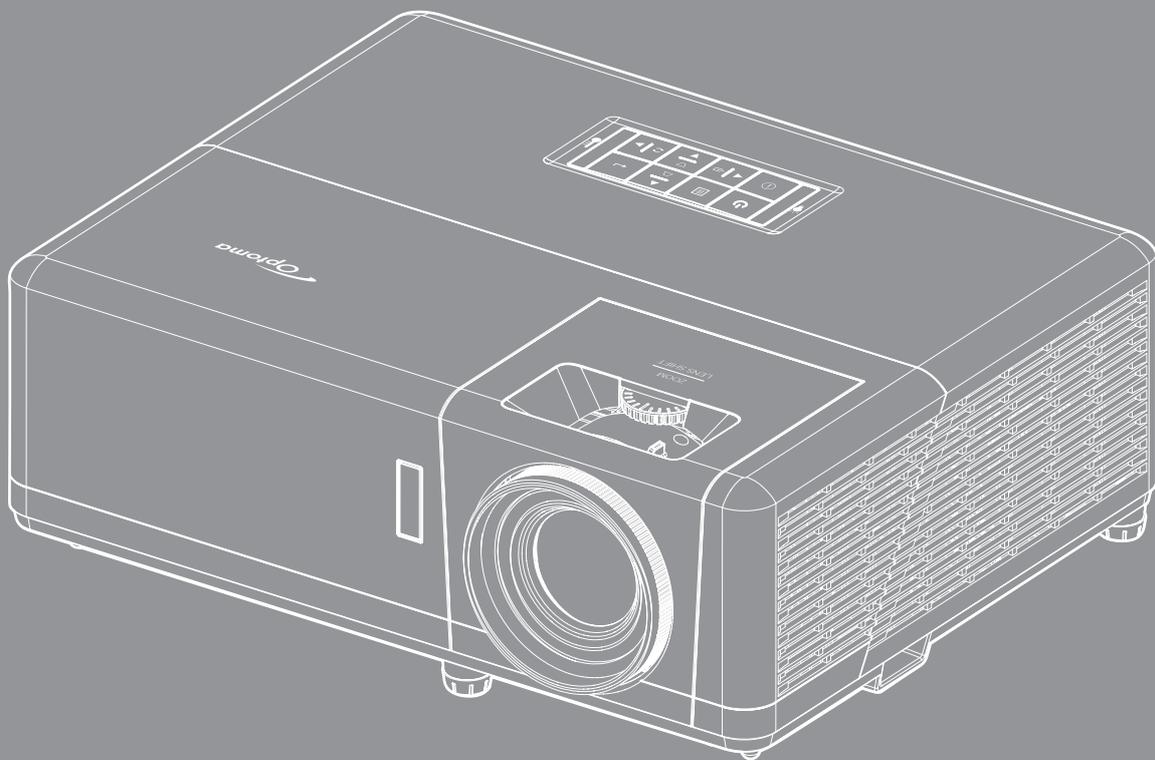


# Proyektor<sup>®</sup> DLP



# DAFTAR ISI

<b>KESELAMATAN .....</b>	<b>4</b>
<i>Petunjuk Keselamatan Penting .....</i>	<i>4</i>
<i>Informasi Keselamatan Radiasi Laser.....</i>	<i>5</i>
<i>Pemberitahuan Laser .....</i>	<i>5</i>
<i>Hak cipta.....</i>	<i>6</i>
<i>Pelepasan tanggung jawab hukum .....</i>	<i>6</i>
<i>Pengenalan Hak Cipta.....</i>	<i>6</i>
<i>FCC .....</i>	<i>6</i>
<i>Pernyataan Kesesuaian untuk negara di Uni Eropa .....</i>	<i>7</i>
<i>WEEE.....</i>	<i>7</i>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>8</b>
<i>Ikhtisar Kemasan.....</i>	<i>8</i>
<i>Aksesori standar.....</i>	<i>8</i>
<i>Aksesori tambahan.....</i>	<i>8</i>
<i>Ikhtisar Produk.....</i>	<i>9</i>
<i>Sambungan .....</i>	<i>11</i>
<i>Keypad .....</i>	<i>12</i>
<i>Pengendali jarak jauh.....</i>	<i>13</i>
<b>PERSIAPAN DAN PEMASANGAN .....</b>	<b>14</b>
<i>Memasang proyektor.....</i>	<i>14</i>
<i>Menyambungkan sumber ke proyektor .....</i>	<i>18</i>
<i>Menyesuaikan gambar proyeksi.....</i>	<i>19</i>
<i>Konfigurasi remote .....</i>	<i>21</i>
<b>MENGGUNAKAN PROYEKTOR.....</b>	<b>23</b>
<i>Menghidupkan/mematikan proyektor .....</i>	<i>23</i>
<i>Memilih sumber input .....</i>	<i>24</i>
<i>Fitur dan navigasi menu .....</i>	<i>25</i>
<i>Pohon Menu OSD .....</i>	<i>26</i>
<i>Tampilkan menu pengaturan gambar.....</i>	<i>34</i>
<i>Menampilkan menu 3D.....</i>	<i>37</i>
<i>Menampilkan menu rasio aspek.....</i>	<i>38</i>
<i>Menampilkan menu sembunyikan tepi .....</i>	<i>43</i>
<i>Menampilkan menu perbesaran .....</i>	<i>43</i>
<i>Menampilkan menu pergeseran gambar.....</i>	<i>43</i>
<i>Tampilkan menu koreksi geometris .....</i>	<i>43</i>
<i>Menu Audio Tidak Aktif.....</i>	<i>44</i>
<i>Menu volume audio .....</i>	<i>44</i>
<i>Menu input audio .....</i>	<i>44</i>
<i>Konfigurasi menu proyeksi .....</i>	<i>45</i>
<i>Konfigurasi menu tipe layar.....</i>	<i>45</i>

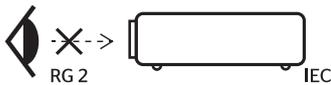
<i>Konfigurasi menu pengaturan daya</i> .....	45
<i>Konfigurasi menu keamanan</i> .....	46
<i>Konfigurasi menu pengaturan link HDMI</i> .....	46
<i>Konfigurasi menu tes corak</i> .....	47
<i>Mengkonfigurasi menu pengaturan jarak jauh</i> .....	47
<i>Konfigurasi menu ID proyektor</i> .....	47
<i>Menu konfigurasi 12V trigger</i> .....	47
<i>Konfigurasi menu pilihan</i> .....	48
<i>Menu konfigurasi atur ulang OSD</i> .....	49
<i>Menu LAN jaringan</i> .....	49
<i>Menu kontrol jaringan</i> .....	50
<i>Menu pengaturan kontrol jaringan konfigurasi</i> .....	51
<i>Menu info</i> .....	56
<b>PEMELIHARAAN</b> .....	<b>57</b>
<i>Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu</i> .....	57
<b>INFORMASI LAINNYA</b> .....	<b>58</b>
<i>Resolusi kompatibel</i> .....	58
<i>Ukuran gambar dan jarak proyeksi</i> .....	61
<i>Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon</i> .....	64
<i>Kode remote IR</i> .....	67
<i>Mengatasi masalah</i> .....	69
<i>Indikator Peringatan</i> .....	71
<i>Spesifikasi</i> .....	72
<i>Kantor Global Optoma</i> .....	73

# 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.

## Petunjuk Keselamatan Penting



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

## Informasi Keselamatan Radiasi Laser

- Produk ini diklasifikasikan sebagai PRODUK LASER KELAS 1 - KELOMPOK RISIKO 2 IE C60825-1 : 2014
- Produk ini diklasifikasikan sebagai Kelas 3R IEC 60825-1:2007 dan juga mematuhi 21 CFR 1040.10 dan 1040.11 kecuali untuk penyimpangan yang tunduk pada Laser Notice No.50, tertanggal 24 Juni 2007.
- Sama seperti sumber cahaya lainnya, jangan tatap langsung ke sinar, RG2 IEC 62471-5:2015.

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

- PRODUK LASER KELAS 3R-HINDARI PAPARAN MATA LANGSUNG
- Saat menghidupkan proyektor, pastikan tidak ada orang di area proyeksi yang melihat lensa.
- Jauhkan barang apa pun (kaca pembesar dsb.) dari jalur sinar proyektor. Jalur sinar yang diproyeksikan dari lensa besar sekali, karenanya objek apa pun yang tidak normal bisa mengarahkan kembali sinar yang muncul dari lensa, sehingga bisa menyebabkan akibat tak terduga seperti kebakaran dan cedera pada mata.
- Pengoperasian atau penyesuaian apa pun yang tidak diperintahkan secara khusus dalam panduan pengguna akan berisiko terpapar radiasi laser berbahaya.
- Jangan buka atau bongkar proyektor karena dapat mengakibatkan kerusakan karena paparan radiasi laser.
- Jangan tatap sinar saat proyektor dalam kondisi hidup. Cahaya terang dapat mengakibatkan kerusakan mata permanen.

Tidak mengikuti prosedur kontrol, penyesuaian, atau pengoperasian dapat mengakibatkan kerusakan akibat paparan radiasi laser

## Pemberitahuan Laser

IEC 60825-1:2014: PRODUK LASER KELAS 1 - KELOMPOK RISIKO 2.

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

PRODUK LASER KONSUMEN KELAS 1

EN 50689:2021

## Hak cipta

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

© Hak cipta 2019

## Pelepasan tanggung jawab hukum

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

## Pengenalan Hak Cipta

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

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

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

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

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

## FCC

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

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

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

### Catatan: Kabel berpengaman

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

### Perhatian

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

## Kondisi Pengoperasian

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

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

## Catatan: Pengguna di Kanada

Peralatan digital Kelas B ini mematuhi ICES-003 Kanada.

Remarque à l'intention des utilisateurs canadiens

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

## Pernyataan Kesesuaian untuk negara di Uni Eropa

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

## WEEE



### Petunjuk pembuangan

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

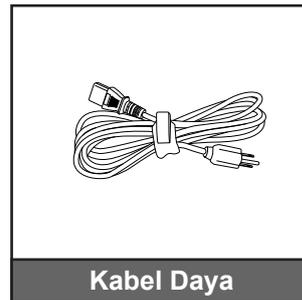
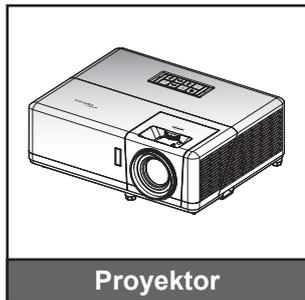
# PENDAHULUAN

## Ikhtisar Kemasan

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

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

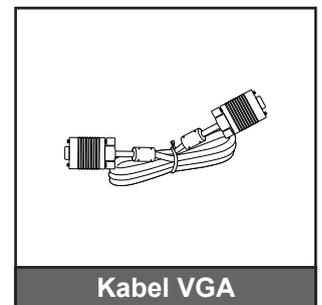
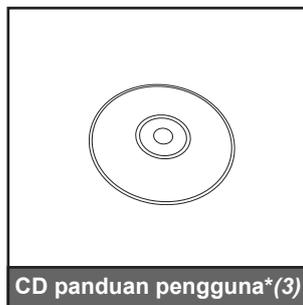
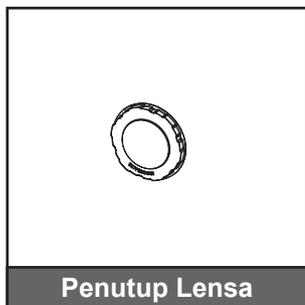
## Aksesoris standar



### Catatan:

- *Pengendali jarak jauh dikirim bersama baterai.*
- *\*(1) Untuk informasi jaminan di Eropa, kunjungi [www.optoma.com](http://www.optoma.com).*
- *\*(2) Hanya tersedia untuk wilayah Asia.*

## Aksesoris tambahan



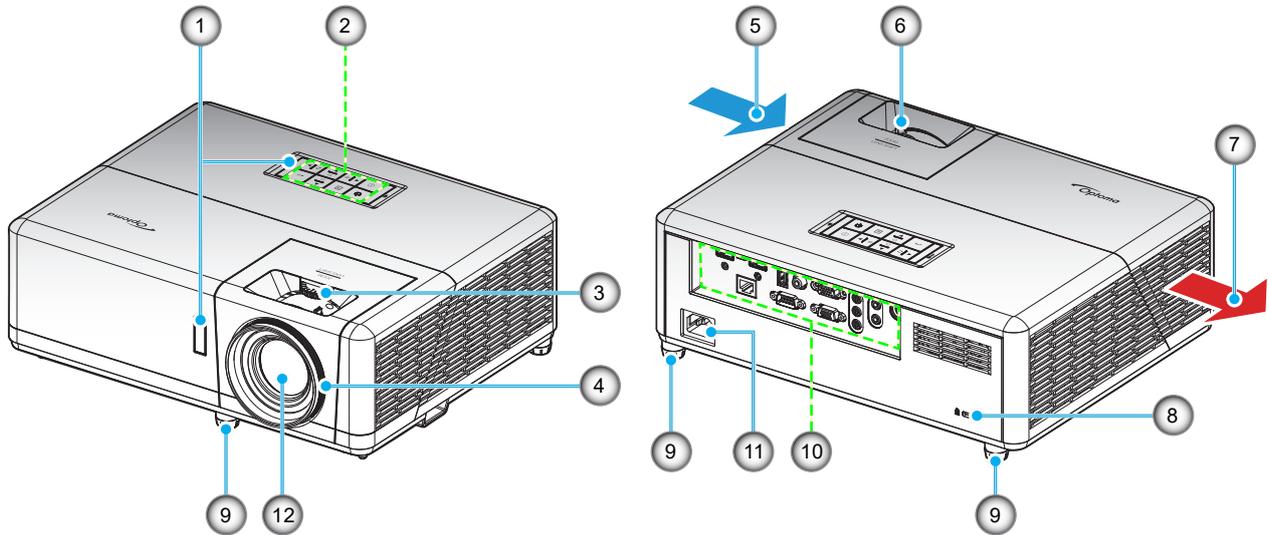
### Catatan:

- *Aksesoris opsional dapat berbeda menurut model, spesifikasi, dan wilayah.*
- *\*(3) Hanya tersedia untuk wilayah AS dan Asia.*

