-style-type: none">- Jika format dipilih, maka tipe layar akan secara otomatis menjadi 16:9 (1920x1080).- Jika sumber adalah 4:3, maka tipe layar akan diskalakan ke 1440x1080.- 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.				

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Aturan pemetaan otomatis WUXGA (tipe layar 16:9):

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

Tabel Penskalaan WUXGA (tipe layar 4:3):

Layar 4:3	480i/p	576i/p	720p	1080i/p
4x3	Skalakan ke 1600x1200.			
LBX	Skalakan ke 1920x1440, lalu tengahkan gambar 1920x1200 di layar.			
Asal	<ul style="list-style-type: none"> - 1:1 pemetaan di tengah. - Tidak ada penskalaan yang dilakukan; gambar akan ditampilkan dengan resolusi berbasis sumber input. 			
Otomatis	<ul style="list-style-type: none"> - Jika format ini dipilih, maka tipe layar akan secara otomatis menjadi 16:10 (1920x1200). - Jika sumber adalah 4:3, maka tipe layar akan diskalakan ke 1600x1200. - Jika sumber adalah 16:9, maka tipe layar akan diskalakan ke 1920x1080. - Jika sumber adalah 16:10, maka tipe layar akan diskalakan ke 1920x1200. 			

Aturan pemetaan otomatis WUXGA (tipe layar 4:3):

Otomatis	Resolusi input		Otomatis/Skala	
	Resolusi H	Resolusi V	1920	1200
4:3	640	480	1600	1200
	800	600	1600	1200
	1024	768	1600	1200
	1280	1024	1600	1200
	1400	1050	1600	1200
	1600	1200	1600	1200
Laptop Lebar	1280	720	1600	900
	1280	768	1600	960
	1280	800	1600	1000
SDTV	720	576	1500	1200
	720	480	1600	1066
HDTV	1280	720	1600	900
	1920	1080	1600	900

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Koreksi Geometris

Pengaturan Sudut Otomatis

Koreksi keystone secara digital untuk menyesuaikan gambar yang diproyeksikan pada area yang Anda proyeksikan.

Catatan:

- *Ukuran gambar akan sedikit berkurang saat menyesuaikan keystone horizontal dan vertikal.*
- *Ketika Keystone Otomatis digunakan, fungsi Penyesuaian Empat Sudut akan dinonaktifkan.*

Sudut Vertikal

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

Sudut H

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

Penyesuaian Four Corner

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

Atur Ulang

Kembalikan pengaturan awal pabrik untuk pengaturan koreksi geometris.

Sembunyikan tepi

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

Digital Zoom

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

Catatan: Pengaturan perbesaran dipertahankan pada siklus daya proyektor.

Pergeseran gambar

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

Atur Ulang

Mengembalikan pengaturan awal pabrik untuk pengaturan tampilan.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu konfigurasi

Pelajari cara mengonfigurasi proyektor.

Submenu

- Tes Corak
- Posisi proyeksi
- Bahasa
- Menu Settings
- Ketinggian
- Pengaturan Filter
- Pengaturan Daya
- Keamanan
- Pengaturan Papan Tombol
- Layar pembuka
- Warna Latar Belakang
- Closed Captioning
- Atur Ulang Perangkat

Tes Corak

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

Posisi proyeksi

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

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, dan Rumania.

Menu Settings

Lokasi Menu

Pilih lokasi menu pada layar tampilan.

Menu Pengukur Waktu

Tetapkan durasi untuk menu OSD agar tetap terlihat di layar.

Meyembungikan Informasi

Aktifkan fungsi ini untuk menyembunyikan pesan informasi.

Ketinggian

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

Pengaturan Filter

Waktu Penggunaan Filter

Menampilkan waktu filter.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Filter Tambahan Terpasang

Catatan: Silakan tanyakan pada agen setempat berkenaan dengan ketersediaan filter opsional ini.

Tetapkan pengaturan pesan peringatan.

- **Ya:** Menampilkan pesan peringatan setelah 500 jam penggunaan.

Catatan: "Waktu Penggunaan Filter / Pengingat Filter / Filter Reset" hanya akan ditampilkan saat "Filter Tambahan Terpasang" diatur ke "Ya".

- **Tidak:** Nonaktifkan pesan peringatan.

Pengingat 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.

Pengaturan Daya

Menghidupkan Langsung

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

Sinyal Daya Menyala

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

Catatan:

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

Daya Mati Otomatis (mnt.)

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

Pengatur Waktu Tidur (mnt.)

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

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

Mode Daya (bersiap)

Tetapkan pengaturan mode daya.

- **Aktif:** Pilih "Aktif" untuk kembali ke siaga normal.
- **Eco.:** Pilih "Eco." untuk menghemat daya lebih lanjut < 0,5W.

USB Power

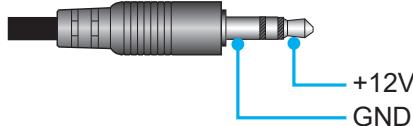
Mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi daya USB.

12V Trigger

Gunakan fungsi ini untuk mengaktifkan atau menonaktifkan pemicu.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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



- **Hidup:** Pilih "Hidup" untuk mengaktifkan trigger.
- **Mati:** Pilih "Mati" untuk menonaktifkan trigger.

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.

Catatan: Sandi awal adalah 1234.

Pengaturan Waktu Pengaman

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

Ubah sandi

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

Pengaturan Papan Tombol

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.

Layar pembuka

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

- **Awal:** Layar awal asli.
- **Netral:** Logo tidak ditampilkan pada layar pengaktifan.
- **Lain-lain:** Logo yang disesuaikan pengguna.

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.

Closed Captioning

Closed Captioning adalah versi teks dari suara program atau informasi lainnya yang ditampilkan di layar. Jika sinyal masukan berisi closed caption, Anda dapat menghidupkan fitur tersebut dan menonton saluran. Pilihan tersedia termasuk "Mati", "CC1", dan "CC2".

Atur Ulang Perangkat

Atur Ulang OSD

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan menu OSD.

Atur Ulang Semua Pengaturan

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk semua pengaturan.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu input

Pelajari cara mengonfigurasi pengaturan masukan proyektor.

Submenu

- Sumber Otomatis
- Sumber Masukan Saat Ini
- Menyembunyikan Masukan
- Pengaturan EDID
- HDMI Out
- Pengaturan HDMI CEC

Sumber Otomatis

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

Sumber Masukan Saat Ini

Gunakan untuk mengubah nama fungsi masukan agar mudah diidentifikasi. Pilihan yang tersedia mencakup HDMI1, HDMI2, VGA 1, VGA 2, Video, dan HDBaseT.

Menyembunyikan Masukan

Pilih pilihan masukan yang ingin Anda sembunyikan dari menu sumber masukan. Pilihan yang tersedia mencakup HDMI1, HDMI2, VGA 1, VGA 2, Video, dan HDBaseT.

Pengaturan EDID

Atur kompatibilitas EDID.

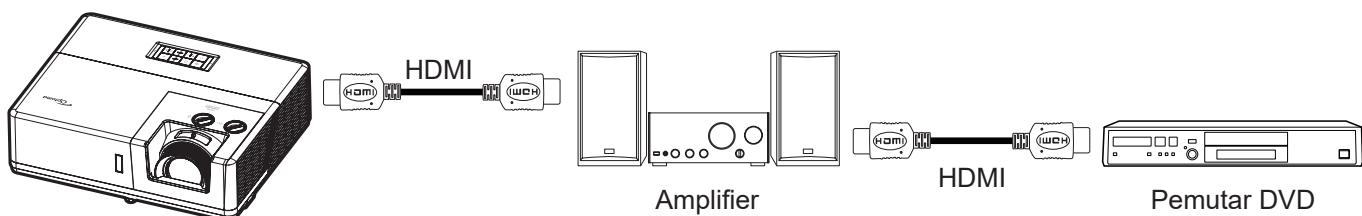
- **HDMI 1 EDID / HDMI 2 EDID:** Ketika menerima sinyal HDMI, atur kompatibilitas EDID proyektor untuk menampilkan sinyal dengan benar. Pilih 1.4 untuk perangkat masukan dengan HDMI 1.4, atau 2.0 untuk perangkat HDMI 2.0.
- **HDBaseT EDID:** Ketika menerima sinyal HDMI melalui HDBaseT, atur kompatibilitas EDID proyektor untuk menampilkan sinyal dengan benar. Pilih 1.4 untuk perangkat masukan dengan HDMI 1.4, atau 2.0 untuk perangkat HDMI 2.0.

HDMI Out

Pilih port HDMI untuk mengeluarkan sinyal.

Pengaturan HDMI CEC

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



HDMI Link

Aktifkan/nonaktifkan fungsi Link HDMI.

Inclusive TV

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Power On Link

Daya CEC sesuai perintah.

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

Atur Ulang

Mengembalikan pengaturan awal pabrik untuk pengaturan masukan.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu audio

Pelajari cara mengonfigurasi pengaturan audio.

Submenu

- Suara
- Mati
- Output Audio
- Masukan Audio

Suara

Menyesuaikan tingkat volume.

Mati

Gunakan pilihan ini untuk menonaktifkan suara sementara waktu.

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

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

Output Audio

Pilih sumber input antara Pengeras Suara Internal dan Line Out.

Masukan Audio

Pilih sumber Input audio yang sesuai.

- **HDMI 1 / HDMI 2 / HDBaseT:** Pilihan yang tersedia mencakup Audio 1, Audio 2, dan awal.
- **VGA 1 / VGA 2 / Video:** Pilihan yang tersedia mencakup Audio 1 dan Audio 2.

Atur Ulang

Mengembalikan pengaturan awal pabrik untuk pengaturan audio.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu kontrol

Menu kontrol digunakan untuk mengonfigurasi pengaturan yang memungkinkan untuk berkomunikasi dengan proyektor atau perangkat kontrol lainnya.

