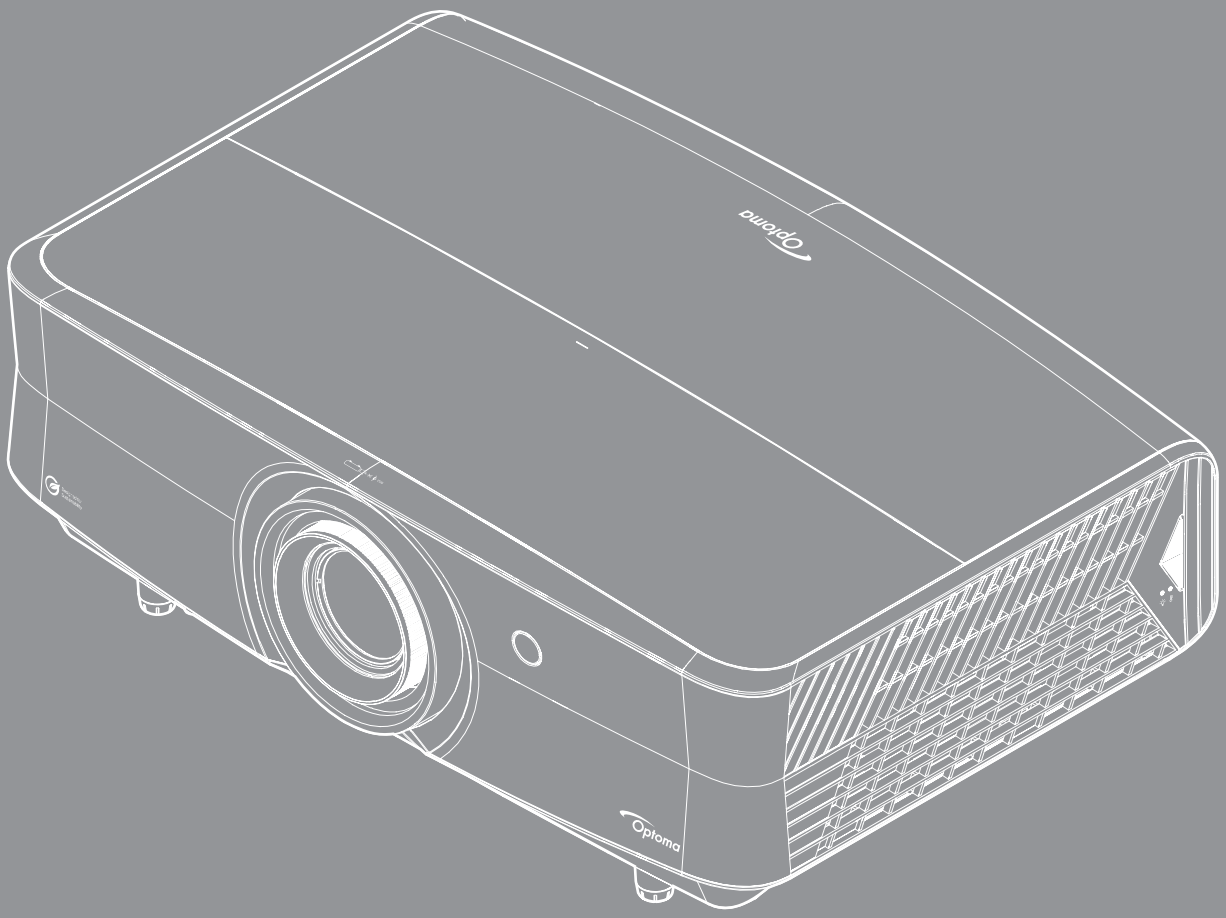
Proyektor® DLP



Panduan Pengguna

DAFTAR ISI

KESELAMATAN 4

Petunjuk Keselamatan Penting 4
Petunjuk Keamanan Baterai 6
Membersihkan Lensa 6
Informasi Keselamatan Radiasi Laser 7
Pernyataan Hak 7
Pelepasan tanggung jawab hukum 7
Pengenalan Hak Cipta 8
FCC 8
Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara UE 9
WEEE 9
CTUVUS 9
Spesifikasi dan Label Peringatan 9

PENDAHULUAN 10

Ikhtisar Kemasan 10
Aksesori standar 10
Ikhtisar Produk 11
Koneksi 12
Keypad 13
Remote control 14

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN 16

Memasang proyektor 16
Menyambungkan sumber ke proyektor 18
Mengatur proyeksi gambar 19
Persiapan remote 21

MENGGUNAKAN PROYEKTOR 24

Menghidupkan/mematikan proyektor 24
Memilih sumber input 27
Ikhtisar layar peluncur 28
Fitur dan navigasi menu 29
Pohon Menu OSD 30
Menu gambar 37
Menu Layar 42
Menu konfigurasi 45
Menu audio 49
Menu kontrol 50
Menu informasi 63
Pengaturan Sistem 64
Memilih sumber input secara manual 70
Memilih aplikasi 70

INFORMASI LAINNYA..... 73

Resolusi kompatibel 73
Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon 77
Kode remote IR 78
Mengatasi Masalah 81
Indikator Peringatan 83
Spesi ikasi 87
Kantor global Optoma..... 88

KESELAMATAN

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

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

- Untuk menghindari sengatan listrik, unit beserta perangkat periferalnya harus diardekan dengan benar.
- Peralatan ini dilengkapi dengan steker daya tipe pengardean tiga pin.
- Jangan lepas pin pengardean pada steker daya.
- Ini adalah fitur keselamatan. Jika Anda tidak dapat memasukkan steker ke konektir, hubungi teknisi listrik.
- Jangan kalahkan tujuan steker pengardean.

Petunjuk Keselamatan Penting

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

- Jangan gunakan unit dalam kondisi berikut:
  - Di lingkungan yang terlalu panas, dingin, atau lembab.
    (i) Pastikan bahwa suhu ruangan di sekitarnya berada dalam kisaran 0°C ~ 40°C
    (ii) Kelembapan relatif hingga 80%
  - Di wilayah yang banyak terkena debu dan kotoran.
  - Di dekat perangkat yang menghasilkan medan magnet kuat.
  - Di bawah sinar matahari langsung.
- Jangan gunakan alat jika rusak secara fisik atau disalahgunakan. Kerusakan fisik/ penyalahgunaan termasuk (namun tidak terbatas pada):
  - Unit terjatuh.
  - Kabel atau konektor catu daya rusak.
  - Cairan tumpah ke proyektor.
  - Proyektor terkena hujan atau lembab.
  - Sesuatu jatuh ke proyektor atau ada komponen yang lepas di dalamnya.
- Jangan letakkan proyektor pada permukaan yang tidak rata. Proyektor dapat terjatuh yang mengakibatkan kerusakan pada proyektor maupun cedera fisik.
- Jangan halangi cahaya dari lensa proyektor selama pengoperasian berlangsung. Lampu akan membuat objek tersebut panas dan mungkin meleleh, sehingga mengakibatkan luka bakar atau kebakaran.
- Jangan buka atau bongkar proyektor karena tindakan ini dapat menyebabkan sengatan listrik.
- Jangan coba perbaiki unit sendiri. Membuka atau melepas penutup dapat menyebabkan Anda terkena tegangan berbahaya atau bahaya lainnya. Hubungi Optoma sebelum membawa unit untuk diperbaiki.
- Lihat tanda terkait keselamatan pada penutup proyektor.
- Unit hanya boleh diperbaiki oleh teknisi servis resmi.
- Hanya gunakan pelengkap/ aksesoris yang ditentukan oleh produsen.
- Jangan tatap lensa proyektor secara langsung selama pengoperasian. Cahaya yang terang dapat merusak mata Anda.
- Proyektor akan mendeteksi masa pakai sumber cahaya yang terpasang.
- Saat mematikan proyektor, pastikan siklus pendinginan telah selesai sebelum melepaskan kabel daya. Berikan waktu 90 detik untuk mendinginkan proyektor.
- Matikan alat dan lepas konektor daya dari stopkontak AC sebelum membersihkan produk.
- Gunakan kain kering yang lembut dibasahi dengan deterjen lembut untuk membersihkan housing layar. Jangan gunakan pembersih, lilin, atau larutan abrasif untuk membersihkan unit.
- Lepas konektor daya dari stopkontak AC jika produk tidak akan digunakan dalam jangka waktu lama.
- Jangan letakkan proyektor di tempat yang mungkin akan terkena getaran atau guncangan.
- Jangan sentuh lensa dengan tangan kosong.
- Keluarkan baterai dari remote control sebelum proyektor disimpan. Jika baterai tidak dikeluarkan dari remote dalam waktu lama, baterai dapat bocor.
- Risiko kebakaran atau ledakan baterai jika diganti dengan tipe yang salah.
- Jangan gunakan atau simpan proyektor di tempat yang mungkin terdapat asap dari minyak atau rokok karena berdampak buruk terhadap kualitas performa proyektor.
- Ikuti pemasangan orientasi proyektor yang benar karena pemasangan nonstandar dapat mempengaruhi performa proyektor.
- Gunakan kabel ekstensi dan atau pelindung lonjakan listrik karena terputusnya aliran daya dan pemadaman listrik dapat MERUSAK perangkat.

Petunjuk Keamanan Baterai

⚠ WARNING

- **INGESTION HAZARD**: This product contains a button cell or coin battery.
- **DEATH** or serious injury can occur if ingested.
- A swallowed button cell or coin battery can cause **Internal Chemical Burns** in as little as **2 hours**.
- **KEEP** new and used batteries **OUT OF REACH of CHILDREN**
- **Seek immediate medical attention** if a battery is suspected to be swallowed or inserted inside any part of the body.

Membersihkan Lensa

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

PERHATIAN! Permukaan panas, Jangan sentuh

- Jangan letakkan tangan, wajah, atau benda lain di depan lensa proyektor saat proyektor sedang beroperasi. Melakukan hal tersebut dapat menyebabkan objek menjadi sangat panas, dan mungkin mengakibatkan kebakaran atau kerusakan karena panas yang dipancarkan dari keluaran cahaya. Benda yang diletakkan di depan lensa dapat menjadi terlalu panas dan terbakar atau menimbulkan kebakaran.
- Jangan menyemprotkan gas yang mudah terbakar untuk menghilangkan debu dan kotoran yang menumpuk di lensa. Melakukan hal tersebut dapat menyebabkan kebakaran.

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

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

Peringatan: Jangan seka atau ketuk lensa dengan benda keras.

Pemberitahuan Laser

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

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

PRODUK LASER KONSUMEN KELAS 1

EN 50689:2021

Informasi Keselamatan Radiasi Laser

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

- Petunjuk tambahan untuk mengawasi anak-anak, tidak menatap, dan tidak menggunakan alat bantu optik.
- Petunjuk tambahan untuk pemasangan yang tidak dapat dijangkau anak-anak.
- PERINGATAN: PASANG DI ATAS KEPALA ANAK-ANAK Penggunaan pemasangan langit-langit direkomendasikan pada produk ini untuk diletakkan pada ketinggian di atas mata anak-anak.
- Perhatian - penggunaan kontrol atau penyesuaian atau performa prosedur selain yang disebutkan di sini mungkin bisa menimbulkan paparan radiasi berbahaya.
- Saat menghidupkan proyektor, pastikan tidak ada seorang pun dalam jangkauan proyeksi yang melihat lensa.
- Jauhkan barang apa pun (kaca pembesar dll.) dari jalur sinar proyektor. Jalur sinar yang diproyeksikan dari lensa bersifat ektensif, karenya segala jenis benda tidak wajar bisa mengarahkan kembali sinar yang berasal dari lensa, bisa menyebabkan munculnya akibat tak terduga seperti kebakaran
- Operasi atau penyesuaian apa pun yang tidak diinstruksikan secara khusus dalam panduan pengguna akan menimbulkan risiko paparan radiasi laser berbahaya.
- Jangan buka atau bongkar proyektor karena dapat menyebabkan kerusakan akibat paparan radiasi laser.
- Jangan tatap sinar saat proyektor dihidupkan. Cahaya terang dapat mengakibatkan kerusakan mata permanen.

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

Pernyataan Hak

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 2024

Pelepasan tanggung jawab hukum

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

Pengenalan Hak Cipta

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

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

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

Dolby, Dolby Vision, dan simbol double-D adalah merek dagang terdaftar dari Dolby Laboratories Licensing Corporation. Diproduksi di bawah lisensi dari Dolby Laboratories Licensing Corporation. Karya rahasia yang belum dipublikasikan. Hak Cipta © 2013–2024 Dolby Laboratories. Hak cipta dilindungi undang-undang.

Produk ini mematuhi Perangkat Proyektor HDR10+ Versi 1.1. Logo HDR10+™ adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari HDR10+ Technologies, LLC di Amerika Serikat dan negara lain.

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

FCC

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

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

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

Catatan: Kabel berpengaman

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

Perhatian

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

Kondisi Pengoperasian

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

1. Perangkat ini tidak boleh menimbulkan gangguan berbahaya dan

2. Perangkat ini harus menerima semua gangguan yang diterima, termasuk gangguan yang dapat menyebabkan kesalahan operasi.

Catatan: Pengguna di Kanada

Peralatan digital Kelas B ini mematuhi ICES-003 Kanada.

Remarque à l'intention des utilisateurs canadiens

Cet appareil numerique de la classe B est conforme a la norme NMB-003 du Canada.

Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara UE

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

WEEE

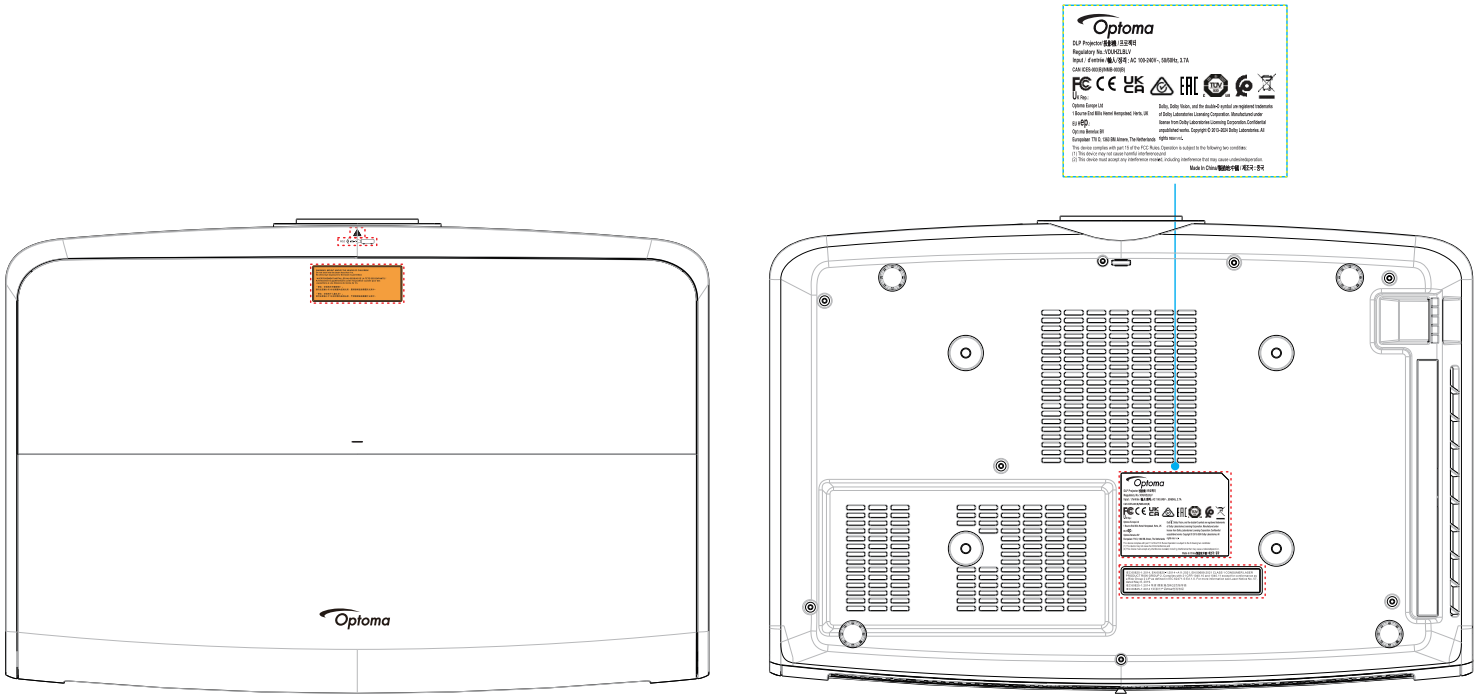
Petunjuk pembuangan

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

CTUVUS

Spesifikasi dan Label Peringatan

Spesifikasi dan label peringatan ditempatkan di lokasi berikut:



Catatan: *Untuk catu daya, peringkat daya, dan informasi produk, silakan merujuk pada label di bagian bawah produk.*

PENDAHULUAN

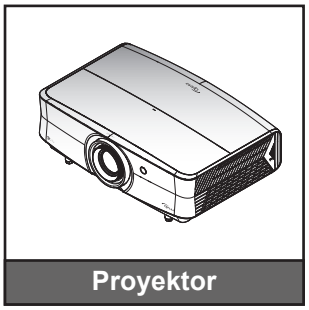
Terima kasih telah membeli proyektor laser Optoma. Untuk daftar fitur lengkap, silakan kunjungi halaman produk di situs web kami. Di sana Anda juga akan menemukan informasi lainnya dan dokumentasi seperti Pertanyaan Umum.

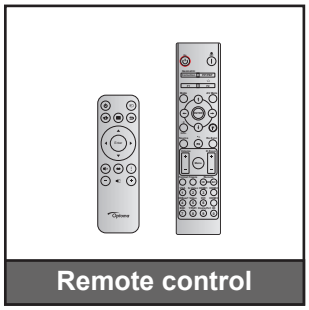
Ikhtisar Kemasan

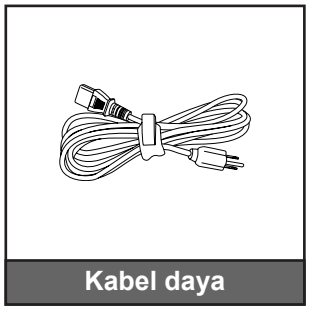
Buka kemasan dengan hati-hati dan pastikan Anda memiliki item yang tercantum di bawah dalam aksesori standar. Sejumlah item dalam aksesori opsional mungkin tidak tersedia, tergantung pada model, spesifikasi, dan wilayah pembelian. Periksa tempat pembelian. Aksesori tertentu dapat berbeda di setiap wilayah.

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

Aksesori standar


Proyektor


Remote control


Kabel daya

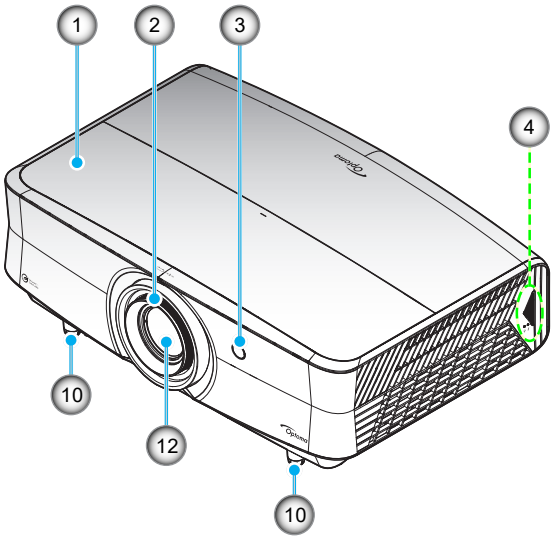
Dokumentasi

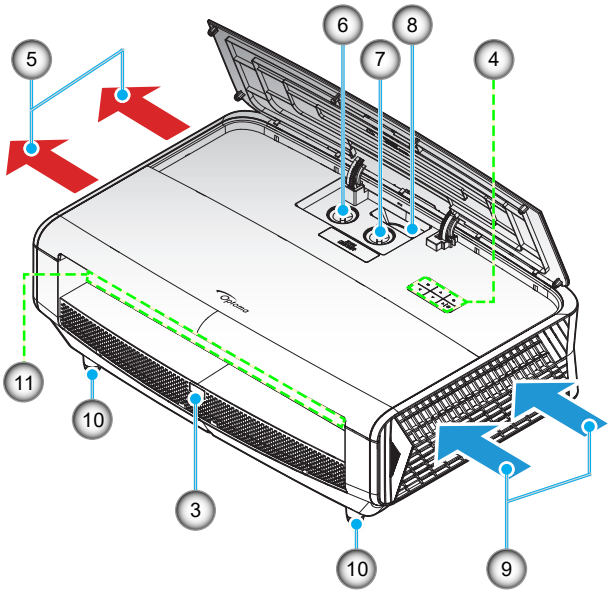
Catatan:

- *Untuk mengakses informasi konfigurasi, petunjuk pengguna, informasi jaminan, dan pembaruan produk – silakan pindai kode QR atau kunjungi URL berikut: https://www.optoma.com/support/download*
- *Aksesori mungkin berbeda di berbagai negara.*
- *Dongle Wi-Fi adalah aksesori opsional.*

PENDAHULUAN

Ikhtisar Produk





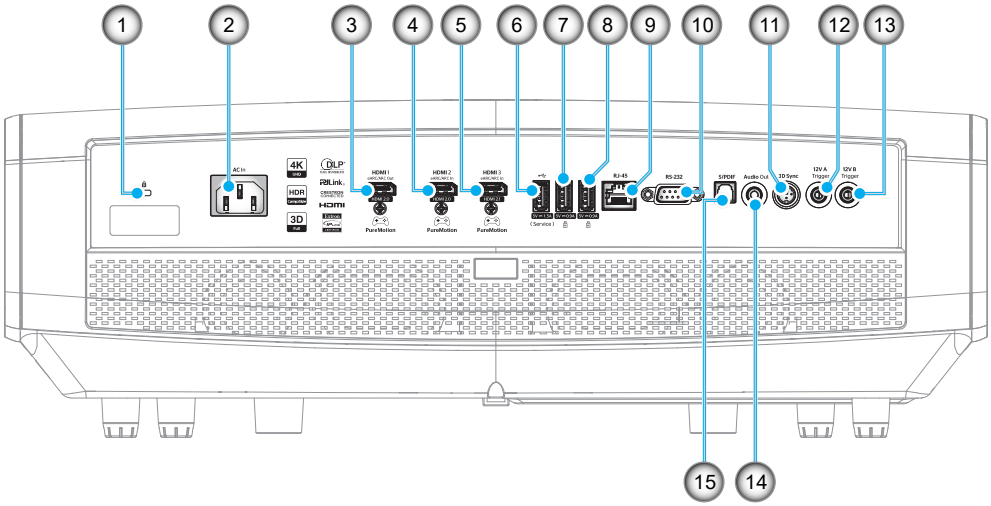
Catatan:

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

No.	Item	No.	Item
1.	Penutup Atas	7.	Tombol Geser Lensa (Vertikal)
2.	Cincin Fokus	8.	Tuas Perbesaran
3.	Unit Penerima IR	9.	Ventilasi (saluran masuk)
4.	Keypad	10.	Kaki Penyesuaian Kemiringan
5.	Ventilasi (saluran keluar)	11.	Masukan/Keluaran
6.	Tombol Geser Lensa (Horizontal)	12.	Lensa

PENDAHULUAN

Koneksi



No.	Item	No.	Item
1.	Port Kunci Kensington™	9.	RJ-45 Konektor (*4)
2.	Soket Daya	10.	Konektor RS232
3.	Konektor HDMI 1 (v2.0)	11.	Konektor 3D Sync
4.	Konektor HDMI 2 (v2.0)	12.	Konektor 12V OUT
5.	Konektor HDMI 3 (v2.1)(* 1)	13.	Konektor 12V OUT
6.	Layanan dan Daya Keluar USB (5V⎓1,5A) Konektor (*2)	14.	Konektor Audio Keluaran
7.	USB Power Out (5V⎓0,9A) (*3)	15.	Soket S/PDIF
8.	USB Power Out (5V⎓0,9A) (*3)		