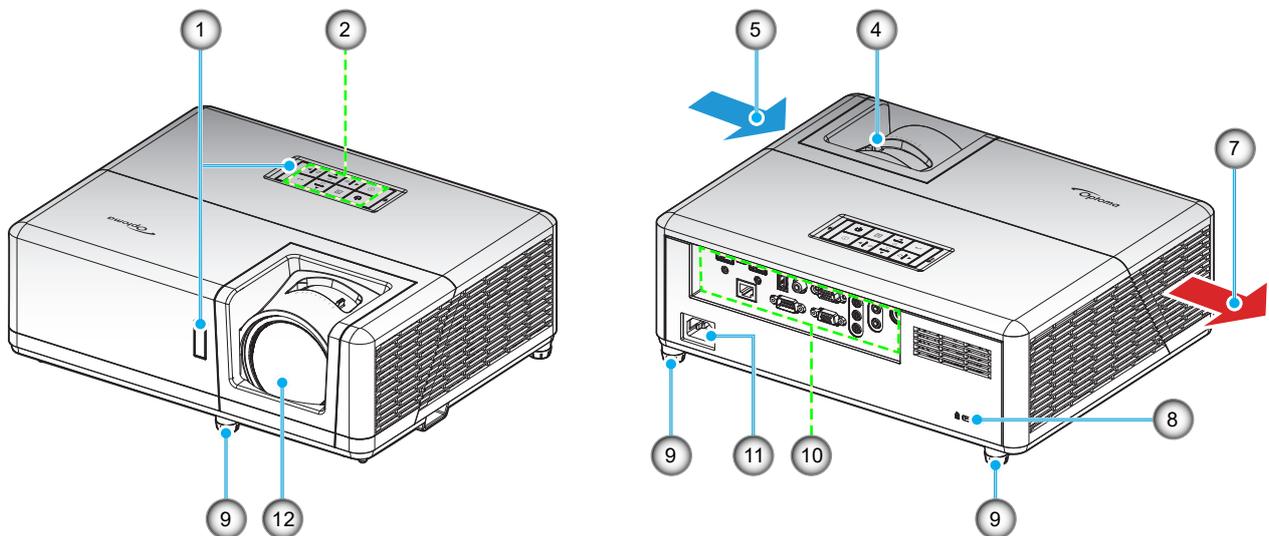
# PENDAHULUAN

## Ikhtisar Produk

### Model 1080p/WXGA

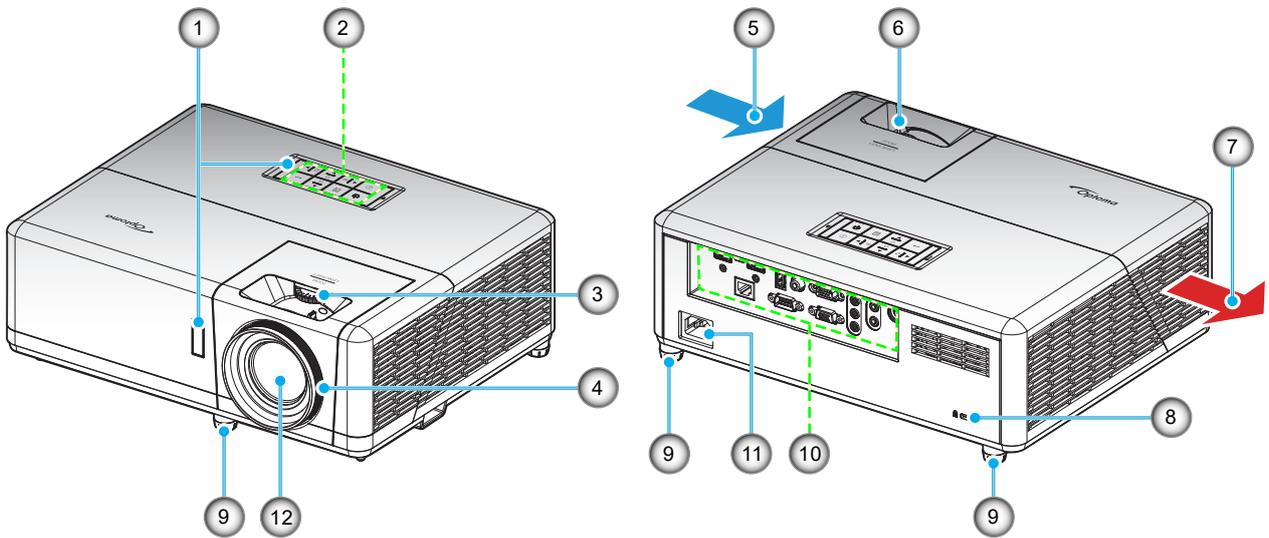


### Model 1080p Short Throw



# PENDAHULUAN

## Model WUXGA



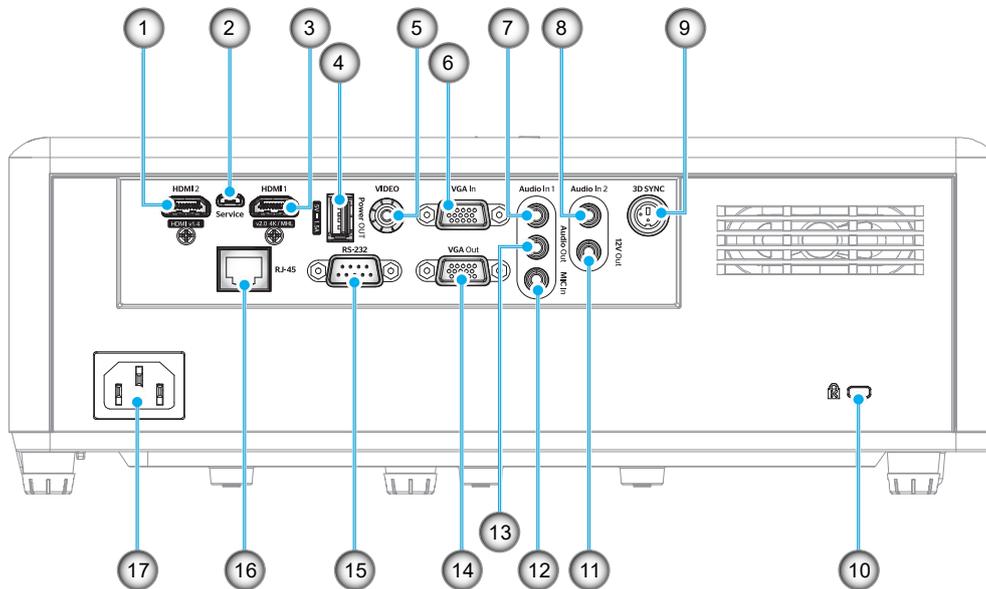
**Catatan:**

- 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.	Penerima IR	7.	Ventilasi (saluran keluar)
2.	Keypad	8.	Port Kunci Kensington™
3.	Kenop Penggeseran Lensa	9.	Kaki Pengatur Kemiringan
4.	Cincin Fokus/Tuas Fokus	10.	Masukan/Keluaran
5.	Ventilasi (saluran masuk)	11.	Soket Daya
6.	Tuas Perbesaran	12.	Lensa

# PENDAHULUAN

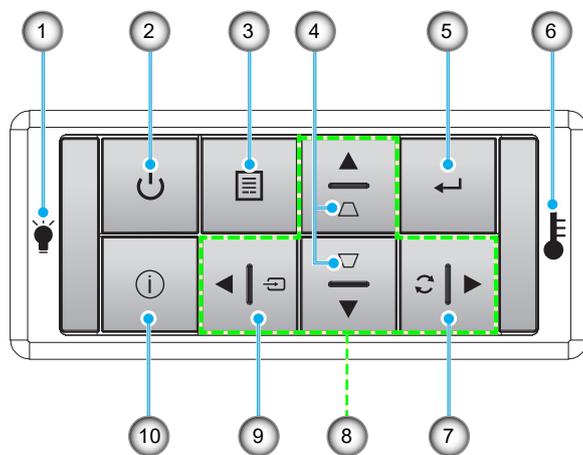
## Sambungan



No.	Item	No.	Item
1.	Soket HDMI 2	10.	Port Kunci Kensington™
2.	Kabel Micro USB	11.	Konektor Output 12V
3.	Soket HDMI 1/MHL	12.	Konektor MIC In
4.	Soket Daya Keluar (5V---1,5A)	13.	Konektor Audio Keluaran
5.	Konektor Video	14.	Konektor VGA Out
6.	Konektor VGA In	15.	Soket RS-232
7.	Konektor Audio Masuk 1	16.	Konektor RJ-45
8.	Konektor Audio Masuk 2	17.	Soket Daya
9.	Konektor 3D Sync		

# PENDAHULUAN

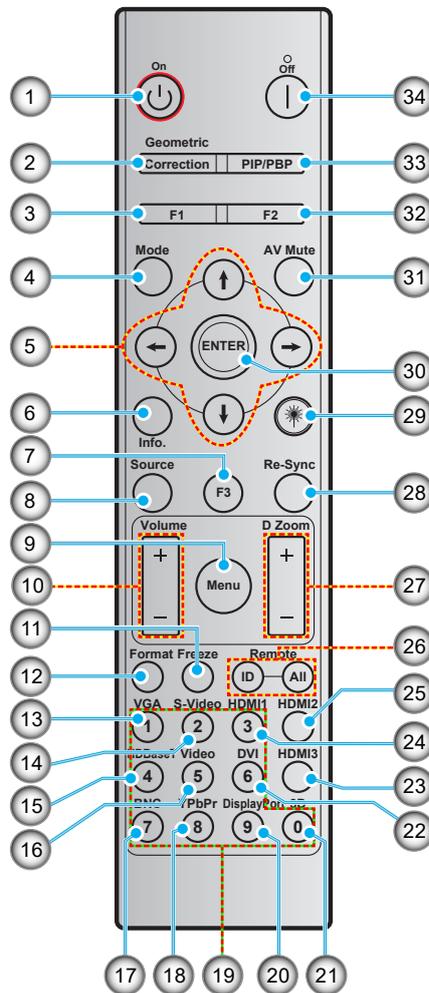
## Keypad



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

# PENDAHULUAN

## Pengendali jarak jauh



No.	Item	No.	Item
1.	Hidupkan Daya	18.	YPbPr (tidak didukung)
2.	Geometric Correction	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.	Source	25.	HDMI2
9.	Menu	26.	ID remote/Semua remote
10.	Suara -/+	27.	Digital Zoom -/+
11.	Bekukan	28.	Sinkronisasi Ulang
12.	Format (Rasio Aspek)	29.	Laser (tidak didukung)
13.	VGA	30.	Masuk
14.	S-Video (tidak didukung)	31.	Matikan AV
15.	HDBase-T (tidak didukung)	32.	Tombol fungsi (F2) (Dapat ditetapkan)
16.	Video	33.	PIP/PBP (tidak didukung)
17.	BNC (tidak didukung)	34.	Power Off

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

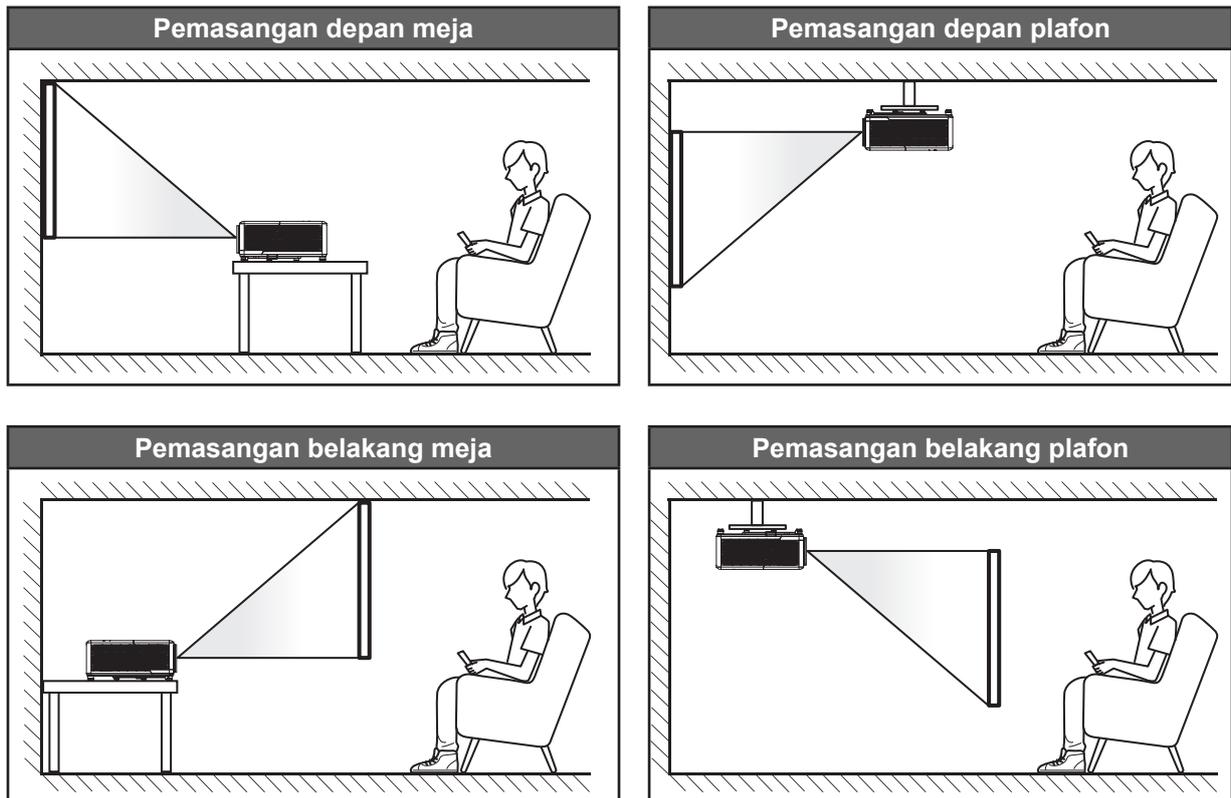
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Memasang proyektor

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

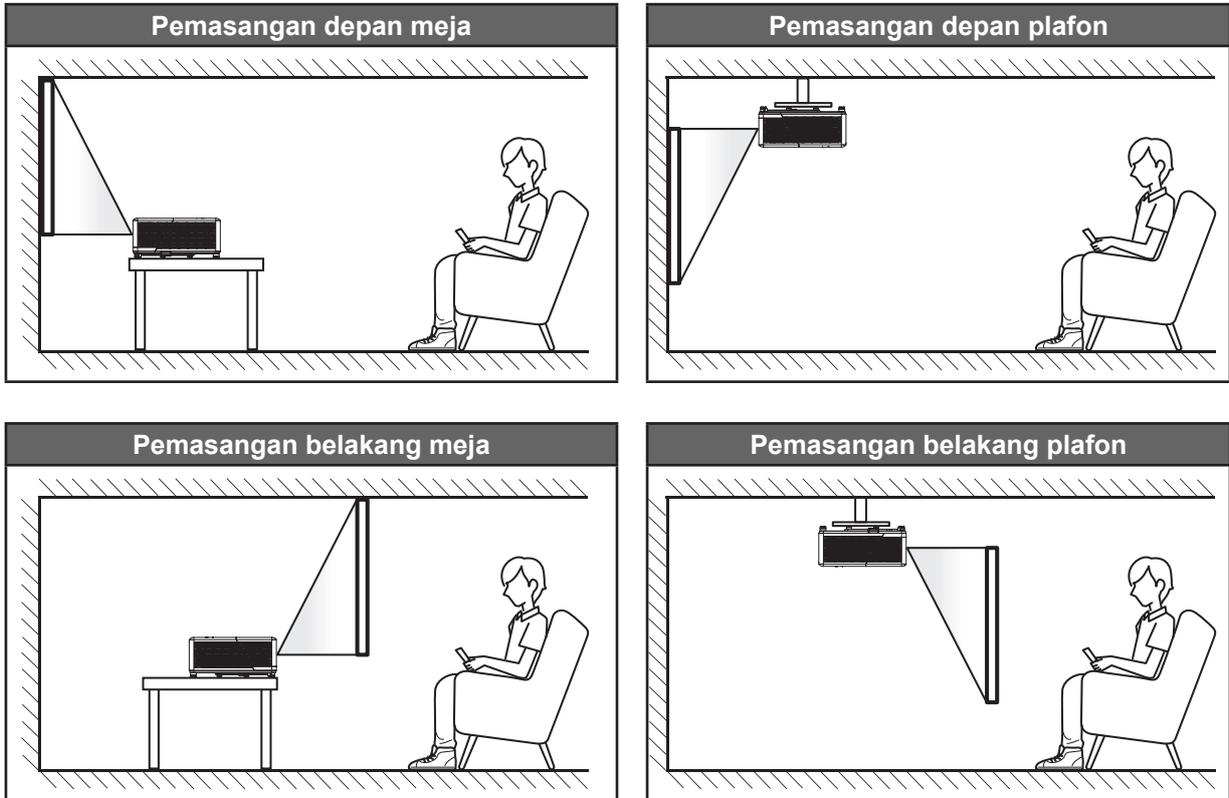
Tata ruang atau keinginan pribadi akan menentukan lokasi pemasangan yang Anda pilih. Pertimbangkan ukuran dan posisi layar, lokasi stopkontak yang sesuai, serta lokasi dan jarak antara proyektor dengan peralatan lainnya.

### Model 1080p/WXGA/WUXGA



# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Model 1080p Short Throw



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

- Untuk mengetahui cara menentukan lokasi proyektor sesuai ukuran layar, lihat tabel jarak pada halaman 61-63.
- Cara menentukan ukuran layar untuk jarak tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 61-63.

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

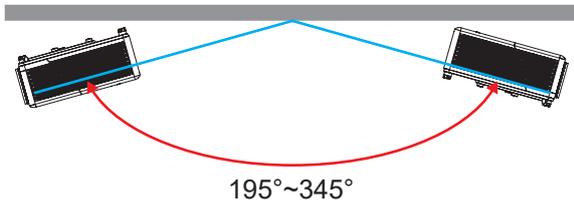
### PENTING!

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

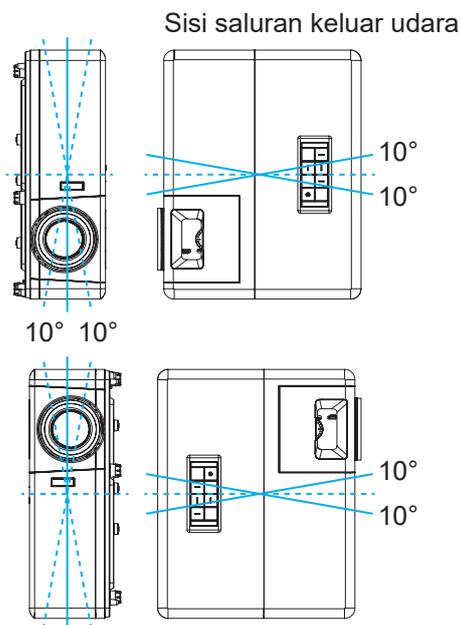
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Pemberitahuan pemasangan proyektor

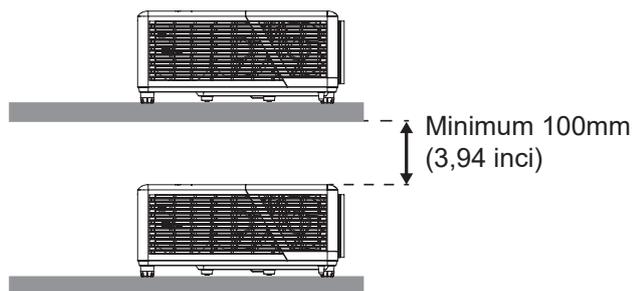
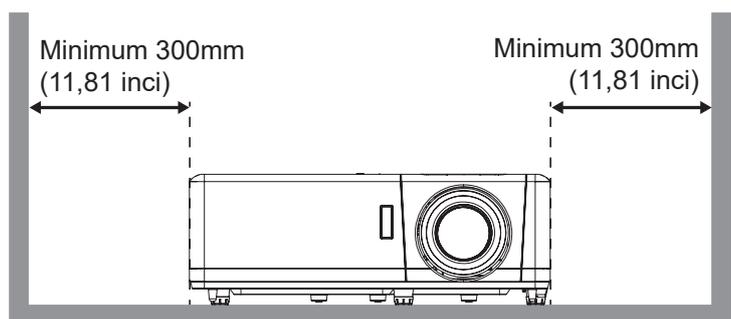
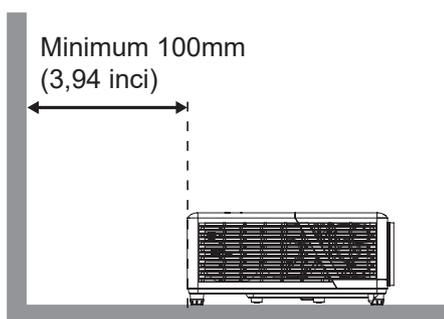
**Catatan:** Kecerahan proyektor akan berkurang hingga 70% dan kipas muat penuh.



