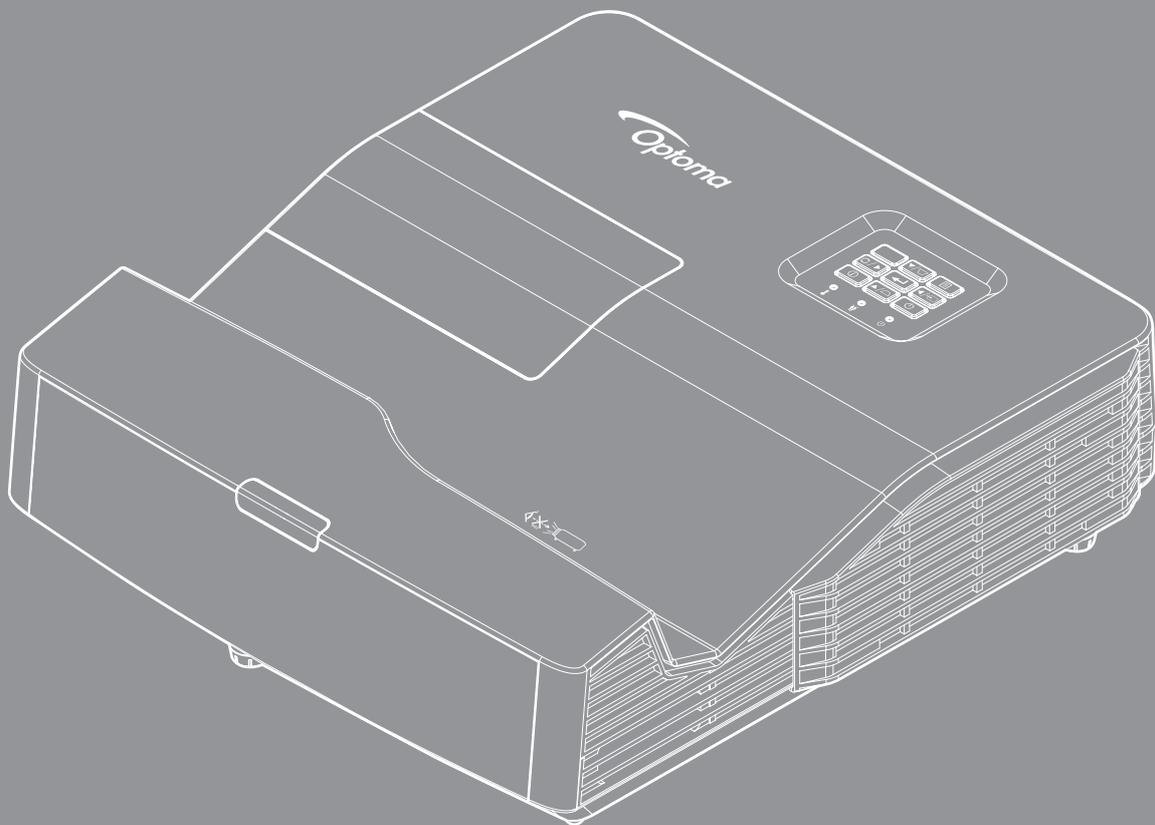


Proyektor DLP®



DAFTAR ISI

KESELAMATAN	4
<i>Petunjuk Keselamatan Penting</i>	<i>4</i>
<i>Informasi Keselamatan 3D</i>	<i>5</i>
<i>Hak cipta.....</i>	<i>6</i>
<i>Pelepasan tanggung jawab hukum</i>	<i>6</i>
<i>Pengenalan Hak Cipta.....</i>	<i>6</i>
<i>FCC</i>	<i>7</i>
<i>Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara EU.....</i>	<i>7</i>
<i>WEEE.....</i>	<i>7</i>
PENDAHULUAN.....	8
<i>Ikhtisar Paket.....</i>	<i>8</i>
<i>Aksesori Standar</i>	<i>8</i>
<i>Aksesori Tambahan.....</i>	<i>8</i>
<i>Ikhtisar Produk.....</i>	<i>9</i>
<i>Sambungan</i>	<i>10</i>
<i>Keypad</i>	<i>11</i>
<i>Remote control.....</i>	<i>12</i>
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN	13
<i>Memasang proyektor.....</i>	<i>13</i>
<i>Menyambungkan sumber ke proyektor</i>	<i>15</i>
<i>Mengatur Proyeksi Gambar.....</i>	<i>16</i>
<i>Persiapan remote</i>	<i>17</i>
MENGGUNAKAN PROYEKTOR.....	19
<i>Menghidupkan/mematikan proyektor</i>	<i>19</i>
<i>Memilih sumber input</i>	<i>20</i>
<i>Fitur dan navigasi menu</i>	<i>21</i>
<i>Pohon Menu OSD</i>	<i>22</i>
<i>Menampilkan menu pengaturan gambar.....</i>	<i>31</i>
<i>Menu Layar 3D.....</i>	<i>33</i>
<i>Menampilkan menu rasio aspek.....</i>	<i>33</i>
<i>Menampilkan menu sembunyikan tepi</i>	<i>37</i>
<i>Menampilkan menu perbesaran</i>	<i>37</i>
<i>Menampilkan menu pergeseran gambar.....</i>	<i>37</i>
<i>Tampilkan menu koreksi geometris</i>	<i>38</i>
<i>Menu Audio Tidak Aktif.....</i>	<i>38</i>
<i>Menu volume audio</i>	<i>38</i>
<i>Menu Audio out (siaga)</i>	<i>38</i>
<i>Konfigurasi menu proyeksi</i>	<i>39</i>
<i>Konfigurasi menu tipe layar.....</i>	<i>39</i>
<i>Konfigurasi menu pengaturan lampu.....</i>	<i>39</i>

<i>Konfigurasi menu pengaturan filter</i>	39
<i>Konfigurasi menu pengaturan daya</i>	39
<i>Konfigurasi menu keamanan</i>	40
<i>Konfigurasi menu pengaturan link HDMI</i>	41
<i>Konfigurasi menu tes corak</i>	41
<i>Konfigurasi menu pengaturan pengendali jarak jauh</i>	41
<i>Konfigurasi menu ID proyektor</i>	41
<i>Konfigurasi menu pilihan</i>	41
<i>Konfigurasi seting ulang semua menu</i>	42
<i>Menu LAN jaringan</i>	43
<i>Menu kontrol jaringan</i>	44
<i>Menu pengaturan kontrol jaringan konfigurasi</i>	45
<i>Menu info</i>	50
<i>Pembaca USB</i>	51
<i>Tampilan USB</i>	55
<i>Tampilan Jaringan</i>	56

PEMELIHARAAN..... 59

<i>Mengganti lampu</i>	59
<i>Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu</i>	61

INFORMASI LAINNYA..... 62

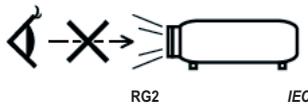
<i>Resolusi kompatibel</i>	62
<i>Ukuran gambar dan jarak proyeksi</i>	64
<i>Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon</i>	66
<i>Kode remote IR</i>	67
<i>Mengatasi Masalah</i>	69
<i>Indikator Peringatan</i>	70
<i>Spesifikasi</i>	73
<i>Kantor Optoma Global</i>	74

KESELAMATAN

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

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

Petunjuk Keselamatan Penting



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

- Jangan buka atau bongkar proyektor karena tindakan ini dapat menyebabkan sengatan listrik.
- Jangan coba perbaiki unit sendiri. Membuka atau melepas penutup dapat menyebabkan Anda terkena tegangan berbahaya atau bahaya lainnya. Hubungi Optoma sebelum membawa unit untuk diperbaiki.
- Lihat tanda terkait keselamatan pada penutup proyektor.
- Unit hanya boleh diperbaiki oleh petugas servis resmi.
- Hanya gunakan pelengkap/ aksesoris yang ditentukan oleh produsen.
- Jangan tatap lensa proyektor secara langsung selama pengoperasian. Cahaya yang terang dapat merusak mata Anda.
- Saat mengganti lampu, biarkan unit dingin terlebih dulu. Ikuti petunjuk yang dijelaskan pada halaman 59-60.
- Proyektor akan mendeteksi masa pakai lampu. Pastikan untuk mengganti lampu bila alat menampilkan pesan peringatan.
- Atur ulang fungsi "Seting Ulang Lampu" dari menu tampilan di layar "PENGATURAN > Pengaturan Lampu" setelah mengganti modul lampu.
- Saat mematikan proyektor, pastikan siklus pendinginan telah selesai sebelum melepaskan kabel daya. Berikan waktu 90 detik untuk mendinginkan proyektor.
- Bila masa pakai lampu akan segera berakhir, pesan "Umur lampu melewati batas." akan ditampilkan di layar. Hubungi dealer atau pusat servis setempat untuk segera mengganti lampu.
- Matikan alat dan lepas konektor daya dari stopkontak AC sebelum membersihkan produk.
- Gunakan kain kering yang lembut dibasahi dengan deterjen lembut untuk membersihkan housing layar. Jangan gunakan pembersih, lilin, atau larutan abrasif untuk membersihkan unit.
- Lepas konektor daya dari stopkontak AC jika produk tidak akan digunakan dalam jangka waktu lama.

Catatan: Saat masa pakai lampu berakhir, proyektor tidak akan kembali hidup hingga modul lampu diganti. Untuk mengganti lampu, ikuti prosedur yang terdapat dalam bagian "Mengganti Lampu" pada halaman 59-60.

- *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 3D

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

Peringatan

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

Peringatan Epilepsi Fotosensitif dan Risiko Kesehatan Lainnya

- Beberapa pengguna mungkin mengalami serangan epilepsi atau stroke saat melihat gambar berkedip tertentu atau lampu yang terkandung dalam gambar Proyektor maupun video game. Jika Anda menderita, atau memiliki riwayat epilepsi atau stroke di keluarga Anda, konsultasikan ke dokter sebelum menggunakan fungsi 3D.
- Meskipun Anda tidak memiliki riwayat epilepsi maupun stroke pada diri atau keluarga, namun kondisi ini mungkin tidak terdiagnosis sehingga dapat mengakibatkan serangan epilepsi fotosensitif.
- Wanita hamil, usia lanjut, penderita kondisi medis parah, mereka yang kurang tidur, sedang sakit flu, atau berada di bawah pengaruh alkohol harus menghindari penggunaan fungsi 3D pada unit ini.

- Jika Anda mengalami salah satu dari gejala berikut, segera hentikan menonton gambar 3D dan hubungi dokter: (1) pandangan berubah; (2) sakit kepala ringan; (3) pusing; (4) gerakan di luar keinginan seperti mata atau otot berkedut; (5) bingung; (6) mual; (7) hilang kesadaran; (8) sawan; (9) kram; dan/atau (10) hilang orientasi. Anak-anak dan remaja mungkin cenderung lebih mengalami gejala ini dibandingkan orang dewasa. Orang tua harus memantau anak-anak mereka dan menanyakan apakah mereka mengalami gejala tersebut.
- Menonton proyeksi 3D juga dapat mengakibatkan mual, efek visual nyata, disorientasi, ketegangan pada mata, dan penurunan stabilitas postural. Pengguna disarankan untuk sering istirahat agar mengurangi potensi efek tersebut. Jika mata menunjukkan tanda-tanda kelelahan maupun kering atau jika Anda mengalami gejala di atas, segera hentikan dan jangan lanjutkan penggunaan perangkat ini kurang lebih selama tiga puluh menit setelah gejala tersebut hilang.
- Menonton proyeksi 3D sambil duduk terlalu dekat dengan layar dalam waktu lama dapat merusak penglihatan. Jarak menonton yang ideal minimal harus tiga kali tinggi layar. Sebaiknya posisi mata penonton sejajar dengan layar.
- Menonton proyeksi 3D sewaktu mengenakan kacamata 3D dalam waktu lama dapat mengakibatkan sakit kepala atau lelah. Jika Anda mengalami sakit kepala, lelah, atau pusing, hentikan menonton proyeksi 3D dan beristirahatlah.
- Jangan gunakan kacamata 3D untuk tujuan selain menonton proyeksi 3D.
- Mengenakan kacamata 3D untuk tujuan lain (sebagai kacamata biasa, kacamata riben, kacamata pelindung, dsb.) dapat membahayakan Anda secara fisik dan menurunkan kemampuan penglihatan.
- Menonton proyeksi 3D dapat mengakibatkan disorientasi bagi pengguna tertentu. Karenanya, JANGAN tempatkan PROYEKTOR 3D di dekat tangga terbuka, kabel, balkon, atau benda yang dapat membuat proyektor tergencet, tertindih, roboh, rusak, atau jatuh.

Hak cipta

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

© Hak cipta 2018

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 Antarmuka Pembaca USB Definisi Tinggi yang merupakan merupakan merek dagang atau merek dagang terdaftar dari HDMI Licensing LLC di Amerika Serikat maupun negara-negara lain.

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

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

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

FCC

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

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

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

Catatan: Kabel berpengaman

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

Perhatian

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

Kondisi Pengoperasian

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

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

Catatan: Pengguna di Kanada

Peralatan digital Kelas B ini mematuhi ICES-003 Kanada.

Remarque à l'intention des utilisateurs canadiens

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

Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara EU

- Petunjuk EMC 2014/30/EU (termasuk amandemen)
- Petunjuk Tegangan Rendah 2014/35/EU
- RED 2014/53/EU (jika produk memiliki fungsi RF)
- Petunjuk RoHS 2011/65/EU (jika produk memiliki fungsi RF)

WEEE



Petunjuk pembuangan

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

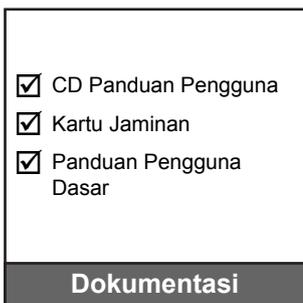
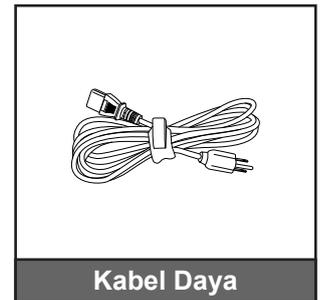
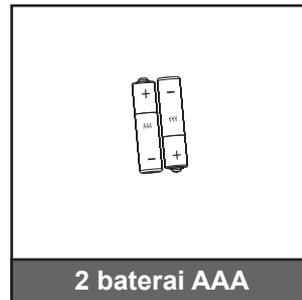
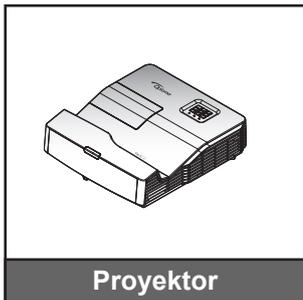
PENDAHULUAN

Ikhtisar Paket

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

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

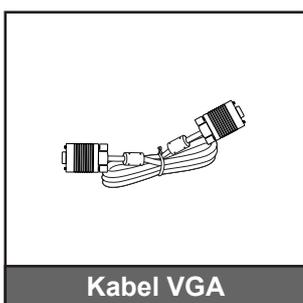
Aksesori Standar



Catatan:

- Remote control dikirimkan berikut baterainya.
- *(1) Untuk Panduan bagi Pengguna di Eropa, kunjungi www.optomaeurope.com.
- *(2) Untuk informasi garansi Eropa, kunjungi www.optomaeurope.com.
- *(3) Remote control sebenarnya dapat berbeda, tergantung pada kawasan.