Catatan: *(*1) Mendukung hingga 3840 x 2160/120hz dan mendukung HDR10+.*

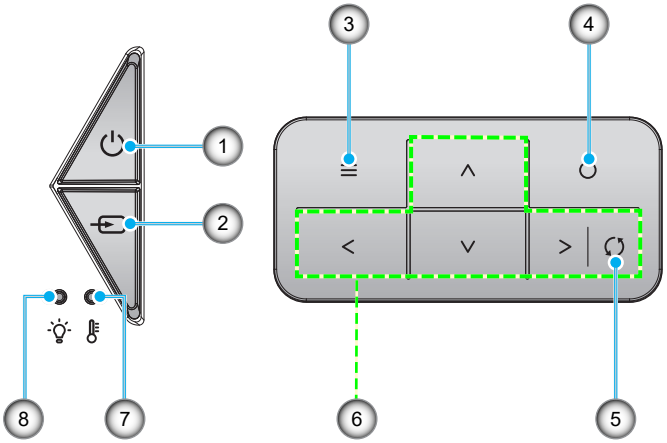
*(*2) Untuk peningkatan firmware.*

*(*3) Mendukung Multi-media dan dongle WiFi.*

*(*4) Mendukung kontrol LAN, kontrol IoT, dan FOTA (peningkatan FW).*

PENDAHULUAN

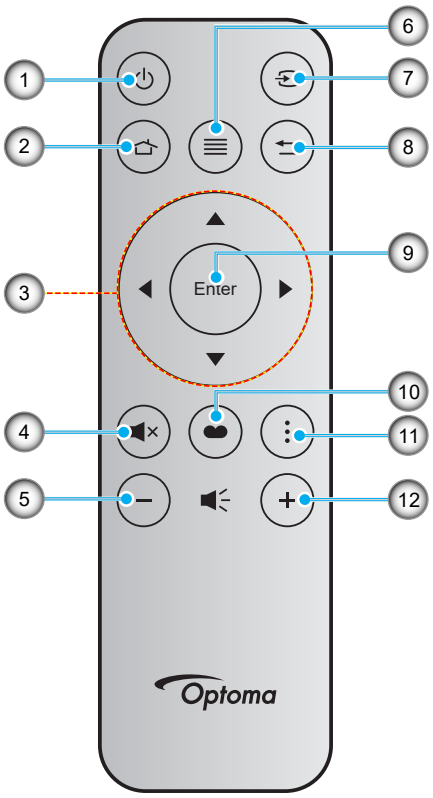
Keypad



No.	Item	No.	Item
1.	Daya dan LED Hidup/Siaga	5.	Sinkronisasi Ulang
2.	Sumber	6.	Tombol Pilihan Empat Arah
3.	Menu	7.	LED Suhu
4.	Enter	8.	LED Laser

PENDAHULUAN

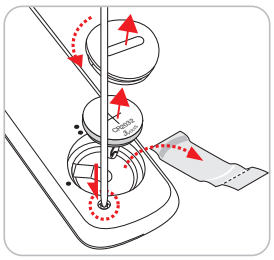
Remote control



No.	Item	No.	Item
1.	Daya hidup/mati	7.	Sumber
2.	Beranda	8.	Kembali
3.	Tombol Pilihan Empat Arah	9.	Enter
4.	Mati	10.	Mode Tampilan
5.	Suara -	11.	Menu APP
6.	Menu	12.	Suara +

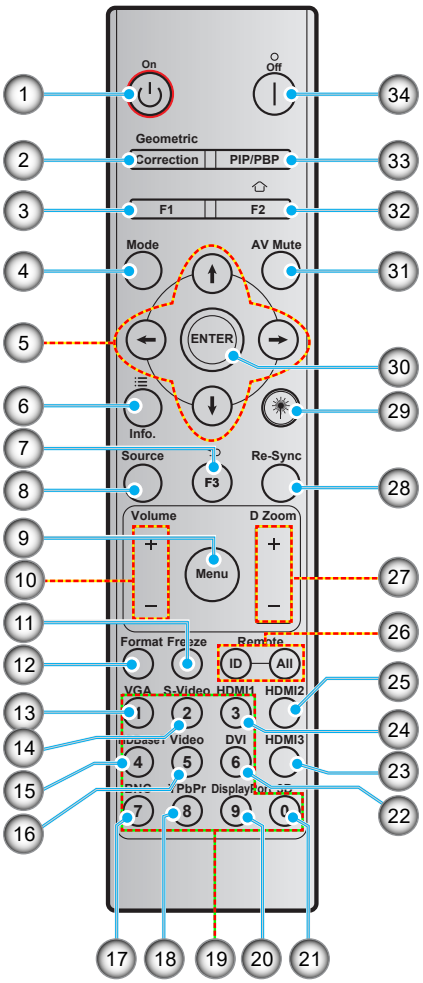
Catatan:

- *Tombol tertentu mungkin tidak berfungsi untuk model yang tidak mendukung fitur berikut ini.*
- *Sebelum menggunakan remote control untuk pertama kalinya, lepas perekat isolasi transparan. Untuk informasi lebih lanjut tentang pemasangan baterai, lihat halaman 21.*



- *Penyertaan baterai untuk remote control mungkin beragam bergantung pada wilayahnya.*

PENDAHULUAN



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

Catatan:

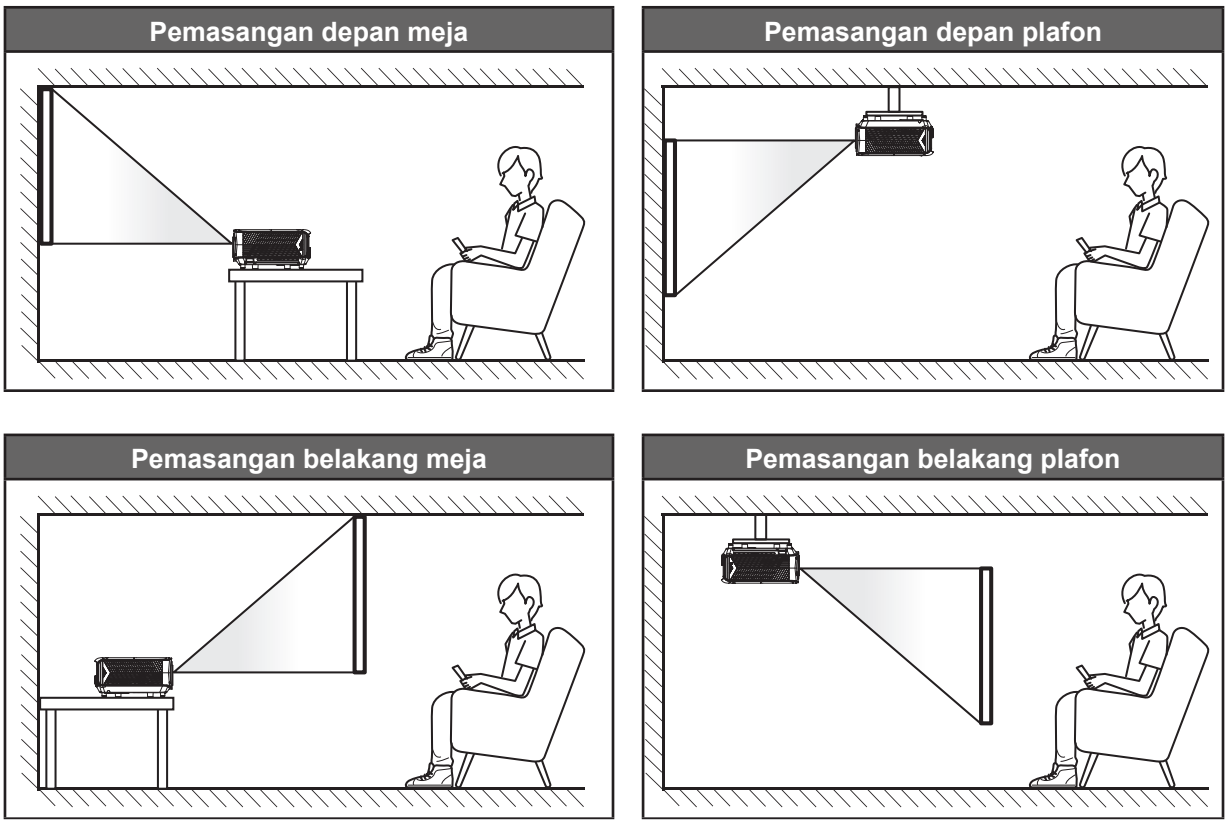
- *Tombol tertentu mungkin tidak berfungsi untuk model yang tidak mendukung fitur berikut ini.*
- *(*) Ketersediaan fungsi bergantung pada wilayah.*

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Memasang proyektor

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

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



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

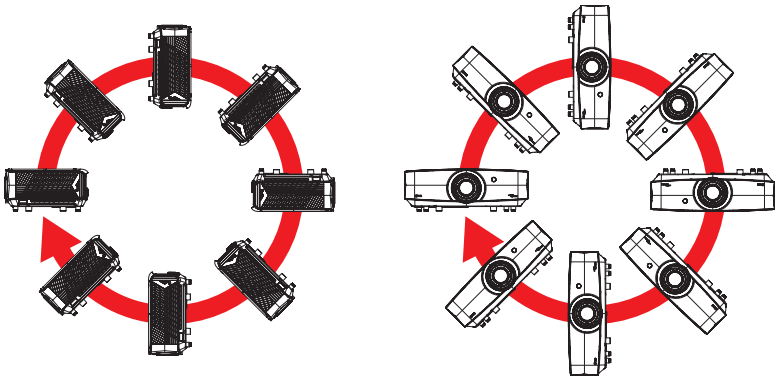
- Cara menentukan lokasi proyektor untuk ukuran layar yang ada, silakan merujuk ke tabel jarak di halaman *76*.
- Cara menentukan ukuran layar untuk jarak tertentu, lihat tabel jarak pada halaman *76*.

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

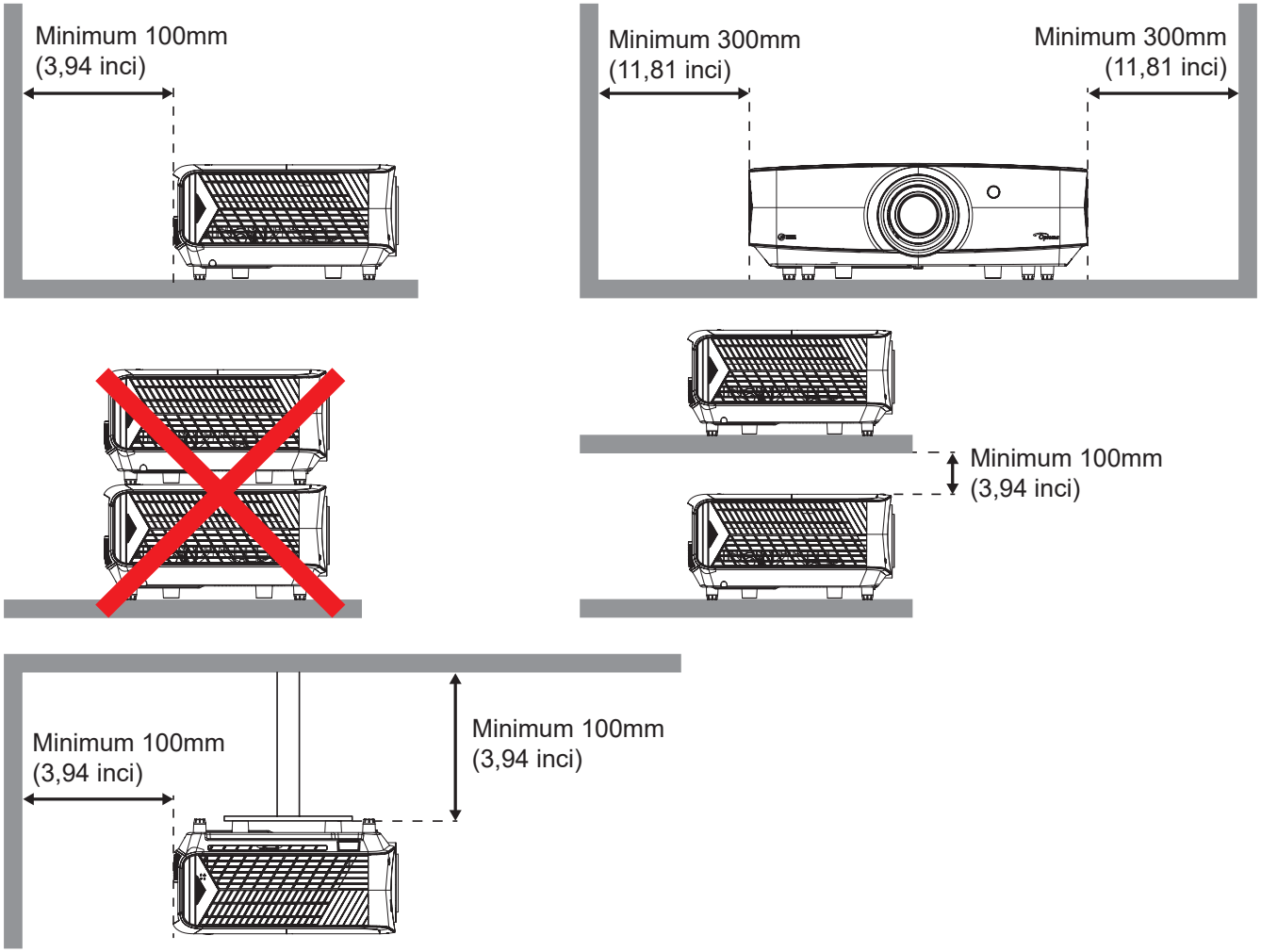
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Pemberitahuan pemasangan proyektor

- Operasi orientasi bebas 360°



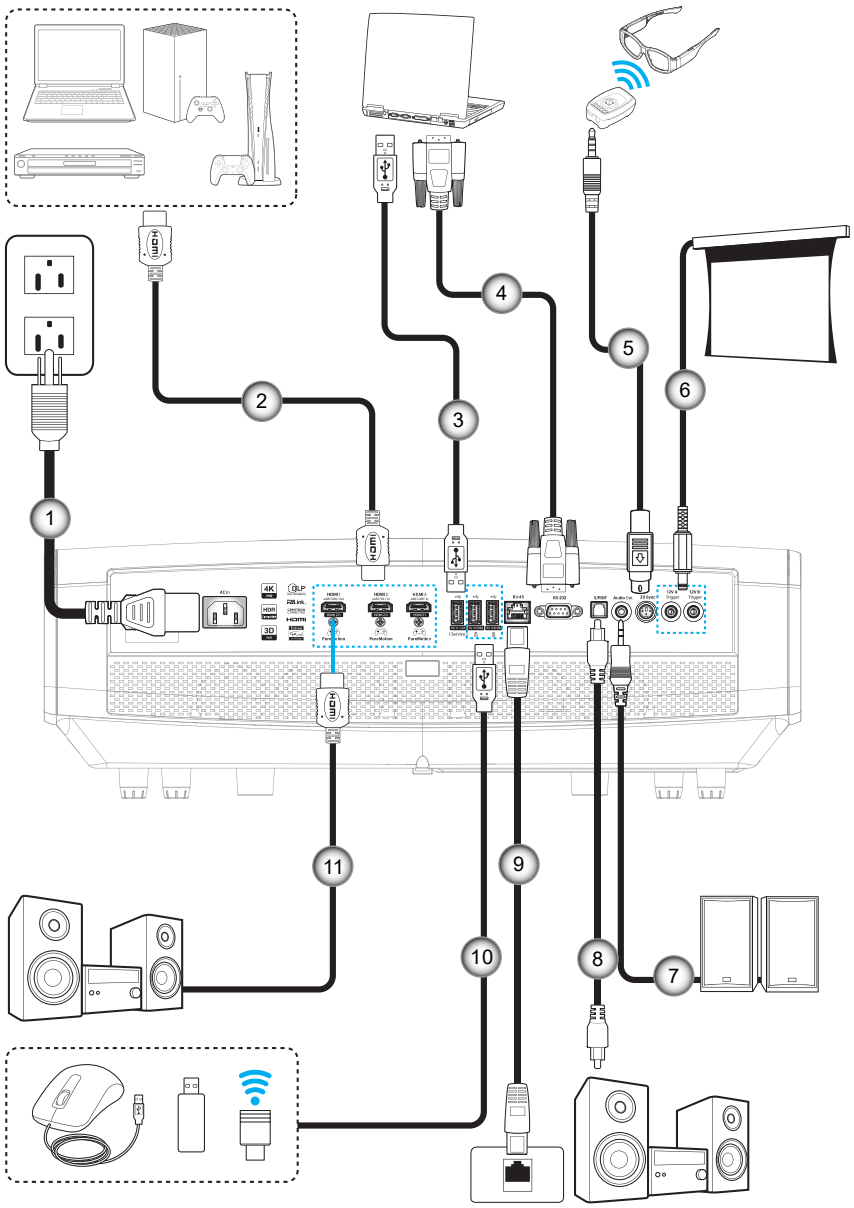
- Memungkinkan jarak sekurangnya 30 cm di sekitar ventilasi keluar.



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

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Menyambungkan sumber ke proyektor



No.	Item	No.	Item
1.	Kabel Daya	7.	Kabel Speaker
2.	Kabel HDMI	8.	Kabel S/PDIF Keluaran
3.	Kabel USB	9.	Kabel RJ-45
4.	Kabel RS232	10.	Kabel USB
5.	Kabel Pemancar 3D	11.	Kabel HDMI
6.	Soket DC 12V		

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

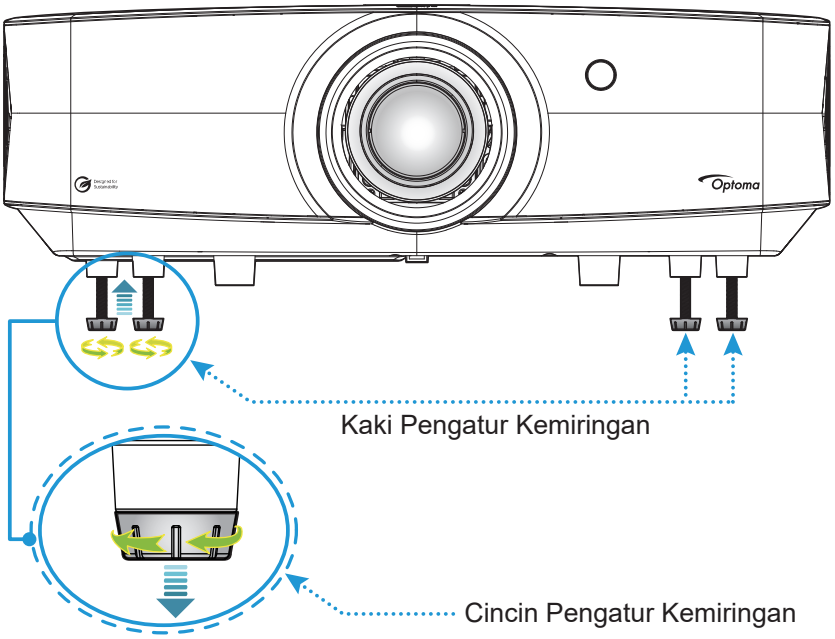
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Mengatur proyeksi gambar

Tinggi gambar

Proyektor dilengkapi kaki elevator untuk mengatur tinggi gambar.

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

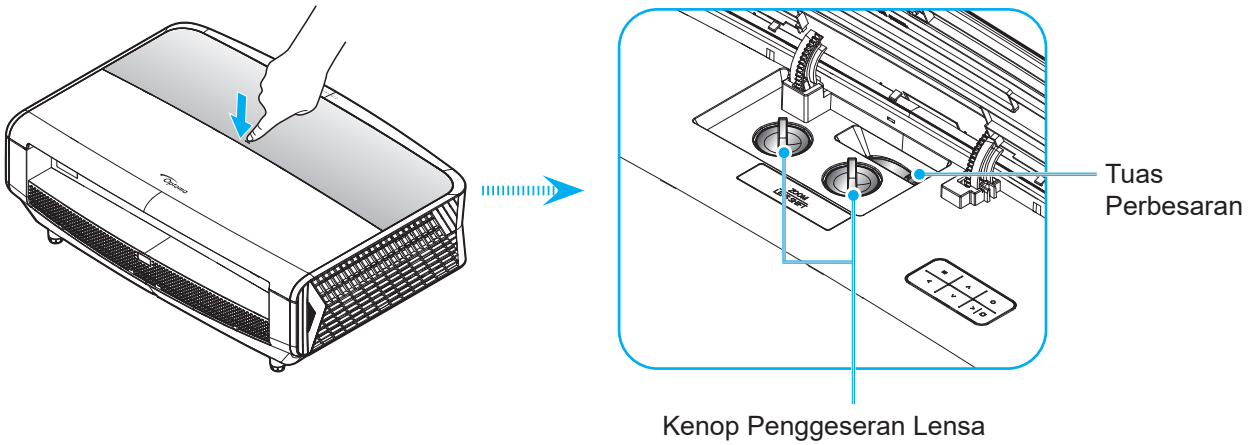


PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Zoom, penggeseran lensa, dan fokus

- Untuk menyesuaikan ukuran dan posisi gambar, lakukan yang berikut:

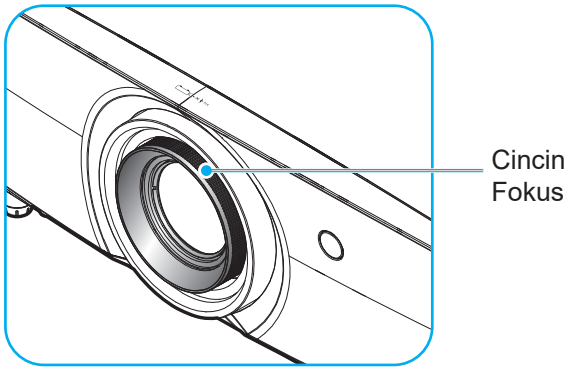
  a. Tekan kuat bagian tengah penutup atas untuk membuka kait. Setelah itu, buka penutup atas.



  b. Untuk menyesuaikan ukuran gambar, putar tuas zoom searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam untuk memperbesar atau memperkecil ukuran gambar proyeksi.

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

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



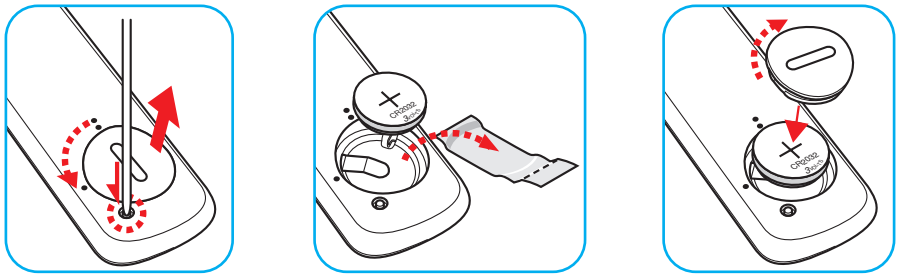
Catatan: *Proyektor akan fokus pada jarak 1 m hingga 10 m.*

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Persiapan remote

Memasang/mengganti baterai

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



PERHATIAN:

Untuk menjamin pengoperasian aman, perhatikan tindakan pencegahan berikut:

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

Peringatan: Jangan telan baterai, Bahaya Luka Bakar Kimia.

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

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

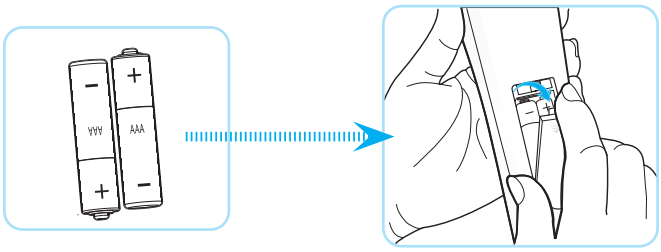
- Jika wadah baterai tidak tertutup dengan erat, hentikan penggunaan produk dan jauhkan dari anak-anak. Jika menurut Anda baterai mungkin telah tertelan atau diletakkan di dalam bagian tubuh mana pun, minta pertolongan medis segera.

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Memasang/mengganti baterai

Dua baterai ukuran AAA disertakan untuk Remote Control.