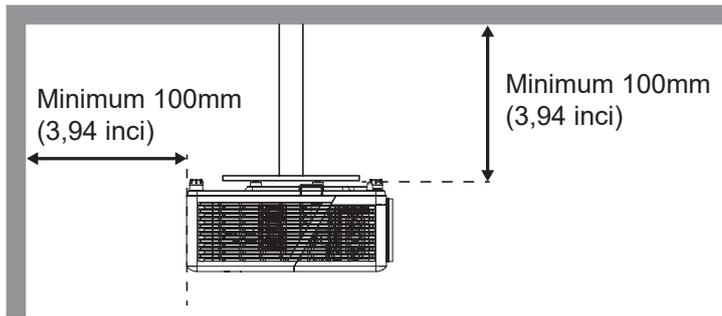
- Mode potret



- Memungkinkan jarak sekurangnya 30 cm di sekitar ventilasi keluar.



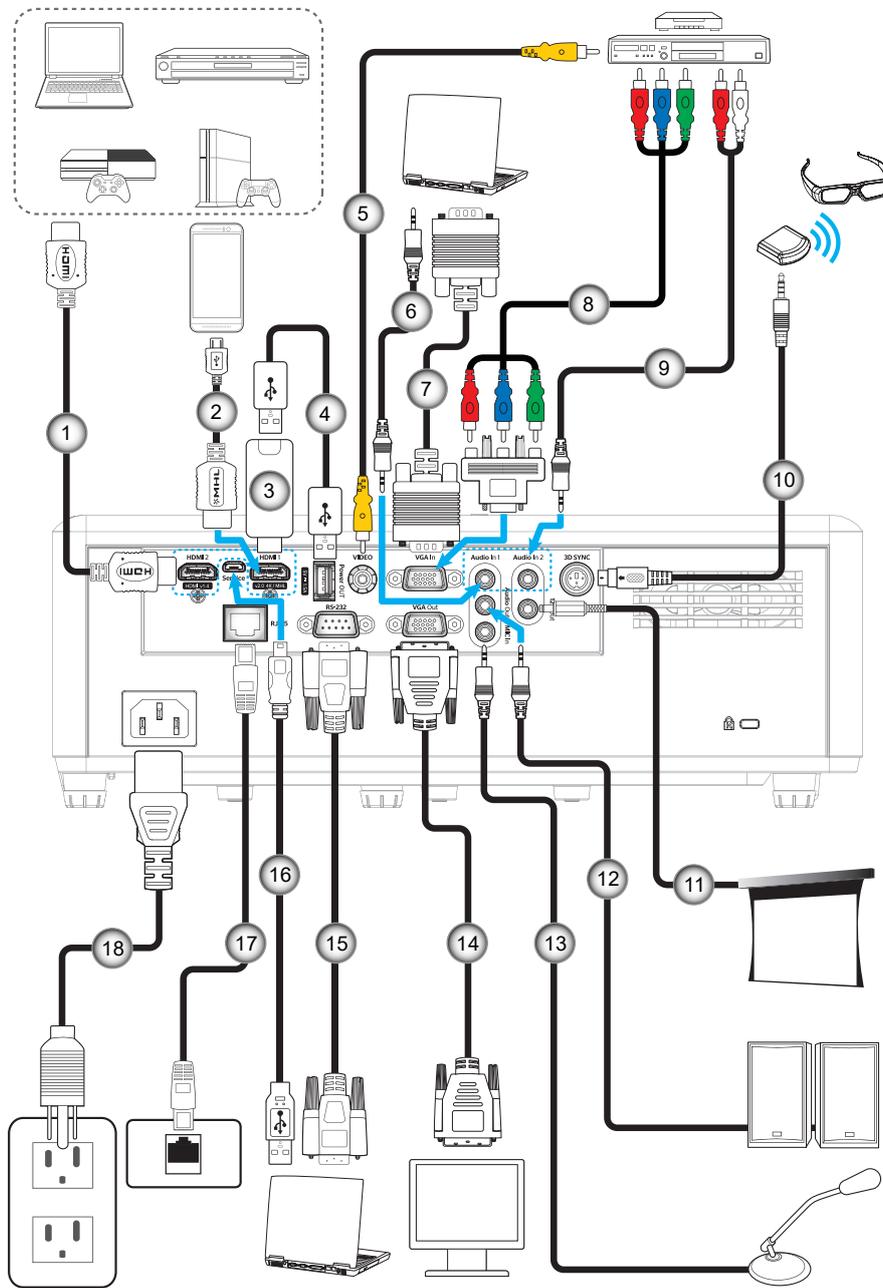
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN



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

# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Menyambungkan sumber ke proyektor



No.	Item	No.	Item
1.	Kabel HDMI	10.	Kabel Pemancar 3D
2.	Kabel MHL	11.	Soket DC 12V
3.	Dongle HDMI	12.	Kabel Audio Keluaran
4.	Kabel Daya USB	13.	Kabel Mikrofon
5.	Kabel Video	14.	Kabel VGA Keluaran
6.	Kabel Audio Masukan	15.	Kabel RS232
7.	Kabel VGA Masukan	16.	Kabel USB
8.	Kabel Komponen RCA	17.	Kabel RJ-45
9.	Kabel Audio Masukan	18.	Kabel Daya

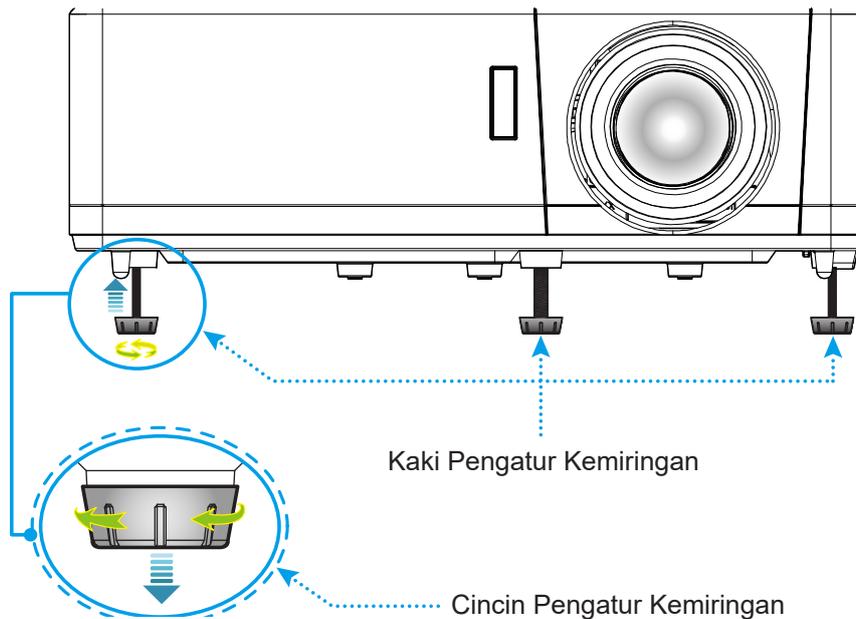
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Menyesuaikan gambar proyeksi

### Tinggi gambar

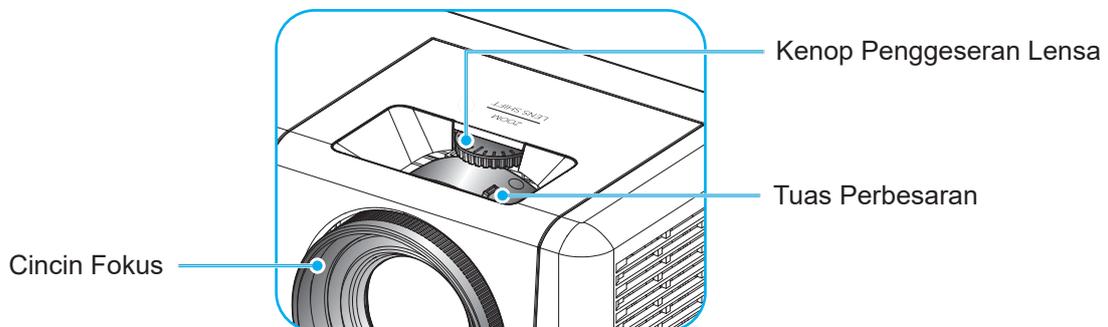
Proyektor dilengkapi kaki elevator untuk mengatur tinggi gambar.

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.



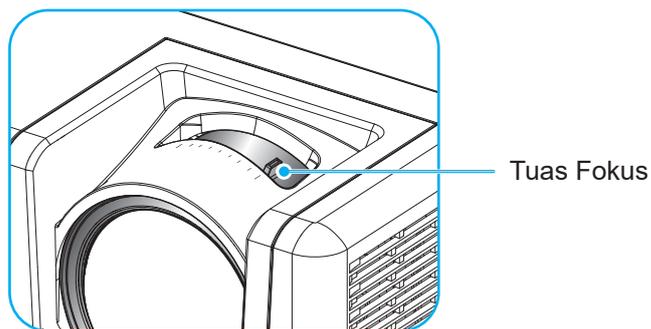
### Zoom, lensa diangkat, dan fokus

- Untuk menyesuaikan ukuran gambar, putar tuas zoom searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam untuk memperbesar atau memperkecil ukuran gambar proyeksi.
- Untuk menyesuaikan posisi gambar, putar pemutar geser lensa searah atau berlawanan arah jarum jam untuk menambah atau mengurangi ukuran gambar proyeksi secara vertikal.
- Untuk menyesuaikan fokus, putar cincin fokus/tuas fokus searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam hingga gambar terlihat tajam dan mudah dibaca.

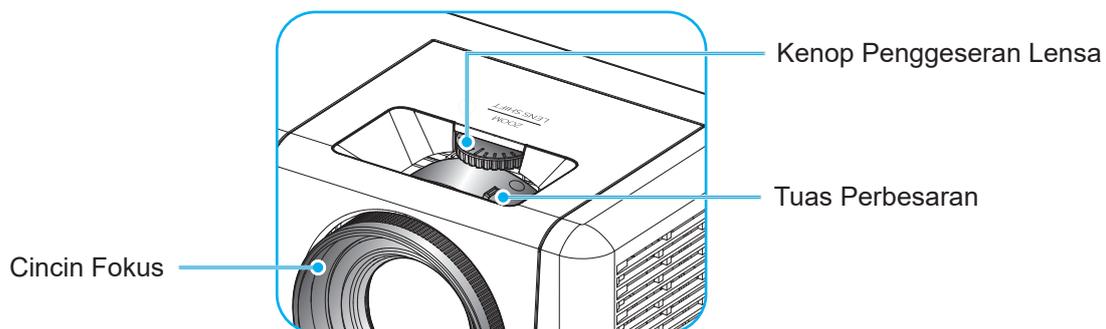


Model 1080p/WXGA

# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN



**Model 1080p Short Throw**



**Model WUXGA**

**Catatan:** Model 1080p Short Throw tidak mendukung fungsi zoom dan ganti lensa.

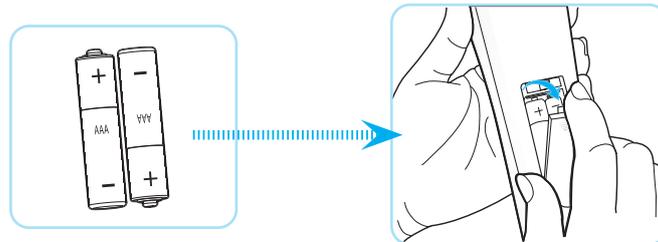
# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Konfigurasi remote

### Memasang/mengganti baterai

Dua baterai ukuran AAA disertakan untuk Remote Control.

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



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

### PERHATIAN

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

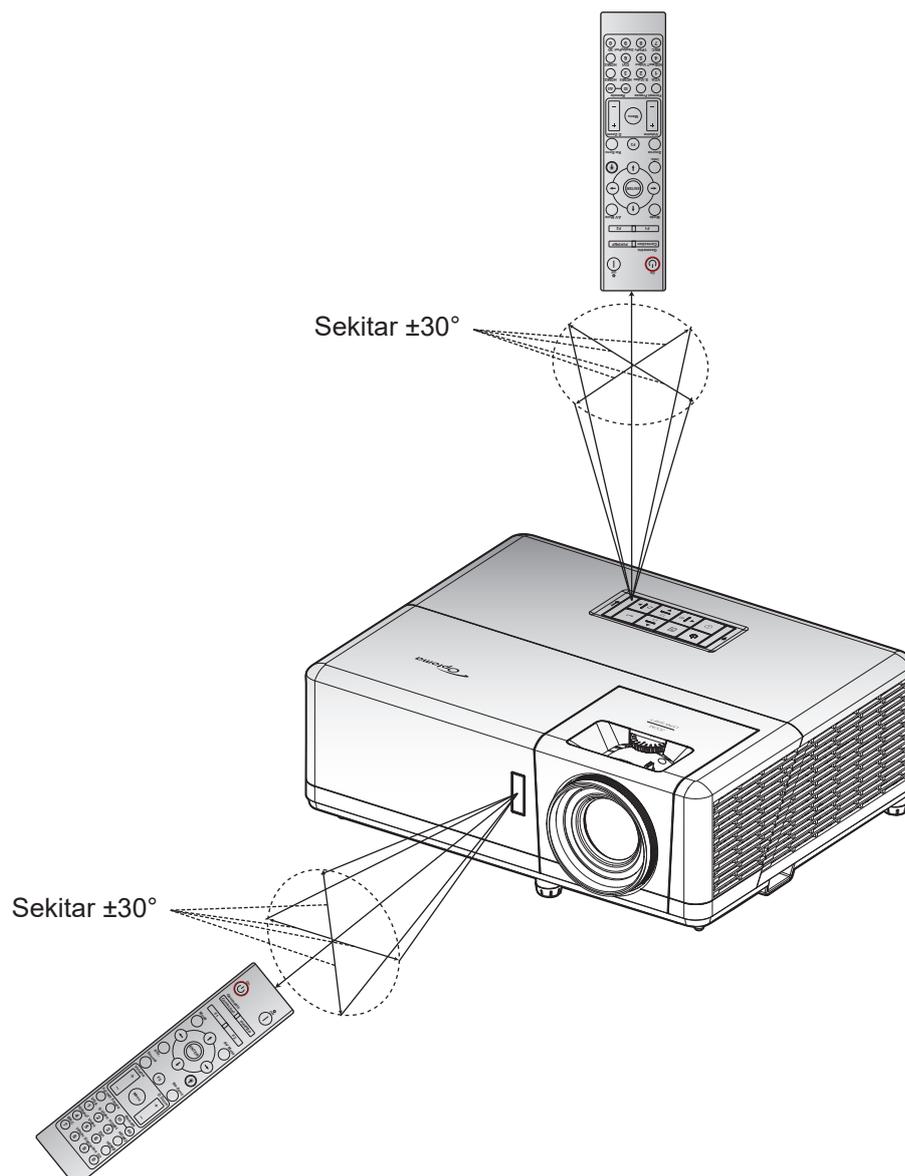
- Jangan gunakan jenis baterai yang berbeda secara bersamaan. Jenis baterai yang berbeda memiliki karakteristik yang tidak sama.
- Jangan gunakan baterai lama dan yang baru secara bersamaan. Menggunakan baterai lama dan baru secara bersamaan dapat memperpendek masa pakai baterai baru atau menyebabkan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

# PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

## Jarak efektif

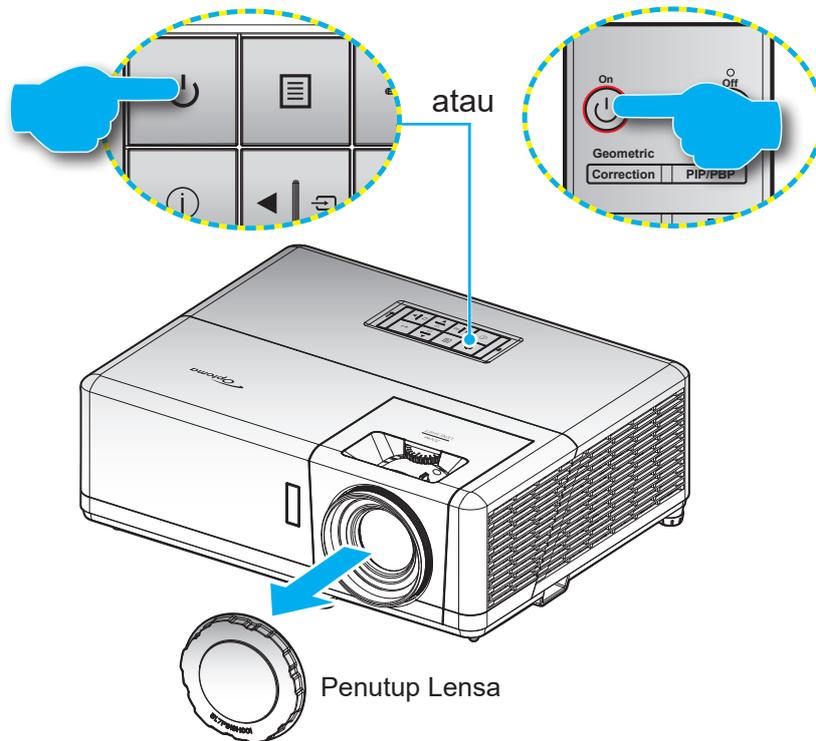
Sensor pengendali jarak jauh IR (Inframerah) terletak di bagian atas dan depan proyektor. Pastikan Anda memegang pengendali jarak jauh pada sudut 60 derajat tegak lurus dengan sensor pengendali jarak jauh IR proyektor agar berfungsi dengan benar. Jarak antara remote control dan sensor harus tidak melebihi 12 meter (39,4 kaki).