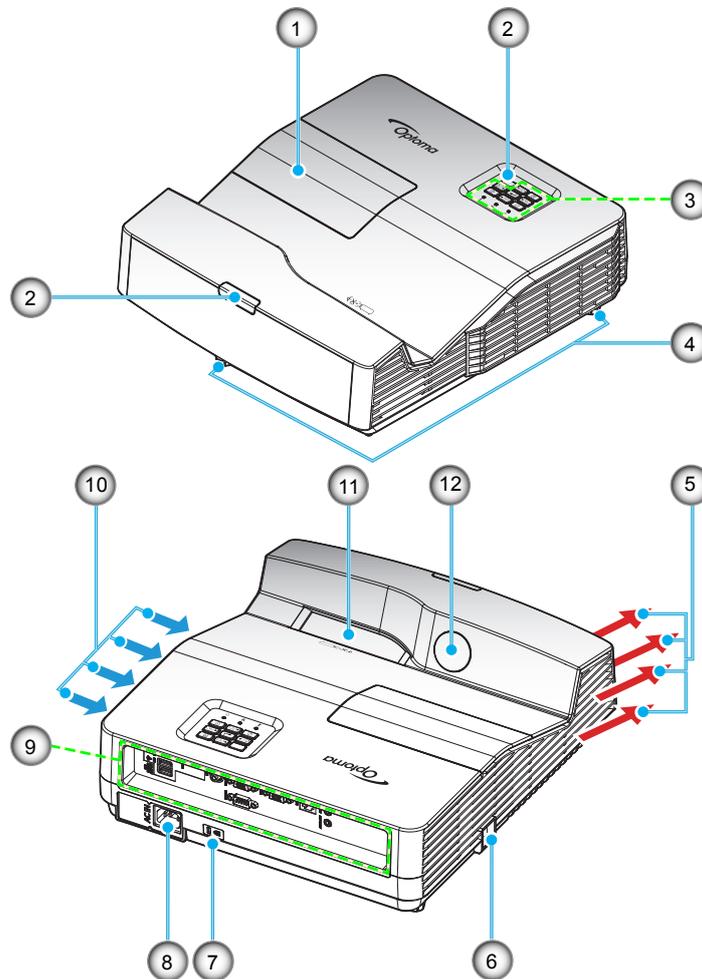
Aksesori Tambahan



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

PENDAHULUAN

Ikhtisar Produk



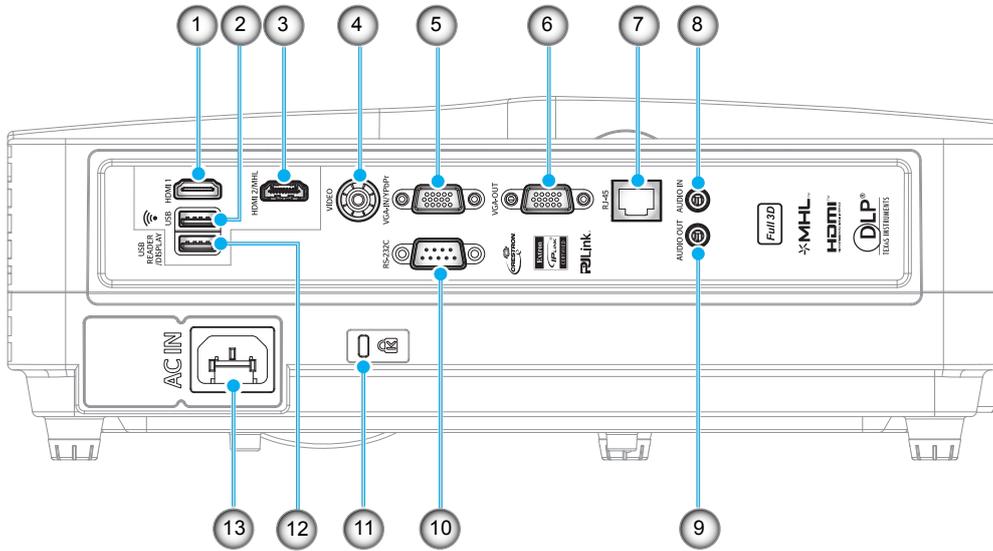
Catatan: Jangan halangi ventilasi keluar/masuk udara pada proyektor.

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

No.	Item	No.	Item
1.	Penutup Lampu	7.	Port Kunci Kensington™
2.	Unit Penerima IR	8.	Soket Daya
3.	Keypad	9.	Masukan/Keluaran
4.	Kaki Pengatur Kemiringan	10.	Ventilasi (saluran masuk)
5.	Ventilasi (saluran keluar)	11.	Lensa
6.	Panel Pengaman	12.	Kamera IR (hanya untuk versi interaktif)

PENDAHULUAN

Sambungan



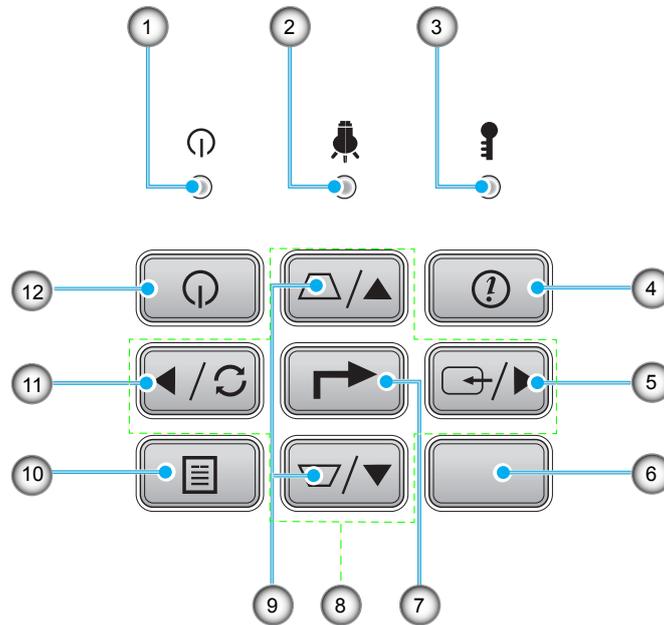
No.	Item	No.	Item
1.	Soket HDMI 1	8.	Konektor AUDIO MASUK
2.	Konektor USB* untuk WiFi (dongle)	9.	Konektor AUDIO KELUAR
3.	Soket HDMI 2/MHL	10.	Konektor RS-232C
4.	Konektor VIDEO	11.	Port Kunci Kensington™
5.	Soket VGA-IN/YPbPr	12.	Soket USB READER/MONITOR/UPGRADE FW/MOUSE/DAYA*
6.	Konektor VGA-OUT	13.	Soket Daya
7.	Konektor RJ-45		

Catatan:

- **Mendukung output daya 5V/1A hanya jika sumber MHL tidak terdeteksi. Jika sumber MHL dideteksi, output daya 5V/1A dinonaktifkan secara otomatis.*
- **Gunakan Soket USB untuk WiFi (dongle) dan soket USB READER/MONITOR/UPGRADE FW/MOUSE/DAYA sebagai:*
 - *Tampilan Jaringan: (a) Colokkan dongle USB WiFi; (b) Gunakan HDcastPro APP di ponsel Anda.*
 - *Monitor USB untuk perangkat iOS dan Android.*
 - *Pembaca USB: Menampilkan gambar dan dokumen secara langsung dari disk USB.*

PENDAHULUAN

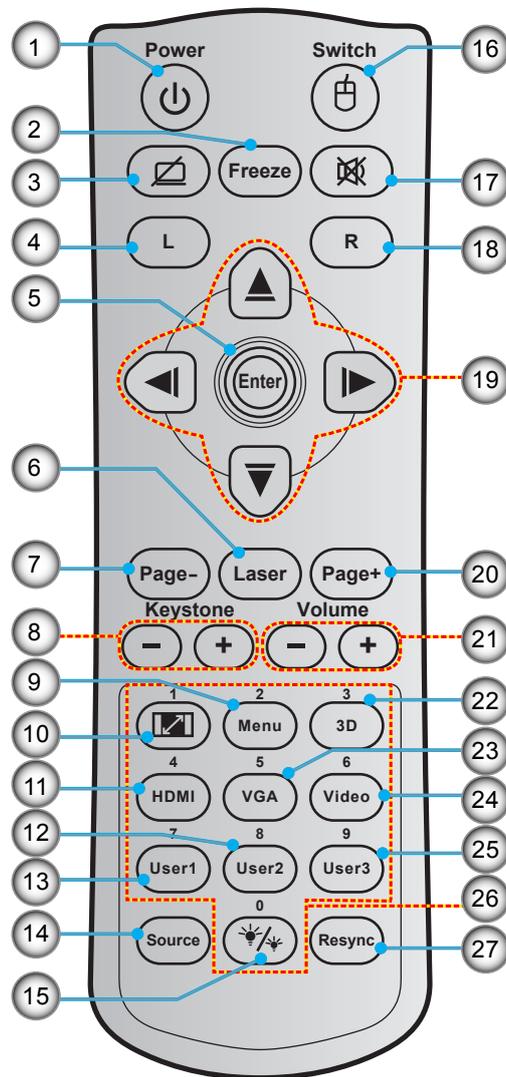
Keypad



No.	Item	No.	Item
1.	LED Hidup/Siaga	7.	Masuk
2.	LED Lampu	8.	Tombol Pilihan Empat Arah
3.	LED Suhu	9.	Sudut Keystone
4.	Info	10.	Menu
5.	Source	11.	Sinkronisasi Ulang
6.	Unit Penerima IR	12.	Daya

PENDAHULUAN

Remote control



No.	Item	No.	Item
1.	Tombol Hidup/Mati	15.	Mode Pencahayaan
2.	Bekukan	16.	Mouse Aktif/Tidak Aktif
3.	Tampilan Kosong/Audio Tidak Aktif	17.	Mati
4.	Klik Kiri Mouse	18.	Klik Kanan Mouse
5.	Masuk	19.	Tombol Pilihan Empat Arah
6.	Laser	20.	Halaman +
7.	Halaman -	21.	Suara -/+
8.	Sudut -/+	22.	Menu 3D Aktif/Tidak Aktif
9.	Menu	23.	VGA
10.	Aspek Rasio	24.	Video
11.	HDMI	25.	Pengguna 3
12.	Pengguna 2	26.	Keypad Numerik (0-9)
13.	Pengguna 1	27.	Sinkronisasi ulang
14.	Source		

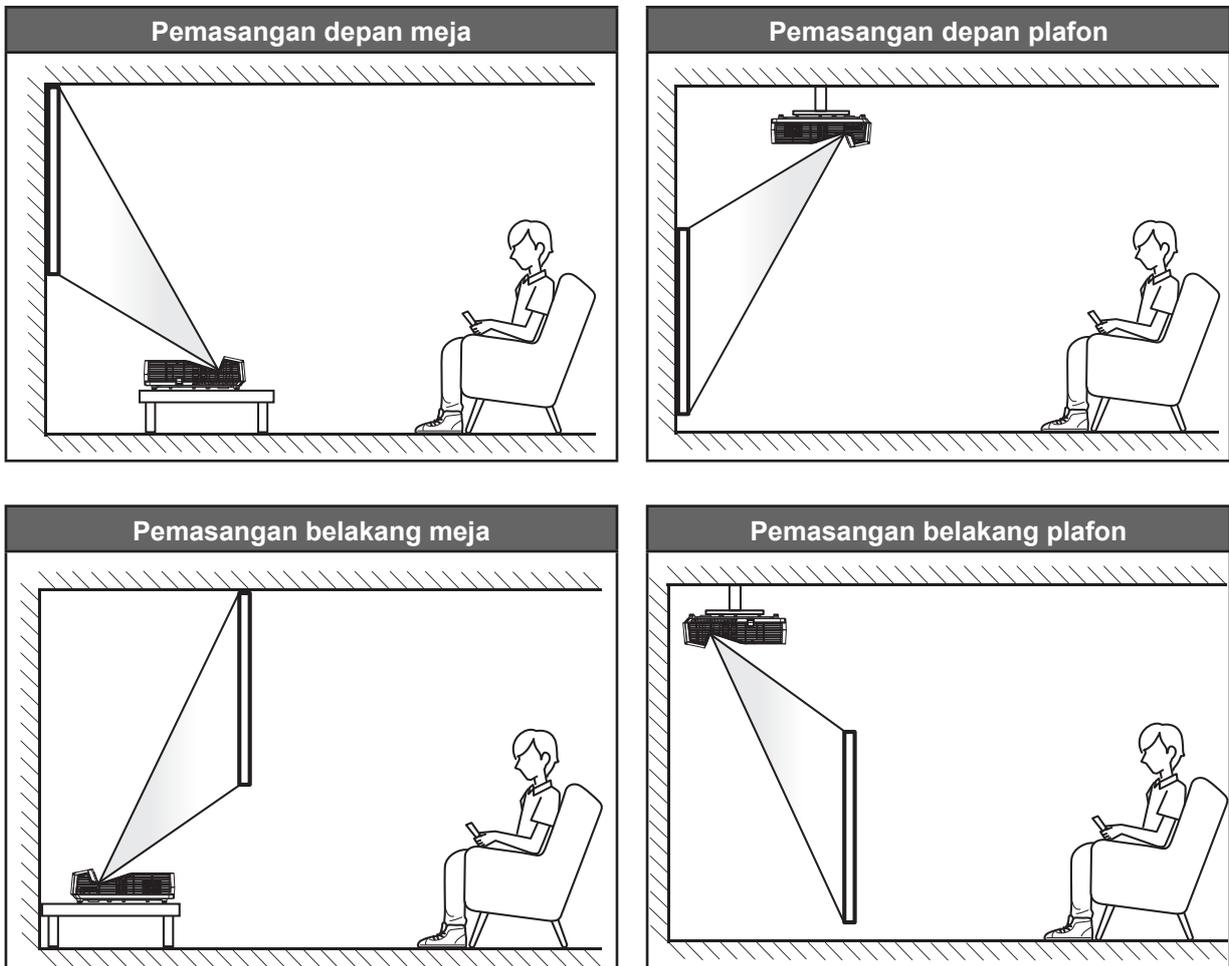
Catatan: Tombol tertentu mungkin tidak berfungsi untuk model yang tidak mendukung fitur berikut ini.

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Memasang proyektor

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

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



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

- Guna menentukan lokasi proyektor untuk ukuran layar tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 64-65.
- Untuk menentukan ukuran layar sesuai jarak, lihat tabel jarak pada halaman 64-65.

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

PENTING!

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

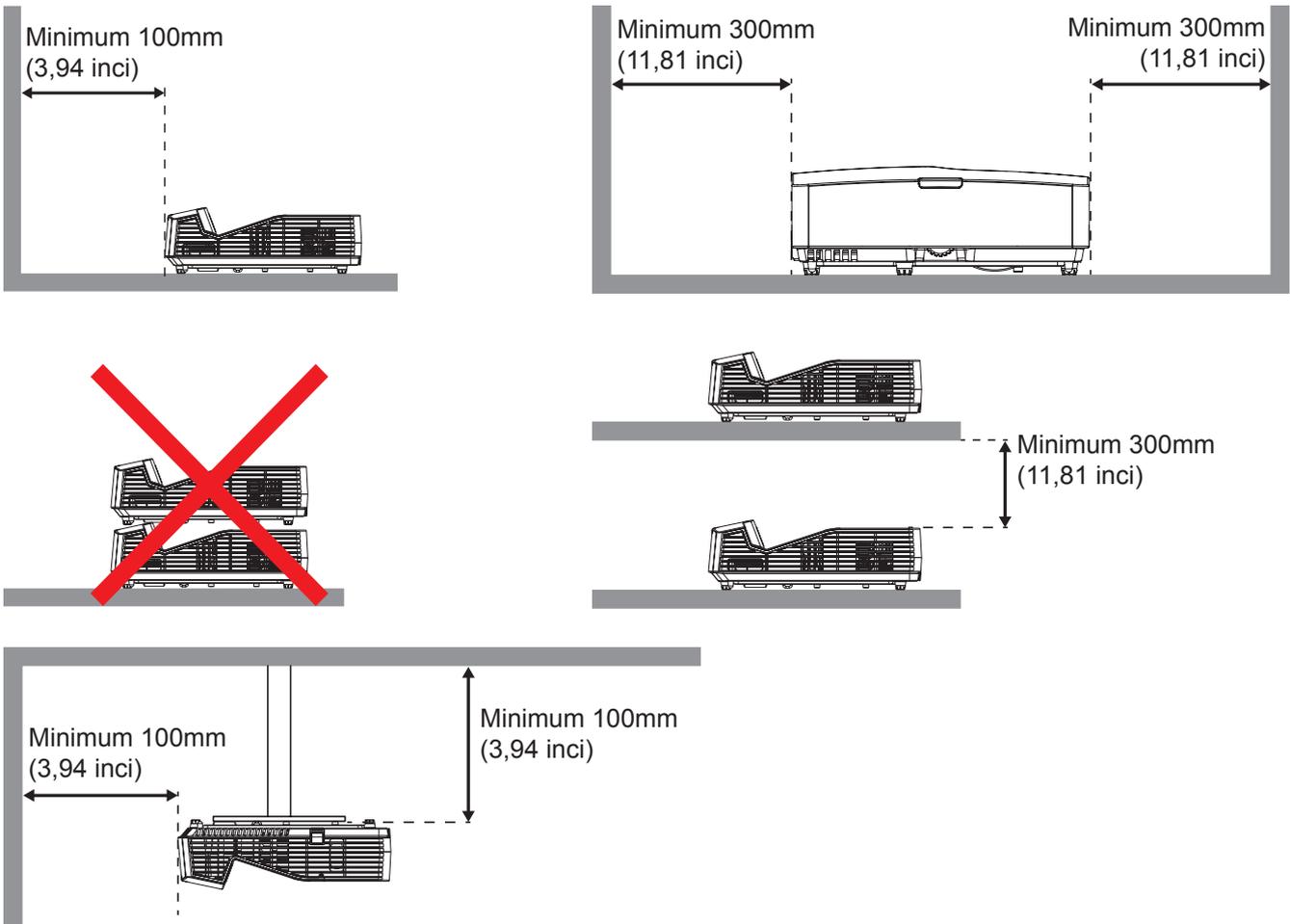
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Pemberitahuan pemasangan proyektor