Submenu

- ID Perangkat
- Pengaturan Pengendali Jarak Jauh
- LAN
- Control
- Kontrol HDBaseT

Informasi tambahan

- Menggunakan panel kontrol web
- Menggunakan perintah RS232 oleh Telnet

ID Perangkat

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

Catatan: Untuk daftar lengkap perintah RS232, silakan baca panduan pengguna RS232 di situs web kami.

Pengaturan Pengendali Jarak Jauh

Fungsi IR

Tetapkan pengaturan fungsi IR.

- **Hidup:** Pilih “Hidup”, proyektor dapat dioperasikan dengan pengendali jarak jauh dari unit penerima IR bagian atas atau depan.
- **Front:** Pilih “Hidup”, proyektor dapat dioperasikan dengan pengendali jarak jauh dari unit penerima IR bagian depan.
- **Atas:** Pilih “Hidup”, proyektor dapat dioperasikan dengan remote control dari unit penerima IR bagian atas.
- **Mati:** Pilih “Mati”, proyektor tidak dapat dioperasikan dengan remote control. Dengan memilih “Mati”, proyektor tidak dapat dioperasikan dengan remote control.

Kode Pengendali Jarak Jauh

Tetapkan kode ubahsuai pengendali jarak jauh dengan menekan ID remote selama 3 detik dan Anda akan melihat indikator remote (di atas tombol Off) mulai berkedip. Selanjutnya, masukkan angka antara 00-99 dengan menggunakan tombol angka keyboard.

Setelah memasukkan angka, indikator remote akan berkedip dua kali dengan cepat yang menunjukkan bahwa kode pengendali jarak jauh sudah berubah.

F1 / F2 / F3

Tetapkan fungsi untuk tombol F1, F2, dan F3 pada remote control. Hal ini memungkinkan Anda untuk menggunakan fungsi dengan mudah tanpa menuju ke menu OSD. Fungsi-fungsi yang tersedia adalah HDMI 1, HDMI 2, Tes Corak, Kecemerlangan, Kontras, Pengatur Waktu Tidur, CMS, Temperatur Warna, Gamma, Proyeksi, Mode Sumber Cahaya, Perbesaran, atau Bekukan.

LAN

Konfigurasikan pengaturan jaringan proyektor.

Status Jaringan

Menampilkan status sambungan jaringan. (Hanya baca)

Alamat MAC

Menampilkan alamat MAC. (Hanya baca)

DHCP

Hidupkan DHCP untuk secara otomatis memperoleh Alamat IP, Subnet Mask, Pintu Gerbang, dan DNS.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Alamat IP

Tetapkan alamat IP proyektor.

Subnet Mask

Tetapkan subnet Mask proyektor.

Pintu Gerbang

Tetapkan gatweway proyektor.

DNS

Tetapkan DNS proyektor.

Atur Ulang

Atur ulang pengaturan jaringan ke nilai pabrik default.

Control

Proyektor ini akan dikendalikan dari jarak jauh dengan sebuah komputer atau perangkat eksternal lainnya melalui sambungan jaringan kabel. Hal ini memungkinkan pengguna mengendalikan satu proyektor atau lebih dari pusat pengendali jarak jauh, misalnya mengaktifkan atau menonaktifkan proyektor, dan menyesuaikan keceraha atau kontras.

Gunakan submenu Kontrol untuk memilih perangkat kontrol untuk proyektor tersebut.

Crestron

Kendalikan proyektor dengan kontroler Crestron dan perangkat lunak terkait. (Port: 41794)

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

Extron

Kendalikan proyektor dengan perangkat Extron. (Port: 2023)

Untuk informasi selengkapnya, kunjungi <http://www.extron.com>.

PJ Link

Kendalikan proyektor dengan perintah PJLink v2.0. (Port: 4352)

Untuk informasi selengkapnya, kunjungi <http://pjlink.jbmia.or.jp/english>.

Penemuan Perangkat AMX

Kendalikan proyektor dengan perangkat AMX. (Port: 9131)

Untuk informasi selengkapnya, kunjungi <http://www.amx.com>.

Telnet

Kendalikan proyektor menggunakan perintah RS232 melalui sambungan Telnet. (Port: 23)

Untuk informasi selengkapnya, lihat di "RS232 oleh Telnet Function" pada halaman 58.

HTTP

Kendalikan proyektor dengan browser web. (Port: 80)

Untuk informasi selengkapnya, lihat di "Cara menggunakan browser web untuk mengontrol proyektor" pada halaman 51.

Catatan:

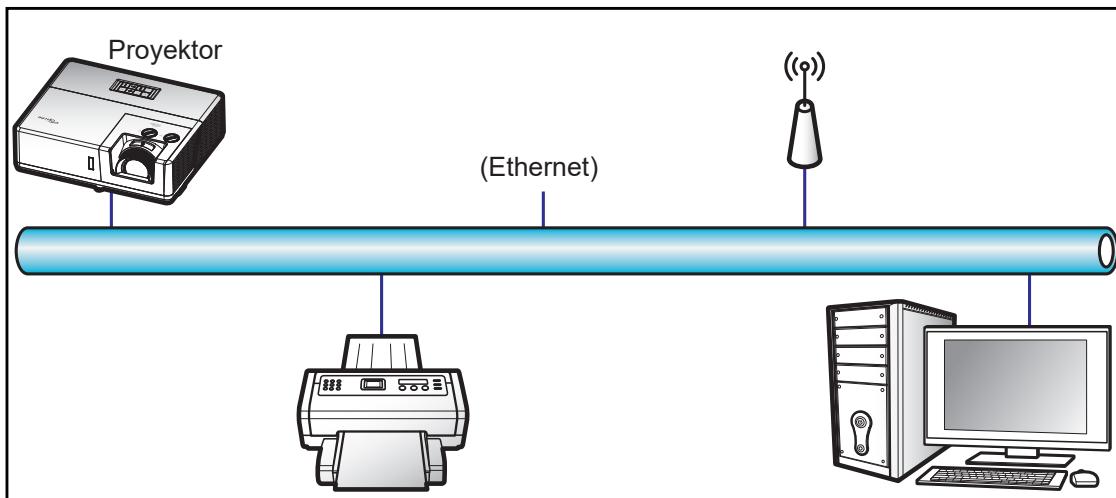
- *Crestron adalah merek dagang terdaftar dari Crestron Electronics, Inc. di Amerika Serikat.*
- *Extron adalah merek dagang terdaftar dari Extron Electronics, Inc. di Amerika Serikat.*
- *AMX adalah merek dagang terdaftar dari AMX LLC di Amerika Serikat.*
- *PJLink mengajukan pendaftaran merek dagang dan logo di Jepang, Amerika Serikat, dan berbagai negara lainnya melalui JBMIA.*
- *Untuk informasi selengkapnya tentang berbagai tipe perangkat eksternal yang dapat disambungkan ke port LAN/RJ45 dan remore control proyektor, sekaligus perintah yang didukung untuk perangkat eksternal tersebut, hubungi langsung Layanan Dukungan.*

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Konfigurasikan Kontrol Jaringan

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 2.

<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

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

Catatan:

- *Nama pengguna default adalah "admin".*
- *Langkah-langkah dalam bagian ini didasarkan pada sistem operasi Windows 10.*

Membuat koneksi langsung dari komputer ke proyektor*

1. Atur pilihan DHCP ke "Mati" pada proyektor.
2. Konfigurasikan Alamat IP, Subnet Mask, Pintu Gerbang, dan DNS pada proyektor ("Control > LAN").
3. Buka halaman **Jaringan & Internet** di PC, lalu tetapkan parameter jaringan yang sama di PC seperti yang ditetapkan pada proyektor. Klik "OK" untuk menyimpan parameter.

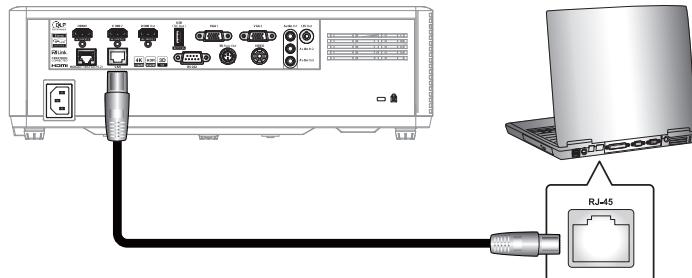


4. Buka browser web pada PC, lalu masukkan alamat IP dalam bidang URL, yang ditetapkan pada langkah 3. Setelah itu, tekan tombol "Enter".

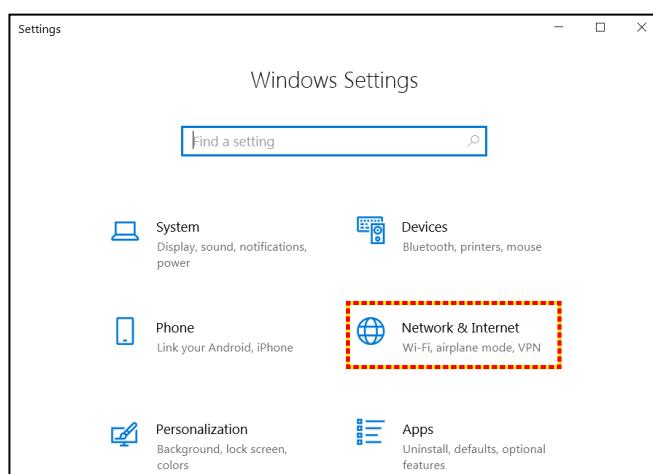
MENGGUNAKAN PROYEKTOR

LAN RJ45

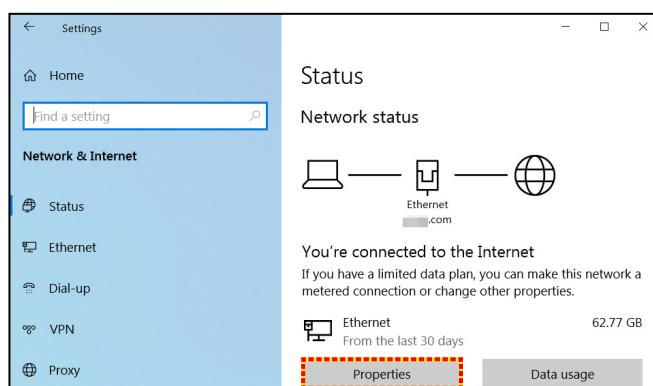
1. Sambungkan kabel RJ45 ke port RJ45 pada proyektor dan PC (laptop).



