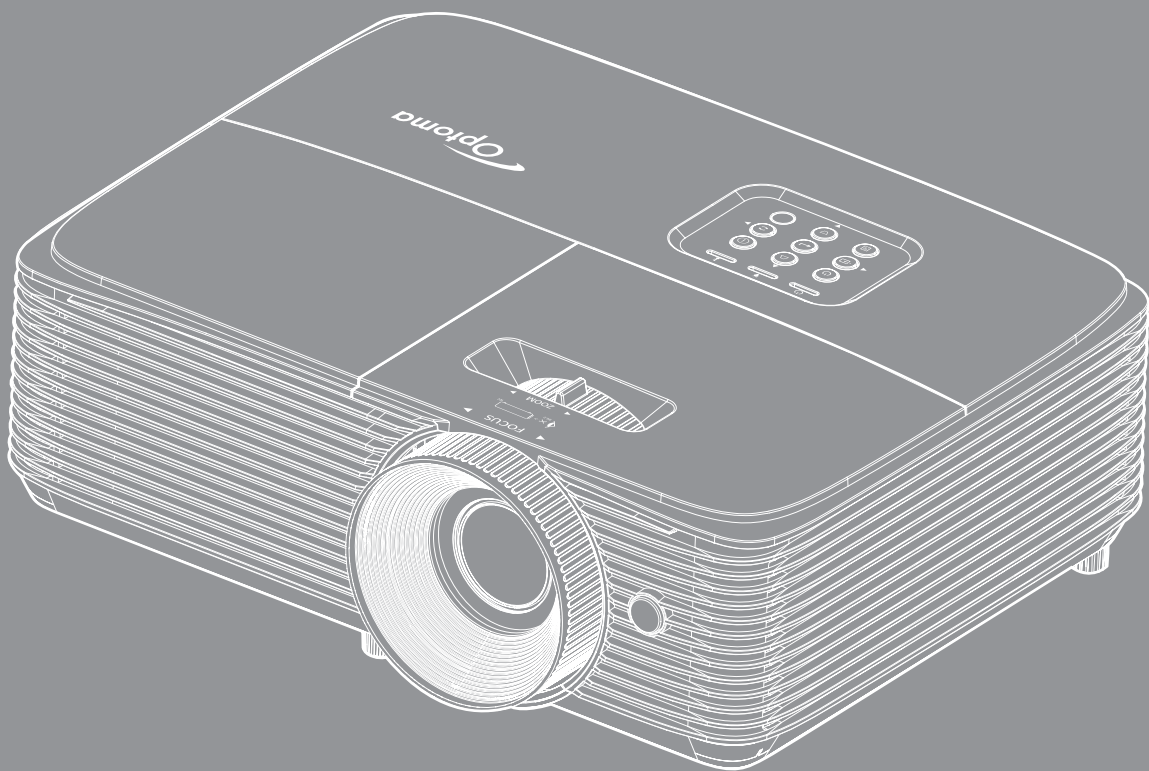


Proyektor DLP®



DAFTAR ISI

KESELAMATAN	4
<i>Petunjuk Keselamatan Penting</i>	<i>4</i>
<i>Informasi Keselamatan 3D</i>	<i>5</i>
<i>Hak cipta.....</i>	<i>6</i>
<i>Pelepasan tanggung jawab hukum</i>	<i>6</i>
<i>Pengenalan Hak Cipta.....</i>	<i>6</i>
<i>FCC</i>	<i>7</i>
<i>Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara EU.....</i>	<i>7</i>
<i>WEEE.....</i>	<i>7</i>
PENDAHULUAN.....	8
<i>Ikhtisar Paket.....</i>	<i>8</i>
<i>Aksesori Standar</i>	<i>8</i>
<i>Aksesori Tambahan.....</i>	<i>8</i>
<i>Ikhtisar Produk.....</i>	<i>9</i>
<i>Sambungan</i>	<i>10</i>
<i>Keypad</i>	<i>11</i>
<i>Remote control 1</i>	<i>12</i>
<i>Remote control 2.....</i>	<i>13</i>
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN	14
<i>Memasang proyektor.....</i>	<i>14</i>
<i>Menyambungkan sumber ke proyektor</i>	<i>16</i>
<i>Mengatur Proyeksi Gambar.....</i>	<i>17</i>
MENGGUNAKAN PROYEKTOR.....	20
<i>Menghidupkan/mematikan proyektor</i>	<i>20</i>
<i>Memilih sumber input</i>	<i>21</i>
<i>Fitur dan navigasi menu</i>	<i>22</i>
<i>Pohon Menu OSD</i>	<i>23</i>
<i>Tampilkan menu pengaturan gambar.....</i>	<i>31</i>
<i>Menu Layar 3D.....</i>	<i>33</i>
<i>Menampilkan menu rasio aspek.....</i>	<i>34</i>
<i>Menampilkan menu sembunyikan tepi</i>	<i>35</i>
<i>Menampilkan menu perbesaran</i>	<i>35</i>
<i>Menampilkan menu pergeseran gambar.....</i>	<i>35</i>
<i>Menampilkan menu sudut</i>	<i>35</i>
<i>Menu Audio Tidak Aktif.....</i>	<i>35</i>
<i>Menu volume audio</i>	<i>35</i>
<i>Menu input audio</i>	<i>35</i>
<i>Konfigurasi menu proyeksi</i>	<i>36</i>
<i>Konfigurasi menu pengaturan lampu.....</i>	<i>36</i>
<i>Konfigurasi menu pengaturan filter.....</i>	<i>36</i>