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



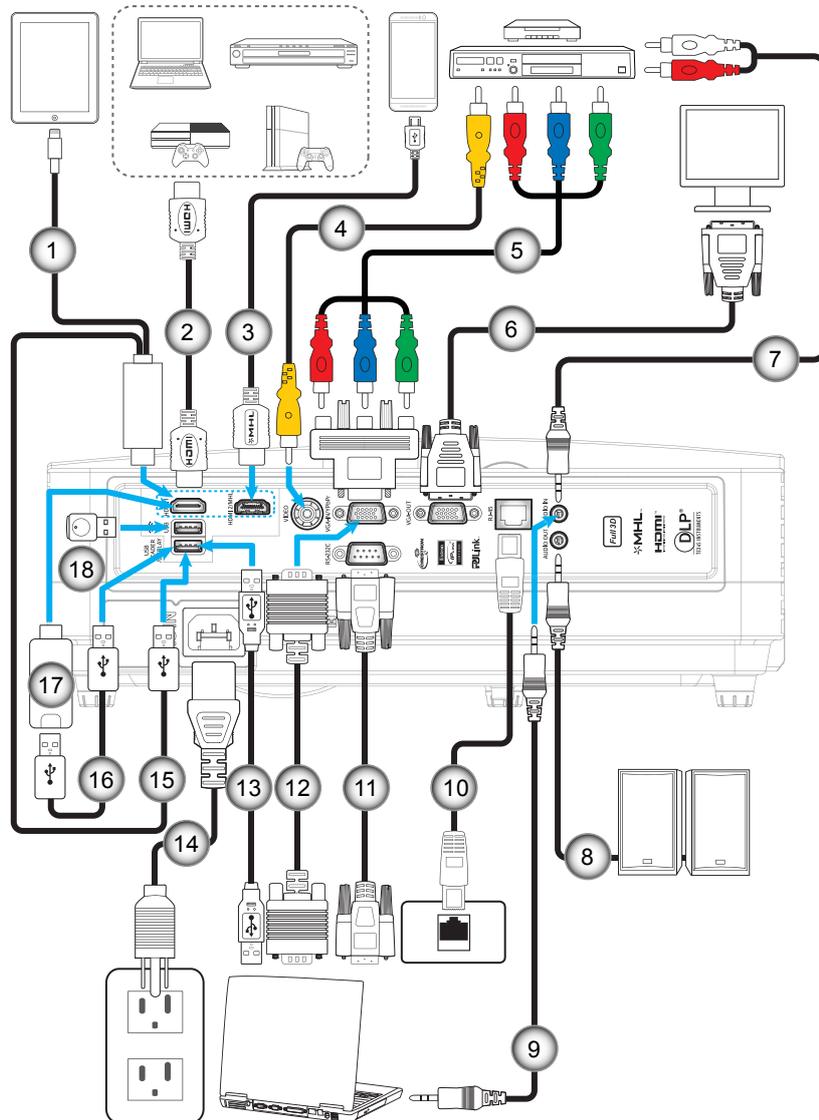
- Beri ruang kosong sekurang-kurangnya 20 cm di sekitar saluran pembuangan.



- Pastikan bahwa saluran masuk tidak mendaur ulang udara panas dari saluran pembuangan.
- Ketika mengoperasikan proyektor di sebuah ruang tertutup, pastikan bahwa suhu udara sekitar yang ada di dalam wadah tidak melebihi suhu operasi ketika proyektor sedang beroperasi, dan masuknya udara dan saluran pembuangan terhalang.
- Semua wadah harus lulus evaluasi termal tersertifikasi untuk memastikan bahwa proyektor tidak mendaur ulang udara pembuangan, karena ini mungkin menyebabkan perangkat mati bahkan sekiranya suhu pembuangan berada dalam kisaran suhu operasi yang dapat diterima.

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Menyambungkan sumber ke proyektor



No.	Item	No.	Item
1.	Petir Kabel/Adaptor HDMI	10.	Kabel RJ-45
2.	Kabel HDMI	11.	Kabel RS-232C
3.	Kabel HDMI/MHL	12.	Kabel VGA Masukan
4.	Kabel Video	13.	Kabel USB (kontrol mouse)
5.	Kabel Komponen RCA	14.	Kabel Daya
6.	Kabel VGA Keluaran	15.	Petir Kabel/Adaptor USB ke HDMI
7.	Kabel Audio Masukan	16.	Catu Daya USB (5V/1A)
8.	Kabel Audio Keluaran	17.	Dongle HDMI
9.	Kabel Audio Masukan	18.	Dongle WiFi

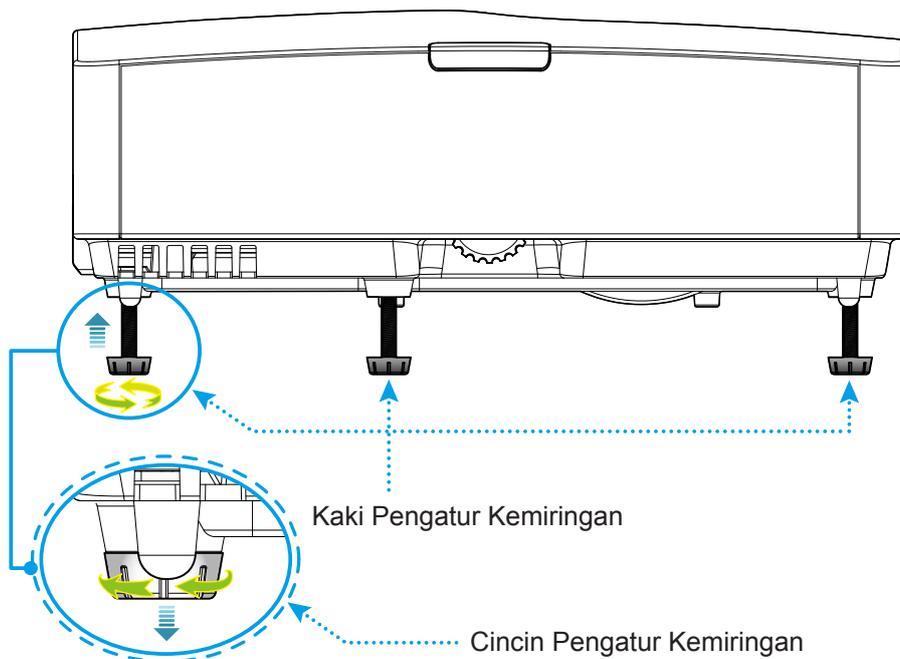
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Mengatur Proyeksi Gambar

Tinggi gambar

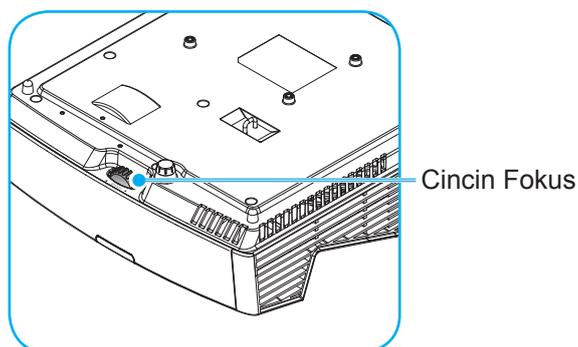
Proyektor dilengkapi kaki elevator untuk mengatur tinggi gambar.

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



Perbesaran dan fokus

- Perbesaran ditetapkan dan tidak bisa disesuaikan secara manual.
- Untuk menyesuaikan fokus, putar cincin fokus searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam hingga gambar terlihat tajam dan mudah dibaca.



Catatan: Proyektor berfokus pada jarak berikut:

- XGA: 0,472m~0,675m
- WXGA: 0,485m~0,656m
- 1080P: 0,446m~0,558m

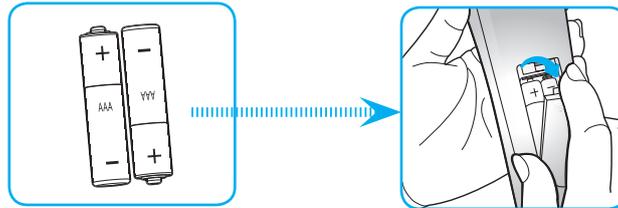
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Persiapan remote

Memasang/mengganti baterai

Dua baterai ukuran AAA disertakan untuk Remote Control.

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



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

PERHATIAN

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

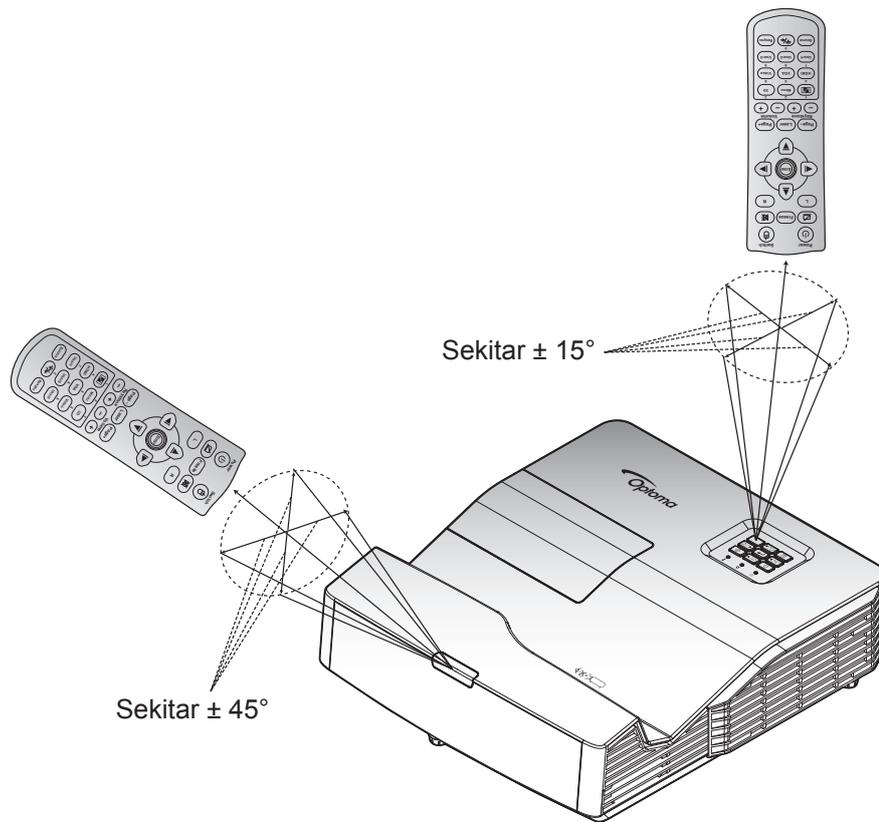
- Jangan gunakan jenis baterai yang berbeda secara bersamaan. Jenis baterai yang berbeda memiliki karakteristik yang tidak sama.
- Jangan gunakan baterai lama dan yang baru secara bersamaan. Menggunakan baterai lama dan baru secara bersamaan dapat memperpendek masa pakai baterai baru atau menyebabkan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

Jarak efektif

Sensor remote control Inframerah (IR) terdapat di sisi atas dan depan proyektor. Pastikan untuk memegang remote control pada sudut $\pm 15^\circ$ derajat tegak lurus dengan sensor remote control IR di sisi depan proyektor dan $\pm 45^\circ$ derajat tegak lurus dengan sensor remote control IR di sisi depan proyektor agar berfungsi dengan benar. Jarak antara remote control dan sensor harus tidak melebihi 7 meter (23 kaki).

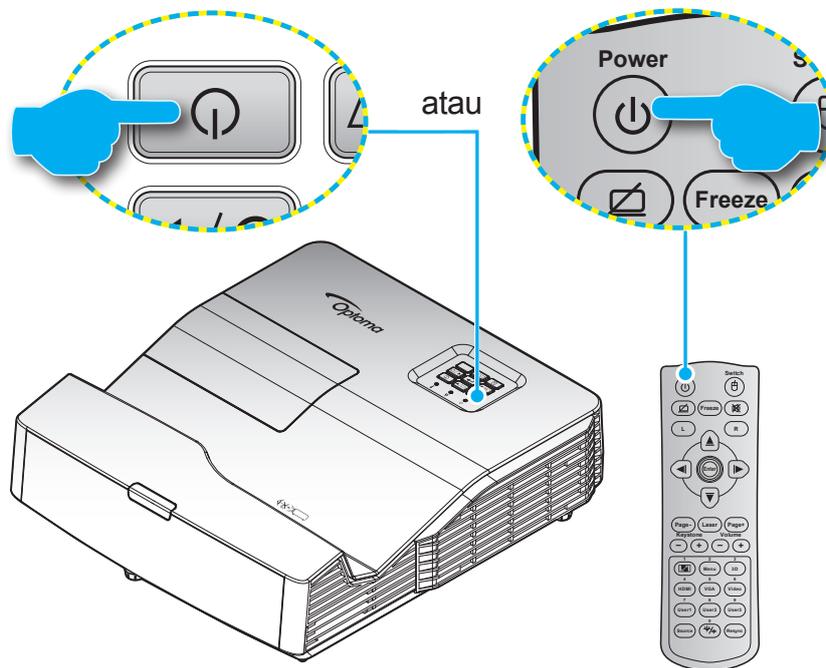
- Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan sensor IR pada proyektor yang dapat menghambat sinar inframerah.
- Pastikan pemancar IR remote control tidak terkena sinar matahari atau lampu floresen secara langsung.
- Pastikan jarak pengendali jarak jauh ke lampu floresen lebih dari 2 m agar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

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN



MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menghidupkan/mematikan proyektor



Menghidupkan daya

1. Sambungkan kabel daya dan kabel sinyal/sumber dengan hati-hati. Bila tersambung, LED Hidup/Siaga akan menyala merah.
2. Hidupkan proyektor dengan menekan "⏻" pada keypad proyektor atau pengendali jarak jauh.
3. Layar pengaktifan akan ditampilkan dalam sekitar 10 detik dan LED Hidup/Siaga akan berkedip merah.

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

Matikan Power

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



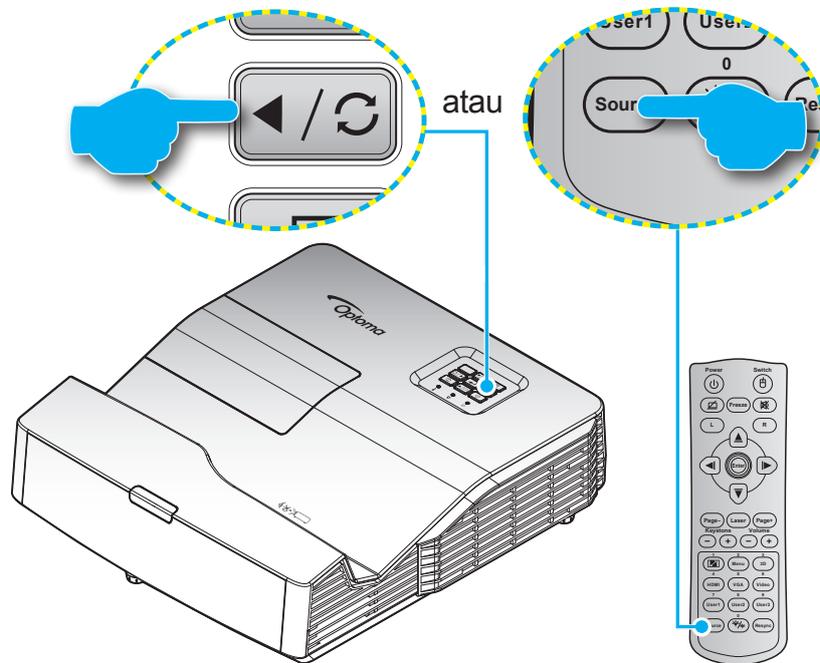
3. Tekan kembali tombol "⏻" untuk mengkonfirmasi, jika tidak maka pesan akan tertutup setelah 10 detik. Saat menekan tombol "⏻" untuk kedua kalinya, proyektor akan mati.
4. Kipas pendingin terus beroperasi selama sekitar 10 detik untuk siklus pendinginan dan LED Hidup/Bersiap akan berkedip biru. Bila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

Catatan: Sebaiknya segera hidupkan proyektor, setelah memamatkannya.

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 sumber pada keypad proyektor atau remote control untuk memilih input yang diinginkan.