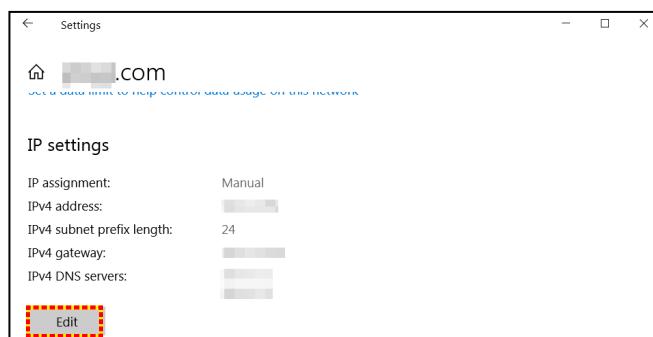
2. Pada PC (Laptop), pilih **Mulai** > **Pengaturan** > **Jaringan & Internet**.



3. Pada bagian **Ethernet**, pilih **Properti**.

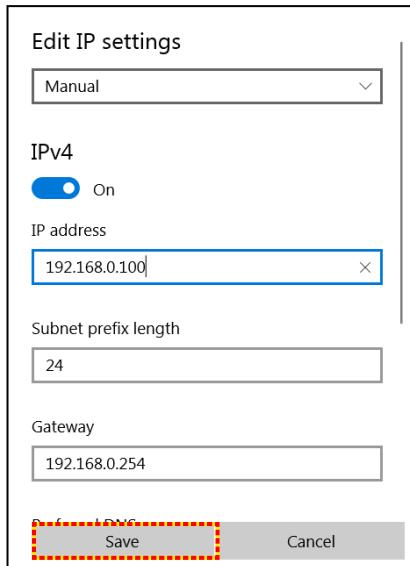


4. Pada bagian **pengaturan IP**, pilih **Edit**.

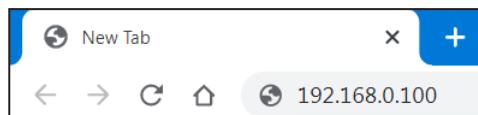


MENGGUNAKAN PROYEKTOR

5. Ketik alamat IP dan Gateway, lalu tekan "Simpan".



6. Tekan tombol "Menu" pada proyektor.
7. Buka proyektor **Control > LAN**.
8. 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: 192.168.0.51
9. Tekan "Enter" untuk mengkonfirmasikan pengaturan.
10. Buka browser web, misalnya Microsoft Edge atau Chrome dengan Adobe Flash Player 9.0 atau versi lebih tinggi yang terinstal.
11. Pada panel Alamat, masukkan alamat IP proyektor: 192.168.0.100.



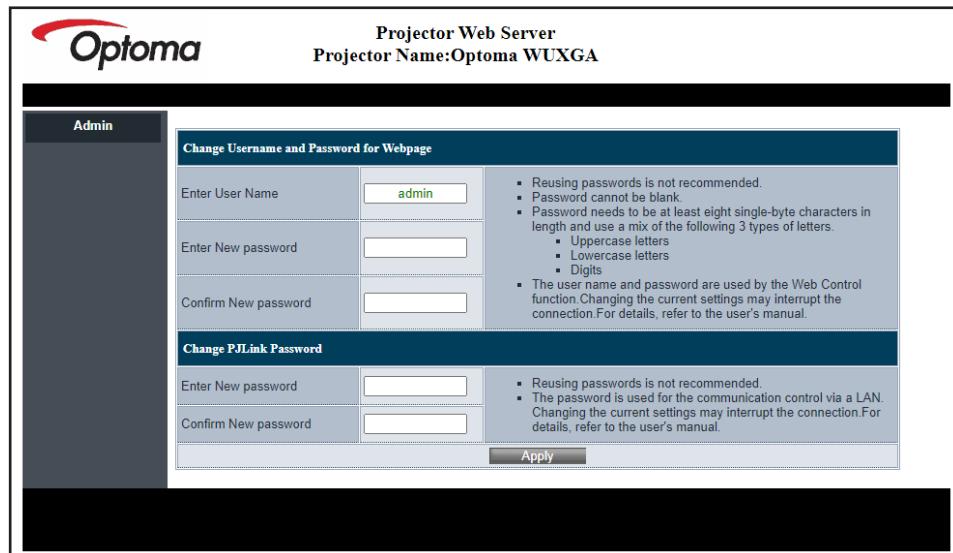
12. Tekan "Enter".

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

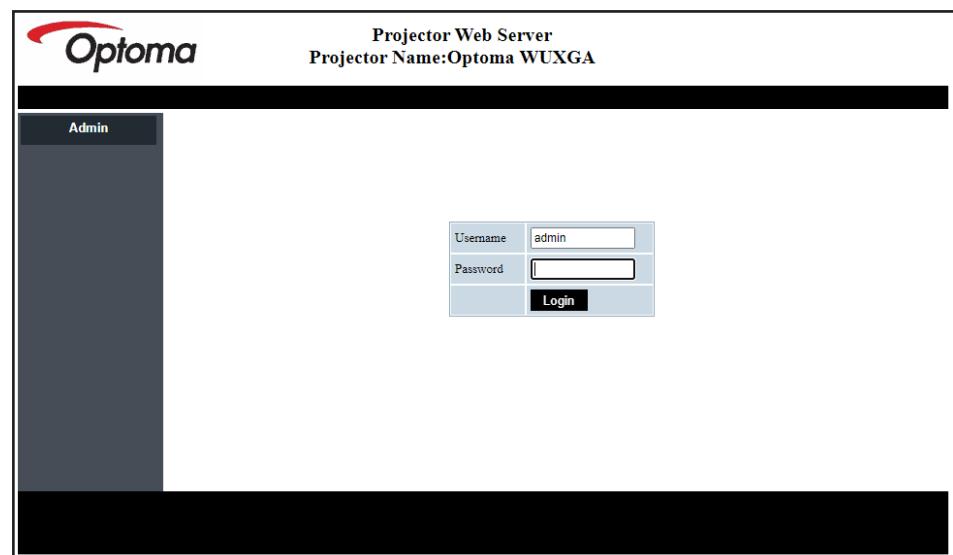
Proyektor dikonfigurasikan untuk manajemen dari jauh. Fungsi LAN/RJ45 akan ditampilkan sebagai berikut:

Login:

Ketika Anda membuka laman web untuk pertama kali, Anda akan melihat layar seperti di bawah ini. Masukkan sandi pengguna yang valid.



Ketika Anda membuka laman web setelah memasukkan sandi yang valid, Anda akan melihat layar seperti di bawah ini. Masukkan sandi di kolom "Sandi".

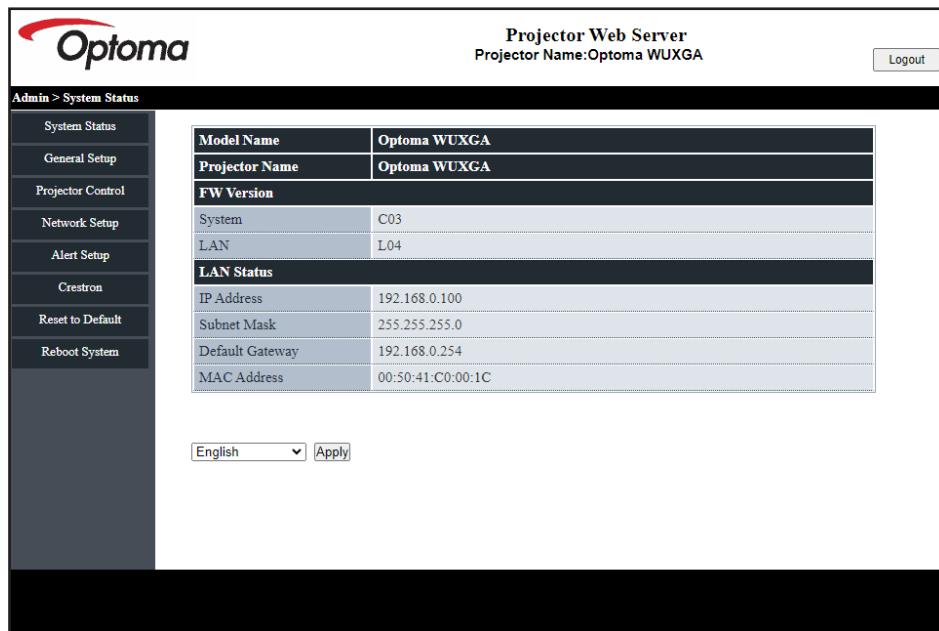


MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Status Sistem

Status proyektor saat ini ditampilkan. Anda bisa memeriksa nama model proyektor, versi firmware, konfigurasi LAN saat ini, dan mengubah bahasa antarmuka bila perlu.

Nama versi yang ditampilkan di laman web pada diagram mungkin berbeda dari tampilan sebenarnya.