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



# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menghidupkan/mematikan proyektor



### Tombol Hidup

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

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

### Matikan Power

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



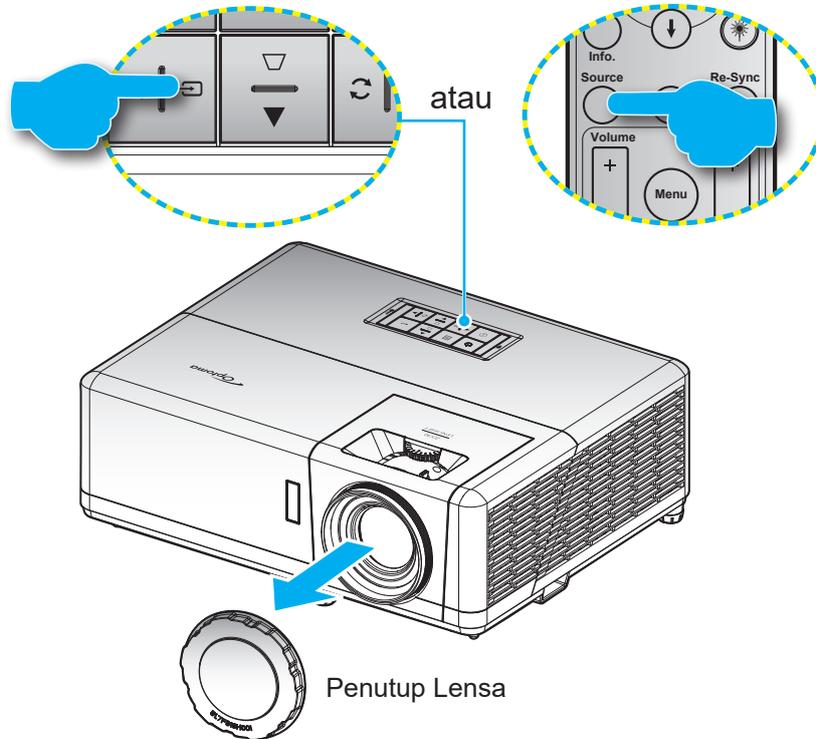
3. Tekan kembali tombol  atau  untuk mengkonfirmasi, atau pesan akan tertutup setelah 15 detik. Saat menekan tombol  atau  untuk kedua kalinya, proyektor akan mati.
4. Kipas pendingin terus beroperasi selama sekitar 10 detik untuk siklus pendinginan dan LED Daya akan berkedip biru. Bila Daya menyala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

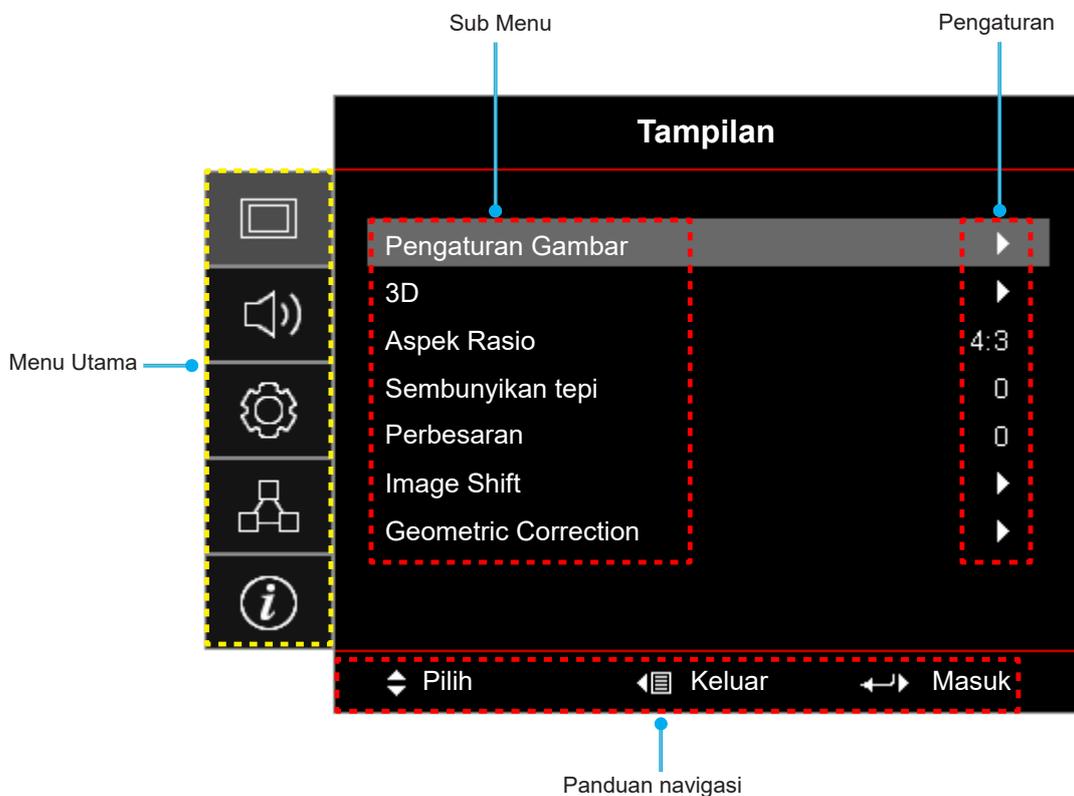


# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## 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 **Masuk** pada remote control untuk membuka submenu.
3. Gunakan tombol   untuk memilih item yang diinginkan dalam submenu, lalu tekan tombol  atau **Masuk** untuk melihat pengaturan lebih jauh. Sesuaikan pengaturan menggunakan tombol  .
4. Pilih item yang akan diatur berikutnya di submenu dan sesuaikan seperti langkah di atas.
5. Tekan tombol  atau **Masuk** 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

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai			
Tampilan	Pengaturan Gambar	Mode Tampilan			Presentasi			
					Pencahayaan			
					HDR			
					Bioskop			
					Game			
					sRGB			
					DICOM SIM.			
					Pengguna			
					3D			
			Wall Color			Mati [Awal]		
						Papan Hitam		
						Light Yellow		
						Light Green		
						Light Blue		
						Pink		
			Dynamic Range	HDR			Mati	
							Otomatis [Awal]	
				HDR Picture mode			Pencahayaan	
							Standar [Awal]	
							Film	
						Detail		
			Kecemerlangan				-50 ~ 50	
			Kontras				-50 ~ 50	
			Ketajaman				1 ~ 15	
			Warna				-50 ~ 50	
			Corak Warna				-50 ~ 50	
			Gamma		Film			
					Video			
					Grafik			
					Standar(2.2)			
					1.8			
					2.0			
					2.4			
					2.6			
					HDR			
					3D			
					Papan Hitam			
		DICOM SIM.						

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Tampilan	Pengaturan Gambar	Pengaturan Warna	BrilliantColor™		1 ~ 10	
			Temperatur Warna		Hangat	
					Standar	
					Cool	
					Dingin	
			Warna Matching	Warna		Merah [Awal]
						Hijau
						Biru
						Biru Muda
						Kuning
						Ungi
						Putih(*)
					Corak Warna/R(*)	-50 ~ 50 [Awal: 0]
					Saturasi Warna/G(*)	-50 ~ 50 [Awal: 0]
					Penguatan/B(*)	-50 ~ 50 [Awal: 0]
					Seting Ulang	Batalan [Awal] Ya
					Keluar	
				Penguatan / Bias RGB	Penguatan Warna Merah	-50 ~ 50
			Penguatan Warna Hijau		-50 ~ 50	
			Penguatan Warna Biru		-50 ~ 50	
			Bias Warna Merah		-50 ~ 50	
			Bias Warna Hijau		-50 ~ 50	
			Bias Warna Biru		-50 ~ 50	
			Seting Ulang		Batalan [Awal] Ya	
			Keluar			
			Ruang Warna [Bukan Masukan HDMI]		Otomatis [Awal]	
					RGB	
					YUV	
			Ruang Warna [Masukan HDMI]		Otomatis [Awal]	
					RGB(0~255)	
					RGB(16~235)	
				YUV		
			Tingkat Putih	0 ~ 31		
			Tingkat Hitam	-5 ~ 5		
			IRE		0	
					7.5	
			Sinyal	Otomatis	Mati	
					Hidup [Awal]	
				Frekuensi	-10 ~ 10 (bergantung pada sinyal) [Default: 0]	
			Fase	0~31 (tergantung sinyal) [Default: 0]		

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Tampilan	Pengaturan Gambar	Sinyal	Posisi Horisontal		-5 ~ 5 (bergantung pada sinyal) [Default: 0]	
			Posisi Vertikal		-5 ~ 5 (bergantung pada sinyal) [Default: 0]	
		Mode Pencahayaan			Hitam Dinamis	
					Eco.	
					Power (Daya = 100%/ 95%/ 90%/ 85%/ 80%/ 75%/ 70%/ 65%/ 60%/ 55%/ 50%)	
		Seting Ulang				
	3D	Mode 3D				Mati
						Hidup [Awal]
		3D Tech				DLP-Link [Awal]
						3D Sync
		3D->2D				3D [Awal]
						L
						R
		Format 3D				Otomatis [Awal]
						SBS
						Top and Bottom
		3D Sync. Invert				Frame Sequential
						Hidup
		Seting Ulang				Mati [Awal]
					Batalan	
					Ya	
	Aspek Rasio					4:3
						16:9
						16:10 [Hanya untuk model WXGA/WUXGA]
						LBX
						Asal
						Otomatis
	Sembunyikan tepi					0 ~ 10 [Awal: 0]
	Perbesaran					-5 ~ 25 [Awal: 0]
	Image Shift	H <input type="checkbox"/>				-100 ~ 100 [Awal: 0]
		V <input type="checkbox"/>				-100 ~ 100 [Awal: 0]
	Geometric Correction	Four Corners				
Sudut H					-30 ~ 30 [Awal: 0]	
Sudut Vertikal					-30 ~ 30 [Awal: 0]	
Pengaturan Sudut Otomatis					Mati	
					Hidup [Awal]	
	Seting Ulang					

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
Audio	Mati				Mati [Awal]		
					Hidup		
	Suara	Masukan Audio	HDMI1/MHL			0 ~ 10 [Awal: 5]	
						Audio 1	
						Audio 2	
						Mikrofon	
						Awal [Awal]	
			HDMI 2			Audio 1	
						Audio 2	
						Mikrofon	
						Awal [Awal]	
			VGA			Audio 1	
						Audio 2	
						Mikrofon	
						Awal [Awal]	
			Video			Audio 1	
		Audio 2					
		Mikrofon					
		Awal [Awal]					
PENGATURAN	Proyeksi				Front  [Awal]		
					Belakang 		
					Langit-langit atas 		
					Belakang atas 		
	Tipe Layar [Hanya untuk model WXGA/WUXGA]					16:9	
						16:10 [Default]	
	Pengaturan Daya	Menghidupkan Langsung				Mati [Awal]	
						Hidup	
		Sinyal Daya Menyala				Mati [Awal]	
						Hidup	
		Mematikan Otomatis (mnt)				0 ~ 180 (penambahan 5 menit) [Awal: 20]	
						0 ~ 990 (penambahan 30 menit) [Awal: 0]	
			Pengatur Waktu Tidur (mnt)	Always On			Tidak [Awal]
							Ya
	Mode Daya (bersiap)				Aktif		
					Eco. [Awal]		
Daya USB (Siaga)				Mati [Awal]			
				Hidup			

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
PENGATURAN	Keamanan	Keamanan			Mati		
					Hidup		
		Pengaturan Waktu Pengaman	Bulan				
			Hari				
	Jam						
		Ganti Password				[Awal: 1234]	
	HDMI Link Settings	HDMI Link				Mati [Awal]	
						Hidup	
		Inclusive TV				Tidak [Awal]	
						Ya	
		Power On Link				Mutual [Awal]	
						PJ->Device	
						Device->PJ	
		Power Off Link				Mati [Awal]	
					Hidup		
	Tes Corak					Kisi Hijau	
						Kisi Magenta	
						Kisi Putih	
						Putih	
						Mati	
	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Fungsi IR				Hidup [Awal]	
						Mati	
		Kode Pengendali Jarak Jauh					00~99
							Tes Corak
		F1					Kecemerlangan
							Kontras
							Timer tidur [Awal]
							Warna Matching
							Temperatur Warna
							Gamma
							Proyeksi
							MHL
F2						Tes Corak	
						Kecemerlangan	
						Kontras	
						Timer tidur	
						Warna Matching [Awal]	
						Temperatur Warna	
					Gamma		
					Proyeksi		
					MHL		

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGATURAN	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	F3			Tes Corak	
					Kecemerlangan	
					Kontras	
					Timer tidur	
					Warna Matching	
					Temperatur Warna	
					Gamma	
					Proyeksi	
					MHL[Awal]	
		Tanda Pengenal Proyektor				00 ~ 99
		12V Trigger				Hidup
						Mati
		Options	Bahasa			English [Awal]
						Deutsch
						Français
						Italiano
						Español
						Português
						Polski
						Nederlands
						Svenska
						Norsk/Dansk
						Suomi
						ελληνικά
						繁體中文
						簡體中文
						日本語
						한국어
						Русский
						Magyar
						Čeština
						عربي
						ไทย
					Türkçe	
					فارسی	
					Tiếng Việt	
					Bahasa Indonesia	
					Română	
					Slovenčina	
		Closed Captioning			CC1	
						CC2
						Mati [Awal]

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
PENGATURAN	Options	Menu Settings	Lokasi Menu		Kiri atas 
					Kanan atas 
					Tengah  [Awal]
					Kiri bawah 
					Kanan bawah 
			Menu Pengukur Waktu		Mati
					5 detik
					10 detik [Awal]
			Sumber Otomatis		Mati [Awal]
					Hidup
		Sumber Masukan		HDMI1/MHL	
				HDMI 2	
				VGA	
				Video	
		Masukkan Nama	HDMI1/MHL		Awal [Awal]
					Lain-lain
			HDMI 2		Awal [Awal]
					Lain-lain
			VGA		Awal [Awal]
					Lain-lain
			Video		Awal [Awal]
					Lain-lain
		Ketinggian		Mati [Awal]	
				Hidup	
		Display Mode Lock		Mati [Awal]	
				Hidup	
		Mengunci Tombol		Mati [Awal]	
				Hidup	
		Meyembungkan Informasi		Mati [Awal]	
				Hidup	
		Logo		Awal [Awal]	
				Netral	
				Pengguna	
		Warna Latar Belakang		Nihil	
				Biru [Awal]	
				Merah	
				Hijau	
				Kelabu	
				Logo	
		Seting Ulang	Atur Ulang OSD		Batalan [Awal]
					Ya
Atur Ulang ke Semula			Batalan [Awal]		
			Ya		

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Jaringan	LAN	Status Jaringan			(hanya baca)	
		Alamat MAC			(hanya baca)	
		DHCP			Mati [Awal]	
					Hidup	
		Alamat IP			192.168.0.100 [Awal]	
		Subnet Mask			255.255.255.0 [Awal]	
		Pintu Gerbang			192.168.0.254 [Awal]	
		DNS			192.168.0.51 [Awal]	
	Seting Ulang					
	Control	Crestron			Mati	
					Hidup [Awal] <b>Catatan: Port 41794</b>	
		Extron			Mati	
					Hidup [Awal] <b>Catatan: Port 2023</b>	
		PJ Link			Mati	
				Hidup [Awal] <b>Catatan: Port 4352</b>		
AMX Device Discovery				Mati		
				Hidup [Awal] <b>Catatan: Port 9131</b>		
Telnet			Mati			
			Hidup [Awal] <b>Catatan: Port 23</b>			
HTTP			Mati			
			Hidup [Awal] <b>Catatan: Port 80</b>			
Info	Pengatur					
	Nomor Seri					
	Source					
	Resolusi				00x00	
	Refresh Rate				0,00Hz	
	Mode Tampilan					
	Kode Pengendal Jarak Jauh				00~99	
	Remote Code (Active)				00~99	
	Mode Daya (bersiap)					
	Light Source Hours				0 hr	
	Status Jaringan					
	Alamat IP					
	Tanda Pengenal Proyektor				00 ~ 99	
	Mode Pencahayaan					
	FW Version	Sistem				
		LAN				
MCU						

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu Layar

### Tampilkan menu pengaturan gambar

#### Mode Tampilan

Tersedia banyak prasetel pabrik yang dioptimalkan untuk berbagai jenis gambar.

- **Presentasi:** Mode ini sesuai untuk penampilan di depan publik dalam koneksi ke PC.
- **Pencahayaannya:** Kecerahan maksimal untuk input PC.
- **HDR:** Melakukan dekode dan menampilkan konten HDR (Rentang Dinamis Tinggi) untuk hitam paling gelap, putih paling terang, dan warna sinematik cerah menggunakan nuansa warna REC.2020. Mode ini akan aktif otomatis jika HDR diatur ke AKTIF (dan Konten HDR dikirim ke proyektor – Blu-ray UHD 4K, Game 1080p/HDR UHD 4K, Video Streaming UHD 4K). Saat mode HDR aktif, mode tampilan lainnya (Sinema, Referensi, dsb.) tidak dapat dipilih karena HDR menghadirkan warna yang sangat akurat, melebihi performa warna mode tampilan lainnya.
- **Bioskop:** Memberikan warna terbaik untuk menonton film.
- **Game:** Pilih mode ini untuk meningkatkan kecermerlangan dan merespons tingkat waktu untuk menikmati game video.
- **sRGB:** Warna akurat yang distandardisasi.
- **DICOM SIM.:** Mode ini dapat memproyeksikan citra medis monokrom seperti radiografi sinar X, MRI, dll.
- **Pengguna:** Menyimpan pengaturan pengguna.
- **3D:** Untuk menikmati pengalaman efek 3D, Anda harus memiliki kacamata 3D. Pastikan PC/perangkat portabel Anda memiliki kartu grafis buffer quad keluaran sinyal 120 Hz dan memasang Pemutar 3D.