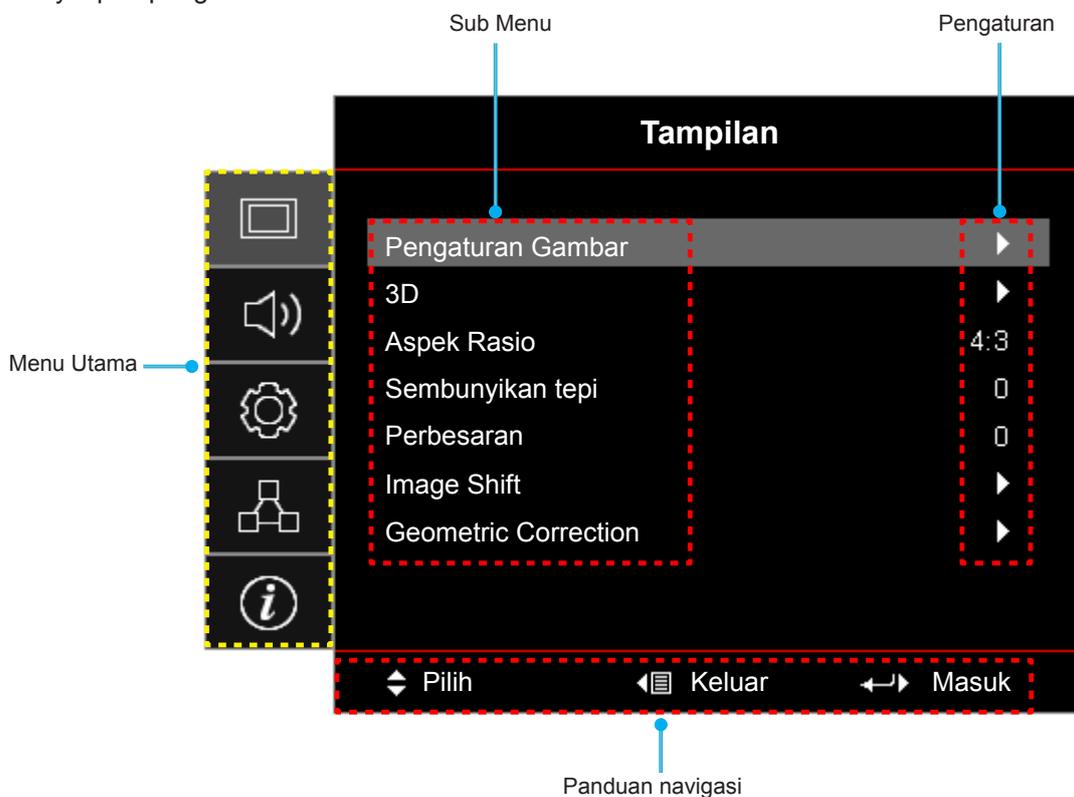


MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Fitur dan navigasi menu

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

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



MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Pohon Menu OSD

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
Tampilan	Pengaturan Gambar	Mode Tampilan [Data]			Presentasi		
					Cemerlang		
					Bioskop		
					Game		
					sRGB		
					DICOM SIM.		
					Pengguna		
				3D			
		Wall Color [Data]				Mati [Awal]	
						Papan Hitam	
						Light Yellow	
						Light Green	
						Light Blue	
						Pink	
						Kelabu	
		Kecemerlangan				-50~50	
		Kontras				-50~50	
		Ketajaman				1~15	
		Warna				-50~50	
		Corak Warna				-50~50	
		Gamma	Film				
			Video				
			Grafik				
			Standar(2.2)				
			1.8				
			2.0				
			2.4				
		Pengaturan Warna	BrilliantColor™				1~10
				Temperatur Warna [Model data]			Hangat
							Sedang
						Cool	
			Warna Matching	Warna			R [Awal]
							G
					B		
					C		
					Y		
					M		
		W					
Saturasi Warna				-50~50 [Awal: 0]			
Corak Warna				-50~50 [Awal: 0]			
Penguatan				-50~50 [Awal: 0]			

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Tampilan	Pengaturan Gambar	Pengaturan Warna	Warna Matching	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]
			Keluar	Ya	
			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 (tergantung sinyal)		
		Tingkat Hitam	-5~5 (tergantung sinyal)		
		IRE		0	
				7,5	
		Sinyal	Otomatis	Mati	
				Hidup [Awal]	
			Frekuensi	-10~10 (tergantung sinyal) [Awal: 0]	
			Fase	0~63 [Awal: 0]	
			Posisi Horisontal	-5~5 [Awal: 0]	
			Posisi Vertikal	-5~5 [Awal: 0]	
		Keluar			
		Mode Pencahayaan [Basis Lampu - Data]		Cemerlang [Awal]	
				Eco.	
				Dynamic	
				Eco+	
Seting Ulang					

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Tampilan	3D	Mode 3D			Mati
					DLP-LINK [Awal]
					IR
		3D->2D			3D [Awal]
					L
					R
		Format 3D			Otomatis [Awal]
					SBS
					Top and Bottom
					Frame Sequential
		3D Sync. Invert			Hidup
					Mati [Awal]
	Aspek Rasio			4:3	
				16:9	
				16:10 [model WXGA WUXGA]	
				LBX [kecuali model SVGA XGA]	
				Asal	
				Otomatis	
	Sembunyikan tepi				0~10 [Awal: 0]
	Perbesaran				-5~25 [Awal: 0]
	Image Shift	H: 0; V: -100			[Awal: 0]
		H: -100; V: 0			
		H: 100; V: 0			
		H: 0; V: 100			
		H: -100; V: 0			
		H: 0; V: -100			
		H: 100; V: 0			
		H: 0; V: 100			
	Geometric Correction	Penyesuaian Four Corner			
		Sudut H			-4~4 [Awal: 0]
		Sudut Vertikal			-7~7 (untuk XGA/WXGA) [Awal: 0] -5~5 (untuk 1080p) [Awal: 0]
		Pengaturan Sudut Otomatis			Mati [Awal] Hidup
Seting Ulang					
Audio	Mati			Mati [Awal]	
				Hidup	
	Suara			0-10 [Awal: 5]	
	Audio Out (Standby)				Mati [Awal]
				Hidup	

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGATURAN	Proyeksi				Front 	
					Rear 	
					Langit-langit-atas  [Awal]	
					Belakang atas 	
	Tipe Layar	[model WXGA WUXGA]				16:9
						16:10 [Awal]
	Pengaturan Lampu	Peringatan Lampu				Mati
						Hidup [Awal]
			Seting Ulang Lampu			
					Ya	
	Pengaturan Filter	Filter Tambahan Terpasang				Ya
						No. [Awal]
		Filter Usage Hours				(Hanya baca)
						Mati
		Filter Reminder				300hr
						500hr [Awal]
						800hr
						1000hr
	Filter Reset				Batalan [Awal]	
					Ya	
	Pengaturan Daya	Menghidupkan Langsung				Mati [Awal]
						Hidup
		Sinyal Daya Menyala				Mati [Awal]
						Hidup
		Mematikan Otomatis (mnt)				0~180 (5 menit bertahap) [Awal: 20]
			Timer tidur	Pengatur Waktu Tidur (mnt)		
		Always On				Ya
		cepat pemulihan				No. [Awal]
						Mati [Awal]
		Mode Daya (bersiap)				Hidup
					Aktif	
	USB Power (bersiap)				Eco. [Awal]	
					Mati [Awal]	
	Keamanan	Keamanan				Hidup
			Pengaturan Waktu Pengaman	Bulan		
				Hari		
				Jam		
	Ganti Password					

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
PENGATURAN	HDMI Link Settings	HDMI Link			Mati		
					Hidup		
	Tes Corak					Kisi Hijau	
						Kisi Magenta	
						Kisi Putih	
						Putih	
						Mati	
	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [Berdasarkan pada remote]	Fungsi IR				Hidup	
						Mati	
		Pengguna1					HDMI 2
							Tes Corak
							LAN
							Kecemerlangan
							Kontras
							Timer tidur
							Warna Matching
							Temperatur Warna
							Gamma
							Proyeksi
							Pengaturan Lampu
							Perbesaran
							Bekukan
							MHL
		Pengguna2					HDMI 2
							Tes Corak
							LAN
							Kecemerlangan
							Kontras
							Timer tidur
							Warna Matching
						Temperatur Warna	
						Gamma	
						Proyeksi	
					Pengaturan Lampu		
					Perbesaran		
			Bekukan				
			MHL				

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGATURAN	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [Berdasarkan pada remote]	Pengguna3			HDMI 2	
					Tes Corak	
					LAN	
					Kecemerlangan	
					Kontras	
					Timer tidur	
					Warna Matching	
					Temperatur Warna	
					Gamma	
					Proyeksi	
					Pengaturan Lampu	
					Perbesaran	
					Bekukan	
			MHL			
		Tanda Pengenal Proyektor				00~99
		Options	Bahasa			English [Awal]
					Deutsch	
					Français	
					Italiano	
					Español	
					Português	
					Polski	
					Nederlands	
					Svenska	
					Norsk	
					Dansk	
					Suomi	
					ελληνικά	
					繁體中文	
					简体中文	
					日本語	
					한국어	
					Русский	
				Magyar		
				Čeština		
		عربي				
		ไทย				
		Türkçe				
		فارسی				
		Tiếng Việt				
		Bahasa Indonesia				
		Română				
		Slovenčina				
	Closed Captioning				CC1	
					CC2	
					Mati [Awal]	

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
PENGATURAN	Options	Warna Latar Belakang			Hijau
					Kelabu
					Logo
	Seting Ulang	Atur Ulang OSD			Batalan [Awal]
					Ya
			Atur Ulang ke Semula		
		Ya			
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] Catatan: Port 41794
		Extron			Mati
					Hidup [Awal] Catatan: Port 2023
		PJ Link			Mati
					Hidup [Awal] Catatan: Port 4352
		AMX Device Discovery			Mati
					Hidup [Awal] Catatan: Port 9131
	Telnet			Mati	
				Hidup [Awal] Catatan: Port 23	
	HTTP			Mati	
			Hidup [Awal] Catatan: Port 80		

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Informasi	Pengatur					
	Nomor Seri					
	Source					
	Resolusi				00x00	
	Refresh Rate				0,00Hz	
	Mode Tampilan					
	Mode Daya (bersiap)					
	Umur Lampu	Mode Cemerlang				0jam
		Mode Eco				0jam
		Mode Dinamis				0jam
		Mode Eco+				0jam
		Jam total				
	Status Jaringan					
	Alamat IP					
	Tanda Pengenal Proyektor				00~99	
	Filter Usage Hours					
	Mode Pencahayaan					
FW Version	Sistem					
	LAN					
	MCU					
	AM					

Catatan:

- Jika pengaturan Sinyal ditetapkan ke "Otomatis", Fase dan item frekuensi akan menjadi abu-abu. Jika pengaturan Sinyal ditetapkan ke sumber input tertentu, maka item Fase dan Frekuensi akan muncul agar pengguna dapat menyetel dan menyimpan pengaturan secara manual.
- Pengaturan Ulang Lampu pada OSD akan mengatur ulang Jam Lampu pada OSD dan Jam Lampu dalam mode servis. Jam Proyektor dalam mode servis tidak akan diatur ulang.
- Saat Anda melakukan perubahan pada fungsi "Fungsi IR", "Proyeksi", atau "Mengunci Tombol", maka pesan konfirmasi akan muncul di layar. Pilih "Ya" untuk menyimpan pengaturan.
- Setiap mode tampilan dapat disesuaikan dan dapat menyimpan nilai.
- Dalam mode waktu 3D, fungsi Perbesaran dan Sembunyikan tepi akan dinonaktifkan untuk mencegah kerusakan gambar.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Layar

Menampilkan menu pengaturan gambar

Mode Tampilan

Tersedia banyak prasetel pabrik yang dioptimalkan untuk berbagai jenis gambar.

- **Presentasi:** Mode ini cocok digunakan untuk menampilkan presentasi PowerPoint bila proyektor tersambung ke PC.
- **Cemerlang:** Kecerahan maksimal untuk input PC.
- **Bioskop:** Pilih mode ini untuk home theater.
- **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 efek 3D, Anda harus memiliki kacamata 3D. Pastikan PC/perangkat portabel memiliki kartu grafis yang di-buffer 4 arah dengan output sinyal 120 Hz dan memasang Pemutar 3D.

Wall Color (Mode data)

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

Kecemerlangan

Menyesuaikan kecermerlangan gambar.

Kontras

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

Ketajaman

Untuk menyesuaikan ketajaman foto.

Warna

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

Corak Warna

Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.

Gamma

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

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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 (hanya mode data)**: Pilih temperatur warna dari Hangat, Sedang, atau Cool.
- **Warna Matching**: Pilih opsi berikut:
 - Warna: Tetapkan tingkat merah (R), hijau (G), hitam (B), biru muda (C), kuning (Y), magenta (M), dan putih (W) dari gambar.
 - Saturasi Warna: Mengatur gambar video dari hitam-putih ke warna yang benar-benar jenuh.
 - Corak Warna: Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.
 - Penguatan: Tetapkan kecemerlangan gambar.
 - Seting Ulang: Kembalikan ke pengaturan default pabrik untuk warna matching.
 - Keluar: Keluar menu "Warna Matching".
- **Penguatan / Bias RGB**: Pengaturan ini memungkinkan Anda mengkonfigurasi kecemerlangan (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)**: Memilih jenis matriks warna yang sesuai dari pilihan berikut: Otomatis, RGB, atau YUV.
- **Ruang Warna (hanya masukan HDMI)**: memilih jenis matriks warna yang sesuai dari pilihan berikut: Otomatis, RGB(0~255), RGB(16~235), dan YUV.
- **Tingkat Putih**: Memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan Tingkat Putih saat memasukkan sinyal Video.
- **Tingkat Hitam**: Memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan Tingkat Hitam saat memasukkan sinyal Video.
- **IRE**: Memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan nilai IRE saat memasukkan sinyal Video.
Catatan: IRE hanya tersedia dalam format video NTSC.

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.

Mode Pencahayaan(Data basis lampu)

Menyesuaikan pengaturan mode kecemerlangan untuk proyektor berbasis lampu.

- **Cemerlang**: Pilih "Cemerlang" untuk meningkatkan kecemerlangan.
- **Eco.**: Pilih "Eco." untuk meredupkan lampu proyektor yang akan mengurangi penggunaan daya dan memperpanjang masa pakai lampu.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- **Dynamic:** Pilih "Dynamic" untuk meredupkan daya lampu yang didasarkan pada tingkat kecermerlangan konten dan menyesuaikan penggunaan daya lampu secara dinamis antara 100% hingga 30%. Masa pakai lampu akan diperpanjang.
- **Eco+:** Jika mode Eco+ diaktifkan, maka tingkat kecermerlangan konten akan terdeteksi secara otomatis untuk mengurangi pemakaian daya lampu secara signifikan (hingga 70%) selama periode tidak aktif.

Seting Ulang

Kembalikan pengaturan default pabrik untuk pengaturan warna.

Menu Layar 3D

Mode 3D

Gunakan pilihan ini untuk menonaktifkan fungsi 3D atau memilih fungsi 3D yang sesuai.

- **Mati:** Pilih "Mati" untuk menonaktifkan mode 3D.
- **DLP-LINK:** Pilih untuk menggunakan pengaturan yang dioptimalkan untuk Kacamata 3D DLP.
- **IR:** Pilih "IR" agar dapat menggunakan pengaturan yang dioptimalkan untuk Kacamata IR 3D.

Catatan: Jika proyektor menerima sumber 2D dan 3D dalam waktu bersamaan, Anda harus mematikan fungsi 3D ketika Anda melihat gambar ganda.

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.

Menampilkan menu rasio aspek

Aspek Rasio

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

- **4:3:** Format ini ditujukan untuk sumber masukan 4:3.
- **16:9:** Format ini untuk sumber masukan 16:9, seperti HDTV dan DVD yang disempurnakan untuk TV Layar lebar.
- **16:10 (hanya untuk model WXGA dan WUXGA):** Format ini ditujukan untuk sumber masukan 16:10, seperti laptop layar lebar.
- **LBX (kecuali model SVGA dan XGA):** 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.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- **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 lampu dan resolusi vertikal akan sepenuhnya digunakan.*

Tabel skala XGA:

Source	480i/p	576i/p	1080i/p	720p
4x3	Skalakan ke 1024x768.			
16x9	Skalakan ke 1024x576.			
Asal	Tidak ada penskalaan yang dilakukan; gambar akan ditampilkan dengan resolusi berbasis sumber input.			
Otomatis	<ul style="list-style-type: none"> - Jika sumber adalah 4:3, tipe layar akan diskalakan ke 1024x768. - Jika sumber adalah 16:9, tipe layar akan diskalakan ke 1024x576. - Jika sumber adalah 15:9, tipe layar akan diskalakan ke 1024x614. - Jika sumber adalah 16:10, tipe layar akan diskalakan ke 1024x640. 			

Aturan pemetaan otomatis XGA:

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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.

16 : 10 layar	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.				

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Tabel penskalaan WXGA (tipe layar 16x9):

16 : 9 layar	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"> - Jika format dipilih, maka tipe layar akan secara otomatis menjadi 16:9 (1280x720). - Jika sumber adalah 4:3, maka tipe layar akan diskalakan ke 960x720. - Jika sumber adalah 16:9, maka tipe layar akan diskalakan ke 1280x720. - Jika sumber adalah 15:9, maka tipe layar akan diskalakan ke 1200x720. - Jika sumber adalah 16:10, maka tipe layar akan diskalakan ke 1152x720. 				

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Tabel Penskalaan 1080P:

16 : 9 layar	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	<ul style="list-style-type: none"> - Jika format dipilih, maka tipe layar akan secara otomatis menjadi 16:9 (1920x1080). - Jika sumber adalah 4:3, maka tipe layar akan diskalakan ke 1440x1080. - Jika sumber adalah 16:9, maka tipe layar akan diskalakan ke 1920x1080. - Jika sumber 16:10, maka tipe layar akan diskalakan menjadi 1920x1200 dan memotong 1920x1080 area untuk ditampilkan. 				