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



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

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

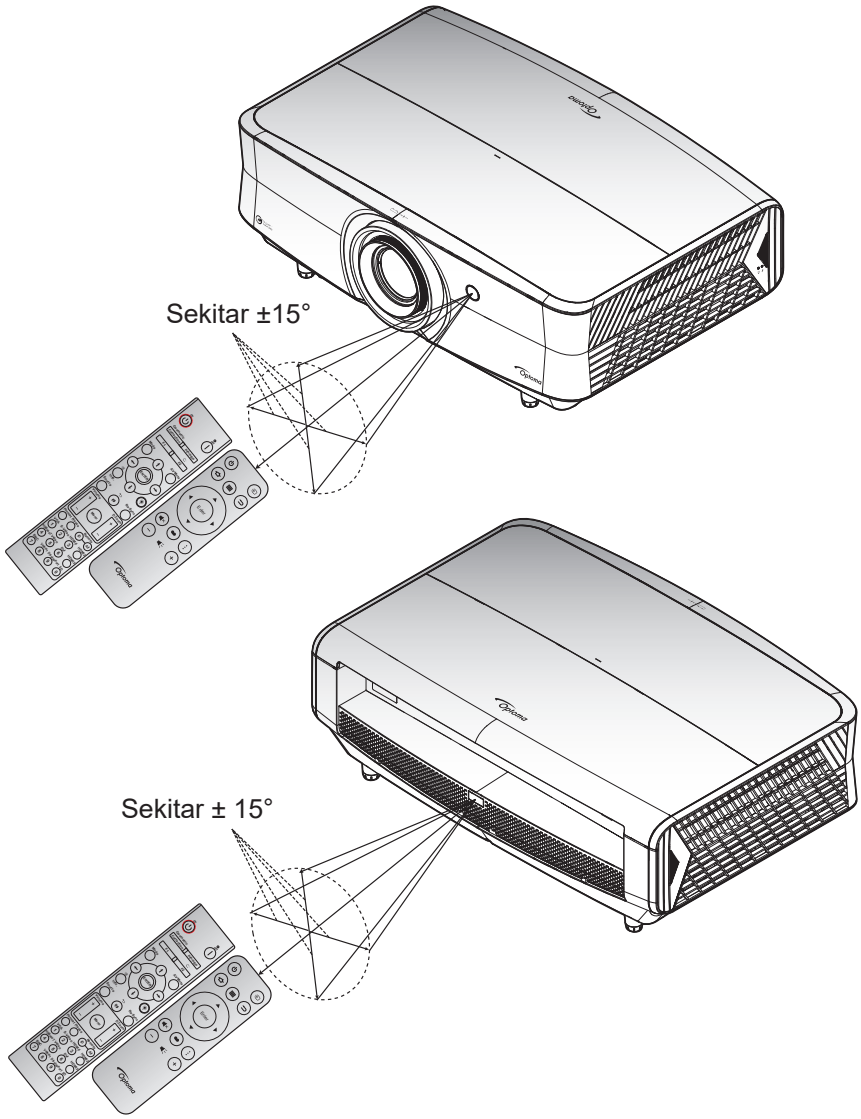
- Penggantian baterai dengan jenis baterai yang bisa mengalahkan perlindungan (tipe baterai ukuran AAA).
- Pembuangan baterai ke api atau oven panas, atau secara mekanis meremukkan atau memotong baterai, bisa berakibat ledakan.
- Membiarkan sebuah baterai di lingkungan dengan suhu sangat tinggi sehingga bisa berakibat ledakan atau kebocoran cairan atau gas yang mudah terbakar.
- Sebuah baterai mengalami tekanan udara sangat rendah sehingga berakibat ledakan atau kebocoran cairan atau gas yang mudah terbakar.
- Jangan gunakan baterai lama dan yang baru secara bersamaan. Menggunakan baterai lama dan baru secara bersamaan dapat memperpendek masa pakai baterai baru atau menyebabkan kebocoran bahan kimia di baterai lama.
- Keluarkan baterai segera setelah habis. Bahan kimia yang bocor dari sebuah baterai dan terkena kulit dapat menyebabkan ruam. Jika terdapat kebocoran bahan kimia, seka hingga bersih dengan kain.
- Baterai yang disertakan dengan produk ini mungkin prakiraan masa pakainya lebih pendek karena kondisi penyimpanan.
- Jika Anda tidak menggunakan remote control dalam waktu lama, keluarkan baterai untuk mengindari risiko kebocoran bahan kimia.

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Jarak efektif

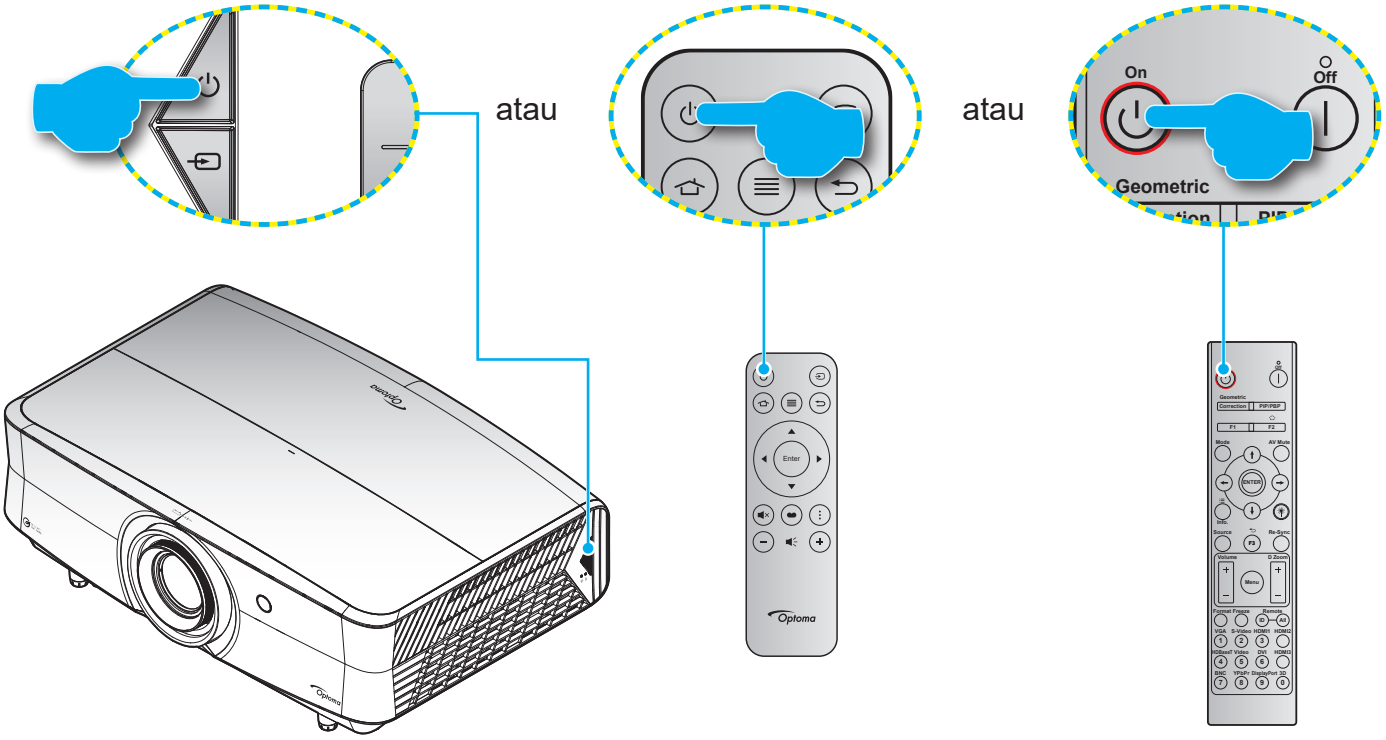
Sensor pengendali jarak jauh Inframerah (IR) terletak di bagian atas dan depan proyektor. Pastikan Anda memegang pengendali jarak jauh pada sudut 30 derajat tegak lurus dengan sensor pengendali jarak jauh IR proyektor agar berfungsi dengan benar. Jarak antara remote control dan sensor tidak boleh lebih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

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



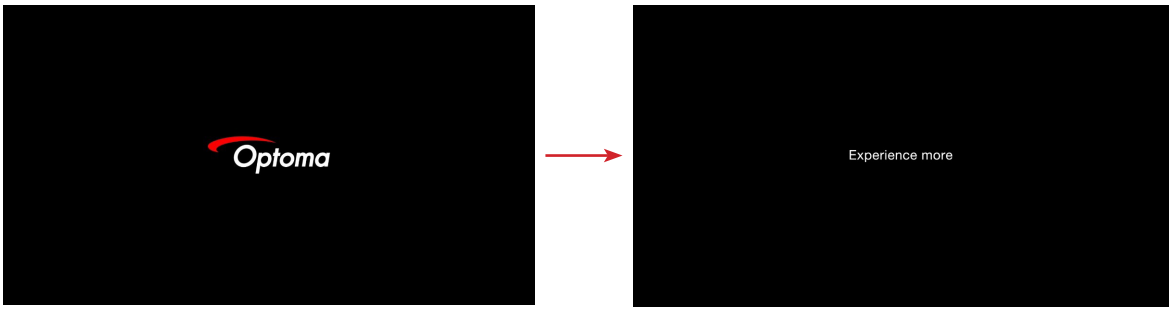
MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menghidupkan/mematikan proyektor



Tombol Hidup

1. Sambungkan kabel daya dan kabel sinyal/sumber dengan hati-hati. Ketika terhubung, LED Daya akan mulai memancarkan cahaya biru.
2. Hidupkan proyektor dengan menekan tombol "⏻" pada keypad proyektor atau remote control. LED Daya akan mulai berkedip biru.
   Logo sepatu boot Optoma dan animasinya ditampilkan di layar.



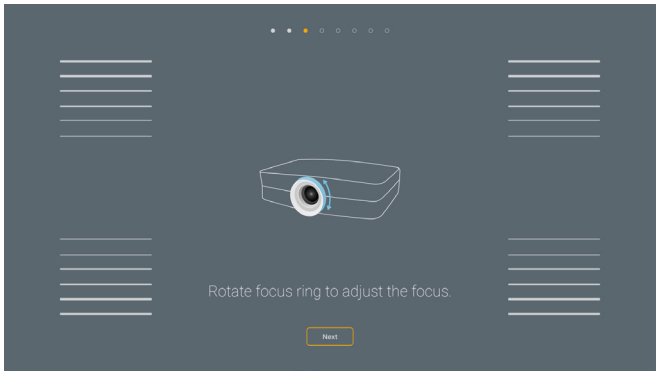
3. Layar peluncur akan ditampilkan dalam waktu sekitar 10 detik dan LED Daya akan menyala biru stabil.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Saat proyektor dihidupkan untuk pertama kali, Anda akan diminta melakukan konfigurasi awal termasuk memilih orientasi proyeksi, bahasa yang diinginkan, mengkonfigurasi pengaturan jaringan, dan lainnya. Setelah layar ***Konfigurasi Selesai!*** ditampilkan, ini menunjukkan bahwa proyektor siap digunakan.

[Layar proyeksi]

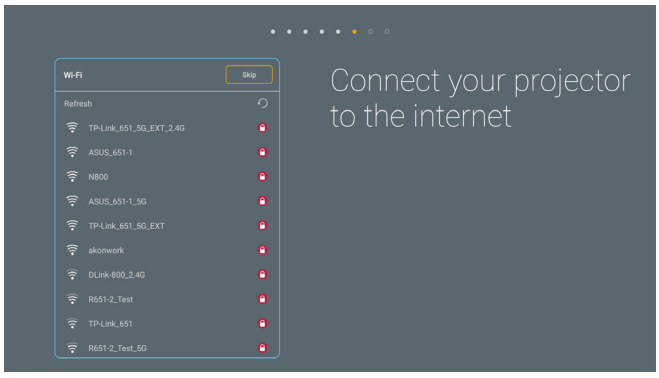
[Layar bahasa]



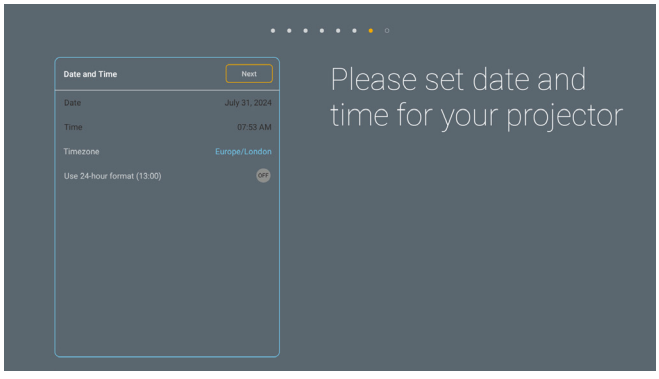
[Layar penyesuaian fokus]

[Layar pemasangan dongle Wi-Fi]

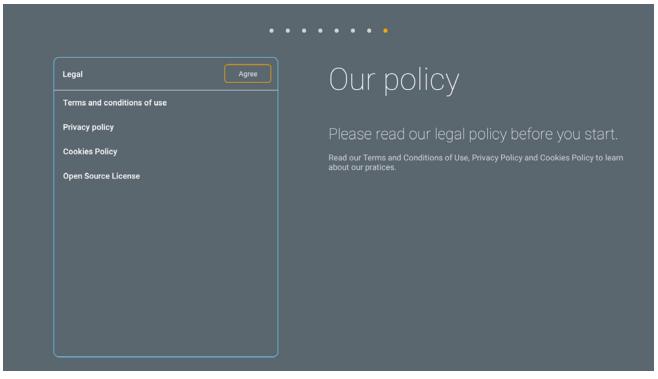
[Layar instalasi dongle Wi-Fi (lanjutan)]



[Layar jaringan]



[Layar tanggal dan waktu]

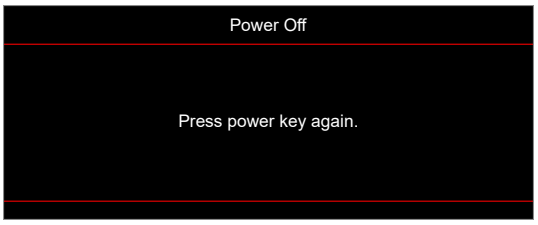


[Layar peraturan]

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Mematikan daya

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



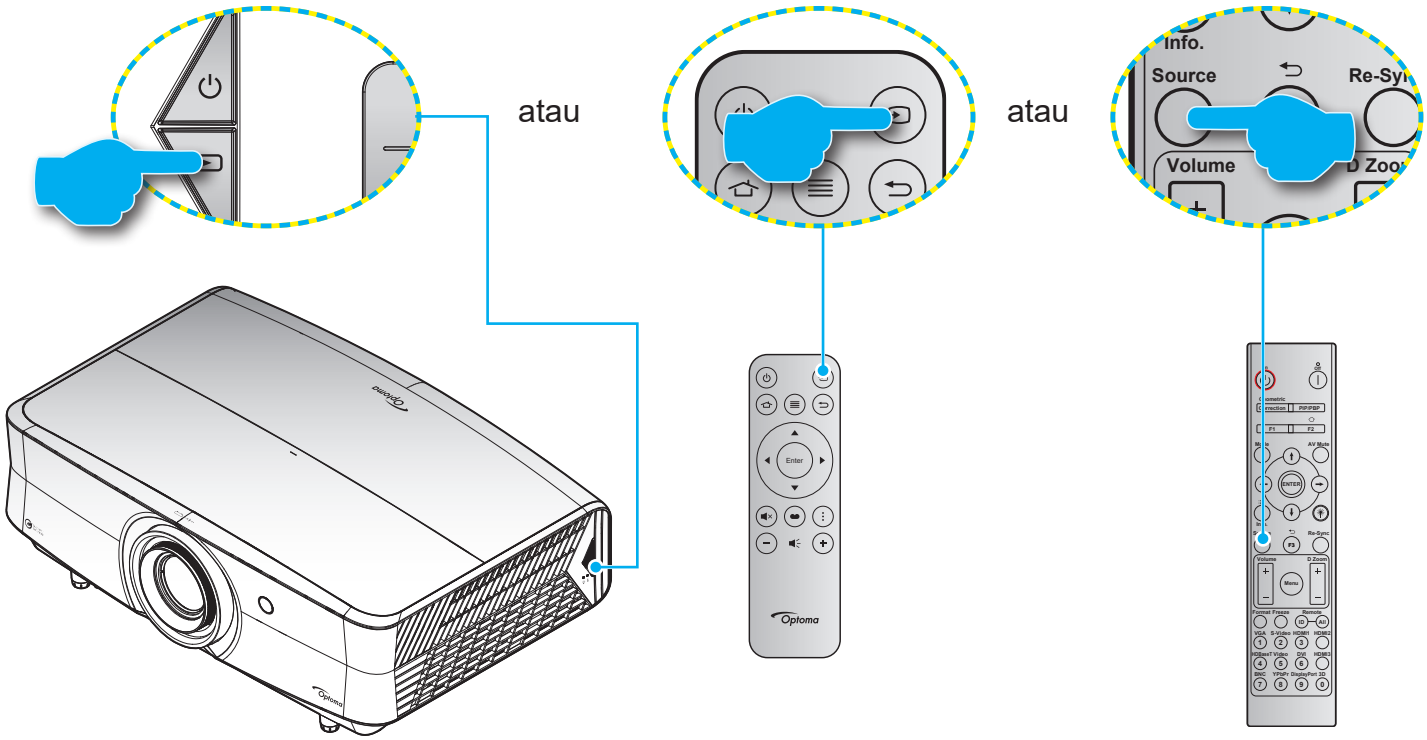
3. Tekan kembali tombol ⏻ untuk mengkonfirmasi, atau pesan akan tertutup setelah 15 detik.
   Saat menekan tombol ⏻ untuk kedua kalinya, proyektor akan mati.
4. Saat proyektor berada dalam mode siaga, tekan kembali tombol ⏻ untuk menghidupkan proyektor.
5. Lepas kabel daya dari stopkontak dan proyektor.

Catatan: *Sebaiknya jangan langsung hidupkan proyektor setelah mematikannya.*

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Memilih sumber input

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



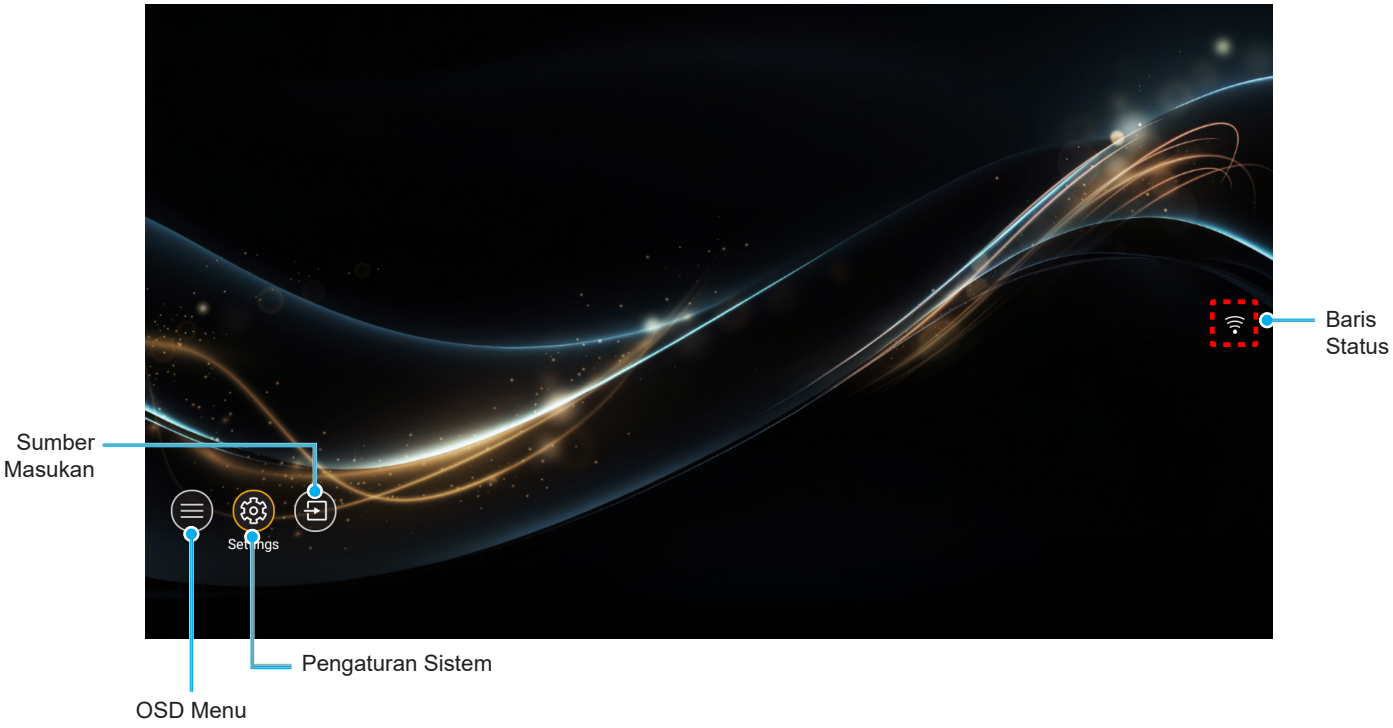
MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Ikhtisar layar peluncur

Layar Peluncur adalah halaman Beranda untuk memulai proyektor. Berisi status sistem, pintasan untuk mengakses berbagai aplikasi, dan banyak lagi.

Untuk menavigasi layar Peluncur, cukup gunakan tombol pada remote control.

Anda dapat setiap saat kembali ke layar Beranda dengan menekan “ ” pada remote control, di mana pun posisi Anda pada antarmuka pengguna.



Catatan: *Menu atau item yang dipilih akan disorot dengan warna kuning, misalnya, "Pengaturan" pada gambar di atas.*

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

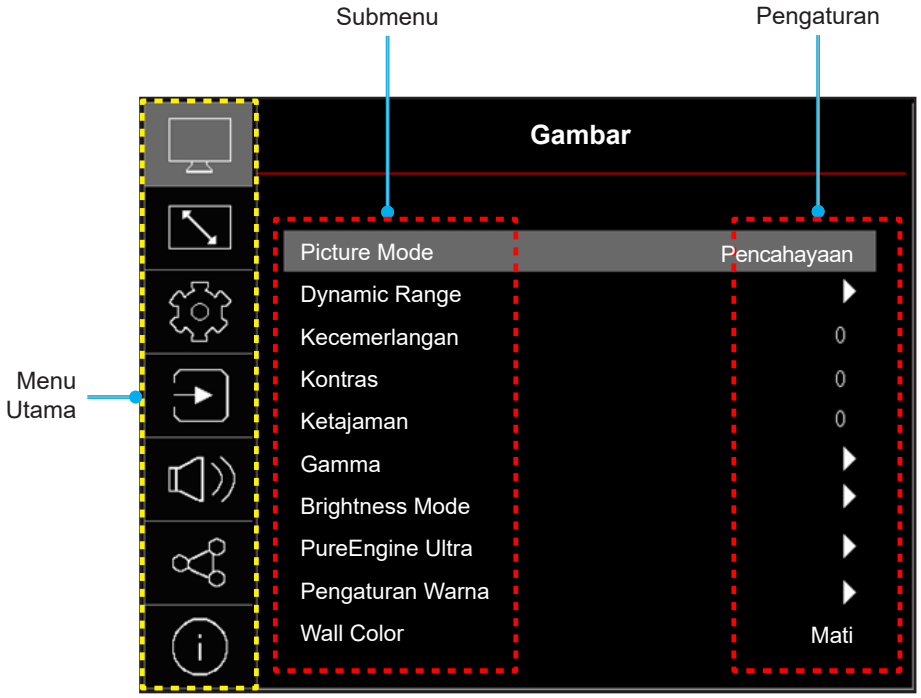
Fitur dan navigasi menu

Proyektor memiliki menu Tampilan di Layar multibahasa yang memungkinkan Anda membuat pengaturan gambar dan mengubah berbagai pengaturan.