Projector Web Server
Projector Name:Optoma WUXGA

Logout

Admin > System Status

Model Name	Optoma WUXGA
Projector Name	Optoma WUXGA
FW Version	
System	C03
LAN	L04
LAN Status	
IP Address	192.168.0.100
Subnet Mask	255.255.255.0
Default Gateway	192.168.0.254
MAC Address	00:50:41:C0:00:1C

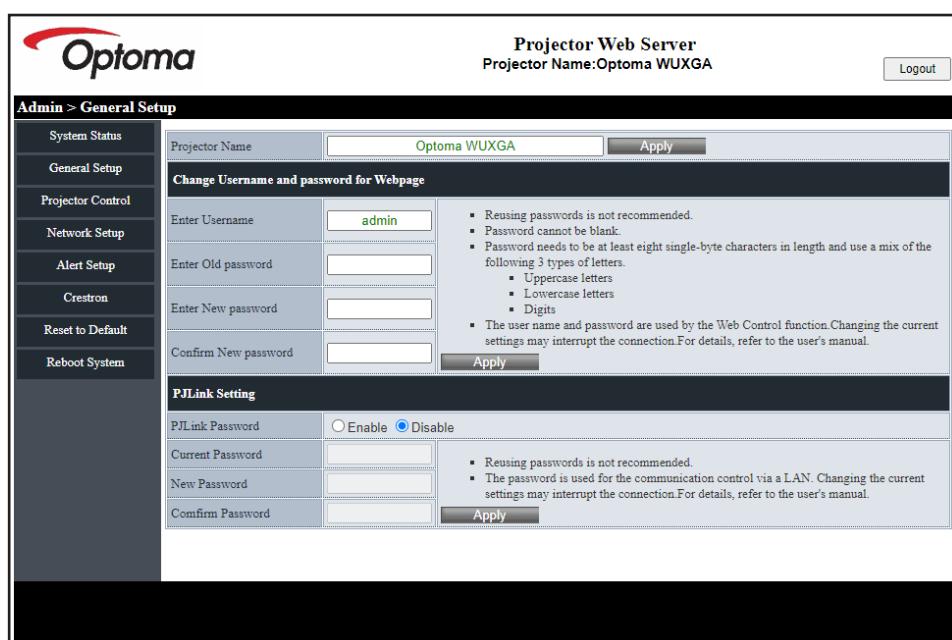
English

Pengaturan Umum

Nama proyektor yang diatur di sini juga digunakan di kontrol PJLink. Hanya karakter alfanumerik yang dapat digunakan sebagai nama proyektor. Jumlah maksimum karakter adalah 32.

Anda hanya dapat menggunakan karakter alfanumerik di sandi. Jumlah minimum karakter adalah 8. Anda memasukkan karakter yang tidak valid, peringatan "Karakter Tidak Valid" akan ditampilkan.

Jika karakter sandi baru dan karakter konfirmasi sandi (baru) tidak cocok, pesan kesalahan akan ditampilkan. Pada kasus ini, masukkan ulang sandi.



Projector Web Server
Projector Name:Optoma WUXGA

Logout

Admin > General Setup

Projector Name: Optoma WUXGA

Change Username and password for Webpage

Enter Username	admin
Enter Old password	
Enter New password	
Confirm New password	

▪ Reusing passwords is not recommended.
▪ Password cannot be blank.
▪ Password needs to be at least eight single-byte characters in length and use a mix of the following 3 types of letters.
▪ Uppercase letters
▪ Lowercase letters
▪ Digits
▪ The user name and password are used by the Web Control function. Changing the current settings may interrupt the connection. For details, refer to the user's manual.

PJLink Setting

PJLink Password	<input type="radio"/> Enable <input checked="" type="radio"/> Disable
Current Password	
New Password	
Confirm Password	

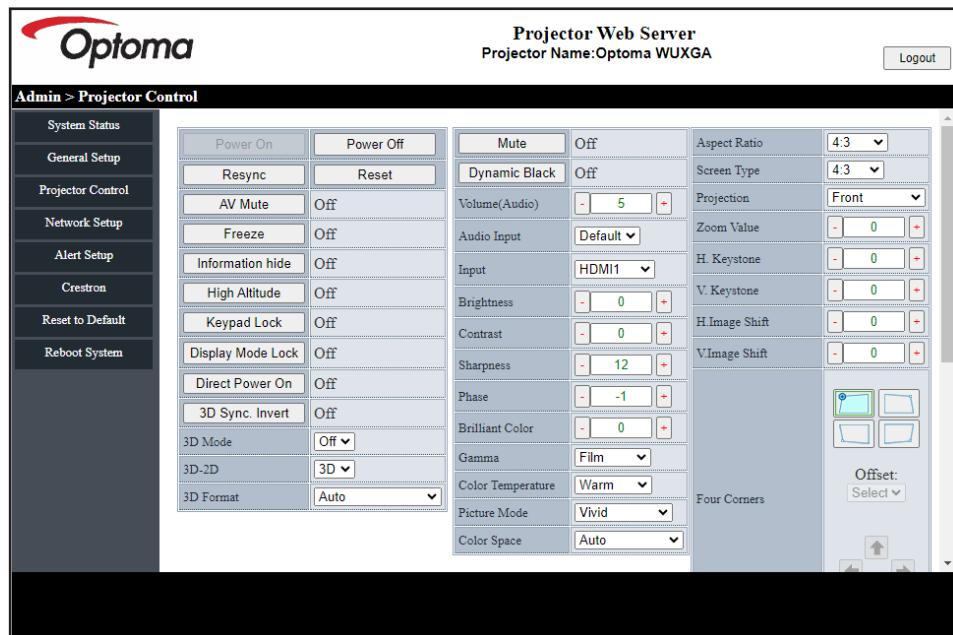
▪ Reusing passwords is not recommended.
▪ The password is used for the communication control via a LAN. Changing the current settings may interrupt the connection. For details, refer to the user's manual.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Kontrol Proyektor

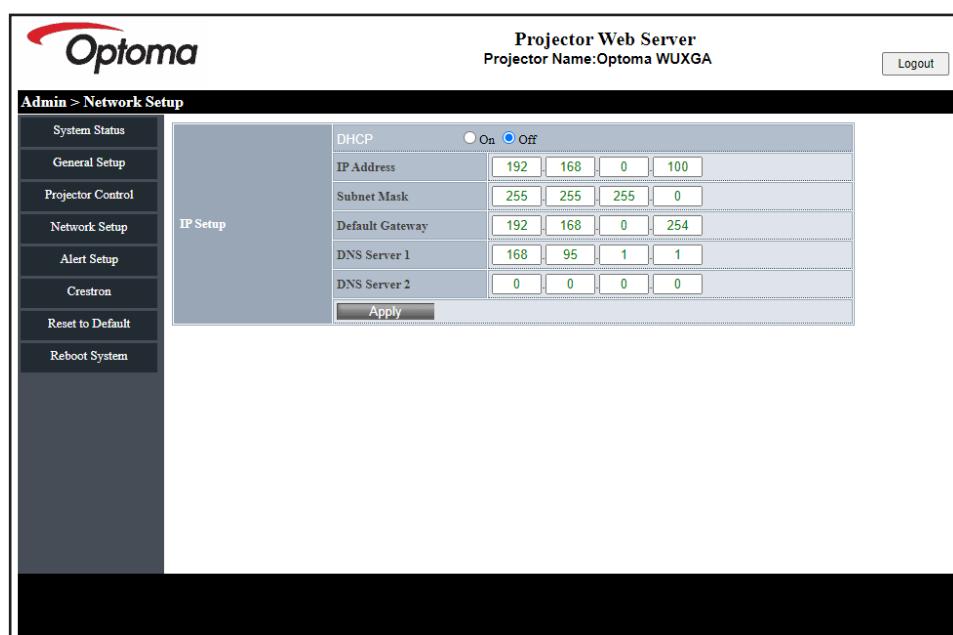
Anda dapat mengendalikan proyektor dengan item ini. Item-item untuk kendali diuraikan pada bagian ini.

Tombol kontrol: Ketika Anda mengeklik sebuah tombol, fungsi yang sesuai akan dijalankan.



Pengaturan Jaringan

Atur jaringan proyektor.



MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Pengaturan Peringatan

Anda bisa mengirimkan peringatan email ketika terjadi kesalahan. Anda dapat melakukan pengaturan surat peringatan pada bagian ini.

1. Jenis-jenis peringatan: Periksa jenis kesalahan yang ingin Anda kirimkan surat peringatannya.
2. Notifikasi surat peringatan: Periksa dan lakukan pengaturan berikut:
 - Pengaturan SMTP: Atur yang berikut:
 - a) Server SMTP: Alamat server (nama server) (server SMTP)
 - b) Dari: alamat email pengirim
 - c) Nama Pengguna: Nama pengguna server surat
 - d) Sandi: Sandi server surat.
 - Pengaturan Email: Atur yang berikut:
 - a) Subjek Surat
 - b) Isi Surat
 - c) Kepada: Masukkan alamat email pengirim.
3. Klik "Terapkan" untuk memperbaiki nilai.
4. Masukkan alamat IP proyektor di *xxx.xxx.xxx.xxx.
5. Kirim Surat Uji Coba.

Ketika Anda mengeklik [Kirim Surat Uji Coba], sebuah email uji coba akan dikirim. Teksnya akan berbunyi "Email Test xxx.xxx.xxx.xxx *".

The screenshot shows the 'Alert Setup' section of the Optoma Projector Web Server. The left sidebar lists navigation options: Admin, System Status, General Setup, Projector Control, Network Setup, Alert Setup (which is selected), Crestron, Reset to Default, and Reboot System. The main content area is titled 'Alert Setup' and contains the following fields:

- Alert Type:** Fan Error, High Temp Warning, Light Source Error. The 'High Temp Warning' checkbox is checked.
- SMTP Setting:** Includes fields for SMTP Server, From, Username, and Password.
- Email Setting:** Includes fields for Mail Subject, Mail Content, and To, along with 'Apply' and 'Send Test Mail' buttons.