<i>Konfigurasi menu pengaturan daya</i>	36
<i>Konfigurasi menu keamanan</i>	37
<i>Konfigurasi menu pengaturan link HDMI</i>	38
<i>Konfigurasi menu tes corak</i>	38
<i>Konfigurasi menu pengaturan pengendali jarak jauh</i>	38
<i>Konfigurasi menu ID proyektor</i>	39
<i>Konfigurasi menu pilihan</i>	39
<i>Menu atur ulang konfigurasi</i>	40
<i>Menu info</i>	40



PEMELIHARAAN..... 41

<i>Mengganti lampu</i>	41
<i>Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu</i>	43

INFORMASI LAINNYA..... 44

<i>Resolusi kompatibel</i>	44
<i>Ukuran gambar dan jarak proyeksi</i>	46
<i>Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon</i>	47
<i>Kode remote control IR 1</i>	48
<i>Kode remote control IR 2</i>	50
<i>Mengatasi Masalah</i>	52
<i>Indikator Peringatan</i>	54
<i>Spesifikasi</i>	56
<i>Kantor Optoma Global</i>	57

KESELAMATAN

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

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

Petunjuk Keselamatan Penting



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

- Jangan buka atau bongkar proyektor karena tindakan ini dapat menyebabkan sengatan listrik.
- Jangan coba perbaiki unit sendiri. Membuka atau melepas penutup dapat menyebabkan Anda terkena tegangan berbahaya atau bahaya lainnya. Hubungi Optoma sebelum membawa unit untuk diperbaiki.
- Lihat tanda terkait keselamatan pada penutup proyektor.
- Unit hanya boleh diperbaiki oleh petugas servis resmi.
- Hanya gunakan pelengkap/ aksesoris yang ditentukan oleh produsen.
- Jangan tatap lensa proyektor secara langsung selama pengoperasian. Cahaya yang terang dapat merusak mata Anda.
- Saat mengganti lampu, biarkan unit dingin terlebih dulu. Ikuti petunjuk yang dijelaskan pada halaman 41-42.
- Proyektor akan mendeteksi masa pakai lampu. Pastikan untuk mengganti lampu bila alat menampilkan pesan peringatan.
- Atur ulang fungsi "Seting Ulang Lampu" dari tampilan di layar menu "Setel pengaturan Lampu" setelah mengganti modul lampu.
- Saat mematikan proyektor, pastikan siklus pendinginan telah selesai sebelum melepaskan kabel daya. Berikan waktu 90 detik untuk mendinginkan proyektor.
- Bila masa pakai lampu akan segera berakhir, pesan "Umur lampu melewati batas" akan ditampilkan di layar. Hubungi dealer atau pusat servis setempat untuk segera mengganti lampu.
- Matikan alat dan lepas konektor daya dari stopkontak AC sebelum membersihkan produk.
- Gunakan kain kering yang lembut dibasahi dengan deterjen lembut untuk membersihkan housing layar. Jangan gunakan pembersih, lilin, atau larutan abrasif untuk membersihkan unit.
- Lepas konektor daya dari stopkontak AC jika produk tidak akan digunakan dalam jangka waktu lama.