Navigasi menu umum

Operasi	Menggunakan Remote Control	Menggunakan Papan Tombol Proyektor
Buka menu OSD	Tekan tombol ☰	Tekan tombol ☰
Pilih sebuah item	Tekan tombol ▲/▼	Tekan tombol ∧/∨
Masuk ke submenu	Tekan tombol **Enter**	Tekan tombol ○
Sesuaikan pengaturannya	Tekan tombol ▲/▼/◀/▶	Tekan tombol ∧/∨/</>
Konfirmasikan pilihan	Tekan tombol **Enter**	Tekan tombol ○
Pindah ke item sebelumnya	Tekan tombol ☰	Tekan tombol ☰
Tutup menu OSD	Tekan tombol ☰	Tekan tombol ☰

Catatan: *Anda juga dapat membuka menu OSD dengan memilih* **menu OSD** (☰) *pada layar Beranda.*



MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Pohon Menu OSD

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

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Gambar	Picture Mode				Terang
					HDR
					HLG
					Bioskop
					Game
					Referensi
					WCG
					Pencahayaan
					Dolby Vision Bright
					Dolby Vision Dark
					Dolby Vision Vivid
					HDR10+
					AI-PQ
					3D
					ISF Day
					ISF Night
					ISF Day HDR
					ISF Night HDR
					ISF 3D
	Dynamic Range		HDR / HLG		Otomatis / Mati
	Kecemerlangan				-50 ~ 50
	Kontras				-50 ~ 50
	Ketajaman				1 ~ 15
	Gamma				Film
					Grafik
					1.8
					2.0
					2.2
					2.4
	Brightness Mode				DynamicBlack 1
					DynamicBlack 2
					DynamicBlack 3
					Power = 100% / 95% / 90% / 85% / 80% / 75% / 70% / 65% / 60% / 55% / 50%
	PureEngine Ultra		PureContrast		Mati / 1 / 2 / 3
			PureLight		Mati / 1 / 2 / 3
			PureColor		Mati / 1 / 2 / 3
			PureMotion		Mati / 1 / 2 / 3
			PureDetail		Mati / 1 / 2 / 3
	Pengaturan Warna	Warna			-50 ~ 50
		Corak Warna			-50 ~ 50
		BrilliantColor™			1 ~ 10

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Gambar	Pengaturan Warna	Temperatur Warna			Hangat
					Standar
					Sejuk
					Dingin
		11 Points RGB Balance			-50 ~ 50
		Nuansa warna			Asal
					DCI-P3
					Rec.709
		CMS	Warna		Putih / Merah / Hijau / Biru / Biru Muda / Ungi / Kuning
			Corak Warna		-50 ~ 50
			Saturasi Warna		-50 ~ 50
			Luminance		-50 ~ 50
			Seting Ulang		Tidak
					Ya
		Penguatan / Bias RGB	Penguatan Warna Merah		-50 ~ 50
			Penguatan Warna Hijau		-50 ~ 50
			Penguatan Warna Biru		-50 ~ 50
			Red Bias		-50 ~ 50
			Green Bias		-50 ~ 50
			Blue Bias		-50 ~ 50
			Seting Ulang		Tidak
					Ya
		Ruang Warna			Otomatis / RGB(0~255) / RGB(16~235)
	Wall Color				Mati
					Papan Hitam
					Light Yellow
					Light Green
					Light Blue
					Pink
					Gray
	3D	Mode 3D			Mati
					Hidup
		Jenis Sinkronisasi 3D			DLP-Link
					3D Sync
		Format 3D			Otomatis
					Berdampingan
					Top and Bottom
					Frame Sequential
					Kemas Bingkai
		3D Sync. Invert			Mati
					Hidup
		Seting Ulang			Tidak
					Ya
	Seting Ulang				

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Tampilan	Low Latency Mode				Hidup
					ALLM
					Mati
	Aspek Rasio				4:3
					16:9
					V-Stretch
					Full [Video]
					21:9
					32:9
					Asal
					Otomatis
	Geometric Correction	Sudut Vertikal			-30 ~ 30
		Sudut H			-30 ~ 30
		Penyesuaian Four Corner			
		Warping			Mati
					Hidup
		Warping Adjustment			Tekan “Naik”/ ”Turun”/ ”Kiri”/ “Kanan” untuk memfokuskan titik lalu tekan “OK” untuk memilih titik. Setelah itu, tekan "Atas"/"Bawah"/"Kiri"/"Kanan" untuk menggeser lokasi titik yang dipilih. [Awal: Kiri Atas].
		Warna Grid			Hijau
					Ungi
					Merah
					Biru Muda
		Seting Ulang			
	Sembunyikan tepi				0 ~ 10
	zoom digital	Perbesaran			-5 ~ 20
	Pergeseran gambar	H			-100 ~ 100
		V			-100 ~ 100
	Seting Ulang				
PENGATURAN	Tes Corak				Kisi Hijau
					Kisi Magenta
					Kisi Putih
					Putih
					Mati
	Posisi proyeksi				Front
					Rear
					Langit-langit - Atas
					Belakang - Atas
	Bahasa				Indonesia
					Arab
					Ceko
					Denmark
					Belanda

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
PENGATURAN	Bahasa				Farsi
					Finlandia
					Perancis
					Jerman
					Yunani
					Hongaria
					Indonesian
					Italia
					Japanese
					Korea
					Norwegia
					Polandia
					Portugis
					Romania
					Rusia
					Simplified Chinese
					Spanyol
					Swedia
					Thailand
					Cina Tradisional
					Turki
					Vietnam
	Menu Settings	Lokasi Menu			Kiri Atas
					Kanan Atas
					Tengah
					Kiri Bawah
					Kanan Bawah
		Menu Pengukur Waktu			Mati
					5s
					10s
					20s
					30s
		Meyembungikan Informasi			Mati
					Hidup
	Ketinggian				Mati
					Hidup
	Pengaturan Daya	Menghidupkan Langsung			Mati
					Hidup
		Sinyal Daya Menyala			Mati
					Hidup
		Daya Mati Otomatis (mnt)			0, 2 ~ 180 (1 menit bertahap)
		Pengatur Waktu Tidur (mnt)			0 ~ 990 (30 min increments)

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
PENGATURAN	Pengaturan Daya	Mode Daya (bersiap)			Eco.
					Komunikasi
		12V Trigger A			Mati
					Hidup
		12V Trigger B			Mati
					Hidup
	Keamanan	Keamanan			Mati
					Hidup
		Pengaturan Waktu Pengaman	Bulan		
			Hari		
			Jam		
		Ubah sandi			
	Pengaturan Papan Tombol	Mengunci Tombol			Mati
					Hidup
	Warna Latar Belakang				Nihil
					Biru
					Merah
					Hijau
					Gray
	Device Reset	Atur Ulang OSD			Tidak
					Ya
		Reset All Settings			Tidak
					Ya
Masukan	Sumber Otomatis				Mati
					Hidup
	Rename Input Source	HDMI 1 / HDMI 2 / HDMI 3 / HOME (Beranda)			awal
					Lain-lain
	Input Hide	HDMI 1 / HDMI 2 / HDMI 3 / HOME (Beranda)			Tidak
					Ya
	Pengaturan HDMI CEC	HDMI Link			Mati
					Hidup
		Power On Link			Mutual
					PJ --> Perangkat
					Perangkat --> PJ
		Power Off Link			Mutual
					PJ --> Perangkat
					Perangkat --> PJ
	Seting Ulang				Tidak
					Ya

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Audio	Suara				0 ~ 10
	Mati				Mati
					Hidup
	Audio Mode				Otomatis
					Standar
					Bioskop
					Game
	keluaran suara				Otomatis
					Pengeras Suara Internal
					Saluran keluar (3,5 mm)
	Audio Output Settings				Analog
					SPDIF
					eARC
	Seting Ulang				Tidak
					Ya
Kontrol	Tanda Pengenal Perangkat				0 ~ 99
	LAN	Status Jaringan			(hanya baca; Terhubung / Putuskan)
		Alamat MAC			(hanya baca)
		DHCP			Mati / Hidup
		Alamat IP			192.168.0.100
		Subnet Mask			255.255.255.0
		Pintu Gerbang			192.168.0.254
		DNS 1			192.168.0.51
		DNS 2			0.0.0.0
		Seting Ulang			
	Kontrol	Crestron			Mati
					Hidup
		Extron			Mati
					Hidup
		PJ Link			Mati
					Hidup
		Penemuan Perangkat AMX			Mati
					Hidup
		Telnet			Mati
					Hidup
		HTTP			Mati
					Hidup
		Control 4			Mati
					Hidup
	Seting Ulang				Tidak
					Ya

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Submenu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Info	Regulatory				
	Nomor Seri				
	Source Info.				Sumber
					Resolusi(00x00)
					Tingkat Refresh(0,00Hz)
	Picture Mode				
	informasi warna				Color bit depth
					Nuansa warna
					Ruang Warna
	Mode Daya (bersiap)				Komunikasi/Eco.
	Light Source Hours				
	Brightness Mode				
	Tanda Pengenal Perangkat				00 ~ 99
	Alamat IP				
	Status Jaringan				
	Alamat MAC				
	Status Remote Bluetooth				
	FW Version	DDP			
		MCU			
		Skalar			

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu gambar

Pelajari cara mengonfigurasi pengaturan gambar.

Submenu

- Picture Mode
- Dynamic Range
- Kecemerlangan
- Kontras
- Ketajaman
- Gamma
- Brightness Mode
- PureEngine Ultra
- Pengaturan Warna
- Wall Color
- 3D

Picture Mode

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

- **Terang**: Memilih mode ini akan menyeimbangkan saturasi dan kecerahan warna untuk tampilan yang lebih cerah. Pilih mode ini untuk penyiapan bersama pencahayaan sekeliling, atau saat diperlukan gambar/presentasi lebih cerah.
- **HDR / HLG**: Mendekode dan menampilkan konten HDR (High Dynamic Range)/Hybrid Log Gamma (HLG) untuk warna sinematik hitam tergelap, putih terterang, dan gamblang dengan menggunakan nuansa warna DCI-P3. Mode ini akan secara otomatis aktif jika HDR/HLG diatur ke Otomatis (dan Konten HDR/HLG dikirim ke proyektor – Blu-ray UHD 4K, game HDR/HLG UHD 1080p/4K, video streaming UHD 4K). Sewaktu mode HDR/HLG aktif, mode tampilan lainnya (Sinema, Referensi, dsb.) tidak dapat dipilih karena HDR/HLG menghasilkan warna yang sangat akurat, melebihi performa warna dari mode tampilan lainnya.
- **Bioskop**: Memberikan keseimbangan detail dan warna terbaik untuk menonton film.
- **Game**: Mengoptimalkan kontras maksimum dan warna proyektor yang gamblang, agar Anda dapat melihat detail bayangan ketika memainkan video game.
- **Referensi**: Mode ini mereproduksi warna semirip mungkin dengan gambar sesuai keinginan sutradara film. Pengaturan warna, suhu warna, kecerahan, kontras, dan gamma akan dikonfigurasi ke nuansa warna Rec.709. Pilih mode ini untuk reproduksi warna paling akurat ketika menonton film.
- **WCG (Nuansa warna lebar / WCG):** Menyediakan rentang warna yang lebih luas. WCG adalah mode tampilan non-HDR dan hanya dapat digunakan dengan konten SDR. WCG bersama dengan Mode Gambar Referensi mewakili Mode Gambar non-HDR (SDR) yang paling akurat warnanya.
- **Pencahayaan**: Mode ini cocok untuk lingkungan yang memerlukan kecerahan warna ekstra-tinggi, seperti menggunakan proyektor dalam ruangan yang terang-benderang.
- **Dolby Vision Bright**: Dolby Vision mendekode dan menampilkan gambar HDR yang menakjubkan melalui dekode metadata dinamis yang memungkinkan pemetaan nada yang sangat baik pada tiap adegan serta Kedalaman Bit dan Kontras yang unggul. Dolby Vision Bright menghadirkan kecerahan visual yang lebih cerah daripada Dolby Vision Dark, memberikan warna putih yang lebih putih dan meningkatkan rona hangat dan kulit.

- **Dolby Vision Dark**: Dolby Vision mendekode dan menampilkan gambar HDR yang menakjubkan melalui dekode metadata dinamis yang memungkinkan pemetaan nada yang sangat baik pada tiap adegan serta Kedalaman Bit dan Kontras yang unggul. Dolby Vision Dark berfokus pada kecerahan visual yang lebih gelap daripada Dolby Vision Bright, menghasilkan kontras yang lebih kuat termasuk warna hitam yang lebih dalam.

  Catatan: *Konten Sumber (Streaming Video, Blu-ray 4K HDR, dan Game 4K) dan Pemutar Sumber (FireTV 4K Stick/Cube, Shield TV 4K, Xbox Series X, Pemutar Blu-ray 4K HDR)* **harus** *mendukung Dolby Vision. PS5 tidak mendukung Dolby Vision.*

- **Dolby Vision Vivid**: Dolby Vision mendekode dan menampilkan gambar HDR yang menakjubkan melalui dekode metadata dinamis yang memungkinkan pemetaan nada yang sangat baik pada tiap adegan serta Kedalaman Bit dan Kontras yang unggul.Dolby Vision Vivid menerapkan algoritma optik yang lebih cerah dan lebih nyata, memberikan kecerahan yang lebih tinggi dan kinerja visual yang lebih nyata.
- **HDR10+**: Mendekode dan menampilkan konten HDR10+ dengan mendekode metadata dinamis pada setiap bingkai, meningkatkan detail pada area terang dan gelap pada konten HDR10+ dan menghadirkan pengalaman visual HDR yang superior dibandingkan HDR10.

  Catatan: *Konten Sumber (Streaming Video, Blu-ray 4K HDR, dan Game 4K) dan Pemutar Sumber (FireTV 4K Stick/Cube, Shield TV 4K, Xbox Series X, Pemutar Blu-ray 4K HDR)* **harus** *mendukung HDR10+. PS5 tidak mendukung HDR10+.*
- **AI-PQ (Kualitas Gambar-AI)**: Pengenalan wajah dan pemandangan secara real-time menggunakan unit pemrosesan AI terintegrasi untuk pengalaman visual terbaik. AI-PQ mengoptimalkan kualitas gambar di semua layar secara bersamaan.
- **3D**: Pengaturan yang dioptimalkan untuk menonton konten 3D.

  Catatan: *Untuk akan menikmati efek 3D, Anda harus memiliki kacamata 3D DLP Link yang kompatibel. Lihat bagian 3D untuk informasi selengkapnya.*
- **ISF Day**: Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF Siang agar terkalibrasi sempurna dan menghasilkan kualitas gambar tinggi.
- **ISF Night**: Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF Malam agar terkalibrasi sempurna dan menghasilkan kualitas gambar tinggi.
- **ISF Day HDR**: Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF Day HDR agar terkalibrasi sempurna dan menghasilkan kualitas gambar tinggi.
- **ISF Night HDR**: Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF Night HDR agar terkalibrasi sempurna dan menghasilkan kualitas gambar tinggi.
- **ISF 3D**: Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF 3D agar terkalibrasi sempurna dan menghasilkan kualitas gambar tinggi.

Catatan: *Saat menggunakan HDR, HDR10+, Dolby Vision, dan eARC, harap gunakan Kabel HDMI 2.1 4K120/8K30 (karena kabel ini berkualitas tinggi dan redaman sinyal rendah atau tidak ada sama sekali).*

Dynamic Range

HDR / HLG

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

- **Otomatis**: Deteksi otomatis sinyal HDR/HLG/HDR10+/Dolby Vision.
- **Mati**: Matikan Pemrosesan HDR/HLG/HDR10+/Dolby Vision. Bila diatur ke Mati, proyektor TIDAK akan mendekode konten HDR/HLG/HDR10+/Dolby Vision.

Kecemerlangan

Menyesuaikan kecemerlangan gambar.

Kontras

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Ketajaman
Untuk menyesuaikan ketajaman foto.

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

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

Brightness Mode
Menyesuaikan pengaturan mode kecemerlangan.

- **DynamicBlack 1/ DynamicBlack 2/ DynamicBlack 3**: Gunakan agar kecemerlangan gambar secara otomatis disesuaikan untuk mendapatkan performa kontras optimal.
- **Power**: Pilih persentasi daya untuk mode kecemerlangan.

PureEngine Ultra
Menyesuaikan parameter PureEngine.

- **PureContrast**: Gunakan untuk secara otomatis mengoptimalkan kecemerlangan tampilan saat adegan film gelap/terang agar ditampilkan lebih detail.
- **PureLight**: Digunakan untuk membuat area terang lebih terang untuk SDR/HDR. Pilih antara Mati, 1, 2, 3 untuk berbagai tingkat pada area terang.
- **PureColor**: Gunakan untuk secara signifikan meningkatkan ketajaman gambar.
- **PureMotion**: Gunakan untuk mempertahankan gerakan alami pada gambar yang ditampilkan.
- **PureDetail**: Gunakan untuk meningkatkan ketajaman gambar secara signifikan.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Pengaturan Warna

Warna

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

Corak Warna

Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.

BrilliantColor™

Item yang dapat diatur ini menggunakan algoritma pemrosesan warna baru dan penyempurnaan untuk memberikan kecemerlangan yang lebih tinggi sekaligus warna gambar yang nyata dan lebih hidup.

Temperatur Warna

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

11 Points RGB Balance

Sesuaikan keseimbangan warna merah, hijau, dan biru.

Nuansa warna

Sesuaikan nuansa warna dari Asal, DCI-P3, dan Rec.709.

CMS

Pilih opsi berikut:

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

Penguatan / Bias RGB

Pengaturan ini memungkinkan Anda mengkonfigurasi kecerahan (gain) dan kontras (bias) suatu gambar.

- **Merah / Hijau / Penguatan Warna Biru**: Sesuaikan warna area terang gambar.
- **Merah / Hijau / Blue Bias**: Sesuaikan warna area gelap gambar.
- **Seting Ulang**: Kembalikan pengaturan default pabrik untuk penyesuaian skala abu-abu (keseimbangan putih).

Ruang Warna

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

Wall Color

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

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

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

3D

Catatan:

- *Proyektor ini adalah proyektor 3D lengkap dengan solusi DLP-Link 3D.*
- *Pastikan kacamata 3D Anda digunakan untuk konten 3D DPL-LINK sebelum menikmati video.*
- *Proyektor ini mendukung urutan bingkai (balik halaman) 3D melalui port HDMI1/HDMI2/HDMI3*
- *Untuk mencapai performa terbaik, sebaiknya gunakan resolusi 1920x1080. Perlu diketahui bahwa resolusi 4K (3840x2160) tidak didukung dalam mode 3D.*

Mode 3D

Gunakan opsi ini untuk menonaktifkan/mengaktifkan fungsi 3D.

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

Jenis Sinkronisasi 3D

Pilih opsi ini untuk memilih tenologi 3D.

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

Format 3D

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

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

3D Sync. Invert

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

Seting Ulang

Kembalikan ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan 3D.

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

Seting Ulang

Kembalikan pengaturan awal pabrik untuk pengaturan gambar.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Layar

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

Submenu

- Low Latency Mode
- Aspek Rasio
- Geometric Correction
- Sembunyikan tepi
- zoom digital
- Pergeseran gambar

Low Latency Mode

Aktifkan fitur ini untuk mengurangi waktu respons (latensi input) saat bermain game dengan PC, Xbox Series X|S, PS4, PS5, Switch, Steam Deck, Asus Ally X, dan lainnya. Semua pengaturan geometri (misalnya: Sudut, Warping) akan dinonaktifkan saat Mode Latensi Rendah diaktifkan. Pengaturan geometri memerlukan pemrosesan dan pemrosesan menimbulkan “impact lag”.

Waktu Sumber	Keterlambatan Masukan
1080p60	~20ms
1080p120	~12,5ms
1080p240	~8,5ms
4K60	~20ms

ALLM memungkinkan Konsol Game yang didukung (Xbox Series X|S, PS5, dan PC (dengan GPU – Graphics Processing Unit) yang didukung untuk mengirim sinyal ke proyektor yang akan mengakibatkan proyektor secara otomatis mengaktifkan mode latensi rendah dan jeda rendah untuk bermain game. Untuk menggunakan ALLM, atur pengaturan ALLM di bawah Tampilan pada menu utama di OSD ke “ALLM”. Ketika ALLM diaktifkan, tidak perlu menghidupkan dan mematikan latensi rendah.

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.
- **V-Stretch**: Mode ini menarik gambar 2,35:1/ 2,4:1 secara vertikal dengan menghapus bilah hitam.
- **Full [Video]**: Gunakan rasio aspek 2,0:1 khusus ini untuk menampilkan film dengan rasio aspek 16:9 dan 2,35:1 tanpa bilah hitam di bagian atas serta bawah layar.
- **21:9**: Format ini untuk sumber masukan 21:9, seperti HDTV dan DVD yang disempurnakan untuk TV Layar lebar.
- **32:9**: Format ini untuk sumber masukan 32:9, seperti HDTV dan DVD yang disempurnakan untuk TV Layar lebar.
- **Asal**: Format ini menampilkan gambar asli tanpa penskalaan apapun.
- **Otomatis**: Secara otomatis memilih format tampilan yang sesuai.

Catatan:

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

- *Untuk menggunakan format Layar Penuh, lakukan tindakan berikut:*
  - *a) Tetapkan rasio aspek ke 2,0:1.*
  - *b) Pilih format "Layar Penuh".*
  - *c) Sejajarkan gambar proyektor pada layar dengan benar.*

Tabel skala DMD 4K UHD:

Layar 16:9	480i/p	576i/p	720p	1080i/p	2160p
4x3	Skalakan ke 2880 x 2160				
16x9	Skalakan ke 3840 x 2160				
21x9	Skalakan ke 3840 x 1644				
32x9	Skalakan ke 3840 x 1080				
V-Stretch	Posisikan gambar 3840 x 1620 di tengah, lalu ubah skalanya menjadi 3840 x 2160 untuk ditampilkan				
Full screen (Layar penuh)	Skala ke 5068 x 2852 (Perbesar 132%), lalu dapatkan gambar tengah 3840x2160				
Otomatis	Jika sumbernya 4:3, ukuran diubah otomatis ke 2880 x 2160				

Aturan pemetaan otomatis DMD 4K UHD:

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Geometric Correction

Sudut Vertikal

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

Sudut H

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

Penyesuaian Four Corner

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

Warping

Aktifkan atau nonaktifkan penyesuaian warping.

Warping Adjustment

Tekan tombol ▲/▼/◀/▶ untuk memfokuskan titik lalu tekan tombol **Enter** untuk memilih titik. Lalu tekan ▲/▼/◀/▶ untuk menggeser lokasi titik yang dipilih.

Warna Grid

Pilih warna kisi untuk pola lengkung antara hijau, magenta, merah, dan biru muda.

Seting Ulang

Kembalikan pengaturan awal pabrik untuk pengaturan koreksi geometris.

Sembunyikan tepi

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

zoom digital

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

Catatan: *Pengaturan perbesaran dipertahankan pada siklus daya proyektor.*

Pergeseran gambar

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

Seting Ulang

Mengembalikan pengaturan awal pabrik untuk pengaturan tampilan.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu konfigurasi

Pelajari cara mengonfigurasi proyektor.

Submenu

- Tes Corak
- Posisi proyeksi
- Bahasa
- Menu Settings
- Ketinggian
- Pengaturan Daya
- Keamanan
- Pengaturan Papan Tombol
- Warna Latar Belakang
- Device Reset

Tes Corak

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

Posisi proyeksi

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

Bahasa

Pilih menu OSD multibahasa.

Menu Settings

Lokasi Menu

Pilih lokasi menu pada layar tampilan.

Menu Pengukur Waktu

Tetapkan durasi untuk menu OSD agar tetap terlihat di layar.

Meyembungikan Informasi

Aktifkan fungsi ini untuk menyembunyikan pesan informasi.

Ketinggian

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

Pengaturan Daya

Menghidupkan Langsung

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

Sinyal Daya Menyala

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

Catatan:

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Daya Mati Otomatis (mnt)

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

Pengatur Waktu Tidur (mnt)

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

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

Mode Daya (bersiap)

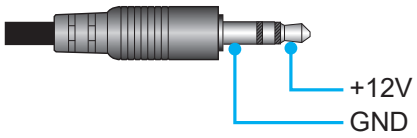
Tetapkan pengaturan mode daya.

- **Eco.:** Pilih “Eco.” untuk menghemat daya lebih lanjut < 0,5W.
- **Komunikasi:** Lebih banyak pemakaian daya yang memungkinkan untuk mengontrol proyektor atas jaringan.

12V Trigger A / 12V Trigger B

Gunakan fungsi ini untuk mengaktifkan atau menonaktifkan trigger.