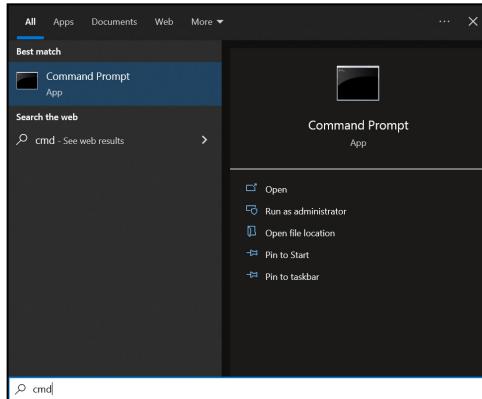
MENGGUNAKAN PROYEKTOR

RS232 oleh Telnet Function

Sebagai salah satu cara kontrol alternatif, proyektor ini mempunyai kontrol perintah RS232 oleh TELNET untuk antarmuka 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 kalau-kalau fungsi "TELNET" difilter oleh PC/laptop.
1. Klik **Telusuri**  lalu masukkan "cmd" sebagai kata penelusuran. Tekan tombol "Enter".



2. Buka aplikasi Command Prompt.
3. Masukkan format perintah sebagai berikut:
 - telnet ttt.xxx.yyy.zzz 23 (tombol "Enter" ditekan)
 - (ttt.xxx.yyy.zzz: Alamat IP proyektor)
4. Jika Koneksi Telnet sudah siap, dan pengguna bisa mempunyai input perintah RS232, maka tombol "Enter" dan koneksi Telnet akan siap untuk kontrol perintah RS232.

Spesifikasi untuk "RS232 by TELNET":

1. Telnet: TCP.
2. Port Telnet: 23 (untuk rincian lebih jauh, silakan hubungi tim servis Optoma).
3. Utilitas Telnet: Windows "TELNET.exe" (mode konsol).
4. Untuk mengakhiri sesi Telnet, tutup saja jendela aplikasi Command Prompt.
5. Utilitas Windows Telnet secara langsung setelah sambungan TELNET siap.
 - Batasan 1 untuk Kontrol Telnet: Tidak boleh ada lebih dari 50 byte untuk muatan jaringan berturut-turut untuk aplikasi Kontrol Telnet.
 - Batasan 2 untuk Kontrol Telnet: terdapat kurang dari 26 byte untuk perintah RS232 berturut-turut untuk Kontrol Telnet.
 - Batasan 3 untuk Kontrol Telnet: Penundaan minimum untuk perintah berikutnya harus lebih dari 200 (ms).

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Kontrol HDBaseT

Ethernet / RS232

Proyektor bisa secara otomatis mendeteksi sinyal Ethernet atau RS232 dari trasmiter HDBaseT yang disertakan. Untuk deteksi otomatis, pastikan sinyal masing-masing diaktifkan.

Atur Ulang

Mengembalikan pengaturan awal pabrik untuk pengaturan kontrol.

Menu informasi

Lihat informasi proyektor tentang status dan pengaturannya. Informasi proyektor hanya dibaca.

- Pengatur
- Nomor Seri
- Info Sumber
- Mode Gambar HDR
- Info Warna.
- Mode Daya (bersiap)
- Jam Sumber Cahaya
- Mode Sumber Cahaya
- Kode Pengendal Jarak Jauh
- Kode Pengendal Jarak Jauh (Aktif)
- ID Perangkat
- Alamat IP
- Status Jaringan
- Versi FW

INFORMASI LAINNYA

Resolusi kompatibel

Kompatibilitas Video

Sinyal	Resolusi
NTSC	NTSC M / J, 3,58 MHz, 4,43 MHz
PAL	PAL B / D / G / H / I / M / N, 4,43 MHz
SECAM	SECAM B / D / G / K / K1 / L, 4,25 / 4,4 MHz
SDTV	480i/p, 576i/p
HDTV	720p(50/60Hz), 1080i(50/60Hz), 1080p(50/60Hz)

Pengaturan waktu video secara rinci:

Sinyal	Resolusi	Kecepatan Refresh (Hz)	Catatan untuk Mac
TV(NTSC)	720x480	60	Untuk video komposit
TV(PAL,SECAM)	720x576	50	
SDTV(480i)	720x480	60	
SDTV(480p)	720x480	60	
SDTV(576i)	720x576	50	Untuk Komponen
SDTV(576p)	720x576	50	
HDTV(720p)	1280x720	50 / 60	
HDTV(1080i)	1920x1080	50 / 60	
HDTV(1080p)	1920x1080	24 / 50 / 60	

Kompatibilitas komputer

Tabel waktu untuk PC:

Sinyal	Resolusi	Kecepatan Refresh (Hz)	Catatan untuk Mac
VGA	640x480	60/67/72/75	Mac 60/75
	720x400	70	
SVGA	800x600	56/60(*2)/72/75	Mac 60/75
	832x624	75	Mac 75
XGA	1024x768	60(*2)/70/75/120(*2)	Mac 60/70/75
HDTV(720p)	1280x720	60(*2)/120(*2)	Mac 60
WXGA	1280x800	60	Mac 60
WXGA(*3)	1366x768	60	
SXGA	1280x1024	60/75	Mac 60/75
	1440x900	60	
SXGA+	1400x1050	60	
UXGA	1600x1200	60	
WUXGA	1920x1200(*1)	60	Mac 60

Catatan:

- (*1) 1920x1200 @60hz hanya mendukung RB (kedip berkurang).
- (*2) Pengaturan waktu 3D untuk proyektor 3D Ready(STD) dan proyektor True 3D(Pilihan).
- (*3) pengaturan waktu standar Windows 8.

INFORMASI LAINNYA

Sinyal Input untuk HDMI:

Sinyal	Resolusi	Kecepatan Refresh (Hz)	Catatan untuk Mac
VGA	640x480	60/67/72/75	Mac 60/75
	720x400	70	
SVGA	800x600	56/60(*2)/72/75	Mac 60/75
	832x624	75	Mac 75
XGA	1024x768	60(*2)/70/75/120(*2)	Mac 60/70/75
SDTV(480p)	720x480	60	
SDTV(576p)	720x576	50	
HDTV(720p)	1280x720	60(*2)/120(*2)	Mac 60
WXGA	1280x800	60	Mac 60
	1440x900	60	
WXGA(*3)	1366x768	60	
SXGA	1280x1024	60/75	Mac 60/75
	1440x900	60	
SXGA+	1400x1050	60	
UXGA	1600x1200	60	
HDTV(1080l)	1920x1080	50/60	
HDTV(1080p)	1920x1080	24/25/30/50/60/120	Mac 60
WUXGA	1920x1200(*1)	60	Mac 60
UHD(2160p)	3840x2160	24/25/30/50/60	
	4096x2160	24/25/30/50/60	

Catatan:

- (*1) 1920x1200 @60 Hz hanya mendukung RB (kedip berkurang).
- (*2) Pengaturan waktu 3D untuk proyektor 3D Ready(STD) dan proyektor True 3D(Pilihan).
- (*3) pengaturan waktu standar Windows 8.

INFORMASI LAINNYA

Kompatibilitas video 3D nyata

Resolusi input	Masukan 3D HDMI 1.4a	Waktu Masukan		
		1280x720p @50 Hz	Top and Bottom	
		1280x720p @60 Hz	Top and Bottom	
		1280x720p @50 Hz	Kemas Bingkai	
		1280x720p @60 Hz	Kemas Bingkai	
		1920x1080i @50 Hz	Berdampingan (Separuh)	
		1920x1080i @60 Hz	Berdampingan (Separuh)	
		1920x1080p @24 Hz	Top and Bottom	
		1920x1080p @24 Hz	Kemas Bingkai	
	HDMI 1.3	1920x1080i @50 Hz	Berdampingan (Separuh)	Mode SBS aktif
		1920x1080i @60 Hz		
		1280x720p @50 Hz		
		1280x720p @60 Hz		
		800x600 @60 Hz		
		1024x768 @60 Hz	Top and Bottom	Mode TAB aktif
		1280x800 @60 Hz		
		1920x1080i @50 Hz		
		1920x1080i @60 Hz		
		1280x720p @50 Hz		
		1280x720p @60 Hz	HQFS	Format 3D sesuai Urutan bingkai
		800x600 @60 Hz		
		1024x768 @60 Hz		
		1280x800 @60 Hz		
		480i		

Catatan:

- *Jika input 3D adalah 1080p @24 Hz, maka DMD akan memutar ulang dengan kelipatan integral pada mode 3D.*
- *1080i @25 Hz dan 720p @50 Hz akan berjalan pada frekuensi 100 Hz; pengaturan waktu 3D lainnya akan berjalan pada frekuensi 120 Hz.*
- *1080p @24 Hz akan berjalan pada 144 Hz.*

INFORMASI LAINNYA

EDID (Analog)

VGA			
Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Waktu B1/Rinci
720x400 @70 Hz	1024x768 @120 Hz	Waktu asli:	1366x768 @60 Hz
640x480 @60 Hz	1280x720 @60 Hz	1920x1200 @60 Hz	1920x1080 @60 Hz
640x480 @67 Hz	1280x720 @120 Hz		
640x480 @72 Hz	1280x800 @60 Hz		
640x480 @75 Hz	1280x1024 @60 Hz		
800x600 @56 Hz	1440x900 @60 Hz		
800x600 @60 Hz	1400x1050 @60 Hz		
800x600 @72 Hz	1600x1200 @60 Hz		
800x600 @75 Hz			
832x624 @75 Hz			
1024x768 @60 Hz			
1024x768 @70 Hz			
1024x768 @75 Hz			
1280x1024 @75 Hz			
1152x870 @75 Hz			