Catatan: *Setelah masa pakai lampu berakhir, proyektor tidak dapat dihidupkan sebelum modul lampu diganti. Untuk mengganti lampu, ikuti prosedur yang terdapat dalam bagian "Mengganti Lampu" pada halaman 41-42.*

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

Informasi Keselamatan 3D

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

Peringatan

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

Peringatan Epilepsi Fotosensitif dan Risiko Kesehatan Lainnya

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

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

Hak cipta

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

© Hak cipta 2019

Pelepasan tanggung jawab hukum

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

Pengenalan Hak Cipta

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

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

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

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

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

FCC

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

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

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

Catatan: Kabel berpengaman

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

Perhatian

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

Kondisi Pengoperasian

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

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

Catatan: Pengguna di Kanada

Peralatan digital Kelas B ini mematuhi ICES-003 Kanada.

Remarque à l'intention des utilisateurs canadiens

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

Deklarasi Kepatuhan untuk negara-negara EU

- EMC Directive 2014/30/EU (termasuk perubahannya)
- Petunjuk Tegangan Rendah 2014/35/EU
- RED 2014/53/EU (jika produk dilengkapi fungsi RF)

WEEE



Petunjuk pembuangan

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


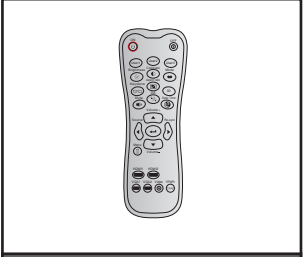
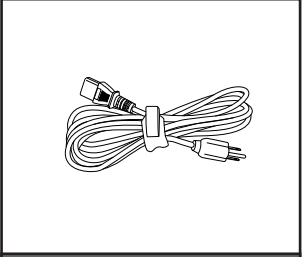
PENDAHULUAN

Ikhtisar Paket

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

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

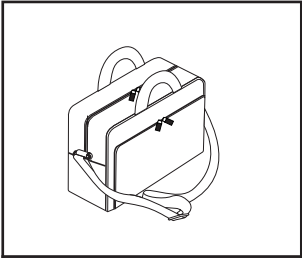
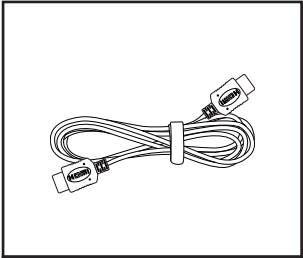
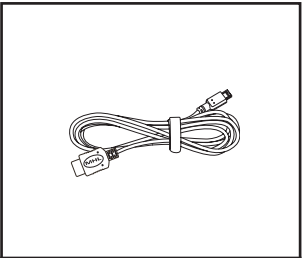
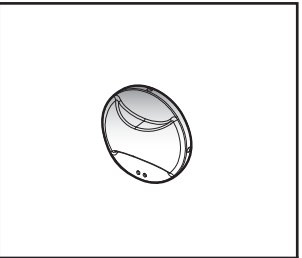
Aksesoris Standar

			<ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> CD Panduan Pengguna *(2)<input checked="" type="checkbox"/> Kartu Garansi *(3)<input checked="" type="checkbox"/> Panduan Pengguna Dasar
Projektor	Remote control *(1)	Kabel Daya	Dokumentasi

Catatan:

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

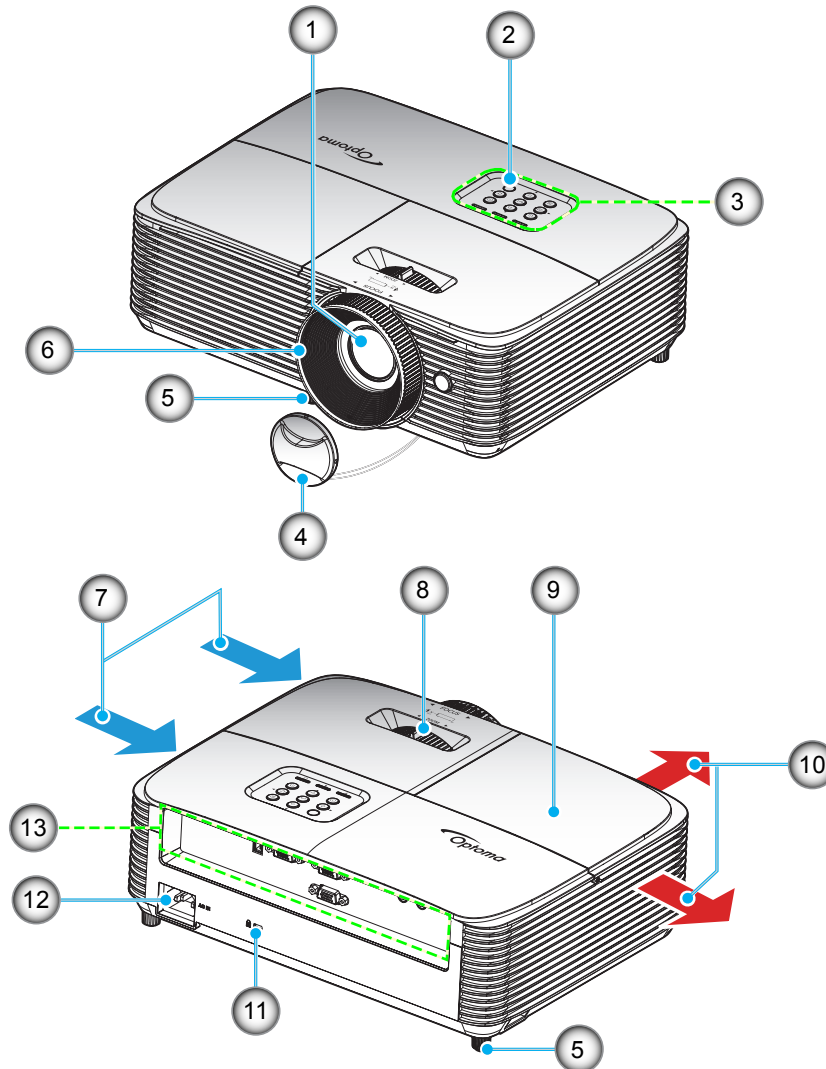
Aksesoris Tambahan

			
Tas Jinjing	Kabel HDMI	Kabel MHL	Penutup Lensa

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

PENDAHULUAN

Ikhtisar Produk

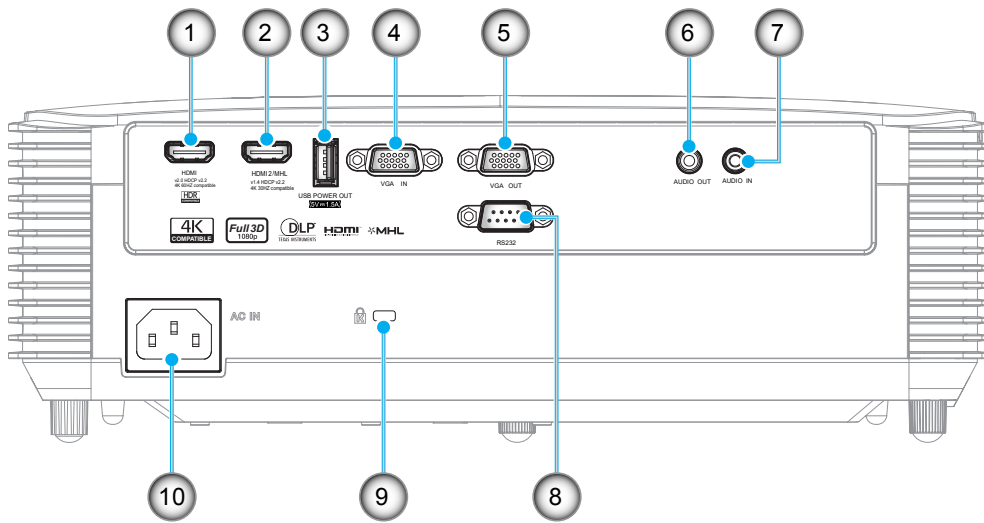


Catatan: Jaga jarak minimum 20 cm antara label "inlet" dan "outlet".