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



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

Keamanan

Keamanan

Aktifkan fungsi ini untuk meminta sandi sebelum menggunakan proyektor.

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

Catatan: *Sandi awal adalah 1234.*

Pengaturan Waktu Pengaman

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

Ubah sandi

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Pengaturan Papan Tombol

Mengunci Tombol

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

Warna Latar Belakang

Gunakan fungsi ini untuk menampilkan warna biru, merah, hijau, kelabu, atau tanpa warna bila sinyal tidak tersedia.

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

Device Reset

Atur Ulang OSD

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan menu OSD.

Reset All Settings

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk semua pengaturan.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu input

Pelajari cara mengonfigurasi pengaturan masukan proyektor.

Submenu

- Sumber Otomatis
- Rename Input Source
- Input Hide
- Pengaturan HDMI CEC

Sumber Otomatis

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

Rename Input Source

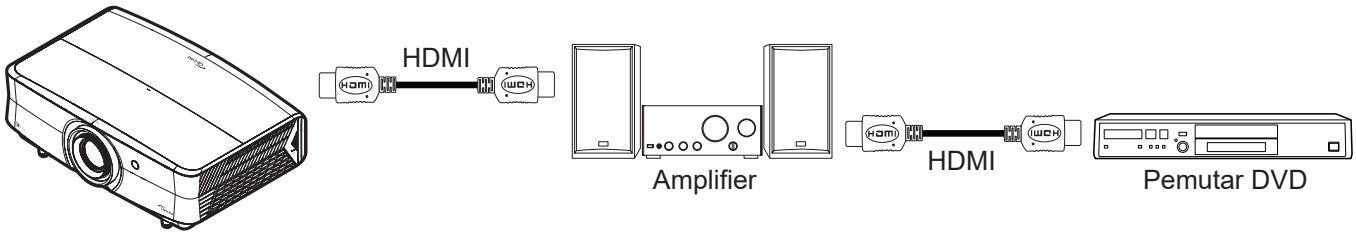
Gunakan untuk mengubah nama fungsi masukan agar mudah diidentifikasi. Pilihan yang tersedia mencakup HDMI 1, HDMI 2, HDMI 3, dan HOME (Beranda).

Input Hide

Pilih pilihan masukan yang ingin Anda sembunyikan dari menu sumber masukan. Pilihan yang tersedia mencakup HDMI 1, HDMI 2, HDMI 3, dan HOME (Beranda).

Pengaturan HDMI CEC

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



HDMI Link

Aktifkan/nonaktifkan fungsi Link HDMI.

Power On Link

Daya CEC sesuai perintah.

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

Power Off Link

Perintah matikan CEC.

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

Seting Ulang

Mengembalikan pengaturan awal pabrik untuk pengaturan masukan.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu audio

Pelajari cara mengonfigurasi pengaturan audio.

Submenu

- Suara
- Mati
- Audio Mode
- keluaran suara
- Audio Output Settings

Suara

Menyesuaikan tingkat volume.

Mati

Gunakan pilihan ini untuk menonaktifkan suara sementara waktu.

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

Catatan: *Fungsi “Mati” akan memengaruhi volume pengeras suara internal maupun eksternal.*

Audio Mode

Pilih mode audio yang sesuai antara Otomatis, Standar, Bioskop, dan Game.

keluaran suara

Pilih sumber output audio Otomatis, Pengeras Suara Internal, antara Saluran keluar (3,5 mm).

Audio Output Settings

Pilih format keluaran audio antara Analog, SPDIF, dan eARC.

Catatan: *eARC mendukung Dolby ATMOS Pass Through ke Soundbar atau AVR Dolby ATMOS dengan Dukungan Dolby ATMOS.*

Seting Ulang

Mengembalikan pengaturan awal pabrik untuk pengaturan audio.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu kontrol

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

Submenu

- Tanda Pengenal Perangkat
- LAN
- Kontrol

Informasi tambahan

- Menggunakan panel kontrol web
- Menggunakan perintah RS232 oleh Telnet

Tanda Pengenal Perangkat

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

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

LAN

Konfigurasikan pengaturan jaringan proyektor.

Status Jaringan

Menampilkan status sambungan jaringan. (Hanya baca)

Alamat MAC

Menampilkan alamat MAC. (Hanya baca)

DHCP

Aktifkan DHCP untuk alamat IP address, subnet mask, gateway, DNS 1 dan DNS 2 secara otomatis.

Alamat IP

Tetapkan alamat IP proyektor.

Subnet Mask

Tetapkan subnet Mask proyektor.

Pintu Gerbang

Tetapkan gatweway proyektor.

DNS 1 / DNS 2

Tetapkan DNS proyektor.

Seting Ulang

Atur ulang pengaturan jaringan ke nilai pabrik default.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Kontrol

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

Gunakan submenu Kontrol untuk memilih perangkat kontrol untuk proyektor tersebut.

Crestron

Kendalikan proyektor dengan kontroler Crestron dan perangkat lunak terkait.

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

Extron

Kendalikan proyektor dengan perangkat Extron.

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

PJ Link

Kendalikan proyektor dengan perintah PJLink v2.0.

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

Penemuan Perangkat AMX

Kendalikan proyektor dengan perangkat AMX.

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

Telnet

Kendalikan proyektor menggunakan perintah RS232 melalui sambungan Telnet.

Untuk informasi selengkapnya, lihat di “RS232 oleh Telnet Function” pada halaman 62.

HTTP

Kendalikan proyektor dengan browser web. (Port: 8088)

Untuk informasi selengkapnya, lihat di “Cara menggunakan browser web untuk mengontrol proyektor” pada halaman 52.

Control 4

Kendalikan proyektor dengan pengontrol Control 4 dan perangkat lunak terkait.(Port: 53595)

Port Kontrol

Kontrol	Crestron	Port 41794
	Extron	Port 2023
	PJ Link	Port 4352
	Penemuan Perangkat AMX	Port 9131
	Telnet	Port 23
	HTTP	Port 8088
	Control 4	Port 53595

Catatan:

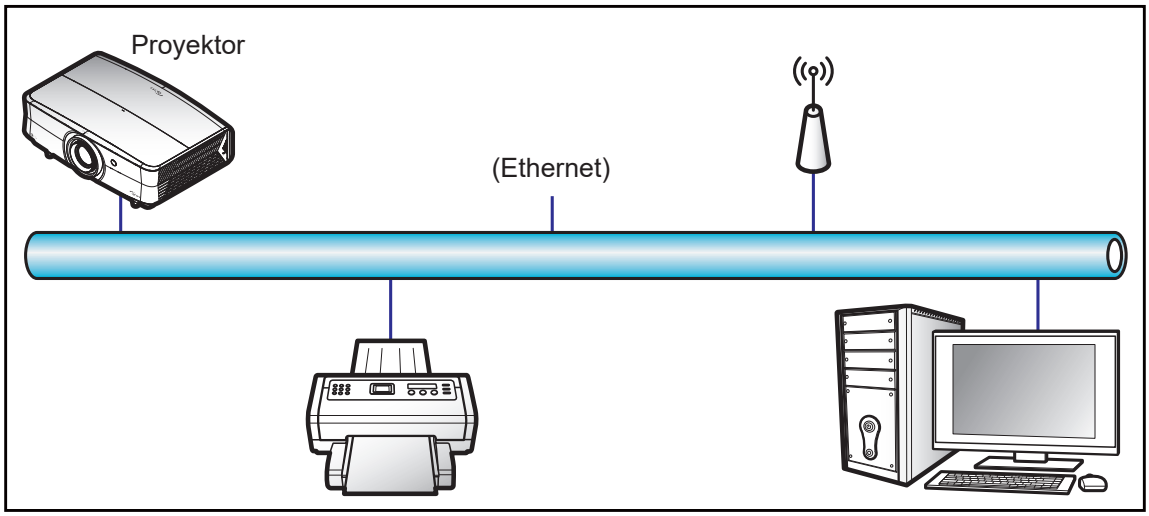
- *Crestron adalah merek dagang terdaftar dari Crestron Electronics, Inc. di Amerika Serikat.*
- *Extron adalah merek dagang terdaftar dari Extron Electronics, Inc. di Amerika Serikat.*
- *AMX adalah merek dagang terdaftar dari AMX LLC di Amerika Serikat.*
- *PJLink mengajukan pendaftaran merek dagang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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Konfigurasikan Kontrol Jaringan

Fungsi LAN RJ45

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



Fungsi terminal LAN berkabel

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

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

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

http://www.crestron.com/

Proyektor ini kompatibel dengan perangkat Extron pendukung sebagai referensi.

http://www.extron.com/

Proyektor ini didukung oleh AMX (Device Discovery).

http://www.amx.com/

Proyektor ini mendukung semua perintah PJLink Kelas 2.

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

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Cara menggunakan browser web untuk mengontrol proyektor

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

Catatan:

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

Membuat koneksi langsung dari komputer ke poyektor*

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

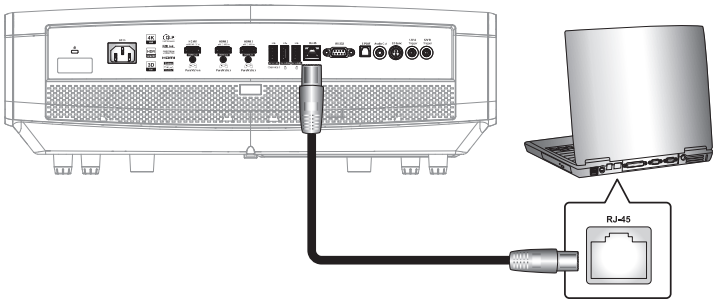
4. Buka peramban web di PC Anda dan ketik pada kolom URL alamat IP dan port yang ditetapkan pada langkah 3. Setelah itu, tekan tombol "Enter".

   Catatan: *Tabel port, lihat halaman 51.*

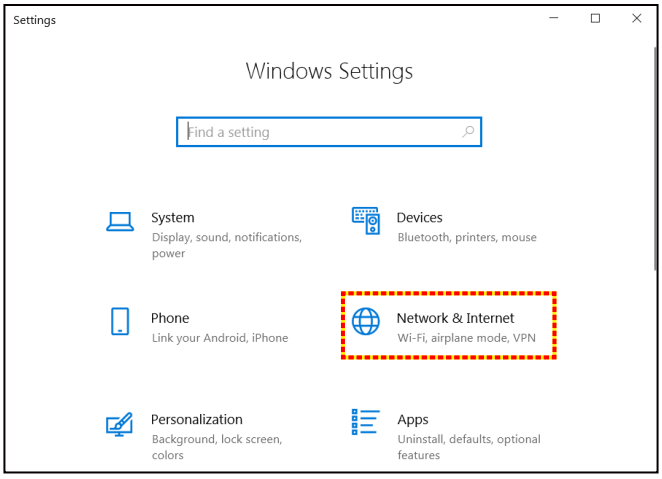
MENGGUNAKAN PROYEKTOR

LAN RJ45

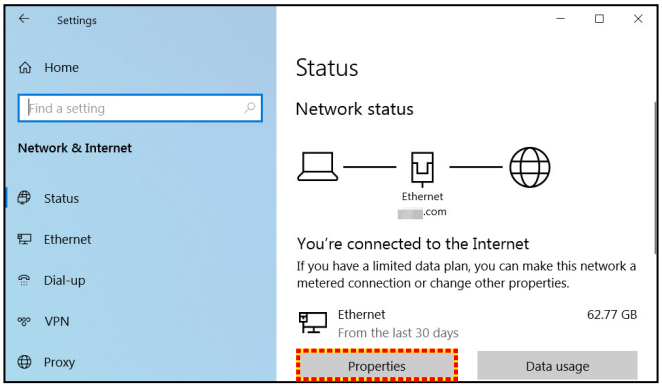
1. Sambungkan kabel RJ45 ke port RJ45 pada proyektor dan PC (laptop).



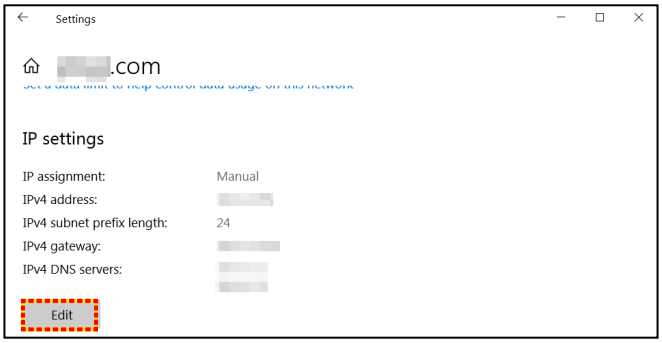
2. Pada PC (Laptop), pilih **Mulai** > **Pengaturan** > **Jaringan & Internet**.



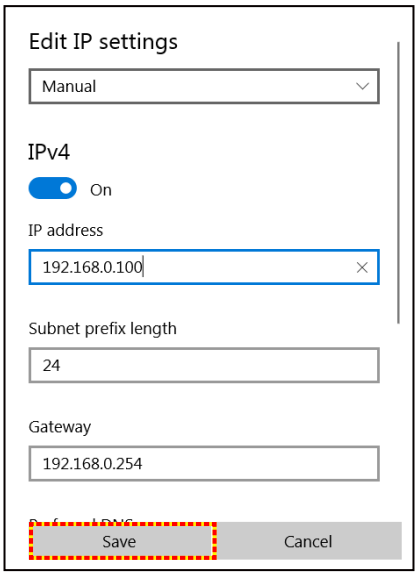
3. Pada bagian **Ethernet**, pilih **Properti**.



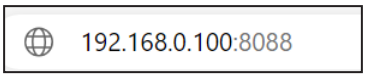
4. Pada bagian **pengaturan IP**, pilih **Edit**.



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



6. Tekan tombol "Menu" pada proyektor.
7. Buka proyektor **Kontrol** > **LAN**.
8. Masukkan parameter sambungan berikut:
   - DHCP: Mati
   - Alamat IP: 192.168.0.100
   - Subnet Mask: 255.255.255.0
   - Pintu Gerbang: 192.168.0.254
   - DNS: 192.168.0.51
9. Tekan "Enter" untuk mengkonfirmasikan pengaturan.
10. Buka browser web, misalnya Microsoft Edge atau Chrome dengan Adobe Flash Player 9.0 atau versi lebih tinggi yang terinstal.
11. Di bilah Alamat, masukkan alamat IP dan port proyektor: 192.168.0.100 : 8088.



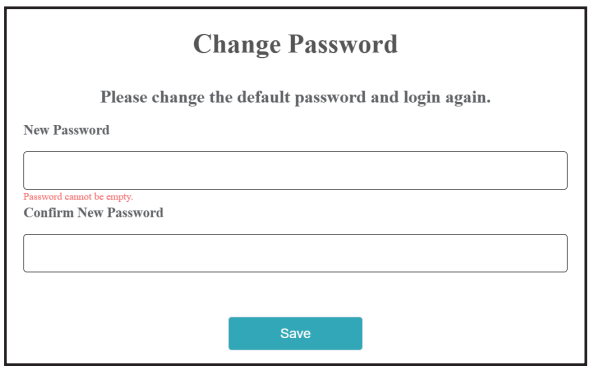
12. Tekan "Enter".

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

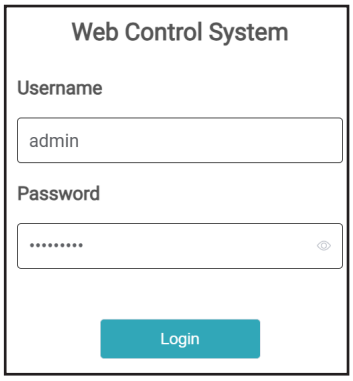
Proyektor dikonfigurasikan untuk manajemen dari jauh. Fungsi LAN/RJ45 akan ditampilkan sebagai berikut:

Login:

Ketika Anda membuka laman web untuk pertama kali, Anda akan melihat layar seperti di bawah ini. Silakan ubah kata sandi default.



Setelah Anda mengubah kata sandi default, Anda harus masuk lagi. Saat Anda membuka halaman web, masukkan kata sandi baru di kolom “Kata Sandi” dan klik **Login**.



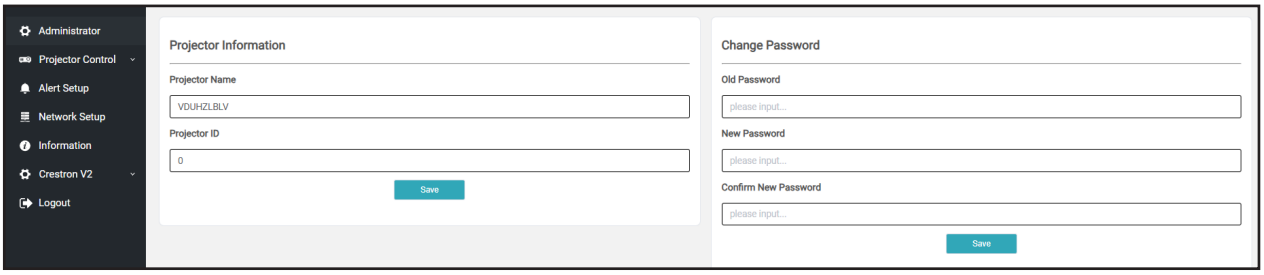
MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Administrator

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

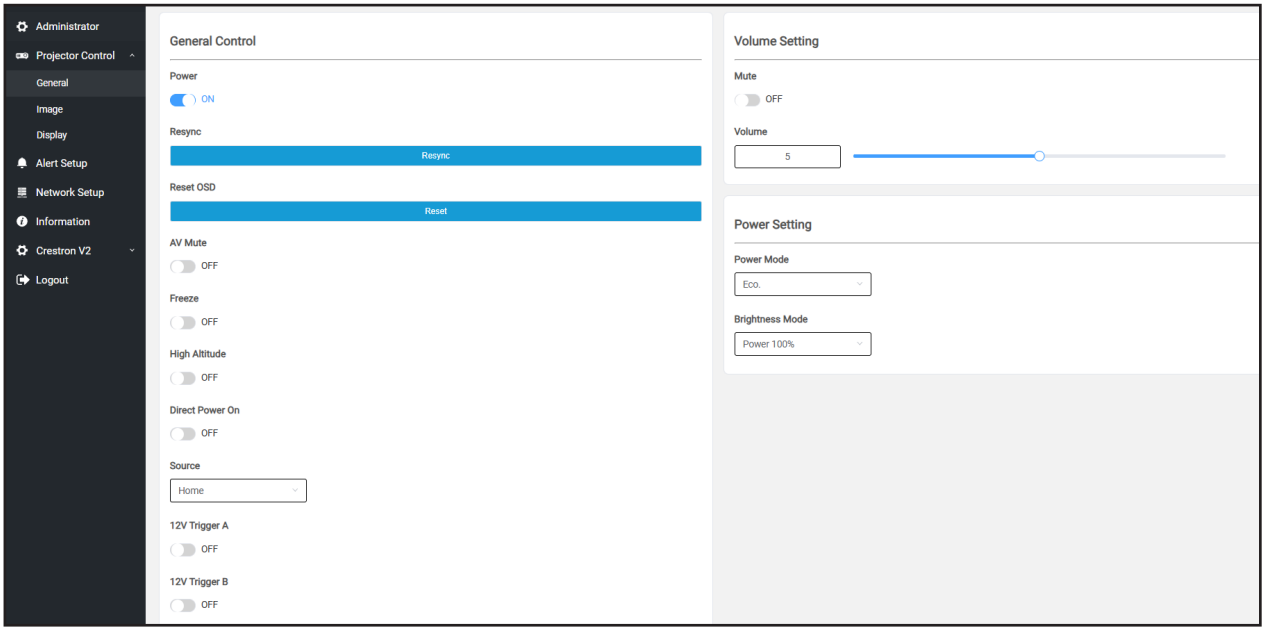
Anda hanya dapat menggunakan karakter alfanumerik di sandi. Jumlah minimum karakter adalah 8. Anda memasukkan karakter yang tidak valid, peringatan “Karakter Tidak Valid” akan ditampilkan.

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



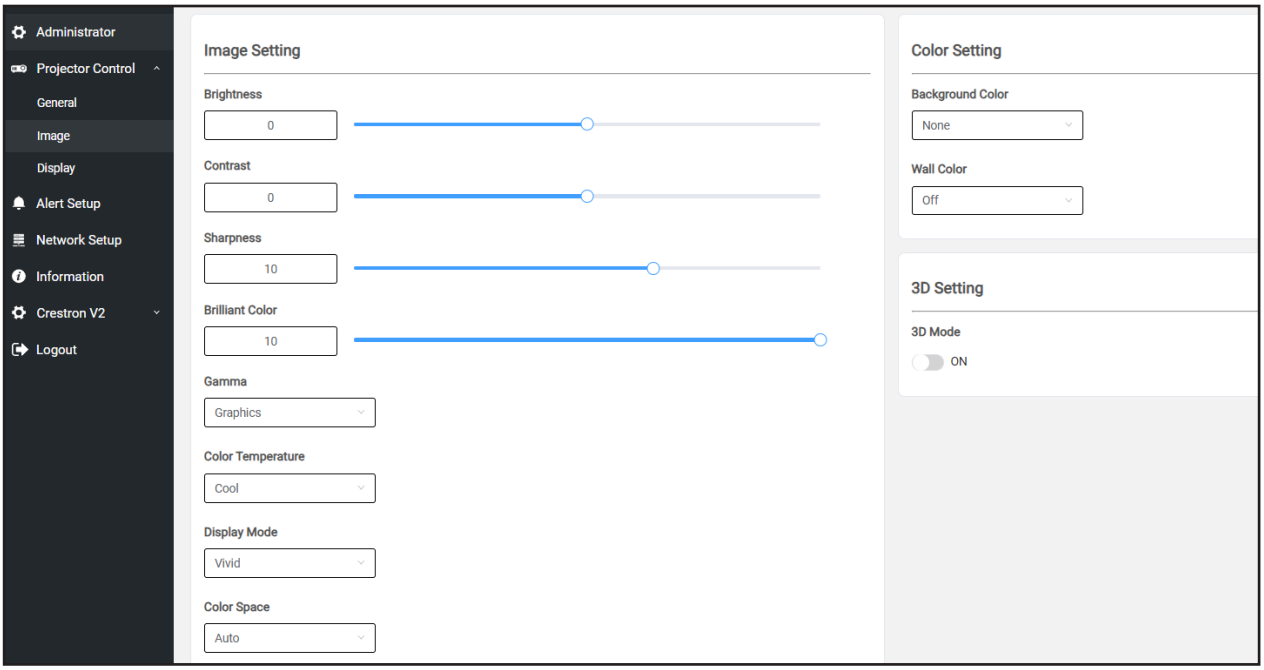
Kontrol Proyektor

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

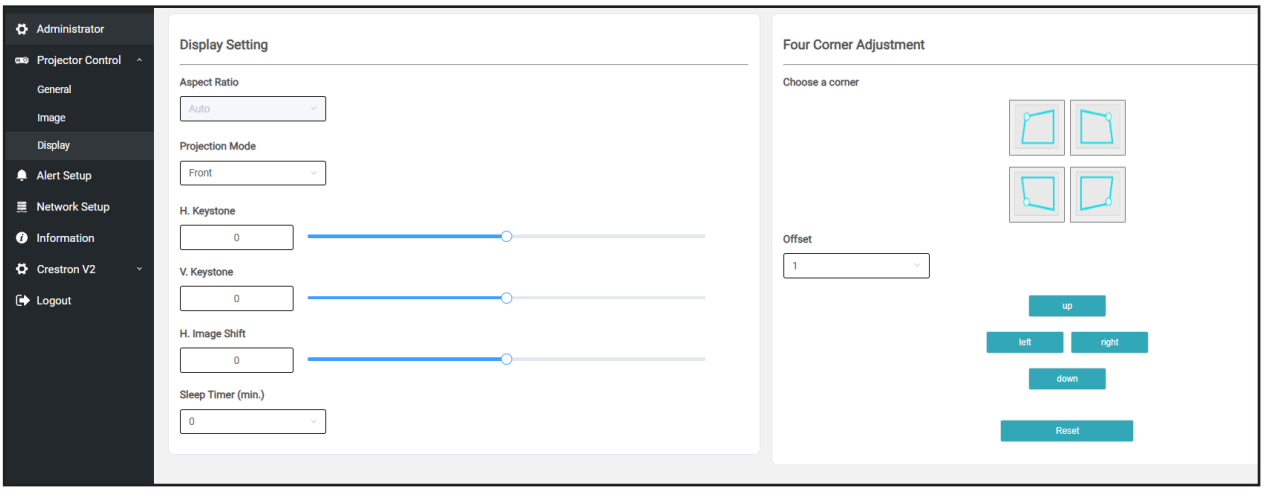


[General]

MENGGUNAKAN PROYEKTOR



[Gambar]



[Tampilan]

Pengaturan Peringatan

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

1. Jenis-jenis peringatan: Periksa jenis kesalahan yang ingin Anda kirimkan surat peringatannya.
2. Notifikasi surat peringatan: Periksa dan lakukan pengaturan berikut:

   - Pengaturan SMTP: Atur yang berikut:

     a) Server SMTP: Alamat server (nama server) (server SMTP)

     b) Port: Port aman SMTP. Mis. 25, 465, 587, 2525

     c) Nama Pengguna: Nama pengguna server surat

     d) Sandi: Kata sandi server email

     e) Dari: alamat email pengirim

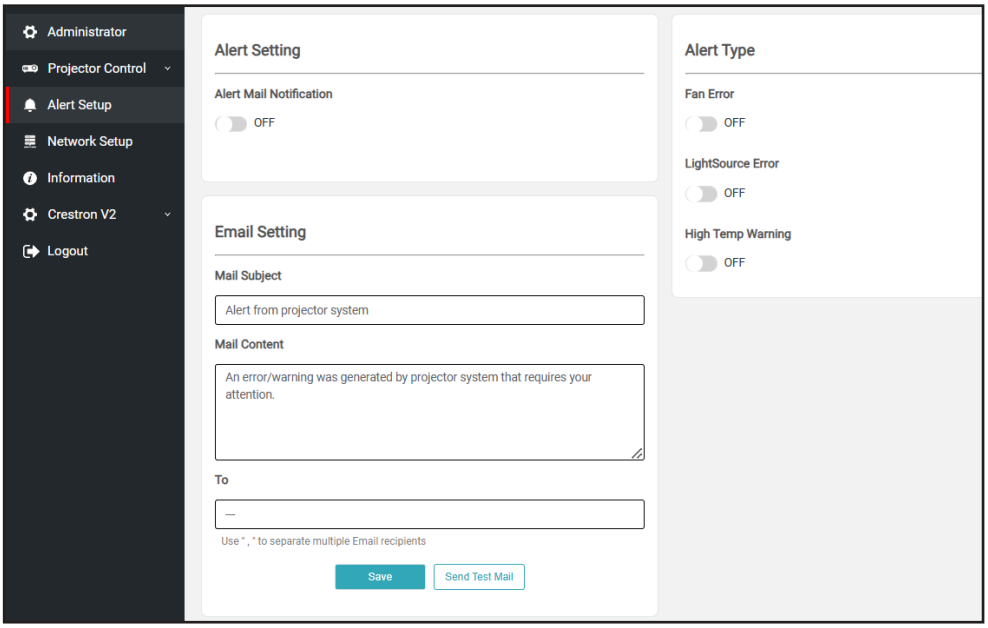
   - Pengaturan Email: Atur yang berikut:

     a) Subjek Surat

     b) Isi Surat

     c) Kepada: Masukkan alamat email pengirim.
3. Klik “Simpan” untuk memperbaiki nilainya.
4. Kirim Surat Uji Coba.