EDID (Digital)

HDMI 1/2 untuk 1,4b				
Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
720x400 @70 Hz	1024x768 @120 Hz	Waktu asli:	640x480p 4:3 @60 Hz	1366x768 @60 Hz
640x480 @60 Hz	1280x720 @60 Hz	1920x1200 @60 Hz	720(1440)x576i 4:3 @50 Hz	1920x1080 @60 Hz
640x480 @67 Hz	1280x720 @120 Hz		720(1440)x576i 16:9 @50 Hz	
640x480 @72 Hz	1280x800 @60 Hz		720(1440)x480i 4:3 @60 Hz	
640x480 @75 Hz	1280x1024 @60 Hz		720(1440)x480i 16:9 @60 Hz	
800x600 @56 Hz	1440x900 @60 Hz		720x576p 4:3 @50 Hz	
800x600 @60 Hz	1400x1050 @60 Hz		720x576p 16:9 @50 Hz	
800x600 @72 Hz	1600x1200 @60 Hz		720x480p 4:3 @60 Hz	
800x600 @75 Hz			720x480p 16:9 @60 Hz	
1024x768 @60 Hz			1280x720p 16:9 @50 Hz	
1024x768 @70 Hz			1280x720p 16:9 @60 Hz	
1024x768 @75 Hz			1920x1080i 16:9 @60 Hz	
1280x1024 @75 Hz			1920x1080i 16:9 @50 Hz	
1152x870 @75 Hz			1920x1080p 16:9 @24 Hz	
832x624 @75 Hz			1920x1080p 16:9 @25 Hz	
			1920x1080p 16:9 @30 Hz	
			1920x1080p 16:9 @50 Hz	
			1920x1080p 16:9 @60 Hz	
			1920x1080p 16:9 @120 Hz	
			3840x2160p 16:9 @24 Hz	
			3840x2160p 16:9 @25 Hz	
			3840x2160p 16:9 @30 Hz	
			4096x2160p 256:135 @24 Hz	
			4096x2160p 256:135 @25 Hz	
			4096x2160p 256:135 @30 Hz	

INFORMASI LAINNYA

HDMI 1/2 untuk 2.0				
Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
720x400 @70 Hz	1024x768 @120 Hz	Waktu asli:	640x480p 4:3 @60 Hz	1366x768 @60 Hz
640x480 @60 Hz	1280x720 @60 Hz	1920x1200 @60 Hz	720(1440)x576i 4:3 @50 Hz	1920x1080 @60 Hz
640x480 @67 Hz	1280x720 @120 Hz		720(1440)x576i 16:9 @50 Hz	
640x480 @72 Hz	1280x800 @60 Hz		720(1440)x480i 4:3 @60 Hz	
640x480 @75 Hz	1280x1024 @60 Hz		720(1440)x480i 16:9 @60 Hz	
800x600 @56 Hz	1440x900 @60 Hz		720x576p 4:3 @50 Hz	
800x600 @60 Hz	1400x1050 @60 Hz		720x576p 16:9 @50 Hz	
800x600 @72 Hz	1600x1200 @60 Hz		720x480p 4:3 @60 Hz	
800x600 @75 Hz			720x480p 16:9 @60 Hz	
1024x768 @60 Hz			1280x720p 16:9 @50 Hz	
1024x768 @70 Hz			1280x720p 16:9 @60 Hz	
1024x768 @75 Hz			1920x1080i 16:9 @60 Hz	
1280x1024 @75 Hz			1920x1080i 16:9 @50 Hz	
1152x870 @75 Hz			1920x1080p 16:9 @24 Hz	
832x624 @75 Hz			1920x1080p 16:9 @25 Hz	
			1920x1080p 16:9 @30 Hz	
			1920x1080p 16:9 @50 Hz	
			1920x1080p 16:9 @60 Hz	
			1920x1080p 16:9 @120 Hz	
			3840x2160p 16:9 @24 Hz	
			3840x2160p 16:9 @25 Hz	
			3840x2160p 16:9 @30 Hz	
			3840x2160p 16:9 @50 Hz	
			3840x2160p 16:9 @60 Hz	
			4096x2160p 256:135 @24 Hz	
			4096x2160p 256:135 @25 Hz	
			4096x2160p 256:135 @30 Hz	
			4096x2160p 256:135 @50 Hz	
			4096x2160p 256:135 @60 Hz	

HDMI 1/2
Tanggal / Format Audio
LPCM(IEC 60958 PCM[30,31]

INFORMASI LAINNYA

Ukuran gambar dan jarak proyeksi

Model lensa WUXGA 1,6x

Ukuran Gambar yang Diinginkan						Jarak Proyeksi			
Diagonal		Lebar		Tinggi		Lebar		Jauh	
m	inci	m	inci	m	inci	m	kaki	m	kaki
0,80	31,5	0,68	26,71	0,42	16,69	/	/	1,3	4,27
1,02	40	0,86	33,92	0,54	21,20	/	/	1,7	5,43
1,27	50	1,08	42,40	0,67	26,50	1,3	4,24	2,1	6,78
1,52	60	1,29	50,88	0,81	31,80	1,6	5,09	2,5	8,14
1,78	70	1,51	59,36	0,94	37,10	1,8	5,94	2,9	9,50
2,03	80	1,72	67,84	1,08	42,40	2,1	6,78	3,3	10,85
2,29	90	1,94	76,32	1,21	47,70	2,3	7,63	3,7	12,21
2,54	100	2,15	84,80	1,35	53,00	2,6	8,48	4,1	13,57
3,05	120	2,58	101,76	1,62	63,60	3,1	10,18	5,0	16,28
3,81	150	3,23	127,20	2,02	79,50	3,9	12,72	6,2	20,35
4,57	180	3,88	152,64	2,42	95,40	4,7	15,26	7,4	24,42
5,08	200	4,31	169,60	2,69	106,00	5,2	16,96	8,3	27,14
6,35	250	5,38	212,00	3,37	132,50	6,5	21,20	/	/
7,65	301	6,48	255,25	4,05	159,53	7,8	25,52	/	/

Model lensa WUXGA 1,6x

Kisaran Penggeseran Lensa (lebar)					
Pergeseran Gambar Vertikal				Pergeseran Gambar Horizontal	
Ukuran Gambar diagonal	Vertikal + (Atas)	Vertikal - (Bawah)	Kisaran Geser Vertikal	Horizontal + (Kanan)	Horizontal - (Kiri)
inci	cm	cm	cm	cm	cm
31,5	50,9	42,4	8,5	6,8	6,8
40	64,6	53,8	10,8	8,6	8,6
50	80,8	67,3	13,5	10,8	10,8
60	96,9	80,8	16,2	12,9	12,9
70	113,1	94,2	18,8	15,1	15,1
80	129,2	107,7	21,5	17,2	17,2
90	145,4	121,2	24,2	19,4	19,4
100	161,5	134,6	26,9	21,5	21,5
120	193,9	161,5	32,3	25,8	25,8
150	242,3	201,9	40,4	32,3	32,3
180	290,8	242,3	48,5	38,8	38,8
200	323,1	269,2	53,8	43,1	43,1
250	403,9	336,5	67,3	53,8	53,8
301	486,2	405,2	81,0	64,8	64,8

INFORMASI LAINNYA

Model Pancaran Pendek WUXGA

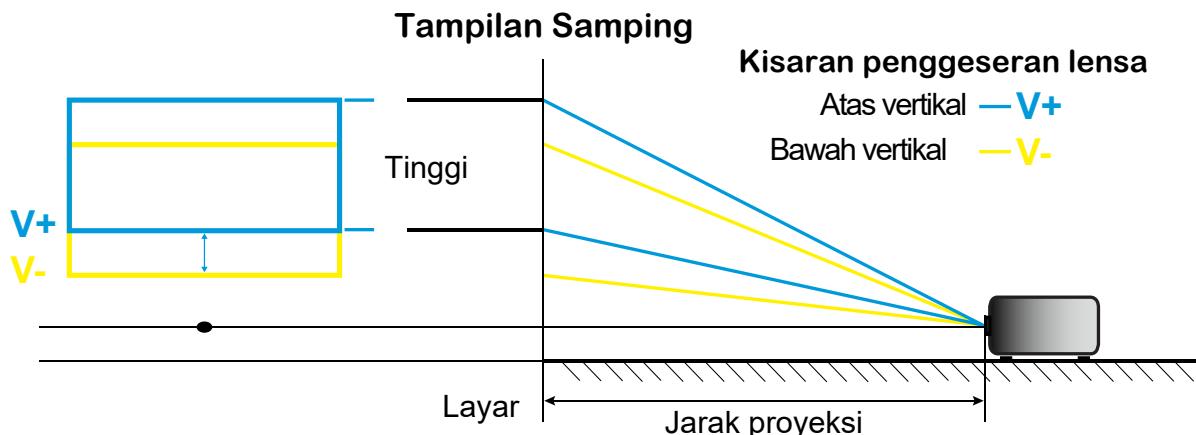
Ukuran Gambar yang Diinginkan						Jarak Proyeksi	
Diagonal		Lebar		Tinggi		Lebar	
m	inci	m	inci	m	inci	m	kaki
0,76	30	0,65	25,4	0,40	15,9	0,37	1,2
1,02	40	0,86	33,9	0,54	21,2	0,50	1,6
1,27	50	1,08	42,4	0,67	26,5	0,62	2,0
1,52	60	1,29	50,9	0,81	31,8	0,75	2,5
1,78	70	1,51	59,4	0,94	37,1	0,87	2,9
2,03	80	1,72	67,8	1,08	42,4	1,00	3,3
2,29	90	1,94	76,3	1,21	47,7	1,12	3,7
2,54	100	2,15	84,8	1,35	53,0	1,25	4,1
2,92	115	2,48	97,5	1,55	60,9	1,44	4,7
3,81	150	3,23	127,2	2,02	79,5	1,87	6,1
4,57	180	3,88	152,6	2,42	95,4	2,25	7,4
5,08	200	4,31	169,6	2,69	106,0	2,50	8,2
6,35	250	5,38	212,0	3,37	132,5	3,12	10,2
7,62	300	6,46	254,4	4,04	159,0	3,75	12,3