#### Wall Color

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

#### Dynamic Range

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

**Catatan:** *HDMI1 dan VGA tidak mendukung Dynamic Range.*

##### ➤ HDR

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

##### ➤ HDR Picture mode

- **Pencahayaannya:** Pilih mode ini untuk warna yang lebih mudah dan lebih dijenuhkan.
- **Standar:** Pilih mode ini untuk warna tampilan alami dengan keseimbangan antara nuansa panas dan dingin.
- **Film:** Pilih mode ini untuk detail dan ketajaman gambar yang disempurnakan.
- **Detail:** Sinyal berasal dari konversi OETF untuk mencapai pencocokan warna yang terbaik.

#### Kecemerlangan

Menyesuaikan kecermerlangan gambar.

#### Kontras

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Ketajaman

Untuk menyesuaikan ketajaman foto.

## Warna

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

## Corak Warna

Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.

## Gamma

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

- **Film:** Untuk home theater.
- **Video:** Untuk sumber video atau TV.
- **Grafik:** Untuk sumber PC/Foto.
- **Standar(2.2):** Untuk pengaturan standar.
- **1.8 / 2.0 / 2.4 / 2.6:** Untuk sumber PC/Foto tertentu.

### **Catatan:**

- *Pilihan-pilihan ini hanya tersedia bila fungsi mode 3D dinonaktifkan, pengaturan **Wall Color** tersebut tidak diatur ke **Papan Hitam**, dan pengaturan **Mode Tampilan** tersebut tidak diatur ke **DICOM SIM.** atau **HDR.***
- *Bila pengaturan **Mode Tampilan** diatur ke **HDR**, pengguna hanya dapat memilih **HDR** untuk memilih pengaturan **Gamma.***
- *Dalam mode 3D, pengguna hanya dapat memilih **3D** untuk pengaturan **Gamma.***
- *Bila pengaturan **Wall Color** diatur ke **Papan Hitam**, pengguna hanya dapat memilih **Papan Hitam** untuk memilih pengaturan **Gamma.***
- *Bila pengaturan **Mode Tampilan** diatur ke **DICOM SIM.**, pengguna hanya dapat memilih **DICOM SIM.** untuk memilih pengaturan **Gamma.***

## Pengaturan Warna

Konfigurasi pengaturan warna.

- **BrilliantColor™:** Item yang dapat diatur ini menggunakan algoritma pemrosesan warna baru dan penyempurnaan untuk memberikan kecemerlangan yang lebih tinggi sekaligus warna gambar yang nyata dan lebih hidup.
- **Temperatur Warna:** Pilih suhu warna dari Hangat, Standar, Cool, atau Dingin.
- **Warna Matching:** Pilih opsi berikut:
  - **Warna:** Tetapkan tingkat merah, hijau, hitam, biru muda, kuning, magenta, dan putih dari gambar.
  - **Corak Warna/ R(merah)\*:** Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.  
**Catatan:** \*Bila pengaturan **Warna** diatur ke **Putih**, Anda dapat menyesuaikan pengaturan warna merah.
  - **Saturasi Warna/ G(hijau)\*:** Mengatur gambar video dari hitam-putih ke warna yang benar-benar jenuh.  
**Catatan:** \*Bila pengaturan **Warna** diatur ke **Putih**, Anda dapat menyesuaikan pengaturan warna hijau.
  - **Penguatan/ B(biru)\*:** Tetapkan kecemerlangan gambar.  
**Catatan:** \*Bila pengaturan **Warna** diatur ke **Putih**, Anda dapat menyesuaikan pengaturan warna biru.
  - **Seting Ulang:** Kembalikan ke pengaturan default pabrik untuk warna matching.
  - **Keluar:** Keluar menu “Warna Matching”.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- **Penguatan / Bias RGB:** Pengaturan ini memungkinkan Anda mengkonfigurasi kecermerlangan (penguatan) dan kontras (bias) gambar.
  - **Seting Ulang:** Kembalikan pengaturan default pabrik untuk penguatan / bias RGB.
  - **Keluar:** Keluar menu "Penguatan / Bias RGB".
- **Ruang Warna (hanya masukan non-HDMI):** Pilih jenis matriks warna yang sesuai dari berikut ini: Otomatis, RGB, atau YUV.
- **Ruang Warna (hanya masukan HDMI):** pilih jenis matriks warna yang sesuai dari berikut ini: Otomatis, RGB(0~255), RGB(16~235), dan YUV.
- **Tingkat Putih:** Memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan Tingkat Putih saat memasukkan sinyal Video.  
**Catatan:** *Kadar putih hanya bisa disetel untuk sumber input Video/S-Video.*
- **Tingkat Hitam:** Memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan Tingkat Hitam saat memasukkan sinyal Video.  
**Catatan:** *Kadar hitam hanya bisa disetel untuk sumber input Video/S-Video.*
- **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/S-Video.*

## Sinyal

Menyesuaikan pilihan sinyal.

- **Otomatis:** Konfigurasi 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.
- **Fase:** 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 inputnya RGB/Component.*

## Mode Pencahayaan

Menyesuaikan pengaturan mode kecermerlangan.

- **Hitam Dinamis:** Gunakan agar kecermerlangan gambar secara otomatis disesuaikan untuk mendapatkan performa kontras optimal.
- **Eco.:** Pilih "Eco." untuk meredupkan lampu proyektor yang akan mengurangi penggunaan daya dan memperpanjang masa pakai lampu.
- **Power:** Pilih persentase daya untuk mode kecermerlangan.

## Seting Ulang

Kembalikan ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan warna.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menampilkan menu 3D

### Catatan:

- *Proyektor ini dilengkapi 3D dengan solusi 3D DLP-Link.*
- *Pastikan kacamata 3D Anda dapat digunakan untuk 3D DPL-LINK sebelum menikmati video.*
- *Proyektor ini mendukung urutan bingkai (balik halaman) 3D melalui port HDMI1/HDMI2/VGA.*
- *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 pilihan ini untuk menonaktifkan atau mengaktifkan fungsi 3D.

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

### 3D Tech

Gunakan 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 yang dipolarisasi.

### 3D->2D

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

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

### Format 3D

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

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

### 3D Sync. Invert

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

### Seting Ulang

Kembalikan pengaturan default pabrik untuk pengaturan 3D.

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menampilkan menu rasio aspek

### Aspek Rasio

Pilih rasio aspek dari gambar yang ditampilkan di antara opsi berikut ini:

- **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** (Hanya untuk model WXGA/WUXGA): Format ini ditujukan untuk sumber masukan 16:10, seperti laptop 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.
- **Otomatis:** Secara otomatis memilih format tampilan yang sesuai.

### Catatan:

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

### Tabel Penskalaan 1080P:

Layar 16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Skalakan ke 1440x1080.				
16x9	Skalakan ke 1920x1080.				
LBX	Skalakan ke 1920x1440, lalu tengahkan gambar 1920x1080 di layar.				
Asal	- 1:1 pemetaan di tengah. - Tidak ada penskalaan yang dilakukan; gambar akan ditampilkan dengan resolusi berbasis sumber input.				
Otomatis	- Jika format otomatis dipilih, jenis layar akan secara otomatis menjadi 16:9 (1920x1080). - Jika sumber adalah 4:3, tipe layar akan diskalakan ke 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 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

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

### Catatan:

- Tipe layar yang didukung 16:9 (1280x720), 16:10 (1280x800).
- Bila tipe layar adalah 16:9, format 16x10 tidak akan tersedia.
- Bila tipe layar adalah 16:10, format 16x9 tidak akan tersedia.
- Jika Anda memilih opsi otomatis, maka mode tampilan juga akan diubah secara otomatis.

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Aturan pemetaan otomatis WXGA (tipe layar 16x10):

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

## Tabel penskalaan WXGA (tipe layar 16x9):

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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

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

## Tabel penskalaan WUXGA untuk 1920 x 1200 DMD (tipe layar 16:10):

### Catatan:

- Tipe layar yang didukung 16:10 (1920 x 1200), 16:9 (1920x1080).
- Bila tipe layar adalah 16:9, format 16x10 tidak akan tersedia.
- Bila tipe layar adalah 16:10, format 16x9 tidak akan tersedia.
- Jika Anda memilih opsi otomatis, maka mode tampilan juga akan diubah secara otomatis.

Layar 16:10	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Skalakan ke 1600x1200.				
16x9	Skalakan ke 1920x1080.				
16x10	Skalakan ke 1920x1200.				
LBX	Skalakan ke 1920x1440, lalu atur tengah gambar 1920x1200 untuk ditampilkan.				
Asal	- 1:1 pemetaan di tengah. - Tidak ada penskalaan yang dilakukan; gambar akan ditampilkan dengan resolusi berbasis sumber input.				
Otomatis	- 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.				

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## 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	1350	1080
	720	480	1620	1080
HDTV	1280	720	1920	1080
	1920	1080	1920	1080

## Tabel Penskalaan WUXGA (tipe layar 16:9):

Layar 16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Skalakan ke 1440x1080.				
16x9	Skalakan ke 1920x1080.				
LBX	Skalakan ke 1920x1440, lalu tengahkan gambar 1920x1080 di layar.				
Asal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:1 pemetaan di tengah.</li> <li>- Tidak ada penskalaan yang dilakukan; gambar akan ditampilkan dengan resolusi berbasis sumber input.</li> </ul>				
Otomatis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jika format dipilih, maka tipe layar akan secara otomatis menjadi 16:9 (1920x1080).</li> <li>- Jika sumber adalah 4:3, maka tipe layar akan diskalakan ke 1440x1080.</li> <li>- Jika sumber adalah 16:9, maka tipe layar akan diskalakan ke 1920x1080.</li> <li>- Jika sumber adalah 16:10, maka tipe layar akan diskalakan menjadi 1920x1200 dan memotong 1920x1080 area untuk ditampilkan.</li> </ul>				

# 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

## Menampilkan menu sembunyikan tepi

### Sembunyikan tepi

Gunakan fungsi ini untuk menghapus derau enkoding pada tepi sumber video.

## Menampilkan menu perbesaran

### Perbesaran

Gunakan ini untuk memperbesar gambar di layar proyeksi.

## Menampilkan menu pergeseran gambar

### Image Shift

Setel posisi gambar yang diproyeksikan secara horizontal (H) atau vertikal (V).

## Tampilkan menu koreksi geometris

### Four Corners

Mebiarkan gambar dimampatkan agar sesuai dengan wilayah yang ditetapkan dengan menggerakkan masing-masing dari posisi x dan y empat dan sudut.

### Sudut H

Menyesuaikan distorsi gambar secara horizontal dan membuat gambar lebih persegi. Sudut keystone horizontal digunakan untuk membetulkan bentuk gambar bersudut keystone di mana batas kiri dan kanan gambar tidak sama panjangnya. Ini ditunjukkan untuk penggunaan dengan aplikasi-aplikasi pada poros secara horizontal.

### Sudut Vertikal

Menyesuaikan distorsi gambar secara vertikal dan membuat gambar lebih persegi. Sudut keystone vertikal digunakan untuk membetulkan bentuk gambar yang diberi sudut keystone di mana bagian atas dan bawah dimiringkan ke salah satu sisi. Ini ditunjukkan untuk penggunaan dengan aplikasi-aplikasi pada poros secara vertikal.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Pengaturan Sudut Otomatis

Membetulkan sudut keystone secara digital agar sesuai dengan gambar yang diproyeksikan pada wilayah 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.*

## Seting Ulang

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan menu koreksi geometris.

## **Menu audio**

### **Menu Audio Tidak Aktif**

#### Mati

Gunakan opsi ini untuk mematikan suara untuk sementara.

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

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

### **Menu volume audio**

#### Suara

Setel level volume.

### **Menu input audio**

#### Masukan Audio

Pilih port input audio untuk sumber video sebagai berikut:

- **HDMI1/MHL:** Audio 1, Audio 2, Mikrofon, atau Awal.
- **HDMI 2:** Audio 1, Audio 2, Mikrofon, atau Awal.
- **VGA:** Audio 1, Audio 2, atau Mikrofon.
- **Video:** Audio 1, Audio 2, atau Mikrofon.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## *Menu konfigurasi*

### Konfigurasi menu proyeksi

#### Proyeksi

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

### Konfigurasi menu tipe layar

#### Tipe Layar (hanya untuk model WXGA atau WUXGA)

Pilih tipe layar dari 16:9 dan 16:10.

### Konfigurasi menu pengaturan daya

#### Menghidupkan Langsung

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

#### Sinyal Daya Menyala

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

**Catatan:** Jika pilihan "Sinyal Daya Menyala" dialihkan ke "Hidup", maka penggunaan daya proyektor dalam mode siaga akan lebih dari 3W.

#### Mematikan Otomatis (mnt)

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

#### Pengatur Waktu Tidur (mnt)

Konfigurasikan timer tidur.

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

#### Mode Daya (bersiap)

Tetapkan pengaturan mode daya.

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

#### Daya USB (Siaga)

Aktifkan atau nonaktifkan fungsi daya USB bila proyektor berada pada mode siaga.

**Catatan:** USB tidak bisa memasok daya dengan sumber MHL.

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Konfigurasi menu keamanan

### Keamanan

Aktifkan fungsi ini untuk meminta sandi sebelum menggunakan proyektor.

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

### Pengaturan Waktu Pengaman

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

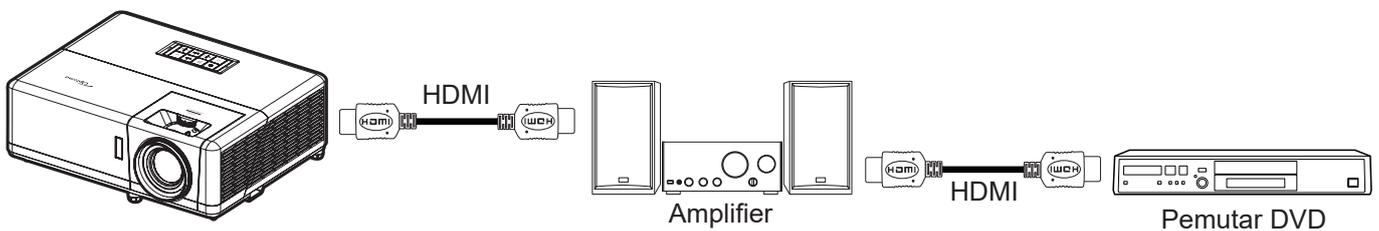
### Ganti Password

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

## Konfigurasi menu pengaturan link HDMI

### Catatan:

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



### HDMI Link

Aktifkan/nonaktifkan fungsi Link HDMI. Pilihan inclusive TV, link daya hidup, link daya mati hanya akan tersedia jika pengaturan ditetapkan ke “Hidup”.

### Inclusive TV

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

### Power On Link

Daya CEC sesuai perintah.

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

### Power Off Link

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Konfigurasi menu tes corak

### Tes Corak

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

## Mengkonfigurasi menu pengaturan jarak jauh

### Fungsi IR

Tetapkan pengaturan fungsi IR.

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

### Kode Pengendal Jarak Jauh

Atur kode kustom jarak jauh dengan menekan tombol ID remote selama 3 detik dan Anda akan melihat indikator remote (di atas tombol Mati) mulai berkedip. Kemudian, masukkan angka antara 00-99 menggunakan keyboard yang tombolnya dinomori. Setelah memasukkan angka, indikator remote akan berkedip dua kali secara cepat menunjukkan bahwa kode remote sudah berubah.

### F1/F2/F3

Tetapkan fungsi default untuk F1, F2, atau F3 antara Tes Corak, Kecemerlangan, Kontras, Timer tidur, Warna Matching, Temperatur Warna, Gamma, Proyeksi, atau MHL.

## Konfigurasi menu ID proyektor

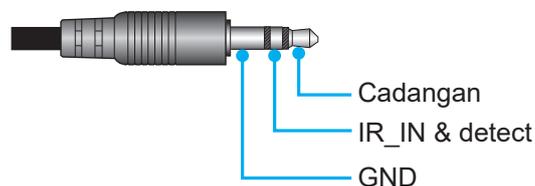
### Tanda Pengenal Proyektor

Definisi ID dapat diatur oleh menu (rentang 0-99), dan memungkinkan pengguna mengontrol satu proyektor dengan menggunakan perintah RS232.

## Menu konfigurasi 12V trigger

### 12V Trigger

Gunakan fungsi ini untuk mengaktifkan atau menonaktifkan trigger.



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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Konfigurasi menu pilihan

### Bahasa

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

### 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".

### Menu Settings

Tetapkan lokasi menu di layar dan konfigurasi pengaturan timer menu.

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

### Sumber Otomatis

Pilih opsi ini agar proyektor mencari sumber masukan yang tersedia secara otomatis.

### Sumber Masukan

Pilih sumber masukan antara HDMI1/MHL, HDMI 2, VGA, dan Video.

### Masukkan Nama

Gunakan untuk mengubah nama fungsi masukan agar mudah diidentifikasi. Pilihan yang tersedia mencakup HDMI1/MHL, HDMI 2, VGA, dan Video.

### Ketinggian

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

### Display Mode Lock

Pilih "Hidup" atau "Mati" untuk mengunci atau membuka kunci menyetel pengaturan mode layar.

### Mengunci Tombol

Saat fungsi kunci tombol ditetapkan ke "Hidup", Keypad akan dikunci. Namun, proyektor dapat dioperasikan dengan remote control. Dengan memilih "Mati", Anda dapat menggunakan kembali Keypad.

### Meyembungkan Informasi

Aktifkan fungsi ini untuk menyembunyikan pesan informasi.

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

### Logo

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

- **Awal:** Layar awal asli.
- **Netral:** Logo tidak ditampilkan pada layar awal.
- **Pengguna:** Gunakan gambar yang disimpan sebagai layar pembuka.