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

Menampilkan menu sembunyikan tepi

Sembunyikan tepi

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

Menampilkan menu perbesaran

Perbesaran

Gunakan untuk mengurangi atau memperbesar gambar pada layar proyeksi.

Menampilkan menu pergeseran gambar

Image Shift

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Tampilkan menu koreksi geometris

Penyesuaian Four Corner

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.

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.*
- *Saat Auto Keystone digunakan, maka Penyesuaian Empat Sudut akan dinonaktifkan*

Seting Ulang

Kembalikan ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan keystone.

Menu audio

Menu Audio Tidak Aktif

Mati

Gunakan pilihan ini untuk menonaktifkan suara sementara waktu.

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

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

Menu volume audio

Suara

Menyesuaikan tingkat volume.

Menu Audio out (siaga)

Audio Out (Standby)

Mengaktifkan atau menonaktifkan output audio ketika proyektor berada pada mode siaga.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu konfigurasi

Konfigurasi menu proyeksi

Proyeksi

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

Konfigurasi menu tipe layar

Tipe Layar (hanya untuk model WXGA dan WUXGA)

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

Konfigurasi menu pengaturan lampu

Peringatan Lampu

Pilih fungsi ini untuk menampilkan atau menyembunyikan pesan peringatan saat pesan mengganti lampu ditampilkan. Pesan akan ditampilkan 30 jam sebelum disarankan untuk mengganti lampu.

Seting Ulang Lampu

Penghitung umur lampu akan diatur ulang setelah lampu diganti.

Konfigurasi menu pengaturan filter

Filter Tambahan Terpasang

Tetapkan pengaturan pesan peringatan.

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

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

- **No.:** Nonaktifkan pesan peringatan.

Filter Usage Hours

Menampilkan waktu filter.

Filter Reminder

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

Filter Reset

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

Konfigurasi menu pengaturan daya

Menghidupkan Langsung

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

Sinyal Daya Menyala

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

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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).

Timer tidur

Konfigurasi 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.

cepat pemulihan

Tetapkan pengaturan cepat pemulihan.

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

Mode Daya (bersiap)

Atur mode daya dalam kondisi siaga.

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

USB Power (bersiap)

Aktifkan atau nonaktifkan fungsi daya USB selama siaga.

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

Ganti Password

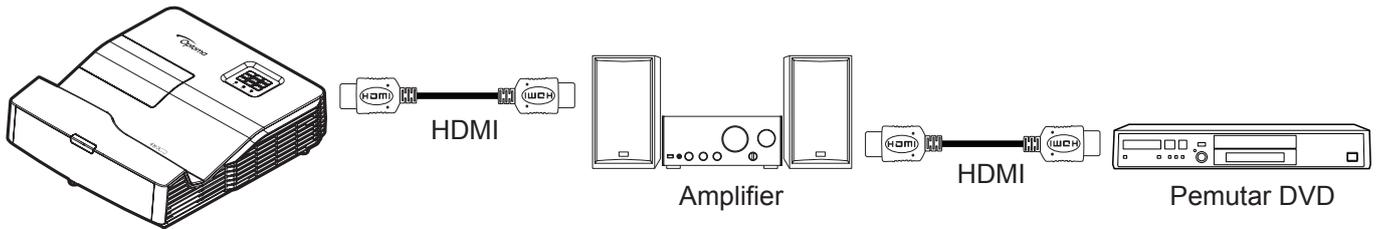
Gunakan untuk menetapkan atau memodifikasi sandi yang diminta saat menghidupkan proyektor.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Konfigurasi menu pengaturan link HDMI

Catatan:

- Bila Anda menyambungkan perangkat kompatibel CEC HDMI ke proyektor menggunakan kabel HDMI, Anda dapat mengontrol pada status hidup atau mati yang sama menggunakan fitur kontrol Link HDMI pada OSD proyektor. Kondisi ini memungkinkan satu atau beberapa perangkat dalam kelompok hidup atau mati melalui Fitur HDMI Link. Pada konfigurasi biasa, pemutar DVD mungkin tersambung ke proyektor melalui amplifier atau sistem home theater.



HDMI Link

Mengaktifkan/Menonaktifkan fungsi HDMI Link. Mendukung daya hidup dari pemutar ke proyektor dan kontrol daya mati dari proyektor ke pemutar.

Konfigurasi menu tes corak

Tes Corak

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

Konfigurasi menu pengaturan pengendali jarak jauh

Fungsi IR

Tetapkan pengaturan fungsi IR.

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

Pengguna1/ Pengguna2/ Pengguna3

Tetapkan fungsi default untuk Pengguna1, Pengguna2, atau Pengguna3 antara HDMI 2, Tes Corak, LAN, Kecemerlangan, Kontras, Timer tidur, Warna Matching, Temperatur Warna, Gamma, Proyeksi, Pengaturan Lampu, Perbesaran, Bekukan, dan MHL.

Konfigurasi menu ID proyektor

Tanda Pengenal Proyektor

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

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.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

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".

Catatan: Keterangan Gambar Tertutup hanya akan muncul untuk Sinyal Komposit dan tanpa sinyal PAL

Menu Settings

Tetapkan lokasi menu di layar dan konfigurasi pengaturan timer menu.

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

Sumber Otomatis

Jika ditetapkan ke "Hidup", proyektor secara otomatis akan mencari sumber masukan yang tersedia.

Sumber Masukan

Pilih sumber masukan antara HDMI 1, HDMI2/MHL, VGA, Video, Tampilan Jaringan, Tampilan USB, dan Pembaca USB.

Masukkan Nama

Gunakan untuk mengubah nama fungsi masukan agar mudah diidentifikasi. Pilihan yang tersedia mencakup HDMI 1, HDMI2/MHL, VGA, Video, Tampilan Jaringan, Tampilan USB, dan Pembaca USB.

Ketinggian

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

Display Mode Lock

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

Mengunci Tombol

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

Meyembungkan Informasi

Aktifkan fungsi ini untuk menyembunyikan pesan informasi.

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

Warna Latar Belakang

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

Konfigurasi seting ulang semua menu

Atur Ulang OSD

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan menu OSD.

Atur Ulang ke Semula

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk semua pengaturan.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu jaringan

Menu LAN jaringan

Status Jaringan

Menampilkan status koneksi jaringan (hanya baca).

Alamat MAC

Menampilkan alamat MAC (hanya baca).

DHCP

Gunakan pilihan ini untuk mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi DHCP.

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

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

Alamat IP

Menampilkan alamat IP.

Subnet Mask

Menampilkan nomor subnet mask.

Pintu Gerbang

Menampilkan pintu gerbang awal dari jaringan yang terhubung ke proyektor.

DNS

Menampilkan nomor DNS.

Seting Ulang

Atur ulang parameter jaringan.

Cara menggunakan browser web untuk mengontrol proyektor

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

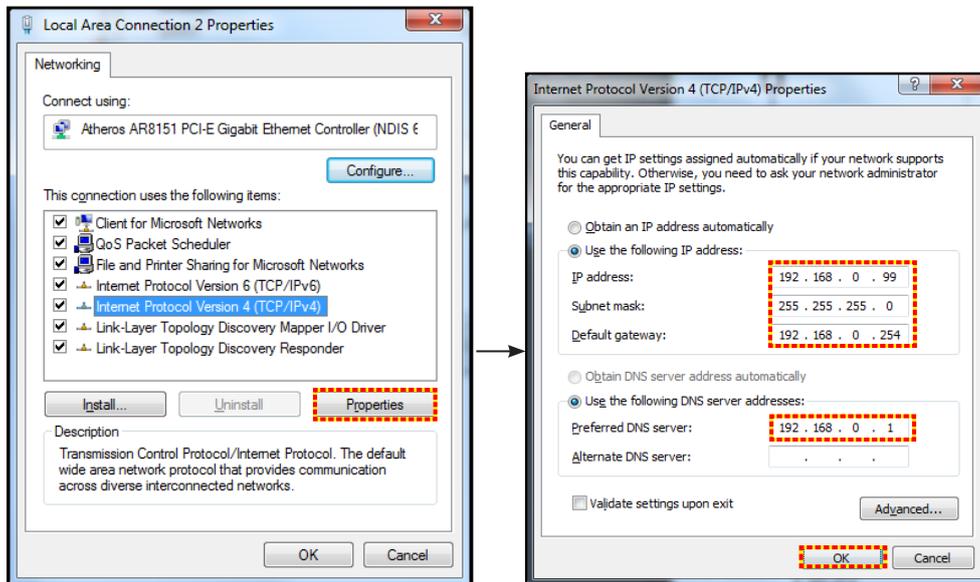
Catatan:

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Membuat koneksi langsung dari komputer ke proyektor*

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



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

Seting Ulang

Atur ulang semua nilai parameter LAN.

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.

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

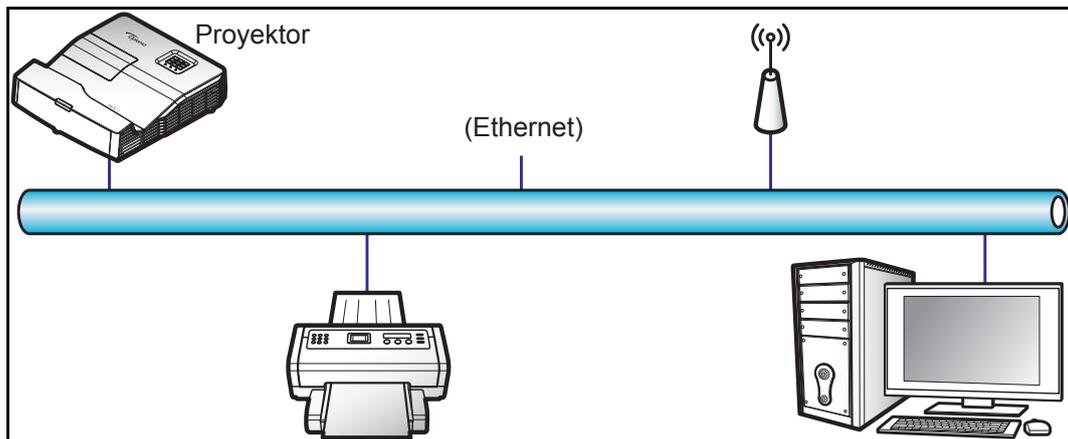
Gunakan fungsi ini untuk memilih fungsi jaringan (port: 80).

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu pengaturan kontrol jaringan konfigurasi

Fungsi LAN RJ45

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



Fungsi terminal LAN berkabel

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

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

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

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

Proyektor ini kompatibel dengan perangkat Extron pendukung sebagai referensi.

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

Proyektor ini didukung oleh AMX (Device Discovery).

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

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

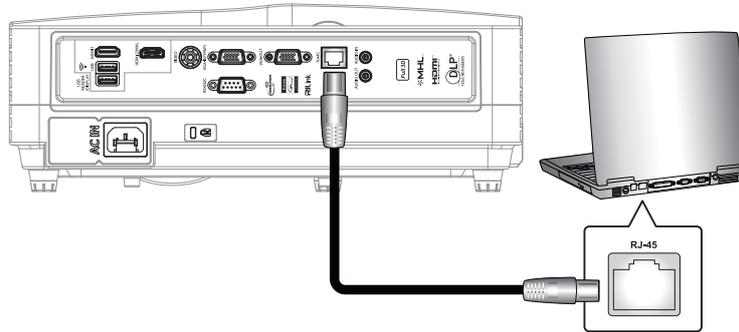
<http://pjlink.jbmia.or.jp/english/>

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

LAN RJ45

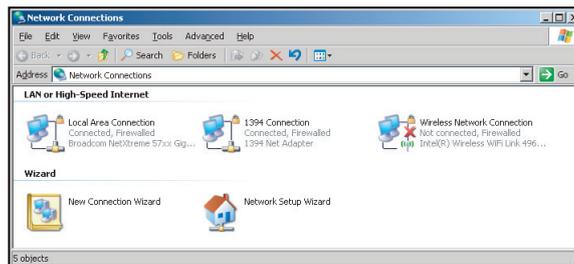
1. Sambungkan kabel RJ45 ke port RJ45 pada proyektor dan PC (laptop).



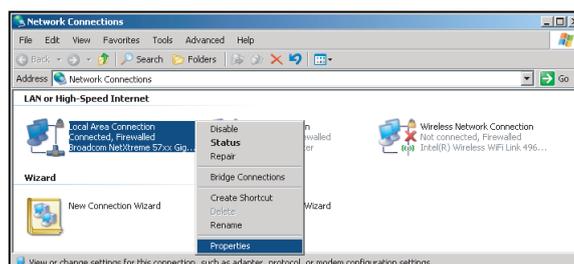
2. Pada PC (Laptop), pilih **Start (Mulai) > Control Panel (Panel Kontrol) > Network Connections (Sambungan Jaringan)**.



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

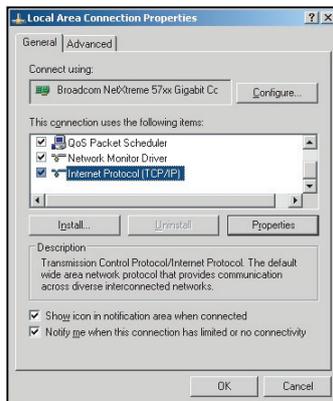


4. Pada jendela **Properties (Properti)**, pilih tab **General (Umum)**, lalu pilih **Internet Protocol (TCP / IP) (Protokol Internet) (TCP/IP)**.

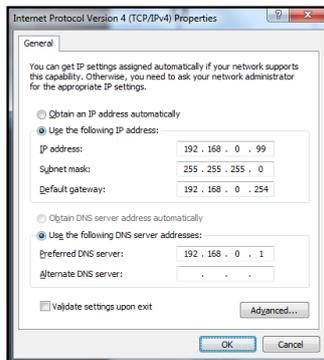


MENGGUNAKAN PROYEKTOR

5. Klik "Properties (Properti)".



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



7. Tekan tombol "Menu" pada proyektor.
8. Buka proyektor **Jaringan > LAN**.
9. Masukkan parameter sambungan berikut:
 - DHCP: Mati
 - Alamat IP: 192.168.0.100
 - Subnet Mask: 255.255.255.0
 - Pintu Gerbang: 192.168.0.254
 - DNS: 192.168.0.1
10. Tekan "Enter" untuk mengkonfirmasi pengaturan.
11. Buka browser web, misalnya Microsoft Internet Explorer dengan Adobe Flash Player 9.0 atau versi lebih tinggi yang terinstal.
12. Pada panel Alamat, masukkan alamat IP proyektor: 192.168.0.100.



13. Tekan "Enter".
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 Status	
Projector Name	Optoma 111111	Power Status	Power On
Location		Source	Video
Firmware Version		Display Mode	Cinema
MAC Address	00:50:41:7F:D4:40	Projection	Front
Resolution	NTSC	Brightness Mode	Bright
Lamp Hours	3	Error Status	0:No Error
Assigned to	Optoma Projector		

exit

CRESTRON connected | Expansion Options

Halaman utama

Model: Optoma | Tool | Info | Contact IT Help

Optoma

Power | Vol - | Mute | Vol +

Sources List

- VGA
- Video**
- HDMI 1/MHL
- HDMI 2

Menu | Re-Sync

AV mute | Source

Freeze | Contrast | Brightness | Sharpness

CRESTRON connected | Expansion Options

Halaman Alat Bantu

Model: Optoma | Tool | Info | Contact IT Help

Optoma

Crestron Control	Projector	User Password
IP Address: 192.168.0.7	Projector Name: Optoma 111111	<input type="checkbox"/> Enabled
IP ID: 7	Location:	New Password:
Port: 41794	Assigned to: Optoma Projector	Confirm:
Send	Send	Send
	DHCP: <input type="checkbox"/> Enabled	Admin Password
	IP Address: 192.168.0.100	<input type="checkbox"/> Enabled
	Subnet Mask: 255.255.255.0	New Password:
	Default Gateway: 192.168.0.254	Confirm:
	DNS Server: 192.168.0.1	Send
	Send	

exit

CRESTRON connected | Expansion Options

Hubungi bantuan TI

Title

Send

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

RS232 oleh Telnet Function

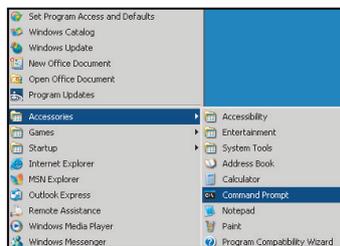
Tersedia jalur kontrol perintah RS232 alternatif, pada proyektor disebut "RS232 by TELNET" untuk interface LAN/RJ45.