Model Pancaran Pendek WUXGA

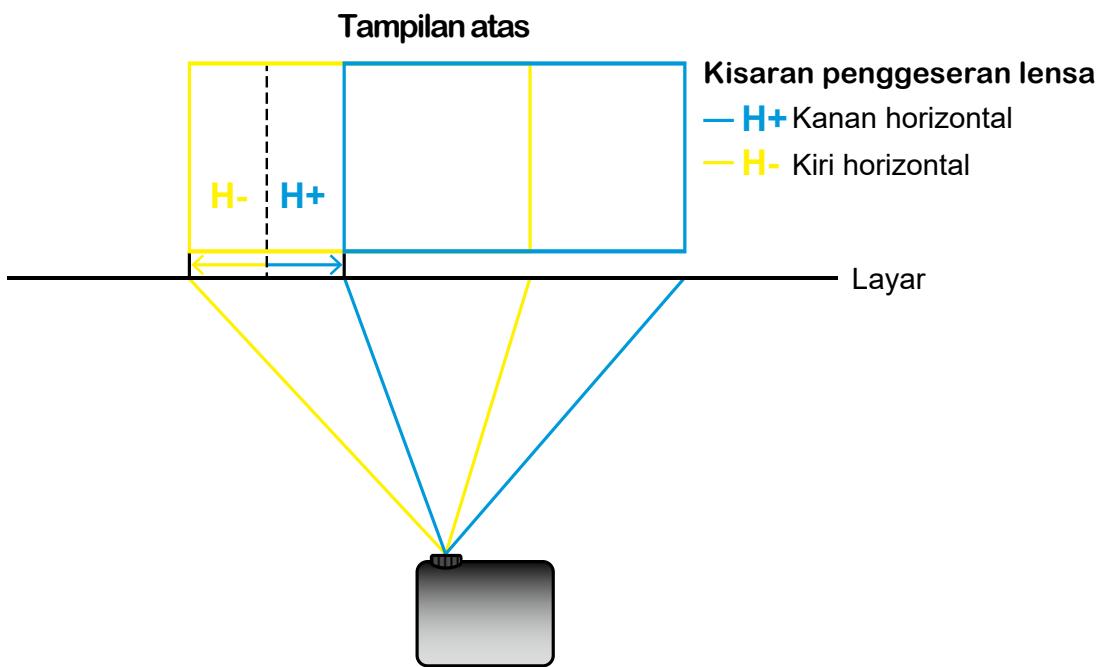
Kisaran Penggeseran Lensa (lebar)					
Pergeseran Gambar Vertikal				Pergeseran Gambar Horizontal	
Ukuran Gambar diagonal	Vertikal + (Atas)	Vertikal - (Bawah)	Kisaran Geser Vertikal	Horizontal + (Kanan)	Horizontal - (Kiri)
inci	cm	cm	cm	cm	cm
30	44	40	4,0	3,9	3,9
40	59	54	5,4	5,2	5,2
50	74	67	6,7	6,5	6,5
60	89	81	8,1	7,8	7,8
70	104	94	9,4	9,1	9,1
80	118	108	10,8	10,3	10,3
90	133	121	12,1	11,6	11,6
100	148	135	13,5	12,9	12,9
115	170	155	15,5	14,9	14,9
150	222	202	20,2	19,4	19,4
180	267	242	24,2	23,3	23,3
200	296	269	26,9	25,9	25,9
250	370	337	33,7	32,3	32,3
300	444	404	40,4	38,8	38,8

INFORMASI LAINNYA

Ukuran gambar yang diinginkan:



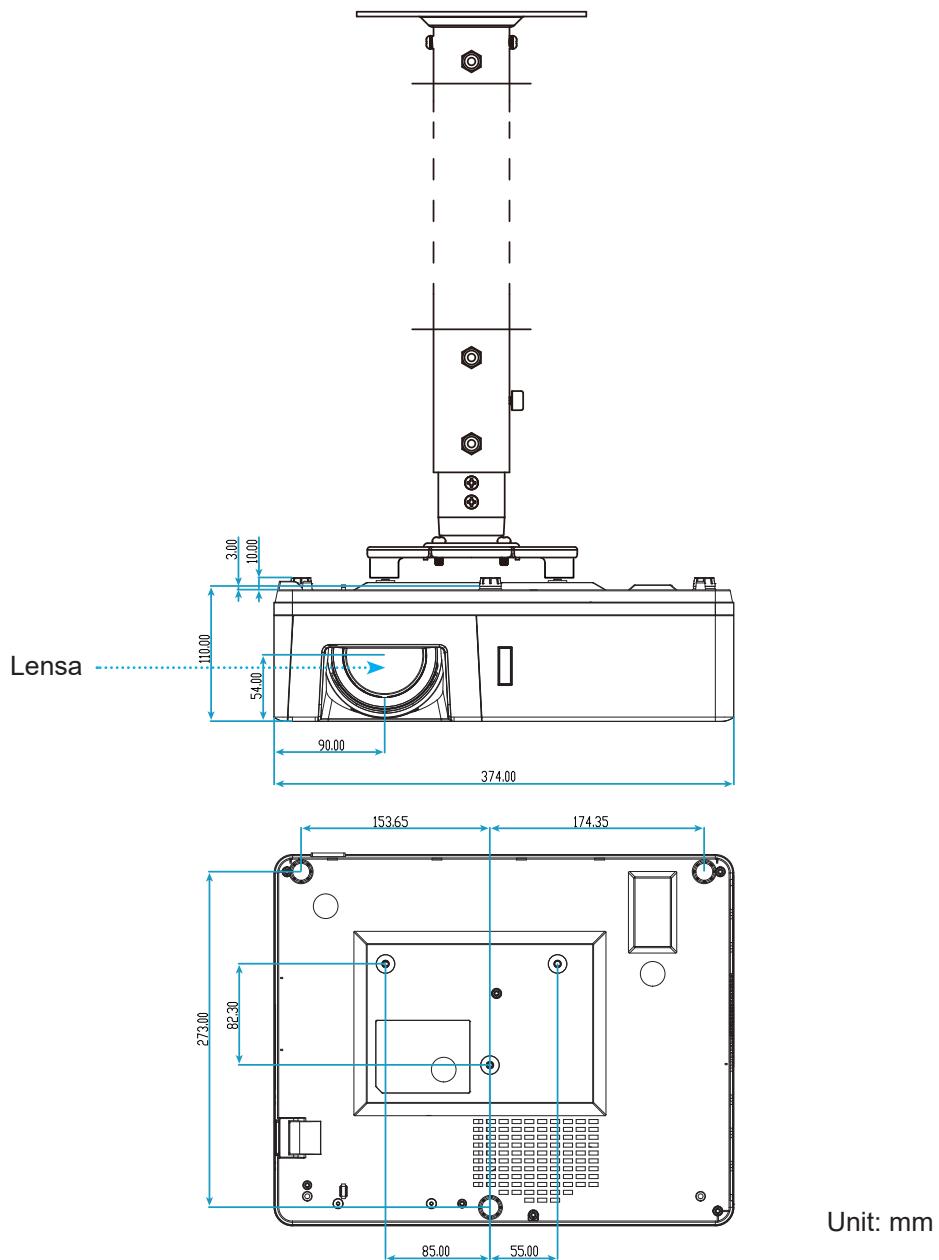
Kisaran penggeseran lensa:



INFORMASI LAINNYA

Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon

1. Untuk mencegah kerusakan proyektor, gunakan dudukan plafon Optoma.
2. Apabila Anda ingin menggunakan kit dudukan plafon dari pihak ketiga, pastikan sekrup yang digunakan untuk memasang dudukan proyektor memenuhi spesifikasi berikut ini:
 - Tipe sekrup: M4*5mm
 - Panjang sekrup minimal: 5 mm
 - Torsi pengencang: 8 Kgf.cm



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



Peringatan:

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

INFORMASI LAINNYA

Kode remote IR



Tombol	Definisi tombol cetak	Kode tombol				Ulangi
		BYTE1	BYTE2	BYTE3	BYTE4	
		pelanggan 0	pelanggan 1	data 0	data 1	
Daya Hidup	Hidup	32	CD	02	#BYTE3	F1
Matikan Power	Mati	32	CD	2E	#BYTE3	F1
Koreksi Geometris	Koreksi Geometris	32	CD	96	#BYTE3	F1
PIP/PBP	PIP/PBP	32	CD	78	#BYTE3	F1
F1	F1	32	CD	26	#BYTE3	F1
F2	F2	32	CD	27	#BYTE3	F1
Mode	Mode	32	CD	95	#BYTE3	F1
Tombol pilihan empat arah (///)	Panah atas	32	CD	C6	#BYTE3	F1
	Panah bawah	32	CD	C7	#BYTE3	F1
	Panah kiri	32	CD	C8	#BYTE3	F1
	Panah kanan	32	CD	C9	#BYTE3	F1
Enter	Enter	32	CD	C5	#BYTE3	F1