### Warna Latar Belakang

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

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu konfigurasi atur ulang OSD

### Atur Ulang OSD

Kembalikan ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan menu OSD.

### Atur Ulang ke Semula

Kembalikan ke pengaturan default pabrik untuk semua pengaturan.

## Menu jaringan

### Menu LAN jaringan

#### Status Jaringan

Menampilkan status koneksi jaringan (hanya baca).

#### Alamat MAC

Menampilkan alamat MAC (hanya baca).

#### DHCP

Gunakan opsi ini untuk mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi DHCP.

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

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

#### Alamat IP

Menampilkan alamat IP.

#### Subnet Mask

Menampilkan nomor subnet mask.

#### Pintu Gerbang

Menampilkan pintu gerbang awal dari jaringan yang terhubung ke proyektor.

#### DNS

Tampilkan nomor DNS.

### Cara menggunakan browser web untuk mengontrol proyektor

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

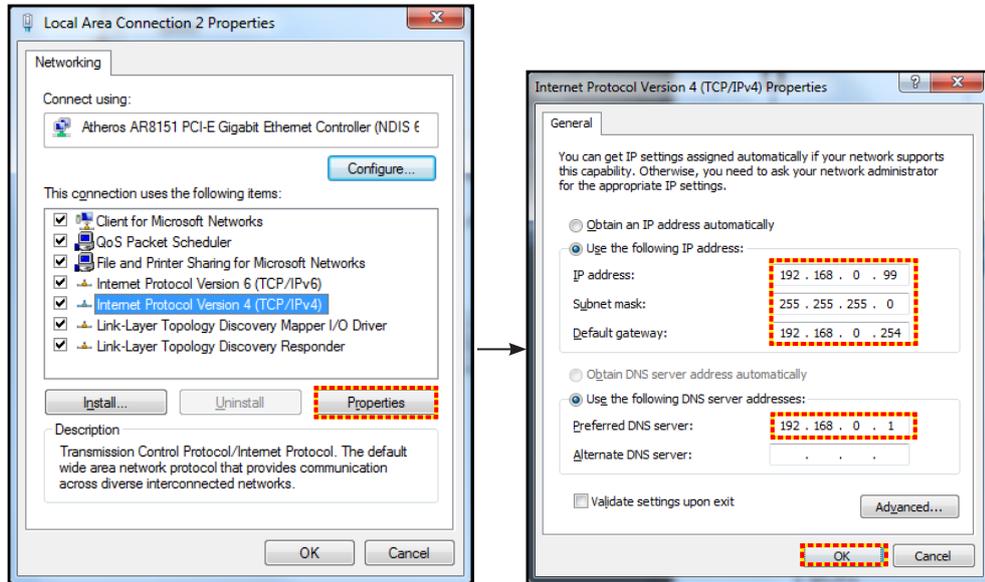
**Catatan:**

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Membuat koneksi langsung dari komputer ke proyektor\*

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



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

## Seting Ulang

Reset semua nilai untuk parameter LAN.

## Menu kontrol jaringan

### Crestron

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

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

### Extron

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

### PJ Link

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

### AMX Device Discovery

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

### Telnet

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

### HTTP

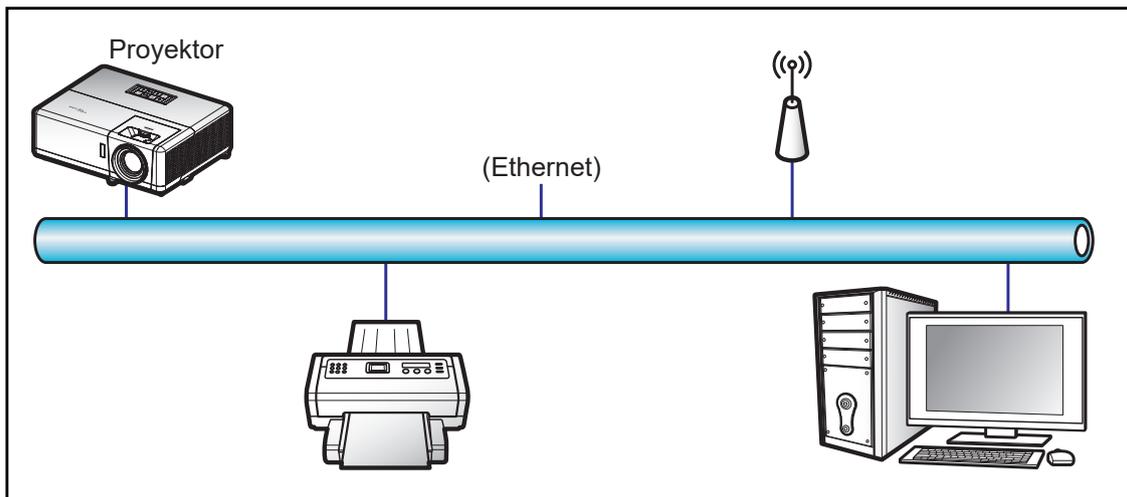
Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 80).

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## Menu pengaturan kontrol jaringan konfigurasi

### Fungsi LAN RJ45

Untuk kesederhanaan dan kemudahan pengoperasian, proyektor menyediakan beragam fitur jaringan dan manajemen jarak jauh. Fungsi LAN/RJ45 proyektor melalui jaringan, misalnya pengelolaan dari jauh: Pengaturan Pengaktifan/Penonaktifan, Kecemerlangan, dan Kontras. Selain itu, informasi status proyektor juga dapat Anda lihat, misalnya: Sumber Video, Penonaktifan Suara, dsb.



### Fungsi terminal LAN berkabel

Proyektor ini dapat dikontrol menggunakan PC (laptop) atau perangkat eksternal lainnya melalui port LAN / RJ45 dan kompatibel dengan Crestron / Extron / AMX (Perangkat - Pencarian) / PJLink.

- Crestron adalah merek dagang terdaftar dari Crestron Electronics, Inc. di Amerika Serikat.
- Extron adalah merek dagang terdaftar dari Extron Electronics, Inc. di Amerika Serikat.
- AMX adalah merek dagang terdaftar dari AMX LLC di Amerika Serikat.
- PJLink mengajukan pendaftaran merek dagang dan logo di Jepang, Amerika Serikat, dan berbagai negara lainnya melalui JBMIA.

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

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

Proyektor ini kompatibel dengan perangkat Extron pendukung sebagai referensi.

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

Proyektor ini didukung oleh AMX (Device Discovery).

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

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

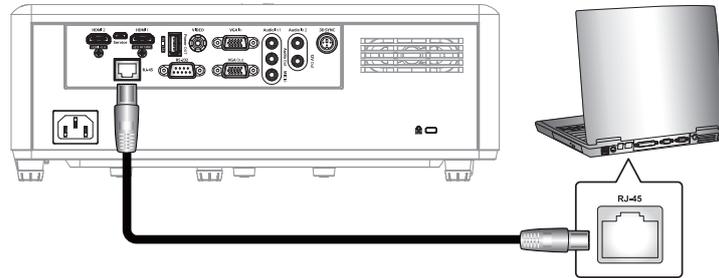
<http://pjlink.jbmia.or.jp/english/>

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## LAN RJ45

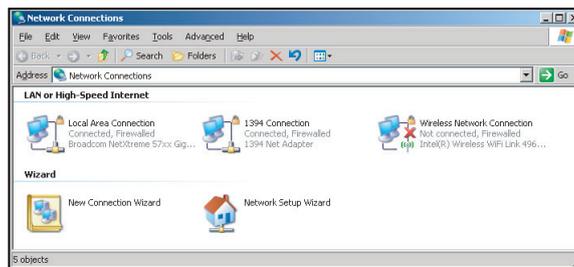
1. Sambungkan kabel RJ45 ke port RJ45 pada proyektor dan PC (laptop).



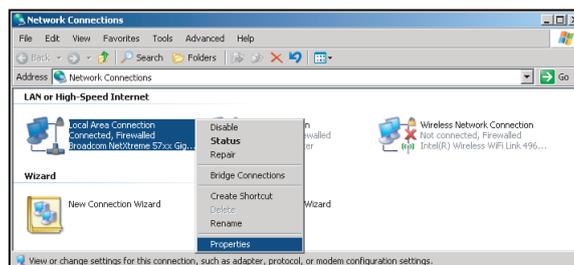
2. Pada PC (Laptop), pilih **Start (Mulai) > Control Panel (Panel Kontrol) > Network Connections (Sambungan Jaringan)**.



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

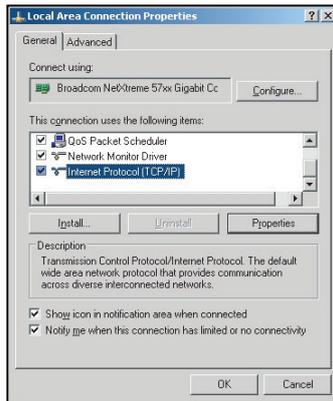


4. Pada jendela **Properties (Properti)**, pilih tab **General (Umum)**, lalu pilih **Internet Protocol (TCP / IP) (Protokol Internet) (TCP/IP)**.

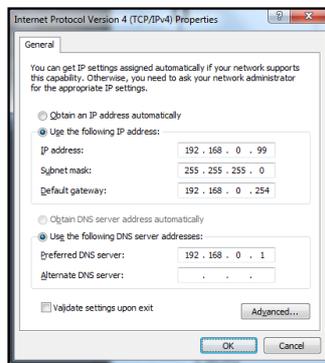


# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

5. Klik “Properties (Properti)”.



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



7. Tekan tombol “Menu” pada proyektor.
8. Buka proyektor **Jaringan > LAN**.
9. Masukkan parameter sambungan berikut:
  - DHCP: Mati
  - Alamat IP: 192.168.0.100
  - Subnet Mask: 255.255.255.0
  - Pintu Gerbang: 192.168.0.254
  - DNS: 192.168.0.51
10. Tekan “Enter” untuk mengkonfirmasi pengaturan.
11. Buka browser web, misalnya Microsoft Internet Explorer dengan Adobe Flash Player 9.0 atau versi lebih tinggi yang terinstal.
12. Pada panel Alamat, masukkan alamat IP proyektor: 192.168.0.100.



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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Halaman informasi

Model: Optoma    Tool    Info    Contact IT Help

**Optoma**

**Projector Information**

Projector Name: Optoma ZH406  
Location: \_\_\_\_\_  
Firmware Version: B05  
Mac Address: 90 60 E9 23 95 F8  
Resolution: 1080p 60Hz  
Lamp Hours: 1  
Assigned to: \_\_\_\_\_

**Projector Status**

Power Status: Power On  
Source: HDMI 1/MHL  
Display Mode: Game  
Projection: Front Table  
Brightness Mode: DynamicBlack  
Error Status: 0:No Error

exit

CRESTRON connected    Expansion Options

Halaman utama

Model: Optoma    Tool    Info    Contact IT Help

**Optoma**

Power    Vol -    Mute    Vol +

Sources List

HDMI 1  
HDMI 2  
Display Port  
VGA

Menu    Re-Sync  
Enter  
AV mute    Source

Freeze    Contrast    Brightness    Sharpness

CRESTRON connected    Expansion Options

Halaman Alat Bantu

Model: Optoma    Tool    Info    Contact IT Help

**Optoma**

**Crestron Control**

IP Address: 255.255.255.255  
IP ID: 7  
Port: 41794

**Projector**

Projector Name: Optoma ZH406  
Location: \_\_\_\_\_  
Assigned to: \_\_\_\_\_  
DHCP:  Enabled  
IP Address: 192.168.0.100  
Subnet Mask: 255.255.255.0  
Default Gateway: 192.168.0.254  
DNS Server: 192.168.0.51

**User Password**

Enabled  
New Password: \_\_\_\_\_  
Confirm: \_\_\_\_\_

**Admin Password**

Enabled  
New Password: \_\_\_\_\_  
Confirm: \_\_\_\_\_

exit

CRESTRON connected    Expansion Options

Hubungi bantuan TI

Title    X

Send

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## RS232 oleh Telnet Function

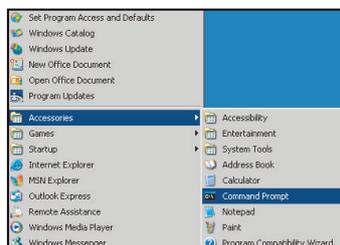
Tersedia jalur kontrol perintah RS232 alternatif, pada proyektor disebut “RS232 by TELNET” untuk interface LAN/RJ45.

### Panduan Ringkas untuk “RS232 by Telnet”

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



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



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

### Spesifikasi untuk “RS232 by TELNET”:

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

# MENGGUNAKAN PROYEKTOR

## *Menu info*

### **Menu info**

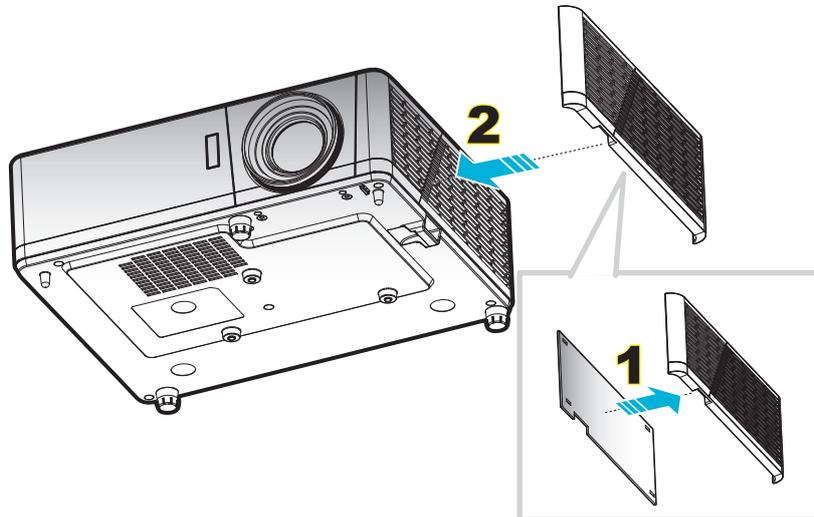
Tampilkan informasi proyektor seperti yang tercantum di bawah ini:

- Pengatur
- Nomor Seri
- Source
- Resolusi
- Refresh Rate
- Mode Tampilan
- Kode Pengendal Jarak Jauh
- Remote Code (Active)
- Mode Daya (bersiap)
- Light Source Hours
- Status Jaringan
- Alamat IP
- Tanda Pengenal Proyektor
- Mode Pencahayaan
- FW Version

# PEMELIHARAAN

## Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu

### Memasang Penyaring Debu



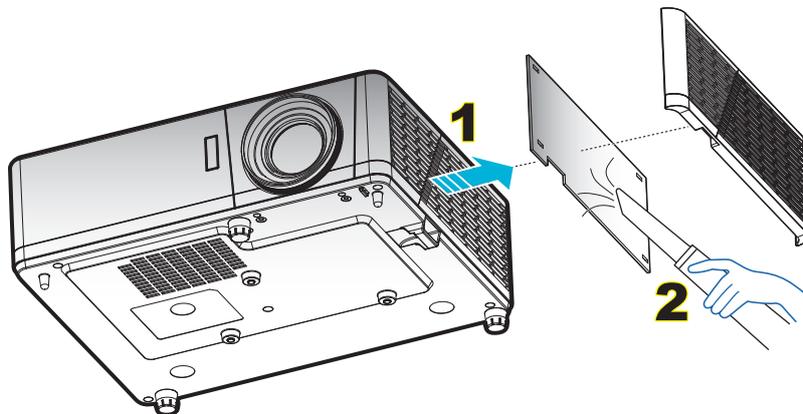
**Catatan:** Penyaring debu hanya diperlukan/disediakan di wilayah tertentu yang sangat berdebu.

### Membersihkan Penyaring Debu

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

Prosedur:

1. Matikan daya proyektor dengan menekan tombol “⏻” pada keypad proyektor atau tombol “⏻” pada remote control.
2. Lepas kabel daya.
3. Tarik wadah penyaring debu ke arah bawah untuk mengeluarkannya dari bagian bawah proyektor. **1**
4. Keluarkan penyaring udara dengan hati-hati. Setelah itu bersihkan atau ganti penyaring debu. **2**
5. Untuk memasang kembali penyaring debu, lakukan langkah sebelumnya dengan urutan terbalik.