Panduan Ringkas untuk "RS232 by Telnet"

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



1. Pilih **Start (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
- Mode Daya (bersiap)
- Umur Lampu
- Status Jaringan
- Alamat IP
- Tanda Pengenal Proyektor
- Filter Usage Hours
- Mode Pencahayaan
- FW Version

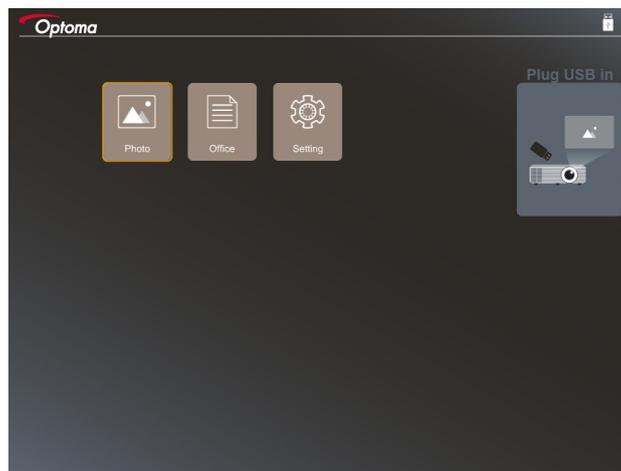
MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Pembaca USB

Catatan: Flash disk USB harus dicolokkan ke proyektor jika Anda ingin menggunakan fungsi Pembaca USB.

Ikuti langkah-langkah ini untuk memutar ulang file-file foto atau dokumen di proyektor Anda.

1. Sambungkan salah satu ujung kabel daya ke proyektor dan ujung lainnya ke stopkontak dinding. Hidupkan proyektor dengan menekan "⏻" pada keypad proyektor atau remote control. Lihat pada "Menyambungkan sumber ke proyektor" pada halaman 15 dan "Menghidupkan daya" pada halaman 19.
2. Colokkan flash disk USB ke proyektor Anda.
3. Tekan  pada keypad proyektor atau  pada remote control lalu pilih **Pembaca USB**. Halaman Pembaca USB akan terbuka.



4. Akses menu USB dan pilih file Pembaca USB: **Foto** atau **Office**. Atau pilih opsi **Pengaturan** untuk mengubah pengaturan untuk foto atau office.

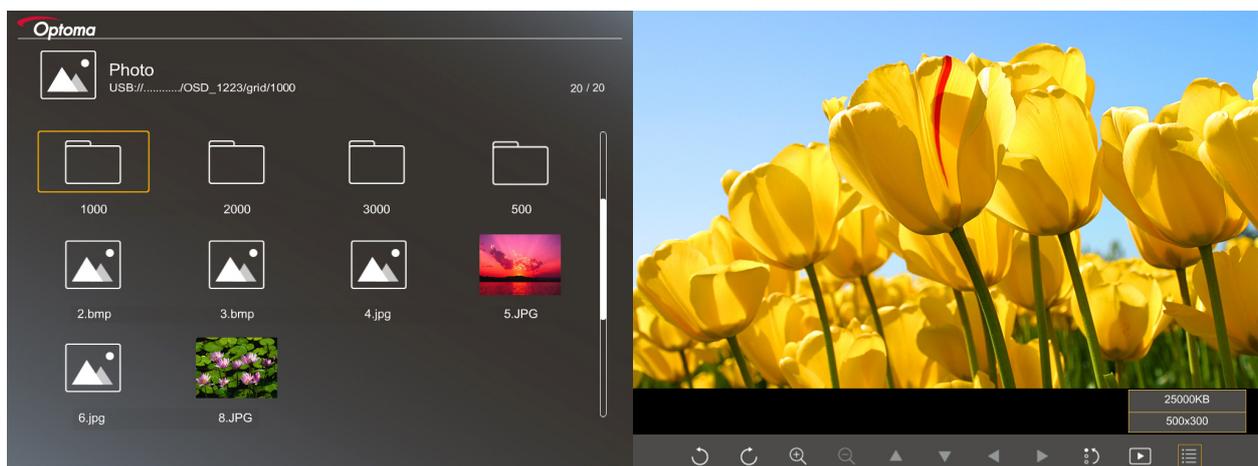
Format dukungan USB

Penyimpanan	Jenis perangkat	Sistem file	File & Level Dir
USB	Flash USB	FAT16, FAT32, NTFS, ExFAT	<ul style="list-style-type: none">• Mendukung hingga 999 direktori/file• Batas panjang nama path adalah 100 karakter

Catatan: Ukuran penyimpanan USB yang didukung adalah hingga 64GB.

Foto

Tekan ◀, ▶, ▲, atau ▼ untuk memilih foto dan kemudian tekan ↵ pada keypad proyektor atau ⏻ pada remote control untuk mengakses kontrol photo viewer.



MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Tekan ◀, ▶, ▲, atau ▼ untuk memilih fungsi kontrol pada layar dan kemudian tekan ← pada keypad proyektor atau ⏪ pada remote control untuk menjalankan fungsi kontrol.

Ikon-ikon dan fungsi-tungsi tombol kontrol disertakan pada tabel berikut ini:

Ikon fungsi	Keterangan fungsi
	Putar foto 90 derajat
	Perbesar atau Perkecil
	<ul style="list-style-type: none"> Gerakkan panning ketika diperbesar Gerakkan ke halaman sebelumnya atau berikutnya ketika bilah alat hilang (tidak didukung ketika diperbesar)
	Atur ulang ukuran foto ke ukuran default (1x)
	Lihat foto di tampilan slide
	Lihat informasi foto
 (pada remote control)	Beralih ke halaman sebelumnya atau berikutnya

Format dukungan foto

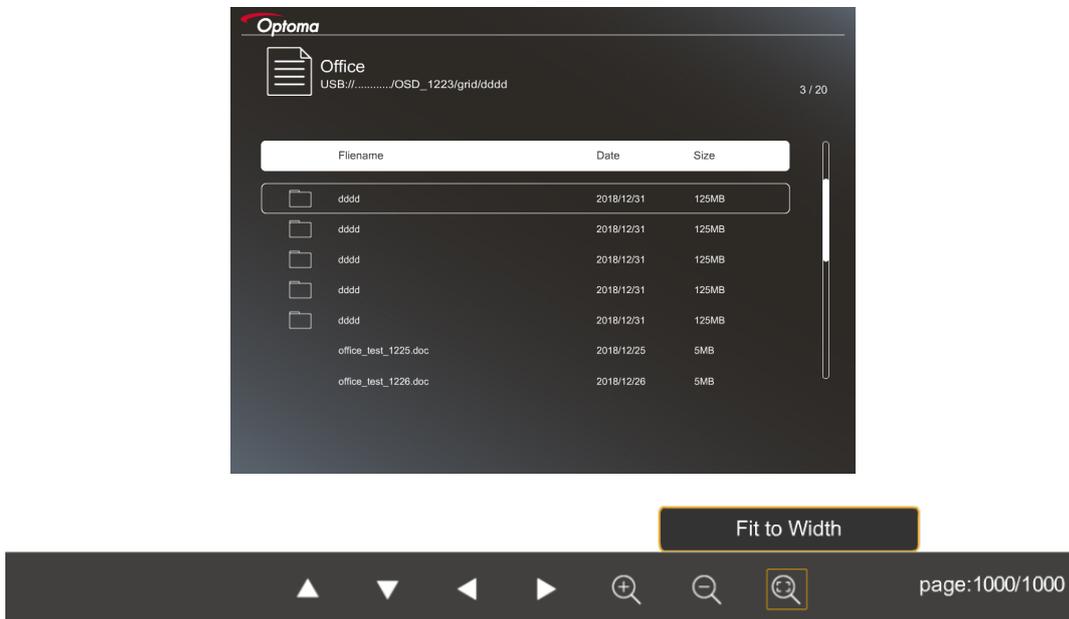
Format gambar	Profil	Ruang warna	Batasan ukuran
JPEG	Garis dasar	YUV400	8000*6000
		YUV420	8000*6000
		YUV422	8000*6000
		YUV440	8000*6000
		YUV444	8000*6000
	Progresif	YUV400	Lebar <= 8000 dan tinggi <= 6000
		YUV420	
		YUV422	
		YUV440	
		YUV444	

- Saran: Batasi ukuran yang didukung daro file progresif BMP dan JPG.
- Resolusi BMP mendukung hingga 1600x1200.
- Resolusi progresif JPEG mendukung hingga 1600x1200.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Office

Tekan ◀, ▶, ▲, atau ▼ untuk memilih dokumen dan kemudian tekan ↵ pada keypad proyektor atau ⏻ pada remote control untuk mengakses kontrol document viewer.



Tekan ◀, ▶, ▲, atau ▼ untuk memilih fungsi kontrol pada layar dan kemudian tekan ↵ pada keypad proyektor atau ⏻ pada remote control untuk menjalankan fungsi kontrol.

Ikon-ikon dan fungsi-tungsi tombol kontrol disertakan pada tabel berikut ini:

Ikon fungsi	Keterangan fungsi
	Perbesar atau Perkecil Catatan: <i>Pembesaran default ditetapkan oleh sistem.</i>
	<ul style="list-style-type: none"> Gerakkan panning ketika diperbesar Gerakkan ke halaman sebelumnya atau berikutnya ketika bilah alat hilang (tidak didukung ketika diperbesar)
	Sesuaikan dengan tinggi, Sesuaikan dengan lebar, atau Sesuaikan dengan layar
halaman: 1000 / 1000	Halaman saat ini / Total halaman
 (pada remote control)	<ul style="list-style-type: none"> Beralih ke halaman sebelumnya atau berikutnya Pindah lembar kerja di Excel

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Format dukungan dokumen

Format file	Versi yang didukung	Halaman/baris batasan	Batasan ukuran	Komentar
Adobe PDF	PDF 1.0	Hingga 1000 halaman per file	Hingga 75 MB	-
	PDF 1.1			
	PDF 1.2			
	PDF 1.3			
	PDF 1.4			
MS Word	British Word 95	Karena office viewer tidak memuat semua halaman file MS Word pada saat bersamaan, maka tidak ada batasan jelas mengenai halaman dan baris	Hingga 100 MB	Tidak mendukung Cetak Tebal pada jenis huruf Mandarin Sederhana.
	Word 97, 2000, 2002, 2003			
	Word 2007 (.docx), 2010 (.docx)			
MS Excel	British Excel 5, 95	Batas Deret: hingga 595	Hingga 15 MB	Tidak mendukung lembaran yang diproteksi sandi
	Excel 97, 2000, 2002, 2003	Batas Kolom: hingga 256		
	Excel 2007 (.xlsx), 2010 (.xlsx)	Lembar: hingga 100		
	Office XP Excel	Catatan: Satu dari tiga batasan di atas tidak bisa muncul secara bersamaan pada satu file excel.		
MS PowerPoint	British PowerPoint 97	Hingga 1000 halaman per file	Hingga 19 MB	Tidak mendukung urutan SlideShow
	PowerPoint 2000, 2002, 2003			
	PowerPoint 2007 (.pptx)			
	PowerPoint 2010 (.pptx)			
	Office XP PowerPoint			
	PowerPoint presentation- -2003 dan sebelumnya (.pps)			
	PowerPoint presentation- -2007 dan 2010 (.ppsx)			

Catatan: Animasi pada PowerPoint tidak didukung.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Tampilan USB

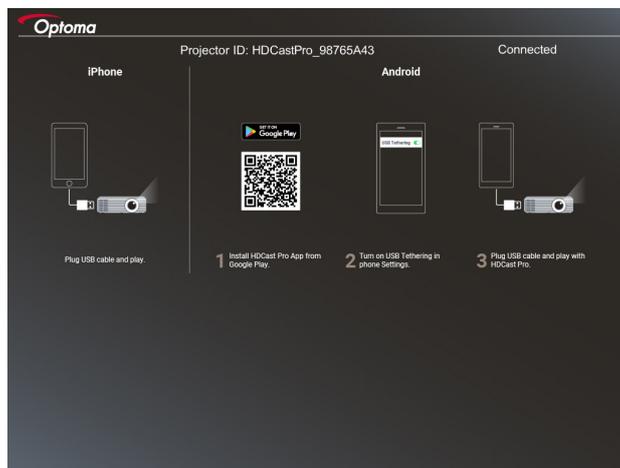
Catatan: Fungsi Tampilan USB mempersyaratkan adanya sambungan yang ditambatkan dari perangkat pintar ke proyektor.

Ikuti langkah-langkah berikut untuk memantulkan layar perangkat pintar Anda ke proyektor.

1. Sambungkan salah satu ujung kabel daya ke proyektor dan ujung lainnya ke stopkontak dinding. Hidupkan proyektor dengan menekan "P" pada keypad proyektor atau remote control. Lihat pada "Menyambungkan sumber ke proyektor" pada halaman 15 dan "Menghidupkan daya" pada halaman 19.
2. Lakukan langkah berikut:

Untuk iOS:

Tekan  pada keypad proyektor atau  pada remote control lalu pilih **Tampilan USB**. Halaman Tampilan USB akan terbuka.



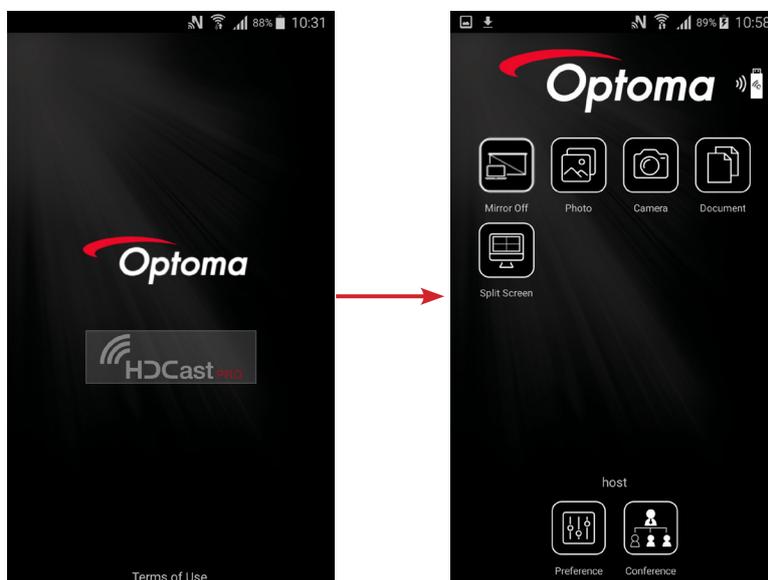
b) Sambungkan proyektor dan perangkat pintar Anda dengan sebuah kabel USB. Layar perangkat pintar Anda akan dipantulkan secara otomatis ke proyektor.

Untuk Android:

- a) Unduh aplikasi **HDCast Pro** dari Google Play lalu instal di perangkat pintar Anda.
- b) Ketuk **Settings > More** (Pengaturan > Selengkapannya) lalu aktifkan **USB Tethering** (Penambatan USB) di perangkat pintar Anda.

Catatan: Lokasi fungsi penambatan mungkin berbeda bergantung pada perangkat pintar Anda.

- c) Sambungkan proyektor dan perangkat pintar Anda dengan sebuah kabel USB.
- d) Buka aplikasi **HDCast Pro** di perangkat pintar Anda lalu ketuk ikon **HDCast Pro**. Layar perangkat pintar Anda akan dipantulkan ke proyektor.



MENGGUNAKAN PROYEKTOR

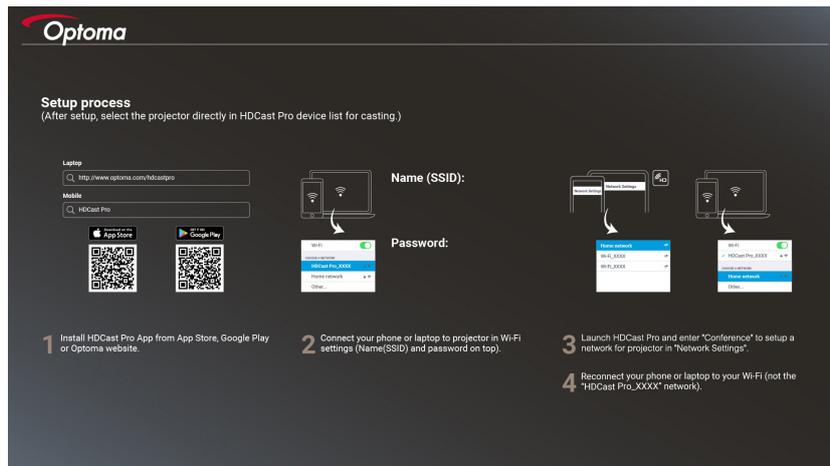
Catatan:

- Sistem operasi yang didukung adalah Android versi 5.0 atau lebih tinggi dan CPU yang direkomendasikan adalah Quad Core atau lebih tinggi.
- Diperlukan colokan ponsel 3,5mm atau speaker untuk menyambungkan ke luar audio konten mobile.
- Tampilan USB tidak mendukung aplikasi dengan DRM (Digital Rights Management).
- Gunakan aksesoris kabel default yang dikirim bersama perangkat pintar Anda.
- Perangkat-perangkat pintar yang mendukung USB tipe C tersebut mungkin tidak mendukung fungsi Tampilan USB. Fungsi Tampilan USB menggunakan antarmuka USB 2.0.