INFORMASI LAINNYA

Tombol	Definisi tombol cetak	Kode tombol				Ulangi
		BYTE1 pelanggan 0	BYTE2 pelanggan 1	BYTE3 data 0	BYTE4 data 1	
Matikan AV	Matikan AV	32	CD	03	#BYTE3	F1
Informasi	Info	32	CD	25	#BYTE3	F1
Laser 	Laser	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Sumber	Sumber	32	CD	18	#BYTE3	F1
F3	F3	32	CD	66	#BYTE3	F1
Sinkronisasi Ulang	Sinkronisasi Ulang	32	CD	04	#BYTE3	F1
Suara	Suara +	32	CD	09	#BYTE3	F1
	Suara -	32	CD	0C	#BYTE3	F1
D Zoom	D Zoom +	32	CD	08	#BYTE3	F1
	D Zoom -	32	CD	0B	#BYTE3	F1
Menu	Menu	32	CD	88	#BYTE3	F1
Format	Format	32	CD	15	#BYTE3	F1
Bekukan	Bekukan	32	CD	06	#BYTE3	F1
Pengendali Jarak Jauh	ID	N/A	N/A	3201~ 3299	N/A	N/A
	Semua	N/A	N/A	32CD	N/A	N/A
1 / VGA	1/VGA	32	CD	8E	#BYTE3	F1
2 / S-Video	2/S-Video	32	CD	1D	#BYTE3	F1
3 / HDMI1	3/HDMI1	32	CD	16	#BYTE3	F1
HDMI2	HDMI2	32	CD	9B	#BYTE3	F1
4 / HDBaseT	4/HDBaseT	32	CD	70	#BYTE3	F1
5 / Video	5/Video	32	CD	1C	#BYTE3	F1
6	6	32	CD	19	#BYTE3	F1
HDMI3	HDMI3	32	CD	98	#BYTE3	F1
7	7	32	CD	1A	#BYTE3	F1
8 / YPbPr	8/YPbPr	32	CD	17	#BYTE3	F1
9	9	32	CD	9F	#BYTE3	F1
0 / 3D	0/3D	32	CD	89	#BYTE3	F1
F3	F3	32	CD	66	#BYTE3	F1

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.
- Pastikan fitur "Mati" tidak dalam kondisi hidup.

Gambar tidak fokus

- Putar cincin fokus searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam hingga gambar terlihat tajam dan mudah dibaca.
(Lihat halaman 18).
- Pastikan layar proyeksi berada di antara jarak yang diperlukan dari proyektor.
(Lihat halaman 64~66).

Gambar akan dibentangkan saat menampilkan DVD 16:9

- Saat Anda memutar DVD anamorfik atau DVD 16:9, proyektor akan menampilkan gambar terbaik dalam format 16:9 di sisi proyektor.
- Jika Anda memutar judul DVD dengan format V-Stretch, ubah format sebagai V-Stretch pada OSD proyektor.
- Jika Anda memutar DVD format 4:3, ubah format sebagai 4:3 pada OSD proyektor.
- Konfigurasi format tampilan ke jenis rasio aspek 16:9 (lebar) di pemutar DVD.

Gambar terlalu besar atau terlalu besar

- Putar tuas zoom searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam untuk memperbesar atau memperkecil ukuran gambar proyeksi. (Lihat halaman 18).
- 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.

Gambar ditampilkan terbalik

- Pilih "Pengaturan → Posisi proyeksi" dari OSD, lalu atur arah proyeksi..

INFORMASI LAINNYA

Masalah Lainnya

Proyektor berhenti merespons semua kontrol

- Bila memungkinkan, matikan proyektor, lalu lepas kabel daya dan tunggu minimal 20 detik sebelum memasang kembali kabel daya.

Masalah Remote Control

Jika remote control tidak berfungsi

- Pastikan sudut pengoperasian remote control berada dalam kisaran $\pm 15^\circ$ dari penerima IR pada proyektor.
- Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan proyektor. Pindahkan dengan jarak 6 m (19,7 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 "LD" menyala merah dan jika indikator "Daya" berkedip merah.
- Indikator LED "Suhu" menyala merah dan jika indikator "Daya" berkedip merah. Kondisi ini menunjukkan bahwa proyektor terlalu panas. Dalam kondisi normal, proyektor dapat dihidupkan kembali.
- Indikator LED "Suhu" berkedip merah dan jika indikator "Daya" 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 Daya		LED Suhu	LED LD
	(Merah)	(Putih)	(Merah)	(Merah)
Kondisi Siaga (Kabel daya input)	Menyala stabil			
Daya hidup (Pemanasan)		Berkedip (0,5 detik mati/0,5 menyala)		
Hidup dan LD menyala		Menyala stabil		
Daya mati (Pendinginan)		Berkedip (0,5 detik mati/0,5 menyala). Kembali ke lampu merah stabil saat kipas pendingin mati.		
Kesalahan (Gangguan LD)	Berkedip			Menyala stabil
Kesalahan (Gangguan Kipas)	Berkedip		Berkedip	
Bermasalah (Temp. terlalu tinggi)	Berkedip		Menyala stabil	

- Daya mati:



- Peringatan suhu:



INFORMASI LAINNYA

Spesifikasi

Item	Deskripsi
Teknologi	Texas Instrument DMD, 0,67" WUXGA DMD S600HB
Resolusi Asli	1920x1200
Resolusi Maksimum.	<p>Resolusi Maksimum:</p> <ul style="list-style-type: none"> HDMI(HDMI 2.0): 3840x2160 @60 Hz VGA: 1920x1200 @60 Hz
Lensa	<p>Rasio Pancaran</p> <ul style="list-style-type: none"> Model lensa WUXGA 1,6x: TR 1,2 hingga 1,92 (toleransi ±3%) Model Pancaran Pendek WUXGA: TR 0,58 (toleransi ±3%) <p>F/#:</p> <ul style="list-style-type: none"> Model lensa WUXGA 1,6x: 2,3 hingga 3 Model Pancaran Pendek WUXGA: 2,75 <p>Titik fokus:</p> <ul style="list-style-type: none"> Model lensa WUXGA 1,6x: 17,63 hingga 27,9 mm Model Pancaran Pendek WUXGA: 8,51 mm <p>Kisaran perbesaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> Model lensa WUXGA 1,6x: 1,6x Model Pancaran Pendek WUXGA: Perbesaran Tetap
Kisaran Penggeseran Lensa	<p>Model lensa WUXGA 1,6x:</p> <ul style="list-style-type: none"> Vertikal: 100% hingga 120% ±3%; Horizontal: -10% hingga +10% ±3% <p>Model Pancaran Pendek WUXGA:</p> <ul style="list-style-type: none"> Vertikal: 100% hingga 110% ±3%; Horizontal: -4% hingga +4% ±3%
Ukuran gambar	<p>Model lensa WUXGA 1,6x:</p> <ul style="list-style-type: none"> 31,5 hingga 301,8" (perjalanan mekanisme(lebar)) <p>Model Pancaran Pendek WUXGA:</p> <ul style="list-style-type: none"> 30 hingga 300" (perjalanan mekanisme)
Jarak proyeksi	<p>Model lensa WUXGA 1,6x:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1,3m hingga 7,8m (perjalanan mekanisme) <p>Model Pancaran Pendek WUXGA:</p> <ul style="list-style-type: none"> 0,38m hingga 3,75m (perjalanan mekanisme)
I/O	<p>Antarmuka Input:</p> <ul style="list-style-type: none"> HDMI in V2.0 x2; HDBaseT x1 VGA in x2; Audio in 1 x1, Audio in 2 x1 Video Komposit in x1 <p>Antarmuka Output:</p> <ul style="list-style-type: none"> HDMI out x1, Audio out x1, Daya USB (5V/1,5A), 3D Sync out x1 <p>Antarmuka kontrol:</p> <ul style="list-style-type: none"> LAN (RJ-45) x1, RS232 x1, 12V out x1
Warna	1073,4 Juta warna
Kecepatan Pindai	<p>Kecepatan pindai horizontal:</p> <ul style="list-style-type: none"> 15 KHz hingga 140 KHz <p>Kecepatan pindai vertikal:</p> <ul style="list-style-type: none"> 24 Hz hingga 140 Hz

INFORMASI LAINNYA

Item	Deskripsi
Speaker (Pengeras Suara)	15W x2
Konsumsi daya	<p>Umum: (Mode cemerlang)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 366W $\pm 15\%$ @110VAC • 355W $\pm 15\%$ @220VAC <p>Umum: (Mode ECO):</p> <ul style="list-style-type: none"> • 240W $\pm 15\%$ @110VAC • 233W $\pm 15\%$ @220VAC
Arus input	<ul style="list-style-type: none"> • AC 3,7A @110V • AC 1,85A @220V
Orientasi pemasangan	proyeksi 360° + portret
Dimensi (P x L x T)	<p>Tanpa kaki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 374 mm(W) x 302 mm(D) x 107 mm(H) (14,72 x 11,89 x 4,21 inci) <p>Dengan kaki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 374 mm(W) x 302 mm(D) x 117 mm(H) (14,72 x 11,89 x 4,60 inci)
Berat	6,3 kg $\pm 0,5$ kg
Lingkungan	Pengoperasian dalam 0° hingga 40°C, kelembapan 10% hingga 85% (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

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

 888-289-6786
 510-996-4794
 services@optoma.com

Kanada

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

 888-289-6786
 510-996-4794
 services@optoma.com

Amerika Latin

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

 888-289-6786
 510-996-4794
 services@optoma.com

Eropa

1 Bourne End Mills
Hemel Hempstead
Hertfordshire
HP1 2UJ
Kerajaan 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

Optoma Benelux BV
Europalaan 770 D
1363BM Almere
Belanda
www.optoma.nl

 +31 (0) 36 8200 250
 +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 28529 Rivas
VaciaMadrid, Spanyol

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

Deutschland

Optoma Jerman GmbH
Am Nordpark 3
41069 Mönchengladbach
Jerman

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

Skandinavia

Postboks 9515 Åskollen
Kniveveien 29
Drammen
3036
Norwegia

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

Korea

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

Jepang

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

Taiwan

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

Cina

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

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

Australia

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