# INFORMASI LAINNYA

## Resolusi kompatibel

### Digital

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
720 x 400 @ 70Hz	SVGA:	Waktu asli:	640 x 480p @ 60Hz	720 x 480p @ 60Hz
640 x 480 @ 60Hz	800 x 600 @ 120Hz	XGA: 1024 x 768 @ 60Hz	720 x 480p @ 60Hz	1280 x 720p @ 60Hz
640 x 480 @ 67Hz	1024 x 768 @ 120Hz	WXGA: 1280 x 800 @ 60Hz; 1280 x 720 @ 60Hz	1280 x 720p @ 60Hz	1366 x 768 @ 60Hz
640 x 480 @ 72Hz	1280 x 800 @ 60Hz	1080P: 1920 x 1080 @ 60Hz	1920 x 1080i @ 60Hz	1920 x 1080i @ 50Hz
640 x 480 @ 75Hz	1280 x 1024 @ 60Hz	WUXGA: 1920 x 1200 @ 60Hz	720 (1440) x 480i @ 60Hz	1920 x 1080p @ 60Hz
800 x 600 @ 56Hz	1680 x 1050 @ 60Hz		1920 x 1080p @ 60Hz	
800 x 600 @ 60Hz	1280 x 720 @ 60Hz		720 x 576p @ 50Hz	
800 x 600 @ 72Hz	1280 x 720 @ 120Hz		1280 x 720p @ 50Hz	
800 x 600 @ 75Hz	1600 x 1200 @ 60Hz		1920 x 1080i @ 50Hz	
832 x 624 @ 75Hz			720 (1440) x 576i @ 50Hz	
1024 x 768 @ 60Hz	XGA/WXGA:		1920 x 1080p @ 50Hz	
1024 x 768 @ 70Hz	800 x 600 @ 120Hz		1920 x 1080p @ 24Hz	
1024 x 768 @ 75Hz	1440 x 900 @ 60Hz		1920 x 1080p @ 30Hz	
1280 x 1024 @ 75Hz	1024 x 768 @ 120Hz			
1152 x 870 @ 75Hz	1280 x 800 @ 60Hz			
	1280 x 1024 @ 60Hz			
	1680 x 1050 @ 60Hz			
	1280 x 720 @ 60Hz			
	1280 x 720 @ 120Hz			
	1600 x 1200 @ 60Hz			
	1080P/WUXGA:			
	1280 x 720 @ 60Hz			
	1280 x 800 @ 60Hz			
	1280 x 1024 @ 60Hz			
	1400 x 1050 @ 60Hz			
	1600 x 1200 @ 60Hz			
	1280 X 768 @ 60Hz			
	1440 x 900 @ 60Hz			
	1280 x 720 @ 120Hz			
	1024 x 768 @ 120Hz			

# INFORMASI LAINNYA

## Analog

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Waktu B1/Rinci
720 x 400 @ 70Hz	SVGA:	Waktu asli:	1366 x 768 @ 60Hz
640 x 480 @ 60Hz	800 x 600 @ 120Hz	XGA: 1024 x 768 @ 60Hz	
640 x 480 @ 67Hz	1024 x 768 @ 120Hz	WXGA: 1280 x 800 @ 60Hz; 1280 x 720 @ 60Hz	
640 x 480 @ 72Hz	1280 x 800 @ 60Hz	1080P: 1920 x 1080 @ 60Hz	
640 x 480 @ 75Hz	1280 x 1024 @ 60Hz	WUXGA: 1920 x 1200 @ 60Hz	
800 x 600 @ 56Hz	1680 x 1050 @ 60Hz		
800 x 600 @ 60Hz	1280 x 720 @ 60Hz		
800 x 600 @ 72Hz	1280 x 720 @ 120Hz		
800 x 600 @ 75Hz	1600 x 1200 @ 60Hz		
832 x 624 @ 75Hz			
1024 x 768 @ 60Hz	XGA/WXGA:		
1024 x 768 @ 70Hz	800 x 600 @ 120Hz		
1024 x 768 @ 75Hz	1440 x 900 @ 60Hz		
1280 x 1024 @ 75Hz	1024 x 768 @ 120Hz		
1152 x 870 @ 75Hz	1280 x 800 @ 60Hz		
	1280 x 1024 @ 60Hz		
	1680 x 1050 @ 60Hz		
	1280 x 720 @ 60Hz		
	1280 x 720 @ 120Hz		
	1600 x 1200 @ 60Hz		
	1080P/WUXGA:		
	1280 x 720 @ 60Hz		
	1280 x 800 @ 60Hz		
	1280 x 1024 @ 60Hz		
	1400 x 1050 @ 60Hz		
	1600 x 1200 @ 60Hz		
	1280 X 768 @ 60Hz		
	1440 x 900 @ 60Hz		
	1280 x 720 @ 120Hz		
	1024 x 768 @ 120Hz		

# INFORMASI LAINNYA

## Kompatibilitas video 3D nyata

		Waktu Masukan		
		Resolusi	Refresh Rate	Mode
<b>Resolusi input</b>	HDMI 1.4a Input 3D	1280 x 720P @ 50Hz	Top and Bottom	
		1280 x 720P @ 60Hz	Top and Bottom	
		1280 x 720P @ 50Hz	Paket bingkai	
		1280 x 720P @ 60Hz	Paket bingkai	
		1920 x 1080i @ 50Hz	Berdampingan (Separuh)	
		1920 x 1080i @ 60Hz	Berdampingan (Separuh)	
		1920 x 1080P @ 24Hz	Top and Bottom	
		1920 x 1080P @ 24Hz	Paket bingkai	
		HDMI 1.3	1920 x 1080i @ 50Hz	Berdampingan (Separuh)
	1920 x 1080i @ 60Hz			
	1280 x 720P @ 50Hz			
	1280 x 720P @ 60Hz			
	800 x 600 @ 60Hz			
	1024 x 768 @ 60Hz			
	1280 x 800 @ 60Hz		Top and Bottom	Mode TAB aktif
	1920 x 1080i @ 50Hz			
	1920 x 1080i @ 60Hz			
	1280 x 720P @ 50Hz			
	1280 x 720P @ 60Hz			
	800 x 600 @ 60Hz			
1024 x 768 @ 60Hz				
1280 x 800 @ 60Hz	HQFS	Format 3D sesuai Urutan bingkai		
480i				

### Catatan:

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

# INFORMASI LAINNYA

## Ukuran gambar dan jarak proyeksi

### Model ZW406 (WXGA)

Ukuran Panjang Diagonal Layar (16:9)	Ukuran Layar (L x T)				Jarak Proyeksi (D)				Offset (Hd)	
	(m)		(inci)		(m)		(kaki)		(m)	(inci)
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	Lebar	Jauh	Lebar	Jauh		
19,7	0,42	0,27	16,71	10,44	T/A	1,0	T/A	3,28	0,03	1,18
40	0,86	0,54	33,92	21,2	1,3	2,0	4,27	6,56	0,07	2,76
50	1,08	0,67	42,40	26,5	1,6	2,5	5,25	8,20	0,09	3,54
60	1,29	0,81	50,88	31,8	1,9	3,0	6,23	9,84	0,10	3,94
70	1,51	0,94	59,36	37,1	2,2	3,5	7,22	11,48	0,12	4,72
80	1,72	1,08	67,84	42,4	2,5	4,1	8,20	13,45	0,13	5,12
90	1,94	1,21	76,32	47,7	2,8	4,6	9,19	15,09	0,15	5,91
100	2,15	1,35	84,80	53	3,2	5,1	10,50	16,73	0,16	6,30
120	2,58	1,62	101,76	63,6	3,8	6,1	12,47	20,01	0,20	7,87
150	3,23	2,02	127,20	79,5	4,7	7,6	15,42	24,93	0,25	9,84
180	3,88	2,42	152,64	95,4	5,7	9,1	18,70	29,86	0,30	11,81
200	4,31	2,69	169,60	106	6,3	10,1	20,67	33,14	0,34	13,39
250	5,38	3,37	212,00	132,5	7,9	T/A	25,92	T/A	0,41	16,14
315,8	6,80	4,25	267,80	167,4	10,0	T/A	32,81	T/A	0,53	20,87

**Catatan:** Rasio Zoom: 1,6x

### Model ZH406 (1080P)

Ukuran Panjang Diagonal Layar (16:9)	Ukuran Layar (L x T)				Jarak Proyeksi (D)				Offset (Hd)		Offset (Hd)	
	(m)		(inci)		(m)		(kaki)		(m) mak.	(inci) mak.	(m) min.	(inci) min.
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	Lebar	Jauh	Lebar	Jauh				
20,2	0,45	0,25	17,61	9,9	T/A	1,0	T/A	3,28	0,04	1,57	0,00	0,00
40	0,89	0,5	34,86	19,6	1,2	2,0	3,94	6,56	0,08	3,15	0,00	0,00
50	1,11	0,62	43,58	24,5	1,6	2,5	5,25	8,20	0,10	3,94	0,00	0,00
60	1,33	0,75	52,29	29,4	1,9	3,0	6,23	9,84	0,12	4,72	0,00	0,00
70	1,55	0,87	61,01	34,3	2,2	3,5	7,22	11,48	0,14	5,51	0,00	0,00
80	1,77	1	69,73	39,2	2,5	4,0	8,20	13,12	0,16	6,30	0,00	0,00
90	1,99	1,12	78,44	44,1	2,8	4,5	9,19	14,76	0,18	7,09	0,00	0,00
100	2,21	1,25	87,16	49	3,1	5,0	10,17	16,40	0,19	7,48	0,00	0,00
120	2,66	1,49	104,59	58,8	3,7	6,0	12,14	19,69	0,24	9,45	0,00	0,00
150	3,32	1,87	130,74	73,5	4,7	7,4	15,42	24,28	0,30	11,81	0,00	0,00
180	3,98	2,24	156,88	88,2	5,6	8,9	18,37	29,20	0,36	14,17	0,00	0,00
200	4,43	2,49	174,32	98,1	6,2	9,9	20,34	32,48	0,40	15,75	0,00	0,00
250	5,53	3,11	217,89	122,6	7,8	T/A	25,59	T/A	0,50	19,69	0,00	0,00
320,4	7,09	3,99	279,25	157,1	10,0	T/A	32,81	T/A	0,64	25,20	0,00	0,00

**Catatan:** Rasio Zoom: 1,6x

# INFORMASI LAINNYA

## Model ZH406ST (1080P)

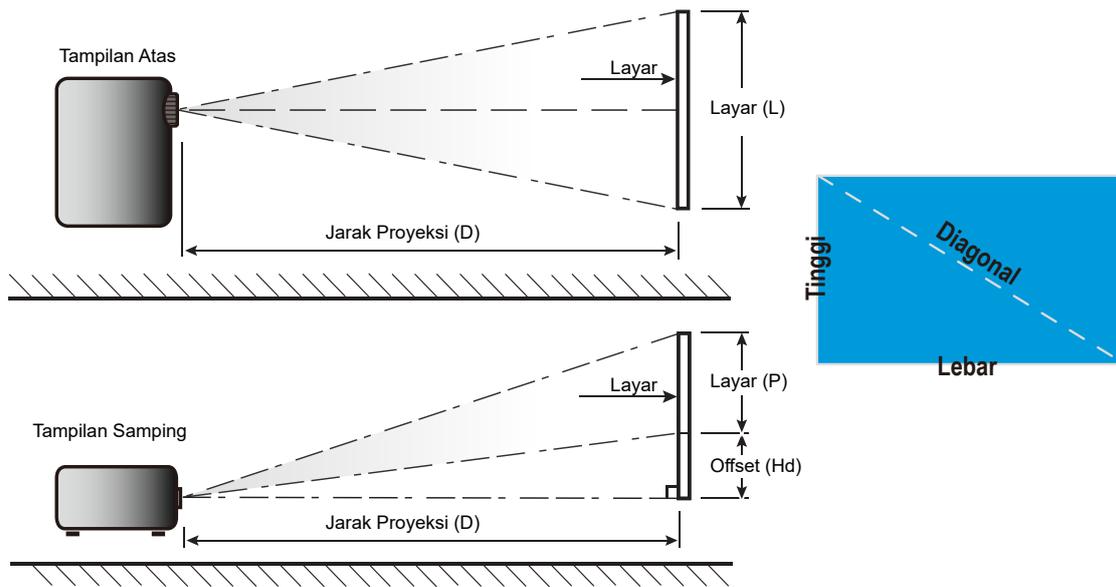
Ukuran Panjang Diagonal Layar (16:9)	Ukuran Layar (L x T)				Jarak Proyeksi (D)				Offset (Hd)	
	(m)		(inci)		(m)		(kaki)		(m)	(inci)
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	Lebar	Jauh	Lebar	Jauh		
36,4	0,81	0,45	31,73	17,85	T/A	0,4	T/A	1,31	0,07	2,76
40	0,89	0,5	34,86	19,6	0,4	0,4	1,31	1,31	0,07	2,76
50	1,11	0,62	43,58	24,5	0,5	0,5	1,64	1,64	0,10	3,94
60	1,33	0,75	52,29	29,4	0,7	0,7	2,30	2,30	0,11	4,33
70	1,55	0,87	61,01	34,3	0,8	0,8	2,62	2,62	0,13	5,12
80	1,77	1	69,73	39,2	0,9	0,9	2,95	2,95	0,15	5,91
90	1,99	1,12	78,44	44,1	1,0	1,0	3,28	3,28	0,17	6,69
100	2,21	1,25	87,16	49	1,1	1,1	3,61	3,61	0,18	7,09
120	2,66	1,49	104,59	58,8	1,3	1,3	4,27	4,27	0,23	9,06
150	3,32	1,87	130,74	73,5	1,6	1,6	5,25	5,25	0,28	11,02
180	3,98	2,24	156,88	88,2	2,0	2,0	6,56	6,56	0,34	13,39
200	4,43	2,49	174,32	98,1	2,2	2,2	7,22	7,22	0,37	14,57
250	5,53	3,11	217,89	122,6	2,7	T/A	8,86	T/A	0,47	18,50
300,5	6,65	3,74	261,91	147,3	3,3	T/A	10,83	T/A	0,56	22,05

## Model ZU406 (WUXGA)

Ukuran Panjang Diagonal Layar (16:9)	Ukuran Layar (L x T)				Jarak Proyeksi (D)				Offset (Hd)	
	(m)		(inci)		(m)		(kaki)		(m)	(inci)
	Lebar	Tinggi	Lebar	Tinggi	Lebar	Jauh	Lebar	Jauh		
29,2	0,63	0,39	24,76	15,48	T/A	1,0	T/A	3,28	0,04	1,57
40	0,86	0,54	33,92	21,2	1,0	1,4	3,28	4,59	0,05	1,97
50	1,08	0,67	42,40	26,5	1,3	1,7	4,27	5,58	0,07	2,76
60	1,29	0,81	50,88	31,8	1,6	2,1	5,25	6,89	0,08	3,15
70	1,51	0,94	59,36	37,1	1,8	2,4	5,91	7,87	0,10	3,94
80	1,72	1,08	67,84	42,4	2,1	2,7	6,89	8,86	0,10	3,94
90	1,94	1,21	76,32	47,7	2,3	3,1	7,55	10,17	0,12	4,72
100	2,15	1,35	84,80	53	2,6	3,4	8,53	11,15	0,13	5,12
120	2,58	1,62	101,76	63,6	3,1	4,1	10,17	13,45	0,16	6,30
150	3,23	2,02	127,20	79,5	3,9	5,1	12,80	16,73	0,20	7,87
180	3,88	2,42	152,64	95,4	4,7	6,2	15,42	20,34	0,25	9,84
200	4,31	2,69	169,60	106	5,2	6,8	17,06	22,31	0,27	10,63
250	5,38	3,37	212,00	132,5	6,5	8,6	21,33	28,22	0,33	12,99
300	6,46	4,04	254,40	159	7,8	T/A	25,59	T/A	0,40	15,75
383,7	8,26	5,17	325,38	203,4	10,0	T/A	32,81	T/A	0,51	20,08