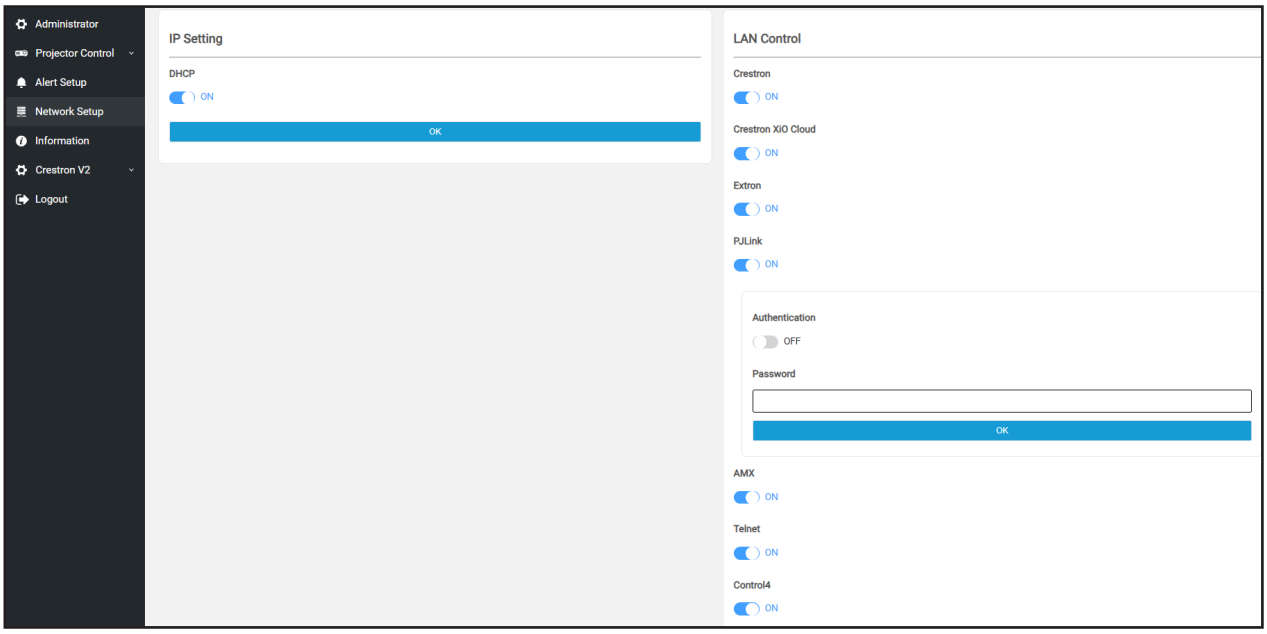
   Ketika Anda mengeklik [Kirim Surat Uji Coba], sebuah email uji coba akan dikirim. Teksnya akan berbunyi “Email Test xxx.xxx.xxx.xxx *”.



MENGGUNAKAN PROYEKTOR

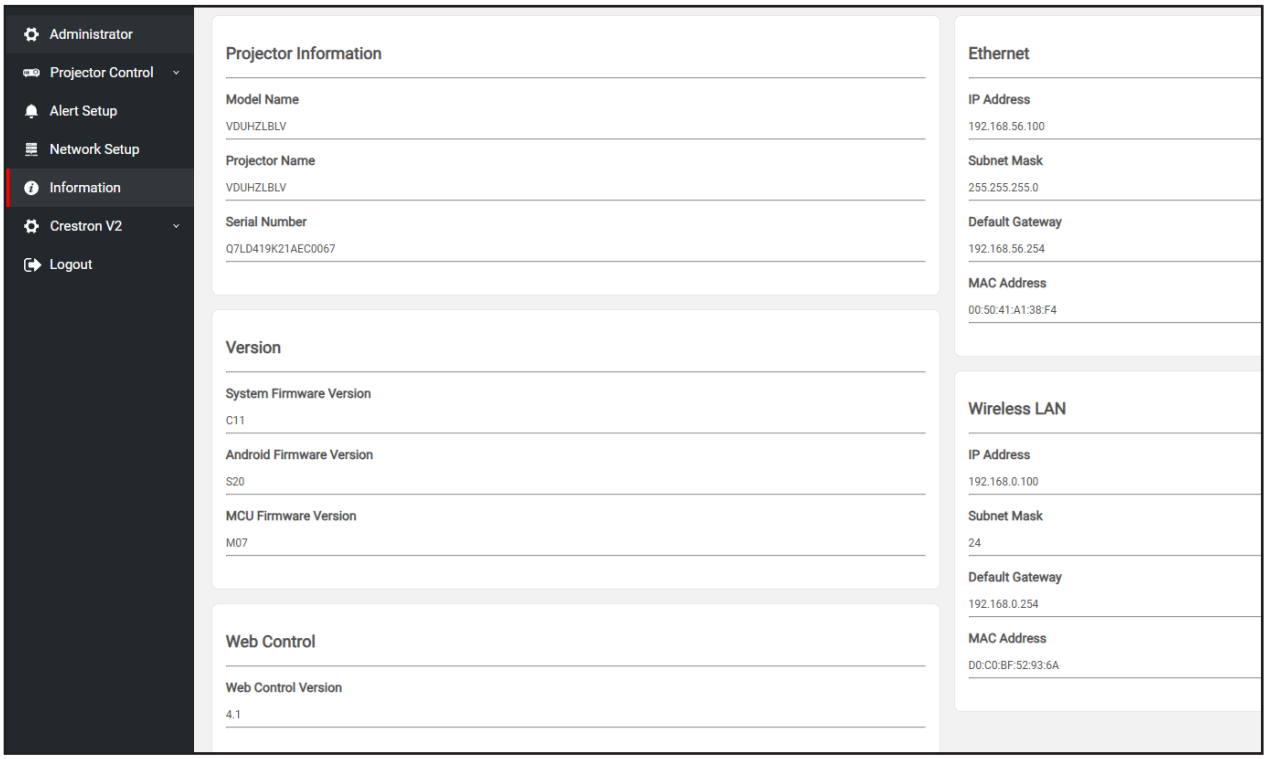
Pengaturan Jaringan

Atur jaringan proyektor.



Informasi

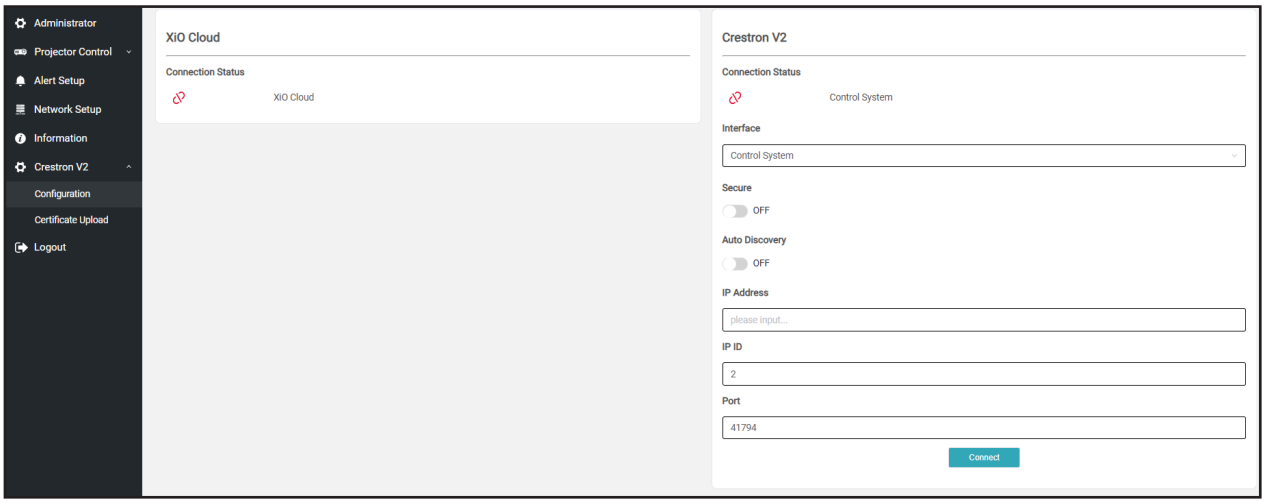
Status proyektor saat ini ditampilkan. Anda dapat memeriksa nama model proyektor, versi firmware, versi kontrol web, dan konfigurasi jaringan saat ini.



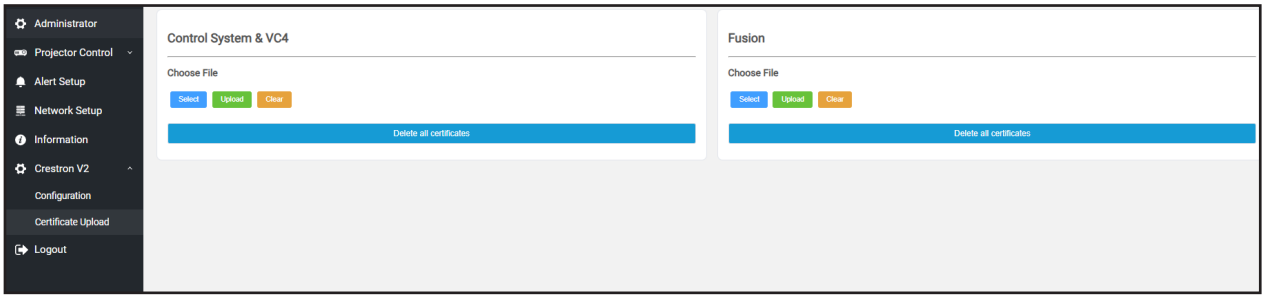
MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Crestron V2

Lihat status koneksi dan konfigurasikan pengaturan terkait Crestron.



[Configuration]



[Certificate Upload]

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

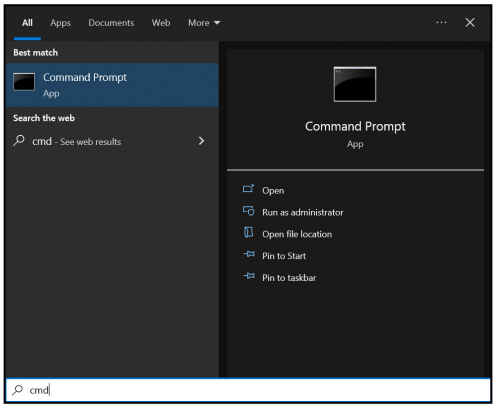
RS232 oleh Telnet Function

Sebagai salah satu cara kontrol alternatif, proyektor ini mempunyai kontrol perintah RS232 oleh TELNET untuk antarmuka LAN / RJ45.

Panduan Ringkas untuk "RS232 by Telnet"

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

1. Klik **Telusuri** lalu masukkan “cmd” sebagai kata penelusuran. Tekan tombol “Enter”.



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

Spesifikasi untuk “RS232 by TELNET”:

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

Seting Ulang

Mengembalikan pengaturan awal pabrik untuk pengaturan kontrol.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu informasi

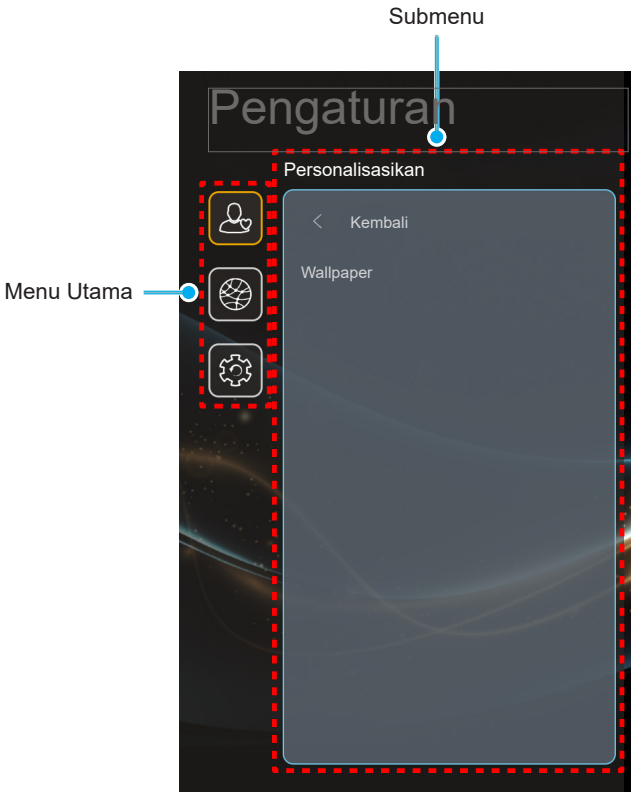
Lihat informasi proyektor tentang status dan pengaturannya. Informasi proyektor hanya dibaca.

- Regulatory
- Nomor Seri
- Source Info.
- Picture Mode
- informasi warna
- Mode Daya (bersiap)
- Light Source Hours
- Brightness Mode
- Tanda Pengenal Perangkat
- Alamat IP
- Status Jaringan
- Alamat MAC
- Status Remote Bluetooth
- FW Version

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Pengaturan Sistem

Pada layar Peluncur, pilih **Pengaturan** menu ( ) untuk mengonfigurasi berbagai pengaturan sistem.



Pohon menu pengaturan

Tingkat 1	Tingkat 2	Tingkat 3	Tingkat 4	Nilai
Personalisasikan	Wallpaper	Gaya Optoma…		
Jaringan	Wireless	Wi-Fi		Mati
				Hidup [Awal]
		AvailableNetworksSSID (Bila Wi-Fi Aktif)	Masukkan password [nama Wi-Fi] (Saat memasukkan password)	[Dialog pop up] - Judul: Masukkan sandi untuk [Nama Wi-Fi] - Subjudul: Sandi - Input: (Teks input) - Kotak centang: Tunjukkan password - Tombol: “**Batalkan**”/ “**OK**”
			Sambungan Internet	
			Alamat IP	
			Alamat MAC	
			Subnet Mask	
			Pintu Gerbang	
			DNS 1	
			DNS 2	
			Kekuatan Sinyal	

Tingkat 1	Tingkat 2	Tingkat 3	Tingkat 4	Nilai	
Jaringan	Wireless	Available Networks SSID (Bila Wi-Fi Aktif)	Pengaturan Proxy	Nihil	
				Manual [Dialog pop up] Judul: Masukkan nama host yang valid. Subjudul: Nama Host Proxy Petunjuk masukan: proxy.example@com Tombol: “**Batalkan**”/ “**OK**”	
			Pengaturan IP	DHCP	
				Statis [Dialog pop up] Judul: Masukkan alamat IP yang valid. Subjudul: Alamat IP Petunjuk input: 192.168.1.128 Tombol: “**Batalkan**”/ “**OK**”	
			Batalkan		
			Forget	[Dialog pop up] Petunjuk: [Nama Wi-Fi] Judul: Lupakan Jaringan Konten: Perangkat Anda tidak akan lagi bergabung dengan jaringan Wi-Fi ini. Tombol: “**Batalkan**”/ “**OK**”	
		Pilihan Lain	Tambahkan Jaringan Baru	[Dialog pop up] Judul: Enter the name for Wi-Fi network (Masukkan nama untuk jaringan Wi-Fi) Input: (Teks input) Tombol: “**Batalkan**”/ “**OK**”	
				[Dialog pop up] Konten: Jenis keamanan Tombol: Nihil, WEP, WPA/WPA2 PSK, 802.1xEAP	
			Hotspot Portabel	Hotspot Wi-Fi Portabel	Hidup
					Mati
				Nama Jaringan	[Dialog pop up] Judul: Ubah Nama Jaringan Input: (Teks input) Tombol: “**Batalkan**”/ “**OK**”
				Keamanan	[Dialog pop up] Judul: Jenis keamanan Tombol: Nihil, WPA2 PSK
				Sandi	[Dialog pop up] Judul: Ubah sandi Input: (Teks input) Deskripsi: Sandi harus berisi minimum 8 karakter. Kotak centang: Tunjukkan password Tombol: “**Batalkan**”/ “**OK**”

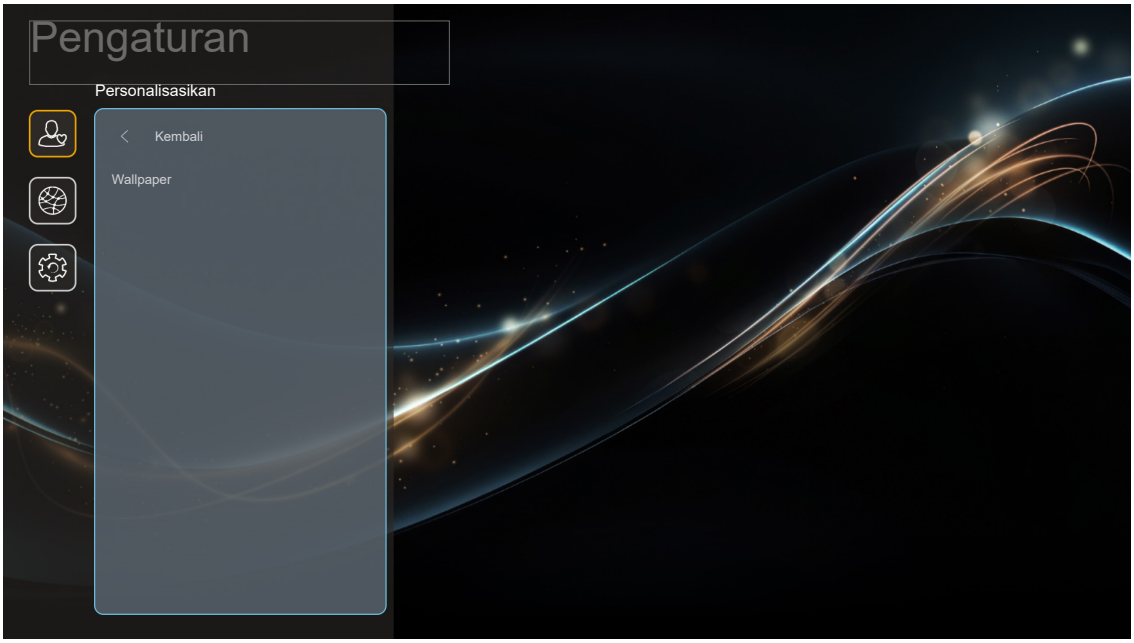
Tingkat 1	Tingkat 2	Tingkat 3	Tingkat 4	Nilai
Sistem	Display Share			
	FileManager			
	Keyboard	Current keyboard		
		Mengelola keyboard	Other Keyboard	Hidup
				Mati [Awal]
			Keyboard kika	Hidup [Awal]
				Mati
	Tanggal dan Waktu	Select time zone (Pilih zona waktu)		-12:00, -11:00, -10:00, -09:30, -09:00, -08:00, -07:00, -06:00, -05:00, -04:00, -03:30, -03:00, -02:00, -01:00, 00:00, +01:00, +02:00, +03:00, +03:30, +04:00, +04:30, +05:00, +05:30, +05:45, +06:00, +06:30, +07:00, +08:00, +08:30, +8:45, +09:00, +09:30, +10:00, +10:30, +11:00, +12:00, +12:45, +13:00, +14:00
		Pergeseran Waktu Siang Hari		Hidup
				Mati [Awal]
		Use 24-hour format		Hidup
				Mati [Awal]
	Pembaruan Sistem			
	Legal	Terms and Conditions of Use (Persyaratan dan Ketentuan Penggunaan)		
		Privacy Policy		
		Kebijakan Cookie		
		Open Source License		

Catatan:

- *Fungsi beragam, tergantung pada definisi model.*
- *Semua spesifikasi dapat berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan sebelumnya.*

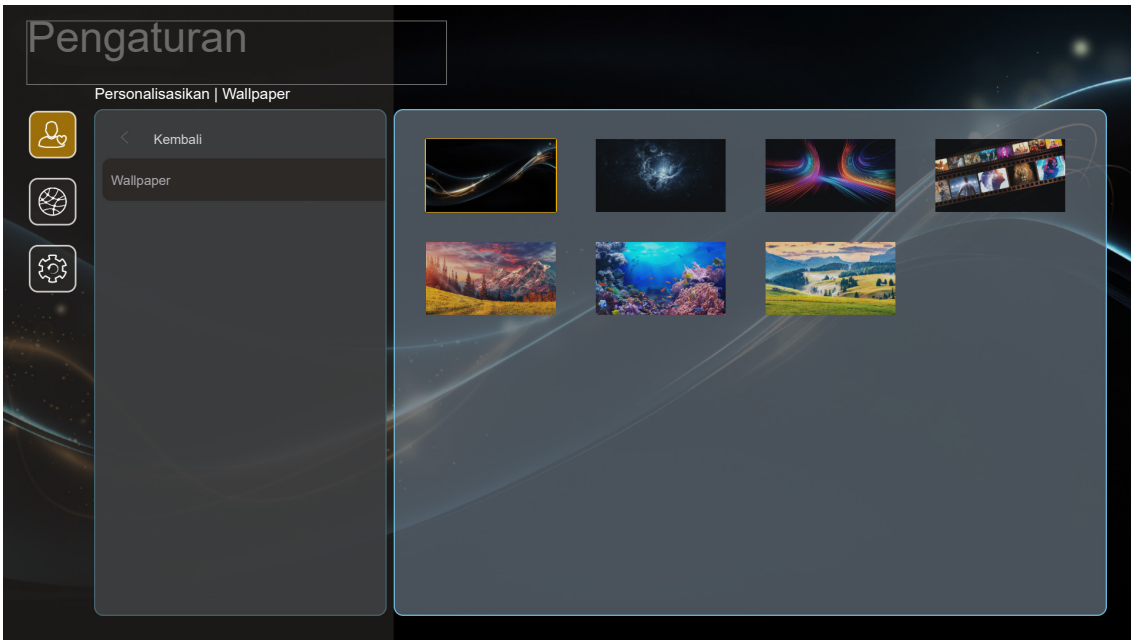
MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Personalisasikan menu



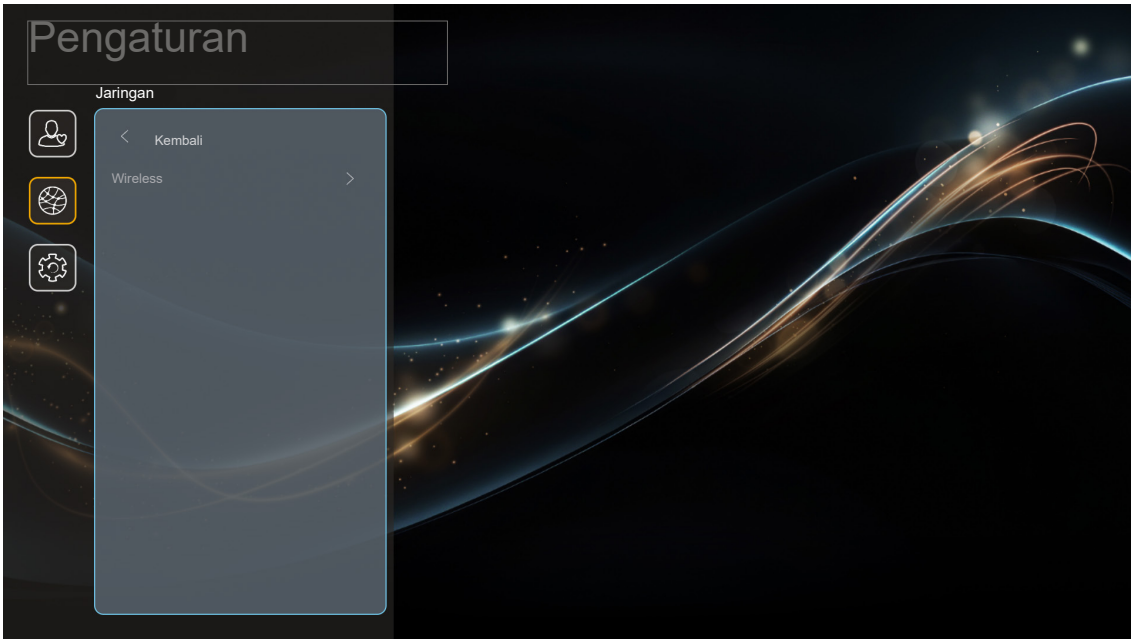
Wallpaper

Mengatur wallpaper untuk layar Beranda.



MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu jaringan



Wireless

Konfigurasikan pengaturan jaringan nirkabel.

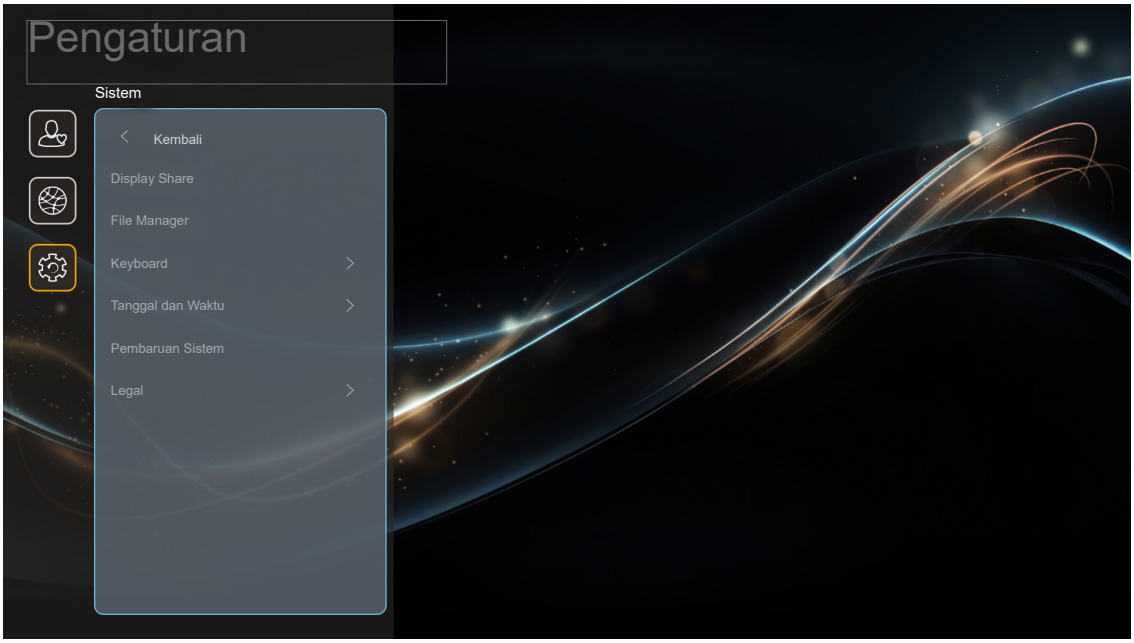
- **Wi-Fi:** Atur opsi Wi-Filter ke “Hidup” untuk mengaktifkan fitur jaringan nirkabel.
- **Available Networks SSID:** Pilih jalur akses nirkabel yang diinginkan, lalu masukkan atau konfigurasikan parameter sambungan yang diperlukan (jika diminta), misalnya, password, pengaturan proxy, dan alamat IP. Sebagai informasi, Anda dapat memeriksa kekuatan sinyal.

  Pilih “Batalkan” untuk kembali ke menu Jaringan tanpa menyimpan pengaturan. Pilih “Forget” untuk menghapus profil jaringan nirkabel.

  Catatan: *Kapan pun Anda perlu memasukkan simbol, sistem akan secara otomatis menampilkan keyboard di layar.*
- **Pilihan Lain:** Konfigurasikan pengaturan jaringan nirkabel tingkat lanjut, seperti “Add New Network (Tambahkan Jaringan Baru)” (masukkan nama jaringan secara manual), dan “Hotspot Portabel” (mengonfigurasi proyektor agar berfungsi sebagai titik akses nirkabel untuk perangkat lain).

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu sistem



Display Share

Luncurkan ***Display Share*** aplikasi. Lihat halaman *71*.

File Manager

Luncurkan ***File Manager*** aplikasi. Lihat halaman *72*.

Keyboard

Pilih dan kelola papan ketik.

Tanggal dan Waktu

Konfigurasikan pengaturan tanggal dan waktu.

- **Select time zone (Pilih zona waktu):** Pilih zona waktu di lokasi Anda.
- **Pergeseran Waktu Siang Hari:** Atur ke “Hidup” jika pergeseran waktu siang hari teramati di kawasan Anda.
- **Use 24-hour format:** Atur ke “Hidup” untuk menampilkan waktu dalam format 24 jam. Atur ke “Mati” untuk menampilkan waktu dalam format 12 jam.

Pembaruan Sistem

Sistem akan mencari pembaruan secara otomatis setiap kali proyektor tersambung ke Internet (OTA).

Legal

Meninjau dokumen hukum termasuk “Terms and Conditions of Use (Persyaratan dan Ketentuan Penggunaan)”, “Privacy Policy”, “Kebijakan Cookie”, dan “Open Source License”.

Catatan: *Anda juga dapat meninjau dokumen hukum secara online. Lihat alamat web berikut:*

- *Terms and Conditions of Use (Persyaratan dan Ketentuan Penggunaan): https://www.optoma.com/terms-conditions/.*
- *Kebijakan Cookie: https://www.optoma.com/cookies-policy/.*
- *Privacy Policy: https://www.optoma.com/software-privacy-policy/.*

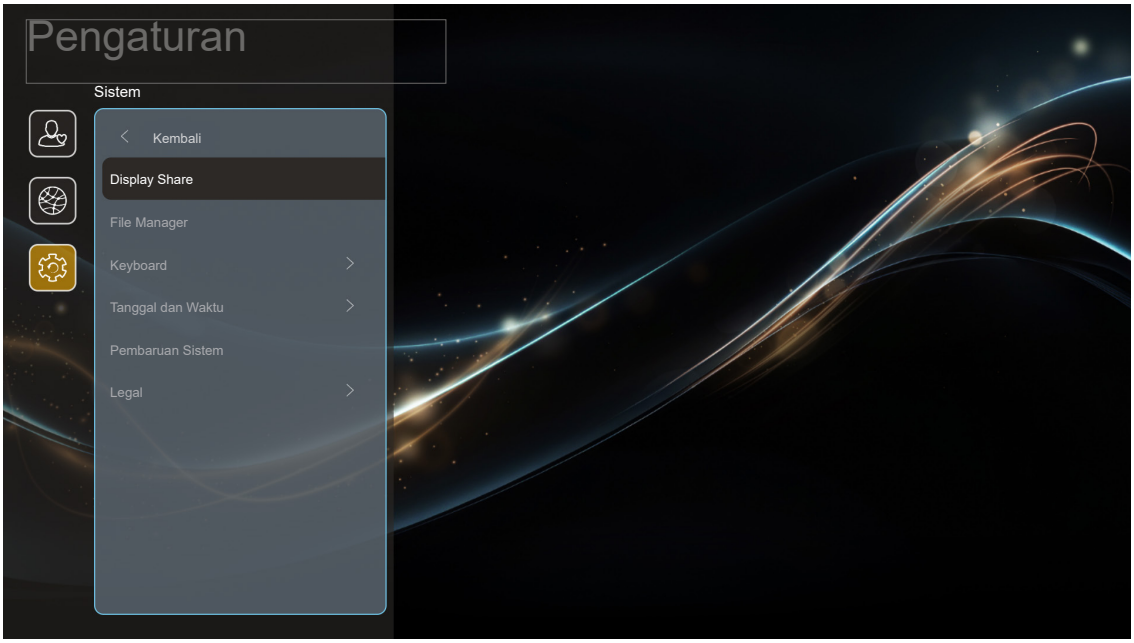
MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Memilih sumber input secara manual

Jika fungsi Sumber Otomatis mati dan sumber input yang diinginkan tidak terlihat di layar Beranda, pilih **Sumber Input** ( ) di layar Beranda atau tekan tombol pada kendali jarak jauh, lalu pilih sumber masukan yang Anda inginkan.

Memilih aplikasi

Untuk melihat semua aplikasi yang terinstal, pilih menu **Pengaturan** ( ). Kemudian pilih aplikasi yang Anda inginkan (**Display Share** atau **File Manager**).



MENGGUNAKAN PROYEKTOR

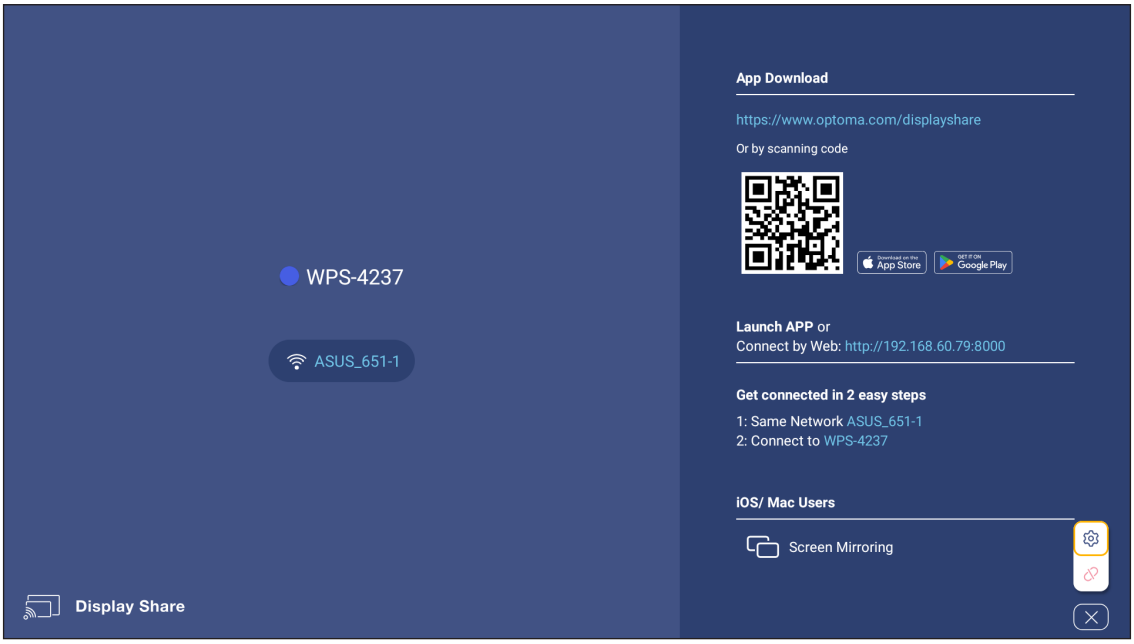
Display Share

Untuk mendapatkan Aplikasi ini, Anda dapat melakukan yang berikut ini:

- jika Anda menggunakan perangkat seluler, pindai QR Code di layar.
- jika Anda menggunakan komputer, cukup buka tautan.

Lalu instal aplikasi Display Share di komputer atau perangkat seluler Anda.

Sebelum mulai, pastikan untuk terhubung ke komputer atau perangkat seluler Anda dengan Wi-Fi yang sama dengan proyektor. Kemudian ikutilah petunjuk di layar untuk mengoperasikan Aplikasi.

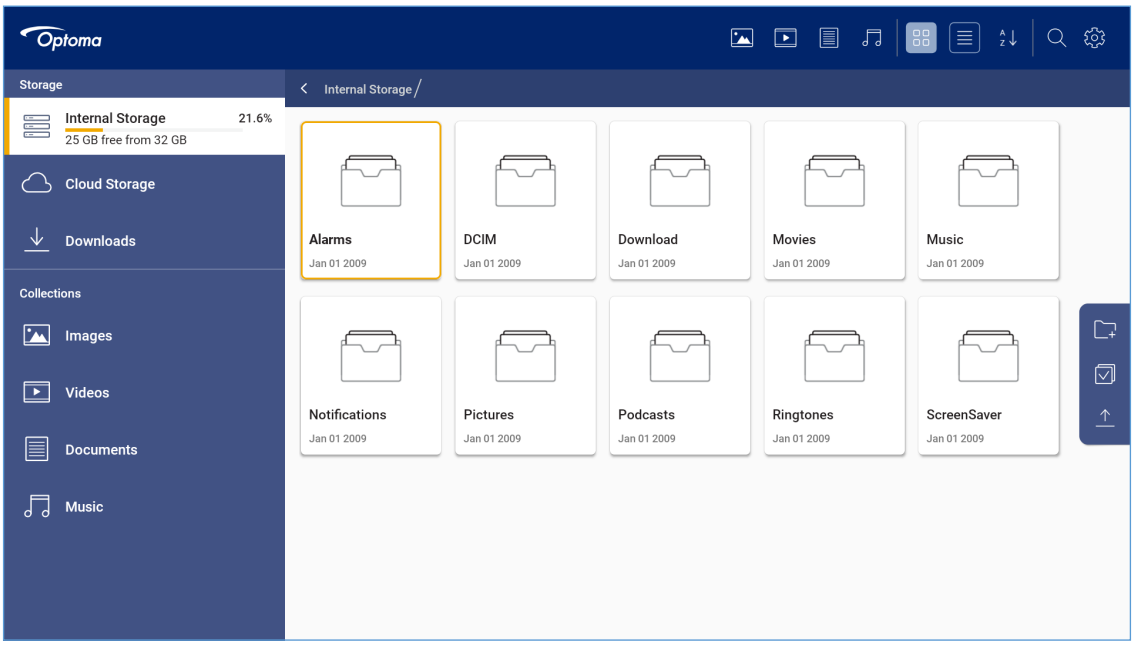


Catatan: *Untuk aktivasi awal fungsi pencerminan layar iOS, pastikan proyektor terhubung dengan internet, lalu luncurkan aplikasi Display Share. Anda hanya perlu melakukan langkah awal ini satu kali dan setelah koneksi awal terjalin, aplikasi Display Share tidak perlu lagi dibuka saat Anda menggunakan fungsi pencerminan layar iOS ke depannya.*

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

File Manager

Dengan aplikasi File Manager, Anda dapat mengelola file yang disimpan di penyimpanan internal, penyimpanan eksternal, dan penyimpanan awan.



INFORMASI LAINNYA

Resolusi kompatibel

Sinyal Input untuk HDMI

Sinyal	Resolusi	Kecepatan Refresh (Hz)	Catatan untuk Mac
VGA	640x480	60/67/72/75	Mac 60/75
	720x400	70	
SVGA	800x600	56/60/72/75	Mac 60/75
	832x624	75	Mac 75
XGA	1024x768	60/70/75/120	Mac 60/70/75
SDTV(480P)	720x480	60	
SDTV(576P)	720x576	50	
HDTV(720P)	1280x720	60/120	Mac 60
WXGA	1280x800	60	Mac 60
	1440x900	60	
WXGA	1366x768	60	
SXGA	1280x1024	60/75	Mac 60/75
	1440x900	60	
SXGA+	1400x1050	60	
UXGA	1600x1200	60	
HDTV(1080I)	1920x1080	60	
HDTV(1080p)	1920x1080	24/50/60/120/240	Mac 60
WQHD	2560x1440	120	
UHD(2160p)	3840x2160	24/30/50/60/120	
	4096x2160	24/50/60/120	

Pewaktuan yang didukung 3D

Pengaturan waktu 3D untuk Blu-ray 3D HDMI1.4a:

Sinyal	Pengaturan Waktu
720p (Frame Packing)	1280x720@50Hz
720p (Frame Packing)	1280x720@60Hz
1080p (Frame Packing)	1920x1080@23,98/24Hz
720p (Atas dan Bawah)	1280x720@50Hz
720p (Atas dan Bawah)	1280x720@60Hz
1080p (Atas dan Bawah)	1920x1080@23,98/24Hz
1080i(Berdampingan (Separuh))	1920x1080@50(25)Hz
1080i(Berdampingan (Separuh))	1920x1080@60(30)Hz

Waktu 3D PC

Sinyal	Pengaturan Waktu
Frame Sequential	1920x1080@120Hz
	1280x720@120Hz
	1024x768@120Hz

INFORMASI LAINNYA

EDID (Digital)

Waktu B0/Dibuat			Waktu B0/Standar			Waktu B0/Rinci	
Resolusi	V [Hz]	H [KHz]	Resolusi	V [Hz]	Rasio	Resolusi	V [Hz]
720x400	70,0	31,5	1024x768	120,0	04:03	3840x2160	60,0
640x480	60,0	31,5	1280x720	60,0	16:09		
640x480	66,6(67)	34,9	1280x720	120,0	16:09		
640x480	72,0	37,9	1280x800	60,0	16:10		
640x480	75,0	37,5	1280x1024	60,0	05:04		
800x600	56,0	35,1	1440x900	60,0	16:10		
800x600	60,0	37,9	1400x1050	60,0	04:03		
800x600	72,0	48,1	1600x1200	60,0	04:03		
800x600	75,0	46,9					
832x624	75,0	48,9					
1024x768	60,0	48,4					
1024x768	70,0	56,5					
1024x768	75,0	60,0					
1280x1024	75,0	80,0					
1152x870	75,0	67,5					

Mode B1/Video		Waktu B1/Rinci		
Resolusi	V [Hz]	Resolusi	V [Hz]	Normal
640x480p 4:3	60,0	1920x1080	240,00	V
720x480p 16:9	60,0	2560x1440	120,00	V
1280x720p 16:9	60,0			
1920x1080i 16:9	60,0			
1920x1080p 16:9	60,0			
720x576p 16:9	50,0			
1280x720p 16:9	50,0			
1920x1080i 16:9	50,0			
1920x1080p 16:9	50,0			
1920x1080p 16:9	24,0			
1920x1080p 16:9	120,0			
2560 x 1080p 64:27	50,0			
2560 x 1080p 64:27	60,0			
3840 x 2160p 16:9	24,0			
3840 x 2160p 16:9	30,0			
3840 x 2160p 16:9	50,0			
3840 x 2160p 16:9	60,0			
4096 x 2160p 256:135	24,0			
4096 x 2160p 256:135	60,0			
3840x2160 16:9	120,0 *Hanya Untuk HDMI 2.1			
4096x2160 256:135	120,0 *Hanya Untuk HDMI 2.1			

INFORMASI LAINNYA

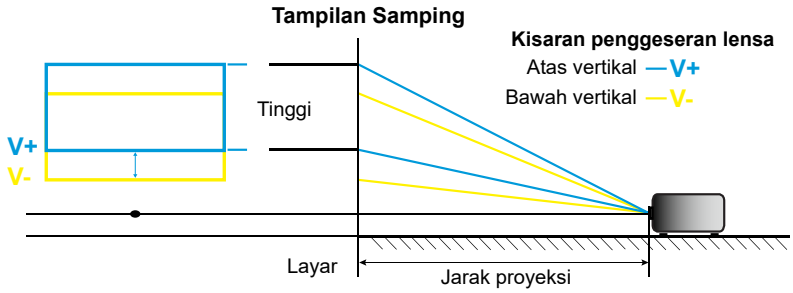
Data Audio			
Format	eARC	SPDIF	LPCM
LPCM (IEC 60958 PCM [30,31]	V	V	V
Dolby Digital(5.1)	V	V	
DTS	V	V	
Dolby Digital Plus(7.1)	V		
DTS-HD			
Dolby TrueHD/MAT	V		
ATMOS Passthrough	V		

INFORMASI LAINNYA

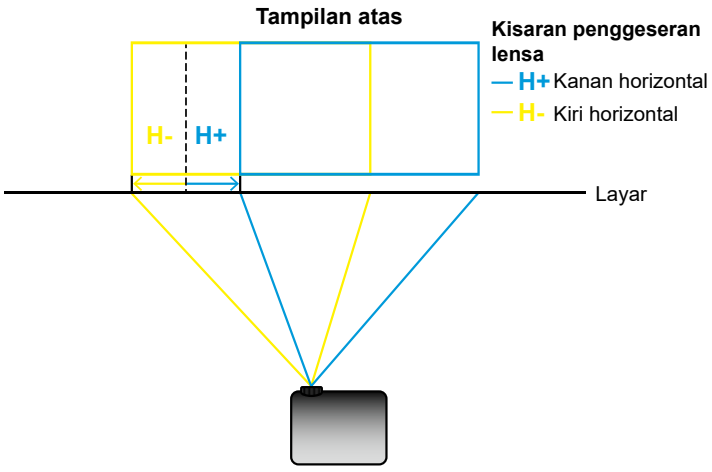
Ukuran gambar dan jarak proyeksi

(a) Ukuran Layar		(b) Jarak Proyeksi				(c) Tinggi Gambar		(d) Offset Vertikal	
		minimum		maksimum					
inci	mm	inci	mm	inci	mm	inci	mm	inci	mm
30,00	762	31,38	797	50,20	1275	14,71	374	2,35	60
40,00	1016	41,84	1063	66,94	1700	19,61	498	3,14	80
50,00	1270	52,29	1328	83,67	2125	24,51	623	3,92	100
60,00	1524	62,75	1594	100,41	2550	29,42	747	4,71	120
70,00	1778	73,21	1860	117,14	2975	34,32	872	5,49	139
80,00	2032	83,67	2125	133,87	3400	39,22	996	6,28	159
90,00	2286	94,13	2391	150,61	3825	44,12	1121	7,06	179
100,00	2540	104,59	2657	167,34	4250	49,03	1245	7,84	199
110,00	2794	115,05	2922	184,08	4676	53,93	1370	8,63	219
120,00	3048	125,51	3188	200,81	5101	58,83	1494	9,41	239
130,00	3302	135,97	3454	217,55	5526	63,73	1619	10,20	259
140,00	3556	146,42	3719	234,28	5951	68,64	1743	10,98	279
150,00	3810	156,88	3985	251,01	6376	73,54	1868	11,77	299
200,00	5080	209,18	5313	334,69	8501	98,05	2491	15,69	398
250,00	6350	261,47	6641	418,36	10626	122,57	3113	19,61	498
300,00	7620	313,77	7970	502,03	12751	147,08	3736	23,53	598