Tampilan Jaringan

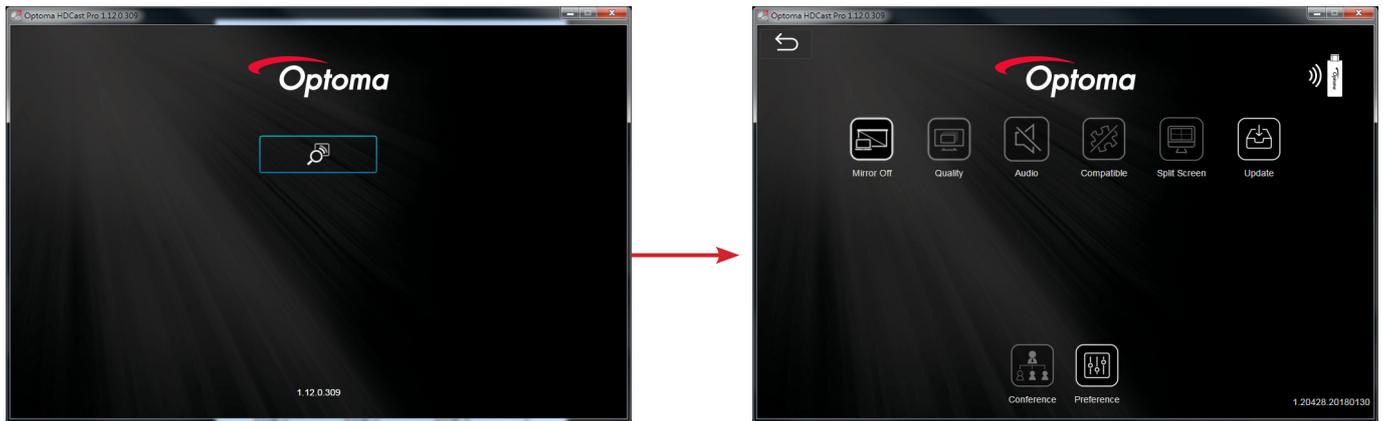
Ikuti langkah-langkah berikut untuk memantulkan layar perangkat pintar Anda ke proyektor.

1. Sambungkan salah satu ujung kabel daya ke proyektor dan ujung lainnya ke stopkontak dinding. Hidupkan proyektor dengan menekan "⏻" pada keypad proyektor atau remote control. Lihat pada "Menyambungkan sumber ke proyektor" pada halaman 15 dan "Menghidupkan daya" pada halaman 19.
2. Tekan  pada keypad proyektor atau  pada remote control lalu pilih **Network Display** (Tampilan Jaringan). Halaman Tampilan Jaringan akan terbuka.



3. Bergantung pada sistem operasi perangkat seluler Anda, buka App Store (iOS) atau Google Play (Android) lalu instal aplikasi **HDCast Pro** di perangkat seluler Anda. Jika Anda menggunakan laptop, unduh aplikasi **HDCast Pro** dari situs web www.optoma.com/hdcastpro.
 4. Colokkan dongle Wi-Fi (opsional) ke proyektor Anda.
 5. Sambungkan perangkat pintar atau laptop Anda melalui Wi-Fi ke proyektor. Contoh parameter sambungan adalah sebagai berikut:
 - SSID proyektor: **HDCastPro_XXX**
 - Sandi Wi-Fi: **XXX**
- Catatan:** SSID proyektor dan sandi Wi-Fi berbeda bergantung pada dongle Wi-Fi yang tersambung.
6. Buka aplikasi **HDCast Pro** di perangkat cerdas atau or laptop dan konfigurasi **Pengaturan Jaringan** di menu Konferendi untuk menetapkan koneksi ke proyektor.
 7. Sambungkan perangkat pintar atau laptop Anda ke titik akses Wi-Fi pilihan selain **HDCast Pro_XXX**.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR



Fitur-fitur yang Didukung

Perangkat	Fitur	Batasan
Laptop	Pemantulan Layar Terpisah	Windows 10 Catatan: Mode ekstensi tidak didukung.
iOS	Foto Dokumen Kamera Layar Terpisah	Pemantulan Layar, AirPlay, dan konten video tidak didukung
Android	Pemantulan Foto Dokumen Kamera Layar Terpisah	Konten video tidak didukung

Persyaratan Sistem

Sistem Operasi / Item	Persyaratan
Windows:	
CPU	Dual Core Intel Core i 2,4GHZ
Memori	DDR 4GB ke atas
Kartu grafis	256MB VRAM atau di atasnya
Sistem operasi	Windows 7 / 8.0 / 8.1 / 10 atau di atasnya
Catatan:	
<ul style="list-style-type: none"> • Prosesor ATOM dan Celeron tidak didukung. • Sistem operasi dengan versi starter tidak didukung. • Mode ekstensi mungkin tidak mendukung beberapa laptop dengan sistem operasi Windows 10. 	
Mac:	
CPU	Dual Core Intel Core i 1,4GHZ atau lebih tinggi Catatan: PowerPC tidak didukung.
Kartu grafis	Intel, nVIDIA, atau kartu grafis ATI dengan VRAM 64MB atau di atasnya
Sistem operasi	MAC OS X 10.11 atau di atasnya
Catatan: Pastikan sistem operasi sudah diperbaharui.	

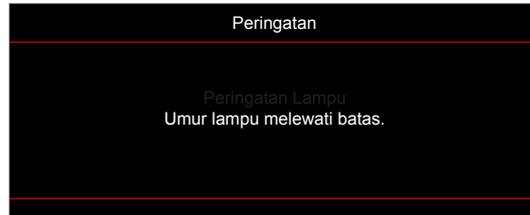
MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Sistem Operasi / Item	Persyaratan
iOS:	
iOS	iOS 10 atau di atasnya
Perangkat	Semua model iPhone™ sesudah iPhone 5 Semua model iPad™ sesudah iPad mini 2
Penyimpanan	Ruang penyimpanan kosong sekurang-kurangnya 40MB
Android:	
Phone/Pad	Android 5.0 atau di atasnya dengan RAM 1GB
Resolusi	WVGA ~ 1080p
CPU	Quad Core atau di atasnya
Penyimpanan	Ruang penyimpanan kosong sekurang-kurangnya 40MB

PEMELIHARAAN

Mengganti lampu

Proyektor mendeteksi masa pakai lampu secara otomatis. Bila masa pakai lampu mendekati masa akhir penggunaan, pesan peringatan akan muncul pada layar.



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



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



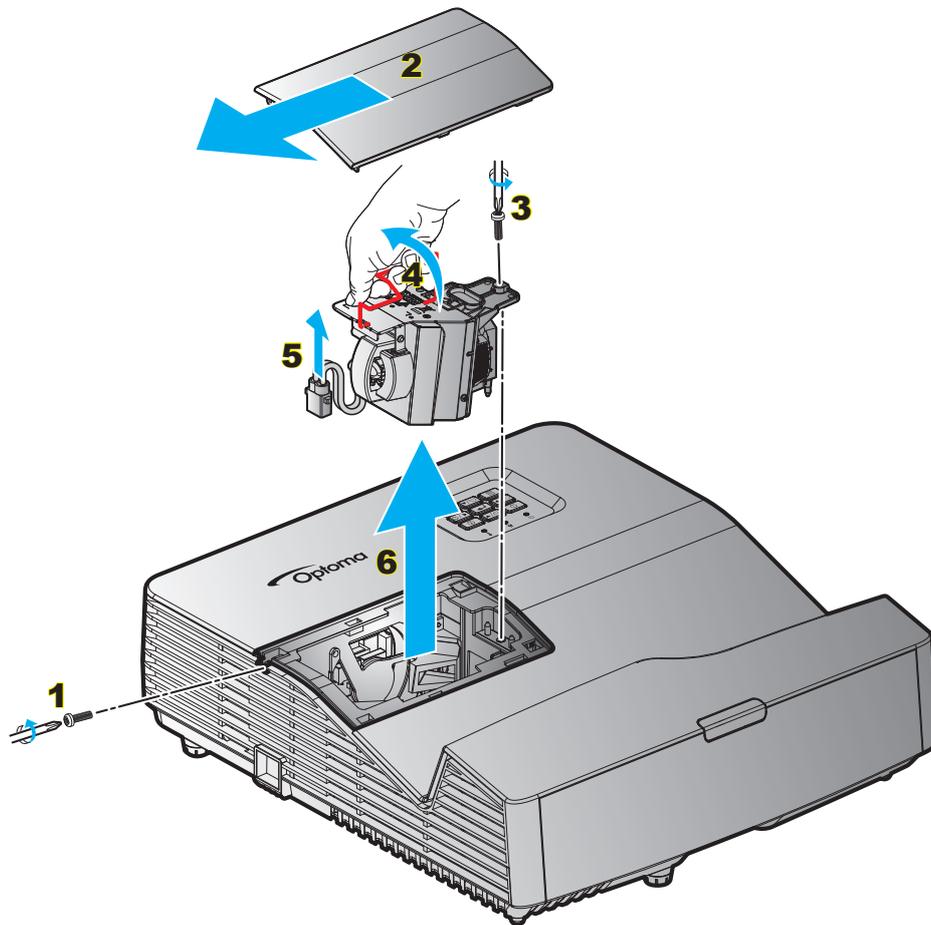
Peringatan: Tempat lampu panas! Biarkan dingin sebelum mengganti lampu!



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

PEMELIHARAAN

Mengganti lampu (lanjutan)



Prosedur:

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

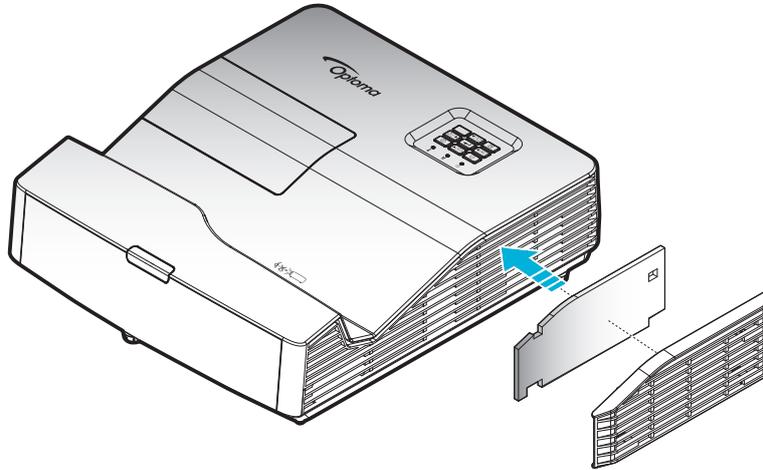
Catatan:

- Sekrup pada tutup lampu dan lampu tidak dapat dilepas.
- Proyektor tidak akan dapat dihidupkan apabila tutup lampu tidak dipasang kembali ke proyektor.
- Jangan sentuh bidang kaca pada lampu. Tangan yang berminyak dapat menyebabkan lampu pecah. Jika tidak sengaja menyentuhnya, gunakan kain kering untuk membersihkan modul lampu tersebut.

PEMELIHARAAN

Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu

Memasang Penyaring Debu



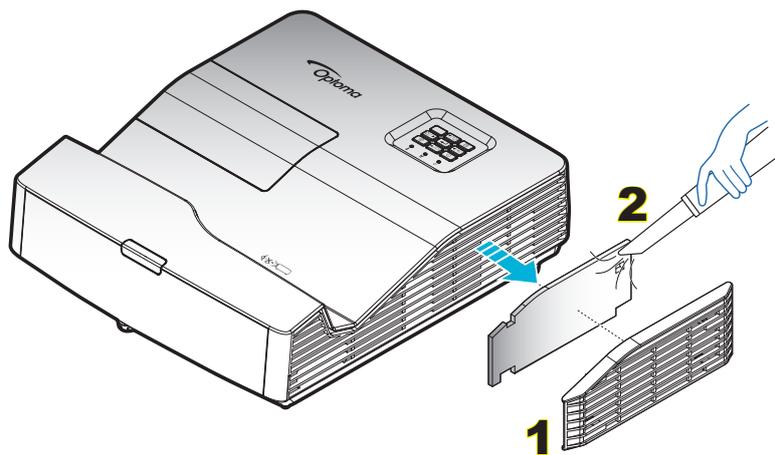
Catatan: Penyaring debu hanya diperlukan/disediakan di wilayah tertentu yang sangat berdebu.

Membersihkan Penyaring Debu

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

Prosedur:

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



INFORMASI LAINNYA

Resolusi kompatibel

Kompatibilitas digital

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

Kompatibilitas analog

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
720x400 @ 70Hz	XGA/WXGA:	Waktu asli:		1366x768 @ 60Hz
640x480 @ 60Hz	1440x900 @ 60Hz	XGA: 1024x768 @ 60Hz		
640x480 @ 67Hz	1024x768 @ 120Hz	WXGA: 1280x800 @ 60Hz		
640x480 @ 72Hz	1280x800 @ 60Hz			
640x480 @ 75Hz	1280x1024 @ 60Hz			
800x600 @ 56Hz	1680x1050 @ 60Hz			
800x600 @ 60Hz	1280x720 @ 60Hz			
800x600 @ 72Hz	1280x720 @ 120Hz			
800x600 @ 75Hz	1600x1200 @ 60Hz			
1024x768 @ 60Hz				
1024x768 @ 70Hz				
1024x768 @ 75Hz				
1280x1024 @ 75Hz				

INFORMASI LAINNYA

Kompatibilitas video 3D nyata

Resolusi input	Masukan 3D HDMI 1.4a	Waktu Masukan		
		1280x720P @ 50Hz	Top and Bottom	
		1280x720P @ 60Hz	Top and Bottom	
		1280x720P @ 50Hz	Paket bingkai	
		1280x720P @ 60Hz	Paket bingkai	
		1920x1080i @ 50 Hz	Berdampingan (Separuh)	
		1920x1080i @ 60 Hz	Berdampingan (Separuh)	
		1920x1080p @ 24 Hz	Top and Bottom	
		1920x1080p @ 24 Hz	Paket bingkai	
	HDMI 1.3	1920x1080i @ 50Hz	Berdampingan (Separuh)	Mode SBS aktif
		1920x1080i @ 60Hz		
		1280x720P @ 50Hz		
		1280x720P @ 60Hz		
		480i	HQFS	Format 3D sesuai Urutan bingkai

Catatan:

- Jika masukan 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 dan 720p@50hz akan berjalan di 100 hz; waktu 3D lainnya akan berjalan di 120hz.
- 1080p@24hz akan berjalan dalam 144Hz.

INFORMASI LAINNYA

Ukuran gambar dan jarak proyeksi

(XGA)

a	b	c	d	w		H		g		m	P
				(inci)	(m)	(inci)	(m)	(kaki)	(m)		
Offset Gambar dari tengah lensa ke bagian atas gambar vertikal (m)	Jarak dari tengah lensa ke bagian bawah proyektor (m)	Jarak antara dinding (permukaan proyeksi) dengan bagian belakang proyektor (m)	Diagonal Gambar (inci)	Lebar Ukuran Gambar		Tinggi Ukuran Gambar		Jarak antara dinding (permukaan proyeksi) dengan tengah lensa		Jarak antara dinding (permukaan proyeksi) dengan bagian depan proyektor (m)	Jarak dari bagian atas proyektor ke lubang dudukan (m)
0,218	0,0592	0,164	70	56,0	1,42	42,0	1,07	1,55	0,47	0,547	0,108
0,230	0,0592	0,191	74	59,2	1,50	44,4	1,13	1,64	0,50	0,574	0,108
0,249	0,0592	0,231	80	64,0	1,63	48,0	1,22	1,77	0,54	0,614	0,108
0,280	0,0592	0,299	90	72,0	1,83	54,0	1,37	1,99	0,61	0,682	0,108
0,311	0,0592	0,366	100	80,0	2,03	60,2	1,52	2,21	0,67	0,749	0,108