**Catatan:** Rasio Zoom: 1,3x

# INFORMASI LAINNYA

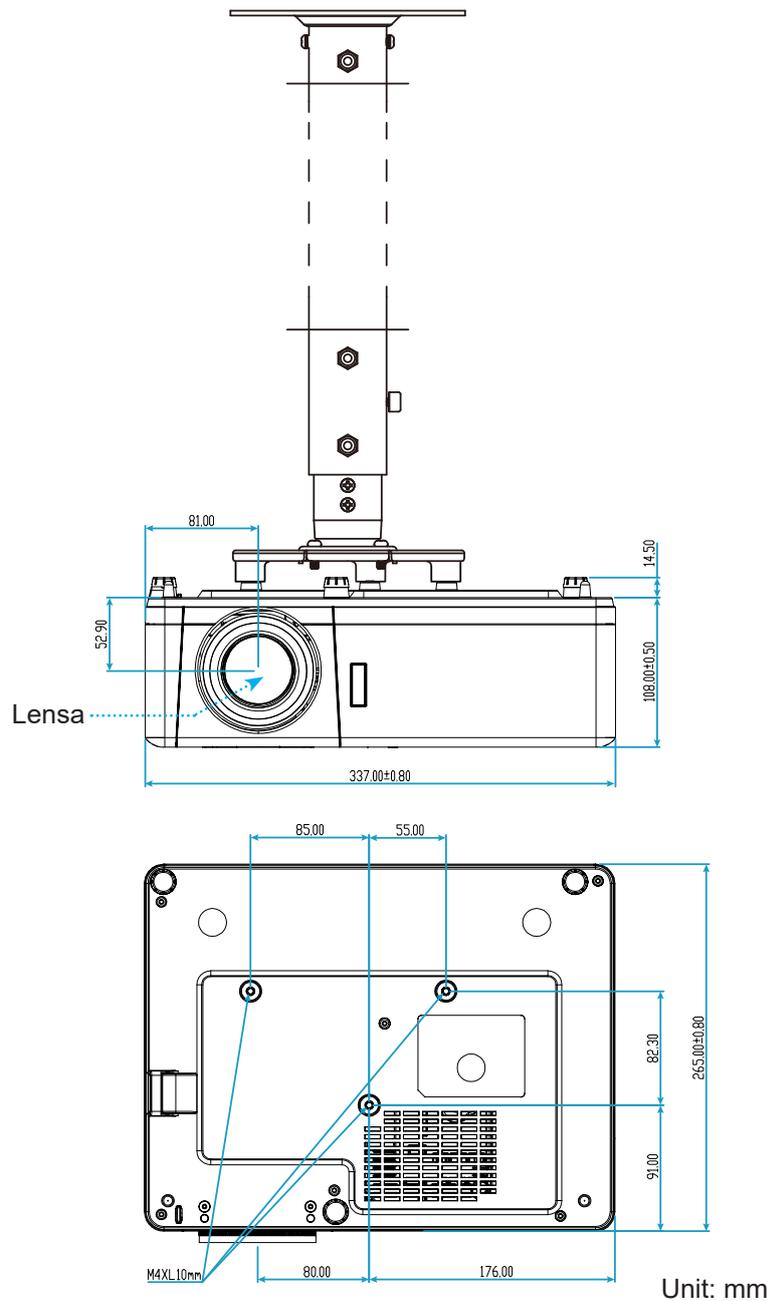


# INFORMASI LAINNYA

## Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon

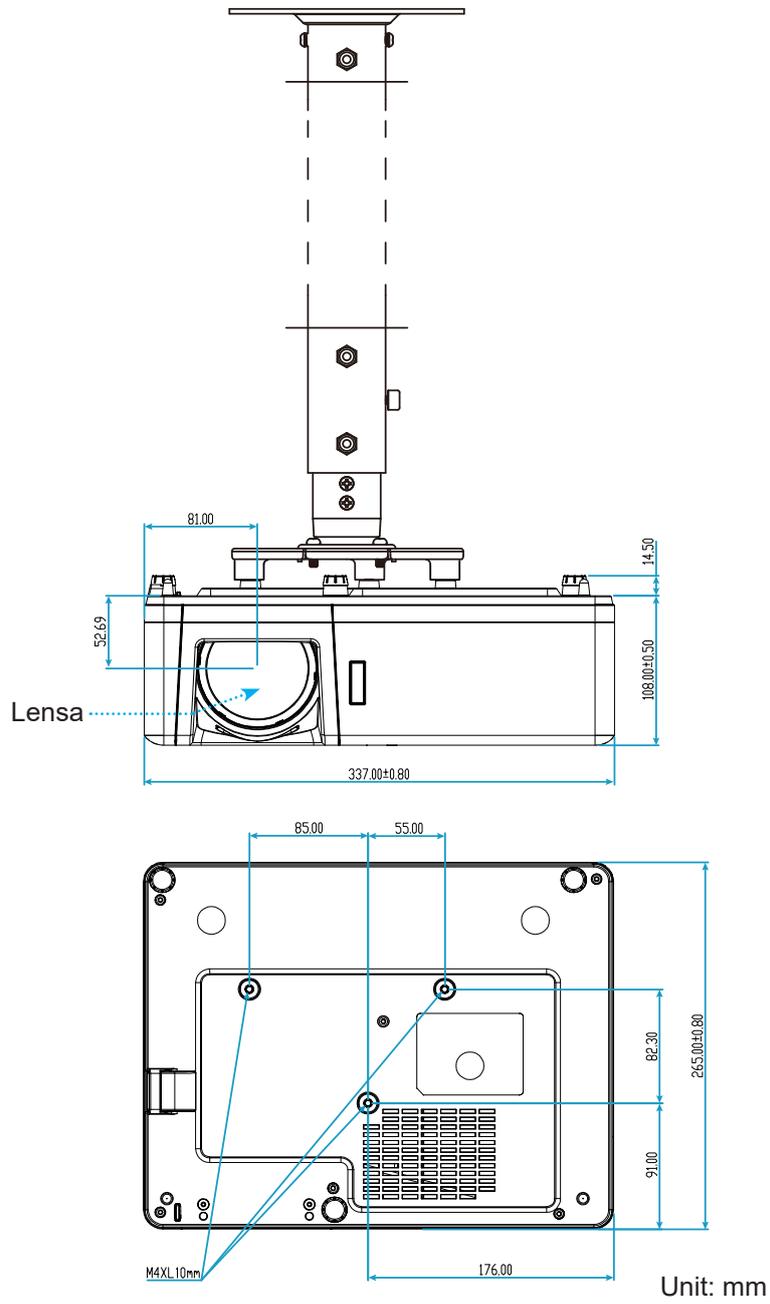
1. Untuk mencegah kerusakan proyektor, gunakanudukan plafon Optoma.
2. Apabila Anda ingin menggunakan kitudukan plafon dari pihak ketiga, pastikan sekrup yang digunakan untuk memasangudukan proyektor memenuhi spesifikasi berikut ini:
  - Tipe sekrup: M4\*10
  - Panjang sekrup minimal: 10mm

## Model 1080p/WXGA



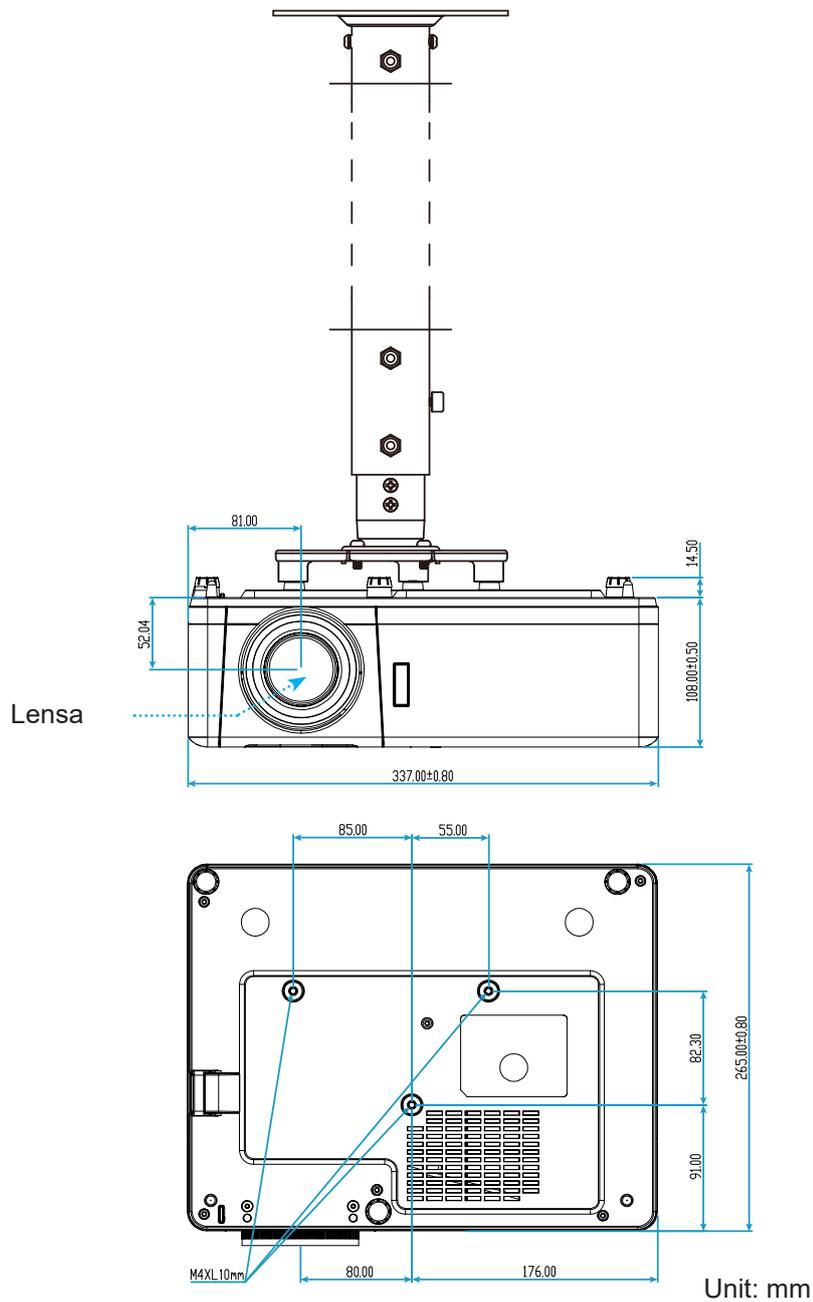
# INFORMASI LAINNYA

## Model 1080p Short Throw



# INFORMASI LAINNYA

## Model WUXGA



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

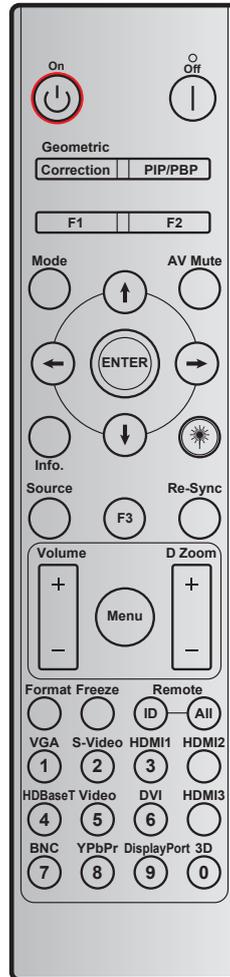


Peringatan:

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

# INFORMASI LAINNYA

## Kode remote IR



Tombol	Definisi tombol cetak	Kode tombol				Ulangi
		BYTE1	BYTE2	BYTE3	BYTE4	
		pelanggan 0	pelanggan 1	data 0	data 1	
Hidupkan Daya	Hidup	32	CD	02	#BYTE3	F2
Matikan Daya	Mati	32	CD	2E	#BYTE3	F2
Geometric Correction	Geometric Correction	32	CD	96	#BYTE3	F2
PIP/PBP	PIP/PBP	32	CD	78	#BYTE3	F2
F1	F1	32	CD	26	#BYTE3	F2
F2	F2	32	CD	27	#BYTE3	F2
Mode	Mode	32	CD	95	#BYTE3	F2
Tombol pilihan empat arah ()	Panah atas	32	CD	C6	#BYTE3	F2
	Panah bawah	32	CD	C7	#BYTE3	F2
	Panah kiri	32	CD	C8	#BYTE3	F2
	Panah kanan	32	CD	C9	#BYTE3	F2
Masuk	Masuk	32	CD	C5	#BYTE3	F2
Matikan AV	Matikan AV	32	CD	03	#BYTE3	F2
Informasi	Info	32	CD	25	#BYTE3	F2

# INFORMASI LAINNYA

Tombol	Definisi tombol cetak	Kode tombol				Ulangi
		BYTE1	BYTE2	BYTE3	BYTE4	
		pelanggan 0	pelanggan 1	data 0	data 1	
Laser 	Laser	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Source	Source	32	CD	18	#BYTE3	F2
F3	F3	32	CD	66	#BYTE3	F2
Sinkronisasi Ulang	Sinkronisasi Ulang	32	CD	04	#BYTE3	F2
Suara	Suara +	32	CD	09	#BYTE3	F2
	Suara -	32	CD	0C	#BYTE3	F2
D Zoom	D Zoom +	32	CD	08	#BYTE3	F2
	D Zoom -	32	CD	0B	#BYTE3	F2
Menu	Menu	32	CD	88	#BYTE3	F2
Format	Format	32	CD	15	#BYTE3	F2
Bekukan	Bekukan	32	CD	06	#BYTE3	F2
Pengendali Jarak Jauh	ID Remote	3201~ 3299		N/A		
	Remote Semua	32CD		N/A		
VGA/1	1/VGA	32	CD	8E	#BYTE3	F2
S-Video/2	2/S-Video	32	CD	1D	#BYTE3	F2
HDMI1/3	3/HDMI1	32	CD	16	#BYTE3	F2
HDMI2	HDMI2	32	CD	9B	#BYTE3	F2
HDBaseT/4	4/HDBaseT	32	CD	70	#BYTE3	F2
Video/5	5/Video	32	CD	1C	#BYTE3	F2
DVI/6	6/DVI	32	CD	19	#BYTE3	F2
HDMI3	HDMI3	32	CD	98	#BYTE3	F2
BNC/7	7/BNC	32	CD	1A	#BYTE3	F2
YPbPr/8	8/YPbPr	32	CD	17	#BYTE3	F2
Port Layar/9	9/Port Layar	32	CD	9F	#BYTE3	F2
3D/0	0/3D	32	CD	89	#BYTE3	F2

# INFORMASI LAINNYA

## Mengatasi masalah

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

### Masalah Gambar

- ❓ *Tidak ada gambar di Layar.*
  - Pastikan semua kabel dan sambungan daya sudah disambungkan dengan benar seperti yang dijelaskan di bagian “Instalasi”.
  - Pastikan semua pin konektor tidak bengkok atau rusak.
  - Pastikan fitur “Mati” tidak dalam kondisi hidup.
  
- ❓ *Gambar tidak fokus*
  - Putar cincin fokus/tuas fokus searah atau berlawanan arah jarum jam hingga gambar menjadi tajam dan terbaca. (Lihat halaman 19).
  - Pastikan layar proyeksi berada di antara jarak yang diperlukan dari proyektor. (Lihat halaman 61-63).
  
- ❓ *Gambar menjadi terbentang saat menampilkan DVD 16:9*
  - Bila anda memutar DVD anamorfik atau DVD 16:9, maka proyektor akan menampilkan gambar terbaik pada format 16:9 di sisi proyektor.
  - Jika Anda memutar DVD format LBX, ubah format sebagai LBX pada OSD proyektor.
  - Jika Anda memutar DVD format 4:3, ubah format sebagai 4:3 pada OSD proyektor.
  - Konfigurasi format tampilan ke jenis rasio aspek 16:9 (lebar) di pemutar DVD.
  
- ❓ *Gambar terlalu besar atau terlalu kecil.*
  - Putar tuas zoom searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam untuk memperbesar atau memperkecil ukuran gambar proyeksi. (Lihat halaman 19).
  - 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 → 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  $\pm 30^\circ$  dari penerima IR pada proyektor.
  - Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan proyektor. Pindahkan sekitar 12 m (39,4 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 “Lampu” 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.

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

## Pesan Lampu LED

Message	LED Daya		LED Suhu	LED Lampu
	(Merah)	(Biru)	(Merah)	(Merah)
Status siaga (Colokkan kabel daya)	Menyala stabil			
Daya hidup (Pemanasan)		Berkedip (0,5 detik nonaktif/0,5 detik aktif)		
Pengaktifan dan Penerangan lampu		Menyala stabil		
Daya mati (Pendinginan)		Berkedip (0,5 detik mati/0,5 menyala). Kembali ke lampu merah stabil saat kipas pendingin mati.		
cepat pemulihan (100 detik)		Berkedip (0,25 detik nonaktif/0,25 detik aktif)		
Kesalahan (Kegagalan lampu)	Berkedip			Menyala stabil
Kesalahan (Gangguan Kipas)	Berkedip		Berkedip	
Bermasalah (Temp. terlalu tinggi)	Berkedip		Menyala stabil	

- Daya mati:



- Peringatan suhu:



# INFORMASI LAINNYA

## Spesifikasi

Optik	Deskripsi
Resolusi maksimum	WUXGA
Resolusi asli	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1080p</li><li>• WXGA</li><li>• WUXGA</li></ul>
Lensa	Zoom dan fokus manual
Ukuran layar (diagonal)	<ul style="list-style-type: none"><li>• WXGA: 36,1" ~ 301,2"</li><li>• 1080p: 37" ~ 301,4"</li><li>• WUXGA: 29" ~ 300,3"</li><li>• 1080p Short Throw: 37" ~ 300"</li></ul>
Jarak proyeksi	<ul style="list-style-type: none"><li>• WXGA: 1,2m hingga 7,7m (lebar @1,53m dioptimalkan)</li><li>• 1080p: 1,2m hingga 7,5m (lebar @1,53m dioptimalkan)</li><li>• WUXGA: 1,0m hingga 7,9m (lebar 80"@2,2m dioptimalkan)</li><li>• 1080p Short Throw: 0,4m hingga 3,31m (lebar 89"@0,984m dioptimalkan)</li></ul>

Listrik	Deskripsi
Masukan	<ul style="list-style-type: none"><li>• HDMI 1.4a</li><li>• HDMI 2.0b / MHL 2.2</li><li>• VGA In</li><li>• Video (Konektor RCA (Y))</li><li>• Audio In 3,5mm</li><li>• Mikrofon</li><li>• USB Tipe-A untuk USB daya 5V/1,5A</li></ul>
Keluaran	<ul style="list-style-type: none"><li>• Output VGA</li><li>• Audio Out 3,5mm</li><li>• 12V Trigger</li><li>• 3D Sync</li></ul>
Control	<ul style="list-style-type: none"><li>• Micro USB</li><li>• RS232</li><li>• RJ-45 (mendukung kontrol web)</li></ul>
Reproduksi warna	1073,4 Juta warna
Kecepatan Pindai	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kecepatan pindai horizontal: 15,375~91,146 KHz</li><li>• Kecepatan pindai vertikal: 50~85 Hz (120Hz untuk proyektor fitur 3D)</li></ul>
Speaker internal	Ya, 10 W
Persyaratan daya	100 - 240 V ±10%, AC 50/60Hz
Arus input	3,0A

Mekanik	Deskripsi
Orientasi pemasangan	Depan, Belakang, Langit-langit, Belakang-atas
Dimensi	<ul style="list-style-type: none"><li>• 337mm (W) x 265mm (D) x 108mm (H) (tanpa kaki)</li><li>• 337mm (W) x 265mm (D) x 119,3mm (H) (dengan kaki)</li></ul>
Berat	4,6 ±0,5kg
Kondisi lingkungan	Beroperasi di 5~40°C, 10% kelembapan 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

47697 Westinghouse Drive,  
Fremont, CA 94539, USA  
www.optomausa.com

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

### Kanada

47697 Westinghouse Drive,  
Fremont, CA 94539, USA  
www.optomausa.com

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

### Amerika Latin

47697 Westinghouse Drive,  
Fremont, CA 94539, USA  
www.optomausa.com

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

### Eropa

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

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

### Benelux BV

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

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

### Prancis

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

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

### Spanyol

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

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

### Jerman

Wiesenstrasse 21 W  
D40549 Düsseldorf,  
Germany

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

### Skandinavia

Lerpeveien 25  
3040 Drammen  
Norway

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

PO.BOX 9515  
3038 Drammen  
Norway

### Korea

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

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

### Jepang

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

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

### Taiwan

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

 +886-2-8911-8600  
 +886-2-8911-6550  
 [services@optoma.com.tw](mailto:services@optoma.com.tw)  
[asia.optoma.com](http://asia.optoma.com)

### Hong Kong

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

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

### Cina

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

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



P/N:36.7F901G001-A