Ukuran gambar yang diinginkan:



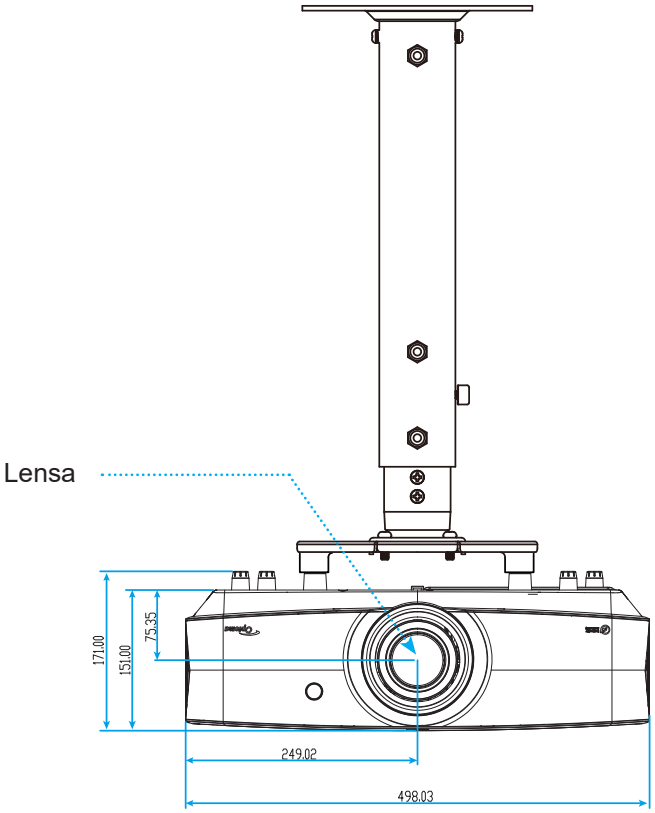
Kisaran penggeseran lensa:

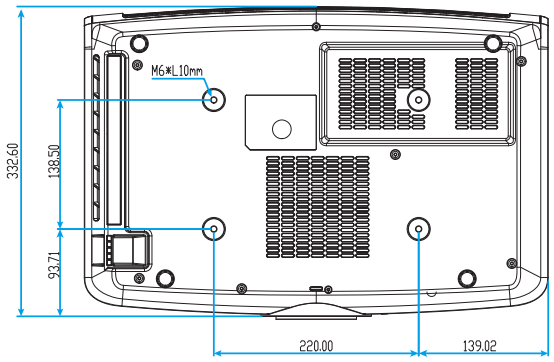


INFORMASI LAINNYA

Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon

1. Untuk mencegah kerusakan proyektor, gunakan dudukan plafon Optoma.
2. Apabila Anda ingin menggunakan kit dudukan plafon dari pihak ketiga, pastikan sekrup yang digunakan untuk memasang dudukan proyektor memenuhi spesifikasi berikut ini:
   - Tipe sekrup: M6*10
   - Panjang sekrup minimal: 10 mm





Unit: mm

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

Peringatan:

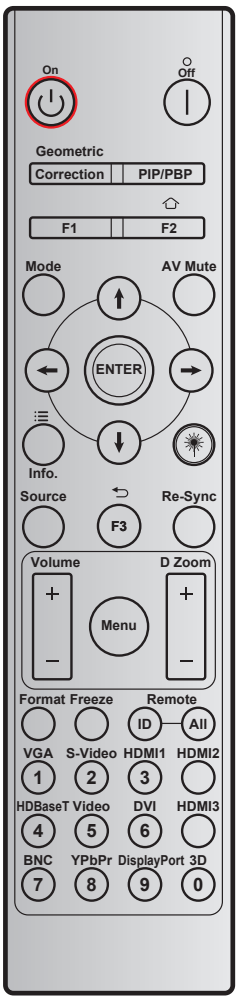
- Jika Anda membeli dudukan untuk di plafon dari perusahaan lain, pastikan untuk menggunakan ukuran baut yang benar. Ukuran baut dapat berbeda, tergantung pada ketebalan pelat dudukan.
- Pastikan untuk memberikan jarak minimal 10 cm antara plafon dan bagian bawah proyektor.
- Jangan pasang proyektor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

INFORMASI LAINNYA

Kode remote IR

Tombol		Nomor tombol	MTX.	Format	Data0	Data1	Data2	Data3	Deskripsi
Daya hidup/mati	⏻	K12	04	F1	32	CD	71	8E	Lihat “Menghidupkan/mematikan proyektor” pada halaman 24.
Sumber	⏎	K3	11	F1	32	CD	18	E7	Tekan ⏎ untuk memilih sinyal masukan.
Beranda	⌂	K13	03	F1	32	CD	92	6D	Tekan ⌂ untuk kembali ke layar Beranda.
Menu	≡	K8	17	F1	32	CD	0E	F1	Tekan ≡ untuk membuka menu OSD (tampilan di layar). Untuk keluar dari OSD, tekan ≡ kembali.
Kembali	⮌	K4	10	F1	32	CD	86	79	Tekan ⮌ untuk kembali ke halaman sebelumnya.
Naik	▲	K7	18	F2	32	CD	11	EE	Gunakan ▲▼◀▶ untuk memilih item atau mengatur pilihan Anda.
Kiri	◀	K14	02	F2	32	CD	10	EF	
Kanan	▶	K5	09	F2	32	CD	12	ED	
Turun	▼	K2	19	F2	32	CD	14	EB	
Enter	Enter	K9	16	F1	32	CD	0F	F0	Mengonfirmasi pilihan item.
Mati	🔇×	K15	01	F1	32	CD	52	AD	Tekan 🔇× untuk menonaktifkan/ mengaktifkan pengeras suara internal proyektor.
Mode Tampilan	🕶	K10	15	F1	32	CD	91	6E	Tekan 🕶 untuk menampilkan menu Mode Tampilan. Untuk keluar dari Mode Tampilan, tekan 🕶 kembali.
Menu APP	⋮	K6	08	F1	32	CD	25	DA	Tekan ⋮ untuk membuka menu APP.
Suara -	−	K11	12	F2	32	CD	0C	F3	Tekan − untuk menurunkan suara.
Suara +	+	K1	05	F2	32	CD	09	F6	Tekan + untuk memperbesar suara.

INFORMASI LAINNYA



Tombol	Definisi tombol cetak	Kode tombol				Ulangi
		BYTE1	BYTE2	BYTE3	BYTE4	
		pelanggan 0	pelanggan 1	data 0	data 1	
Daya Hidup ⏻	Hidup	32	CD	02	#BYTE3	F2
Daya Mati |	Mati	32	CD	2E	#BYTE3	F2
Koreksi Geometris	Koreksi Geometris	32	CD	96	#BYTE3	F2
PIP/PBP	PIP/PBP	32	CD	78	#BYTE3	F2
F1	F1	32	CD	26	#BYTE3	F2
Home (Beranda)	F2/Beranda	32	CD	27	#BYTE3	F2
Mode	Mode	32	CD	95	#BYTE3	F2
Tombol pilihan empat arah (↑/↓/←/→)	Panah atas	32	CD	C6	#BYTE3	F2
	Panah bawah	32	CD	C7	#BYTE3	F2
	Panah kiri	32	CD	C8	#BYTE3	F2
	Panah kanan	32	CD	C9	#BYTE3	F2
Enter	Enter	32	CD	C5	#BYTE3	F2
Matikan AV	Matikan AV	32	CD	03	#BYTE3	F2
Pengaturan APP	Info./ Menu APP	32	CD	25	#BYTE3	F2

INFORMASI LAINNYA

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

INFORMASI LAINNYA

Mengatasi Masalah

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

Masalah Gambar

Gambar tidak terlihat di layar

- Pastikan semua kabel dan sambungan daya sudah disambungkan dengan benar seperti yang dijelaskan di bagian "Instalasi".
- Pastikan semua pin konektor tidak bengkok atau rusak.
- Pastikan fitur "Mati" tidak dalam kondisi hidup.

Gambar tidak fokus

- Putar cincin fokus searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam hingga gambar terlihat tajam dan mudah dibaca.
  (Lihat halaman *20)*.
- Pastikan layar proyeksi berada di antara jarak yang diperlukan dari proyektor.
  (Lihat halaman *76*).

Gambar akan dibentangkan saat menampilkan DVD 16:9

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

Gambar terlalu besar atau terlalu besar

- Putar tuas zoom searah jarum jam atau berlawanan arah jarum jam untuk memperbesar atau memperkecil ukuran gambar proyeksi. (Lihat halaman *20)*.
- Pindahkan proyektor lebih dekat atau lebih jauh dari layar.
- Tekan “Menu” pada panel proyektor, buka “Tampilan → Aspek Rasio”. Coba pengaturan lain.

Gambar memiliki sisi miring:

- Jika memungkinkan, ubah posisi proyektor sehingga berada di tengah layar dan di bawah layar.

Gambar ditampilkan terbalik

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

INFORMASI LAINNYA

Masalah Lainnya

Proyektor berhenti merespons semua kontrol

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

Jika kenop Geser Lensa berhenti merespons (untuk menggerakkan gambar ke atas/bawah/kiri/kanan), silakan ikuti langkah-langkah di bawah:

- Putar kenop geser lensa searah jarum jam atau berlawanan dengan arah jarum jam dengan daya dorong ke bawah. Ini akan melepaskan mekanisme perlindungan dan memungkinkan untuk beroperasi lagi. (Kenop geser lensa mempunyai fungsi kunci untuk mencegah dari kerusakan. Fungsi kunci ini akan mengeluarkan suara yang jelas, untuk memberi tahu penggunaa kalau sudah mencapai posisi limit.)

Masalah Remote Control

Jika remote control tidak berfungsi

- Pastikan sudut pengoperasian remote control berada dalam kisaran ±15° dari penerima IR pada proyektor.
- Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan proyektor. Pindahkan dengan jarak 6 m (19,7 kaki) dari proyektor.
- Pastikan baterai telah dimasukkan dengan benar.
- Ganti baterai jika habis.

INFORMASI LAINNYA

Indikator Peringatan

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

- Indikator LED “Laser” akan menyala merah dan jika indikator “Power” berkedip merah.
- Indikator LED “Suhu” menyala merah dan jika indikator “Daya” berkedip merah. Kondisi ini menunjukkan bahwa proyektor terlalu panas. Dalam kondisi normal, proyektor dapat dihidupkan kembali.
- Indikator LED “Suhu” berkedip merah dan jika indikator “Daya” berkedip merah.

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

Pesan Lampu LED

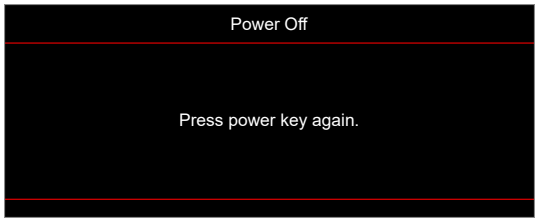
Message	LED Daya		LED Suhu	LED Laser
	(Merah)	(Biru)	(Merah)	(Merah)
Kondisi Siaga (Kabel daya input)	Menyala stabil	-	-	-
Daya hidup (Pemanasan)	-	Berkedip (0,5 detik mati/0,5 menyala)	-	-
Power ON dan pencahayaan Laser	-	Menyala stabil	-	-
Daya mati (Pendinginan)	-	Berkedip (0,5 detik mati/0,5 menyala). Kembali ke lampu merah stabil saat kipas pendingin mati.	-	-
Kesalahan (Gangguan Laser)	Berkedip	-	-	Menyala stabil
Kesalahan (Gangguan Kipas)	Berkedip	-	Berkedip	-
Bermasalah (Temp. terlalu tinggi)	Berkedip	-	Menyala stabil	-
Status Standby (Mode Burn In)	-	Berkedip	-	-
Burn-in (Penghangatan) (*)	-	Berkedip	-	-
Burn-in (Pendinginan) (*)	-	Berkedip	-	-
Burn in (Pencahayaan laser) (*)	-	Berkedip (3 detik ON / 1 detik OFF)	-	-
Burn in (Laser OFF) (*)	-	Berkedip (1 detik ON / 3 detik OFF)	-	-

Catatan:

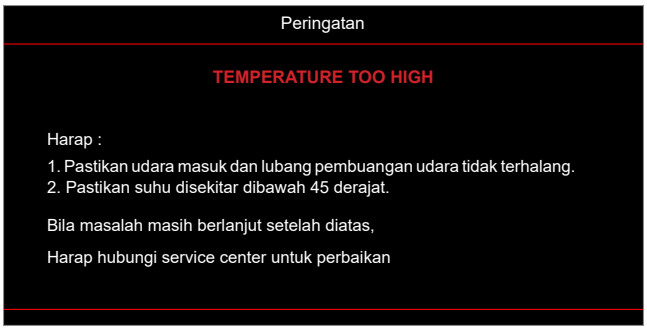
- *(*)Jika daya kurang dari 0,5W dan LED Power menyala merah, ubah LED Power menjadi berkedip merah.*
  - *a) Matikan semua LED setelah menu OSD menghilang.*
  - *b) LED daya menyala: Tidak ada sinyal; OSD menghilang.*
  - *c) LED Daya mati: Sinyal terdeteksi; OSD menghilang.*

INFORMASI LAINNYA

- Daya mati:



- Peringatan suhu:



ADDITIONAL INFORMATION

Android Multimedia Spec.- Video & Audio & Photo

Video Codec	Resolution	Bit Rate	Container
VP9	4096x2176@60fps	100Mbps	MKV (.mkv)
			WebM (.webm)
			MP4(.mp4)
HEVC/H.265	4096x2176@60fps	100Mbps	MP4 (.mp4, .mov)
			MPEG transport stream (.ts, .trp, .tp)
			MKV (.mkv)
MPEG1/2	1920x1080@60fps	80Mbps	MPEG program stream (.DAT, .VOB, .MPG, .MPEG)
			MPEG transport stream (.ts, .trp, .tp)
			MP4 (.mp4)
			AVI (.avi)
			MKV (.mkv)
MPEG4	1920x1080@60fps	40Mbps	MP4 (.mp4, .mov)
			3GPP (.3gp)
			AVI (.avi)
			MKV (.mkv)
H.263	1920x1080@60fps	40Mbps	MP4 (.mp4, .mov)
			3GPP (.3gpp, .3gp)
			AVI (.avi)
			MKV (.mkv)
H.264	4096x2160@60fps	135Mbps	FLV (.flv)
			MP4 (.mp4, .mov)
			3GPP (.3gp)
			MPEG transport stream (.ts, .trp, .tp)
			ASF (.asf)
			WMV (.wmv)
			AVI (.avi)
			MKV (.mkv)
VC1	2048x1024@60fps	40Mbps	MPEG transport stream (.ts, .trp, .tp)
			ASF (.asf)
			WMV (.wmv)
			AVI (.avi)
			MKV (.mkv)
Motion JPEG	1920x1080@30fps	40Mbps	AVI (.avi)
			MP4 (.mp4, .mov)
			MKV (.mkv)
VP8	1920x1080@60fps	50Mbps	MKV (.mkv)
			WebM (.webm)
AV1	4096x2176@60fps	100Mbps	MP4 (.mp4, .mov)
			3GPP (.3gpp, .3gp)
			MKV (.mkv)

Audio Codec	Sample rate	Channel	Container
MPEG1/2 Layer1	16KHz ~ 48KHz (32Kbps ~ 448Kbps)	Up to 2	MP3 (.mp3) AVI (.avi) ASF (.asf) Matroska (.mkv, .mka) MP4 (.mp4, .mov, m4a) MPEG transport stream(.ts, .trp, .tp) MPEG program stream(.DAT, .VOB, .MPG, .MPEG) WAV (.wav)
MPEG1/2 Layer2	16KHz ~ 48KHz (8Kbps~384Kbps)	Up to 2	AVI (.avi) Matroska (.mkv, .mka) MP4 (.mp4, .mov, m4a) MPEG transport stream(.ts, .trp, .tp) MPEG program stream(.DAT, .VOB, .MPG, .MPEG) WAV (.wav)
MPEG1/2/2.5 Layer3	8KHz ~ 48KHz (8Kbps~320Kbps)	Up to 2	MP3 (.mp3) AVI (.avi) ASF (.asf) Matroska (.mkv, .mka) 3GPP (.3gpp, .3gp) MP4 (.mp4, .mov, m4a) MPEG transport stream(.ts, .trp, .tp) MPEG program stream(.DAT, .VOB, .MPG, .MPEG) FLV (.flv) WAV (.wav)
AC3(DD) (Dolby Digital)	32KHz, 44.1KHz,48KHz (32Kbps~640Kbps)	Up to 5.1	AC3 (.ac3) AVI (.avi) Matroska (.mkv, .mka) MP4 (.mp4, .mov, m4a) MPEG transport stream (.ts, .trp, .tp) MPEG program stream (.DAT, .VOB, .MPG, .MPEG)
EAC3(DDP) (Dolby Digital Plus)	32KHz, 44.1KHz,48KHz (32Kbps~6Mbps)	Up to 5.1	EAC3 (.ec3) 3GPP (.3gpp, .3gp) MP4 (.mp4, .mov, m4a) MPEG transport stream (.ts, .trp, .tp) MPEG program stream (.DAT, .VOB, .MPG, .MPEG)
AAC-LC, HEAAC	8KHz ~ 48KHz AAC-LC:12kbps~ V1 : 6kbps~288kbps V2 : 3kbps~144kbps	Up to 5.1	AAC (.aac) AVI (.avi) Matroska (.mkv, .mka) 3GPP (.3gpp, .3gp) MP4 (.mp4) MP4 (.m4a) MPEG transport stream (.ts, .trp, .tp) MPEG program stream (.DAT, .VOB, .MPG, .MPEG) FLV (.flv) RM (.rm, .rmvb, .ra) WAV (.wav)
VORBIS	Up to 48KHz	Up to 2	Matroska (.mkv, .mka) WebM (.webm) Ogg (.ogg)
DTS	Up to 48KHz (< 1.5Mbps) (Pure DTS core)	Up to 5.1	MPEG transport stream (.ts, .trp, .tp) MPEG program stream (.DAT, .VOB, .MPG, .MPEG) WAV (.wav) Matroska (.mkv, .mka)
DTS Master Audio	Up to 48KHz (Up to 24.537Mbps)	Up to 6	MPEG transport stream (.ts, .trp, .tp, .mts) MP4 (.mp4, .mov)
LPCM	8KHz ~ 48KHz (64kbps ~ 1.5Mbps)	Mono,Stereo, 5.1	WAV (.wav) AVI (.avi) Matroska (.mkv, .mka) 3GPP (.3gpp, .3gp) MP4 (.mp4, .mov, m4a) MPEG transport stream (.ts, .trp, .tp) MPEG program stream(.DAT, .VOB, .MPG, . MPEG)
IMA-ADPCM MS-ADPCM	8KHz ~ 48KHz (32kbps~384kbps)	Up to 2	WAV (.wav) AVI (.avi)
G711 A/mu-law	8KHz (64kbps)	1	WAV (.wav) AVI (.avi) Matroska (.mkv, .mka) 3GPP (.3gpp, .3gp) MP4 (.mp4, .mov, m4a)

Photo Codec	Resolution	Format	Container
PHOTO	Base-line (1920x 1080)	JPEG	.jpg, .jpeg
	Progressive (1024 x 768)		
	non-interlace (1920 x 1080)	PNG	.png
	interlace (1920 x 1080)		
	15360 X 8640	BMP	.bmp

INFORMASI LAINNYA

Spesifikasi

Item	Deskripsi
Resolusi Maksimum.	• HDMI (2.1): 3840x2160@120Hz • HDMI port hingga 3840*2160/120Hz (FRL)
Lensa	• Rasio pancaran: 1,2~1,92 • Hentian F: 2,3~2,8 • Titik fokus: 17,3~27,88mm • Kisaran perbesaran: 1.6X
Offset	126% ±5%
Ukuran gambar	30,6”~301,1” (Optimized@82”)
Jarak proyeksi	1000mm@30,6” ~ 10000mm@301,1”
I/O	• HDMI 2.0 x2 • HDMI 2.1 x1 • USB Type-A x3 - 1 untuk peningkatan Daya USB 5V/1.5A dan DLPC7541 FW - 2 untuk Daya USB 5V/0.9A dan multimedia, dongle Wifi, peningkatan FW prosesor Android TV • RJ45 x1 • S/PDIF x1 (Mendukung PCM, Dolby Digital) • Sinkronisasi 3D x1 (Keluaran sinyal Sinkronisasi 3D, konektor Mini-Din 3 Pin) • Pemicu 12V x2 (keluaran DC. Jack betina 3,5mm; maks. 12V/0,5A) • Audio Out x1 (jack 3,5mm, betina, hitam) • RS232 x1 (tipe Pria (9-Pin D-sub))
Warna	1073,4 Juta warna
Kecepatan Pindai	• Kecepatan pindai horizontal: 15~255 KHz • Kecepatan pindai vertikal: 24~240Hz, 240Hz untuk 1080P
Speaker (Pengeras Suara)	5W x2
Konsumsi daya	• Minimal (mode ECO): - 165 W (umum), 190 W (maks.) @110VAC - 160 W (umum), 184 W (maks.) @220VAC • Maksimal (Mode cerah): - 300 W (umum), 345 W (maks.) @110VAC - 295 W (umum), 339 W (maks.) @220VAC
Arus input	3,7A
Orientasi pemasangan	Front, Belakang, Langit-langit, Belakang-atas
Dimensi (P x L x T)	• Tanpa kaki: 498,1 x 331,1 x 154 mm (19,4 x 13,1 x 6,1 inci) • Dengan kaki: 498,1 x 331,1 x 171 mm (19,4 x 13,1 x 6,7 inci)
Berat	8,9kg ±0,3kg
Lingkungan	Beroperasi di 0~40°C, kelembapan 10% hingga 80% (non-kondensasi)

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

INFORMASI LAINNYA

Kantor global Optoma

Untuk servis atau dukungan, hubungi cabang setempat.

Amerika Serikat
Optoma Technology, Inc.
47697 Westinghouse Drive,
Fremont, Ca 94539
888-289-6786
510-996-4794
services@optoma.com

Kanada
Optoma Technology, Inc.
47697 Westinghouse Drive,
Fremont, Ca 94539
888-289-6786
510-996-4794
services@optoma.com

Amerika Latin
Optoma Technology, Inc.
47697 Westinghouse Drive,
Fremont, Ca 94539
888-289-6786
510-996-4794
services@optoma.com

Eropa
1 Bourne End Mills
Hemel Hempstead
Hertfordshire
HP1 2UJ
Kerajaan Inggris
+44 (0) 1923 691 800
+44 (0) 1923 691 888
service@tsc-europe.com
www.optoma.eu
Telepon Servis: +44 (0)1923 691865

Benelux BV
Optoma Benelux BV
Europalaan 770 D
1363BM Almere
Belanda
+31 (0) 36 8200 250
+31 (0) 36 548 9052
www.optoma.nl

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

Spanyol
C/ José Hierro, 36 Of. 1C 28529 Rivas
VaciaMadrid, Spanyol
+34 91 499 06 06
+34 91 670 08 32

Deutschland
Optoma Jerman GmbH
Am Nordpark 3
41069 Mönchengladbach
Jerman
+49 (0) 2161 68643 0
+49 (0) 2161 68643 99
info@optoma.de

Skandinavia
Postboks 9515 Åskollen
Kniveveien 29
Drammen
3036
Norwegia
+47 32 98 89 90
+47 32 98 89 99
info@optoma.no

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

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

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

Cina
Room 2001, 20F, Building 4,
No.1398 Kaixuan Road,
Changning District
Shanghai, 200052, Cina
+86-21-62947376
+86-21-62947375
www.optoma.com.cn

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