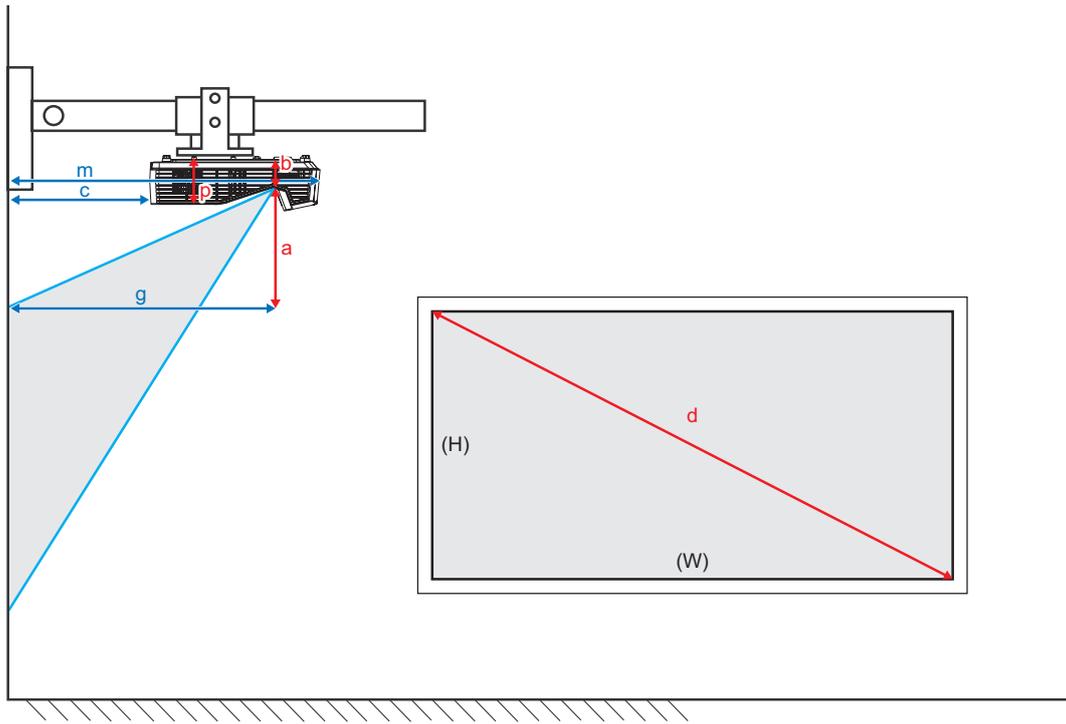
(WXGA)

a	b	c	d	w		H		g		m	P
				(inci)	(m)	(inci)	(m)	(kaki)	(m)		
Offset Gambar dari tengah lensa ke bagian atas gambar vertikal (m)	Jarak dari tengah lensa ke bagian bawah proyektor (m)	Jarak antara dinding (permukaan proyeksi) dengan bagian belakang proyektor (m)	Diagonal Gambar (inci)	Lebar Ukuran Gambar		Tinggi Ukuran Gambar		Jarak antara dinding (permukaan proyeksi) dengan tengah lensa		Jarak antara dinding (permukaan proyeksi) dengan bagian depan proyektor (m)	Jarak dari bagian atas proyektor ke lubang dudukan (m)
0,201	0,0592	0,177	85	72,1	1,83	45,0	1,14	1,59	0,49	0,560	0,108
0,206	0,0592	0,188	87	73,8	1,87	46,1	1,17	1,63	0,50	0,571	0,108
0,213	0,0592	0,205	90	76,3	1,94	47,7	1,21	1,69	0,51	0,588	0,108
0,237	0,0592	0,262	100	84,8	2,15	53,0	1,35	1,87	0,57	0,645	0,108
0,261	0,0592	0,319	110	93,3	2,37	58,3	1,48	2,06	0,63	0,702	0,108
0,272	0,0592	0,348	115	97,5	2,48	60,9	1,55	2,15	0,66	0,731	0,108

(1080P)

a	b	c	d	w		H		g		m	P
				(inci)	(m)	(inci)	(m)	(kaki)	(m)		
Offset Gambar dari tengah lensa ke bagian atas gambar vertikal (m)	Jarak dari tengah lensa ke bagian bawah proyektor (m)	Jarak antara dinding (permukaan proyeksi) dengan bagian belakang proyektor (m)	Diagonal Gambar (inci)	Lebar Ukuran Gambar		Tinggi Ukuran Gambar		Jarak antara dinding (permukaan proyeksi) dengan tengah lensa		Jarak antara dinding (permukaan proyeksi) dengan bagian depan proyektor (m)	Jarak dari bagian atas proyektor ke lubang dudukan (m)
0,187	0,0589	0,138	80	69,7	1,77	39,2	1,00	1,46	0,45	0,521	0,108
0,208	0,0589	0,188	89	77,6	1,97	43,6	1,11	1,63	0,50	0,571	0,108
0,211	0,0589	0,194	90	78,4	1,99	44,1	1,12	1,65	0,50	0,577	0,108
0,234	0,0589	0,249	100	87,2	2,21	49,0	1,25	1,83	0,56	0,632	0,108

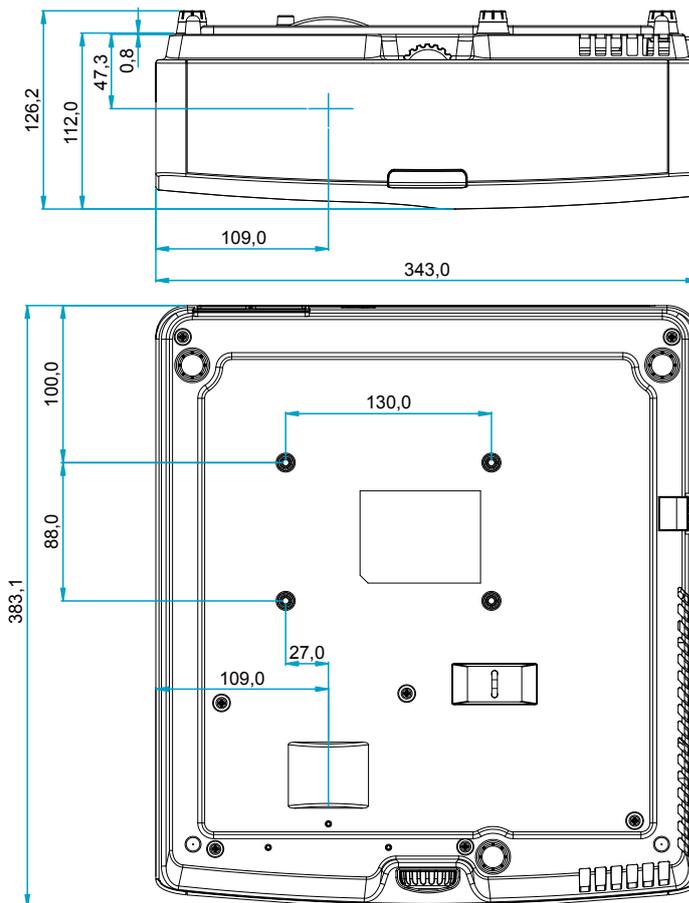
INFORMASI LAINNYA



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*3
 - Panjang sekrup minimal: 10mm



Unit: mm

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

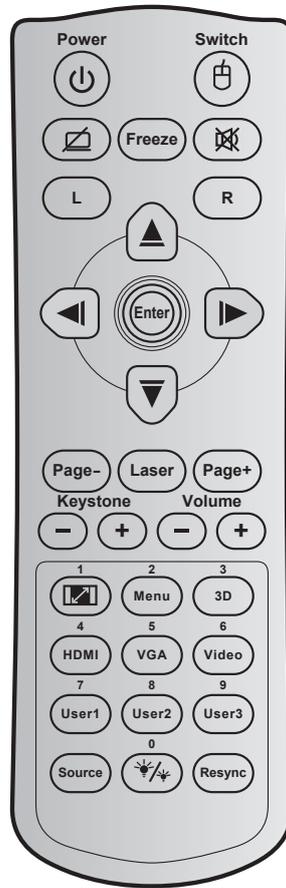


Peringatan:

- Jika Anda membeli dududukan untuk di plafon dari perusahaan lain, pastikan untuk menggunakan ukuran baut yang benar. Ukuran baut dapat berbeda, tergantung pada ketebalan pelat dududukan.
- 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	Ulangi Format	Alamat		Data		Definisi tombol cetak	Deskripsi	
		Byte 1	Byte 2	Byte 3	Byte 4			
Power		F1	32	CD	81	7E	Daya hidup/ mati	Tekan untuk menghidupkan/ mematikan proyektor.
Beralih		F1	32	CD	3E	C1	Tombol	Tekan untuk mengaktifkan/ menonaktifkan mouse USB.
Tampilan Kosong / Audio Tidak Aktif		F1	32	CD	8A	75		Tekan untuk menyembunyikan/ menampilkan gambar layar dan mematikan/menghidupkan audio.
Bekukan		F1	32	CD	8B	74	Bekukan	Tekan untuk membekukan gambar proyektor.
Mati		F1	32	CD	92	6D		Tekan untuk mematikan/ menghidupkan audio sementara.
Klik kiri mouse	L	F1	32	CD	CB	34	L	Gunakan sebagai klik kiri mouse.
Klik kanan mouse	R	F1	32	CD	CC	33	R	Gunakan sebagai klik kanan mouse.
Empat tombol pilihan arah		F2	32	CD	C6	39	Panah atas	Gunakan untuk memilih item atau mengatur pilihan Anda.
		F2	32	CD	C8	37	Panah kiri	
		F2	32	CD	C9	36	Panah kanan	
		F2	32	CD	C7	38	Panah bawah	
Masuk		F1	32	CD	C5/CA	3A/35	Masuk	Mengkonfirmasi pilihan item.
Halaman -		F2	32	CD	C2	3D	Halaman -	Tekan untuk menggulir ke bawah.
Laser		-	-	-	-	-	Laser	Gunakan sebagai penunjuk laser.
Halaman +		F2	32	CD	C1	3E	Halaman +	Tekan untuk menggulir ke atas.

INFORMASI LAINNYA

Tombol		Ulangi Format	Alamat		Data		Definisi tombol cetak	Deskripsi
			Byte 1	Byte 2	Byte 3	Byte 4		
Sudut		F2	32	CD	85	7A	Keystone+	Tekan untuk menyesuaikan distorsi gambar yang disebabkan karena memiringkan proyektor.
		F2	32	CD	84	7B	Keystone-	
Suara		F2	32	CD	8C	73	Volume +	Tekan untuk memperbesar/ memperkecil volume suara.
		F2	32	CD	8F	70	Volume -	
Aspek Rasio / 1		F1	32	CD	98	67	 / 1	<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk mengubah rasio aspek gambar yang ditampilkan. Gunakan sebagai angka keypad "1".
Menu/2		F1	32	CD	88	77	Menu/2	<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk menampilkan atau keluar dari menu tampilan di layar untuk proyektor. Gunakan sebagai angka keypad "2".
3D/3		F1	32	CD	93	6C	3D/3	<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk secara manual memilih mode 3D yang sesuai dengan konten 3D. Gunakan sebagai angka keypad "3".
HDMI/4		F1	32	CD	86	79	HDMI/4	<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk memilih sumber HDMI. Gunakan sebagai angka keypad "4".
VGA/5		F1	32	CD	D0	2F	VGA/5	<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk memilih sumber VGA. Gunakan sebagai angka keypad "5".
Video/6		F1	32	CD	D1	2E	Video/6	<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk memilih sumber video komposit. Gunakan sebagai angka keypad "6".
Pegguna1/7; Pengguna2/8; Pengguna3/9		F1	32	CD	D2	2D	Pegguna 1/7	<ul style="list-style-type: none"> Tombol yang ditetapkan pengguna. Lihat halaman 41. Gunakan sebagai angka keypad numerik "7", "8", dan "9".
		F1	32	CD	D3	2C	Pegguna 2/8	
		F1	32	CD	D4	2B	Pegguna 3/9	
Source		F1	32	CD	C3	3C	Source	Tekan untuk memilih sinyal masukan.
Mode Pencahayaan / 0		F1	32	CD	96	69	 / 0	<ul style="list-style-type: none"> Tekan agar secara otomatis menyesuaikan kecemerlangan gambar untuk memberikan performa kontras optimal. Gunakan sebagai angka keypad "0".
Sinkronisasi Ulang		F1	32	CD	C4	3B	Sinkronisasi Ulang	Tekan agar secara otomatis mensinkronisasi proyektor dengan sumber masukan.

INFORMASI LAINNYA

Mengatasi Masalah

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

Masalah Gambar

- ❓ *Tidak ada gambar di Layar.*
 - Pastikan semua kabel dan sambungan daya sudah disambungkan dengan benar seperti yang dijelaskan di bagian "Instalasi".
 - Pastikan semua pin konektor tidak bengkok atau rusak.
 - Periksa apakah Lampu Proyektor sudah terpasang dengan benar. Lihat bagian "Mengganti Lampu".

- ❓ *Gambar tidak fokus*
 - Sesuaikan gelang fokus pada lensa proyektor.
 - Pastikan layar proyeksi berada di antara jarak yang diperlukan dari proyektor. (Lihat halaman 64-65).

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

- ❓ *Gambar memiliki sisi miring:*
 - Jika memungkinkan, ubah posisi proyektor sehingga berada di tengah layar dan di bawah layar.
 - Gunakan "Tampilan > Geometric Correction > Sudut H atau Sudut Vertikal" dari OSD untuk melakukan penyesuaian.

- ❓ *Gambar ditampilkan terbalik*
 - Pilih "PENGATURAN > Proyeksi" dari OSD, lalu atur arah proyeksi.

- ❓ *Gambar berbayang*
 - Tekan tombol "3D" dan alihkan ke "Mati" agar gambar 2D normal tidak buram dan berbayang.

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

INFORMASI LAINNYA



Gambar tidak ditampilkan dalam 3D

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

Masalah Lainnya



Proyektor berhenti merespons semua kontrol

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



Lampu terbakar sehingga timbul suara meledak

- Saat masa pakai lampu berakhir, lampu akan terbakar dan mengeluarkan suara ledakan yang keras. Jika ini terjadi, proyektor tidak dapat dihidupkan sebelum modul lampu diganti. Untuk mengganti lampu, ikuti prosedur dalam bagian "Mengganti Lampu" pada halaman 59-60.

Masalah Remote Control



Jika remote control tidak berfungsi

- Pastikan sudut pengoperasian remote control berada dalam kisaran $\pm 15^\circ$ dari penerima IR pada proyektor.
- Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan proyektor. Pindahkan sekitar 7 m (23 kaki) dari proyektor.
- Pastikan baterai telah dimasukkan dengan benar.
- Ganti baterai jika habis.

Indikator Peringatan

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

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

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.

INFORMASI LAINNYA

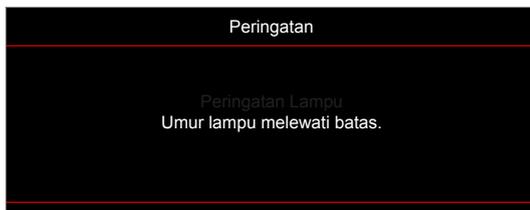
Pesan Lampu LED

Message	  LED Daya	  LED Daya	  LED Suhu	  LED Lampu
	(Merah)	(Biru)	(Merah)	(Merah)
Status Siaga (Kabel daya input)	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 nonaktif/ 0,5 detik menyala). Kembali ke lampu merah stabil saat kipas pendingin mati.		
cepat pemulihan (100 detik)		Berkedip (0,25 detik nonaktif/ 0,25 detik menyala)		
Bermasalah (Gangguan lampu)	Berkedip			Menyala stabil
Kesalahan (Gangguan Kipas)	Berkedip		Berkedip	
Kesalahan (Suhu Terlalu Panas)	Berkedip		Menyala stabil	
Status Siaga (mode Efek Terbakar)		Berkedip		
Efek Terbakar (Pemanasan)		Berkedip		
Efek Terbakar (Pendinginan)		Berkedip		

- Mati:



- Peringatan lampu:



INFORMASI LAINNYA

- Peringatan suhu:



- Gangguan kipas:



- Di luar kisaran tampilan:



- Peringatan penurunan daya:



- Pengatur Waktu Alarm Pengamanan:



INFORMASI LAINNYA

Spesifikasi

Optik	Deskripsi
Resolusi maksimum	- Waktu video hingga 1080p - Waktuf grafis hingga 1920x1080 @ 60Hz
Resolusi asli	XGA/ WXGA/ 1080p
Lensa	Fokus manual
Ukuran layar (diagonal)	- XGA: 70" ~ 100" - WXGA: 85" ~ 115" - 1080P: 80" ~ 100"
Jarak proyeksi	- XGA: 0,472m ~ 0,675m - WXGA: 0,485m ~ 0,656m - 1080P: 0,446m ~ 0,558m Catatan: Jarak proyeksi dari cermin (m).

Listrik	Deskripsi
Masukan	- HDMI 1.4a - HDMI 1.4a + MHL (v2.2) - VGA-IN - Audio 3,5mm
Keluaran	- VGA - Audio 3,5mm - Daya USB-A 5V/1A
Control	- RJ45 - RS232 - Mouse/Servis USB
Reproduksi warna	1073,4 Juta warna
Kecepatan Pindai	- Kecepatan pindai horizontal: 15,375~91,146 KHz - Kecepatan pindai vertikal: 24~ 85 Hz (120Hz untuk proyektor fitur 3D)
Speaker internal	Ya, 16W
Persyaratan daya	AC 100-240V~, 50/60Hz
Arus input	3,3A

Mekanik	Deskripsi
Orientasi pemasangan	Depan, Belakang, Langit-langit - atas, Belakang - atas
Dimensi	343 mm (L) x 383 mm (T) x 96,5 mm (D) (tanpa kaki)
Berat	3,9 ± 0,5 kg
Kondisi lingkungan	Pengoperasian dalam 5 ~ 40°C , 10% hingga 85% kelembapan (non-kondensasi)

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

INFORMASI LAINNYA

Kantor Optoma Global

Untuk servis atau dukungan, hubungi cabang setempat.

Amerika Serikat

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

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

Kanada

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

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

Amerika Latin

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

 888-289-6786
 510-897-8601
 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

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

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

Skandinavia

Lerpeveien 25
3040 Drammen
Norway

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

PO.BOX 9515
3038 Drammen
Norwegia

Korea

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

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

Jepang

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

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

Taiwan

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

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

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

Cina

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

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



P/N:36.7C601G001-A