No.	Item	No.	Item
1.	Lensa	8.	Tuas Perbesar
2.	Unit Penerima IR	9.	Penutup Lampu
3.	Keypad	10.	Ventilasi (saluran keluar)
4.	Penutup Lensa	11.	Port Kunci Kensington™
5.	Kaki Penyesuaian Kemiringan	12.	Soket Daya
6.	Cincin Fokus	13.	Masukan/Keluaran
7.	Ventilasi (saluran masuk)		

PENDAHULUAN

Sambungan



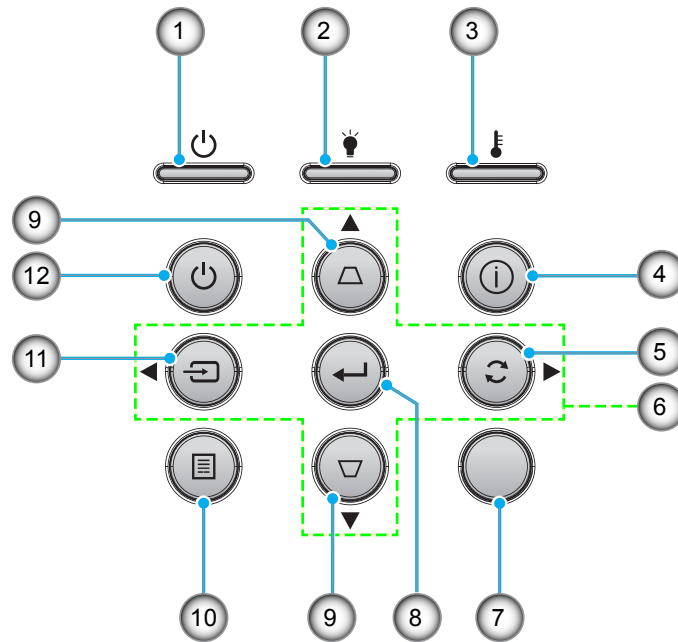
No.	Item	No.	Item
1.	Konektor HDMI *	6.	Konektor AUDIO KELUARAN
2.	Soket HDMI 2/MHL **	7.	Konektor AUDIO MASUKAN
3.	Soket Daya USB (5V 1,5A)/MOUSE/ Konektor SERVIS	8.	Soket RS232
4.	Konektor VGA MASUKAN	9.	Port Kunci Kensington™
5.	Konektor VGA KELUARAN	10.	Soket Daya

Catatan:

- Untuk memastikan kualitas gambar terbaik dan menghindari kesalahan koneksi, kami sarankan untuk menggunakan kabel HDMI dengan Kecepatan Tinggi atau Bersertifikat Premium hingga 5 meter.
- Mouse jarak jauh memerlukan remote kontrol khusus.
- * HDMI 1 mendukung 4K 60HZ dan HDR.
- ** HDMI 2 mendukung 4K 30HZ, tidak mendukung HDR.

PENDAHULUAN

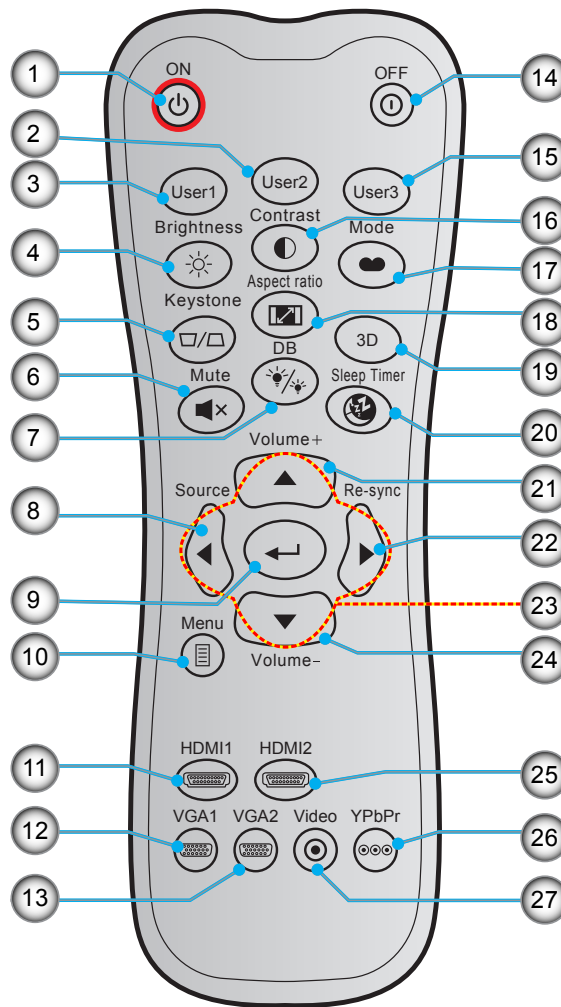
Keypad



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

PENDAHULUAN

Remote control 1



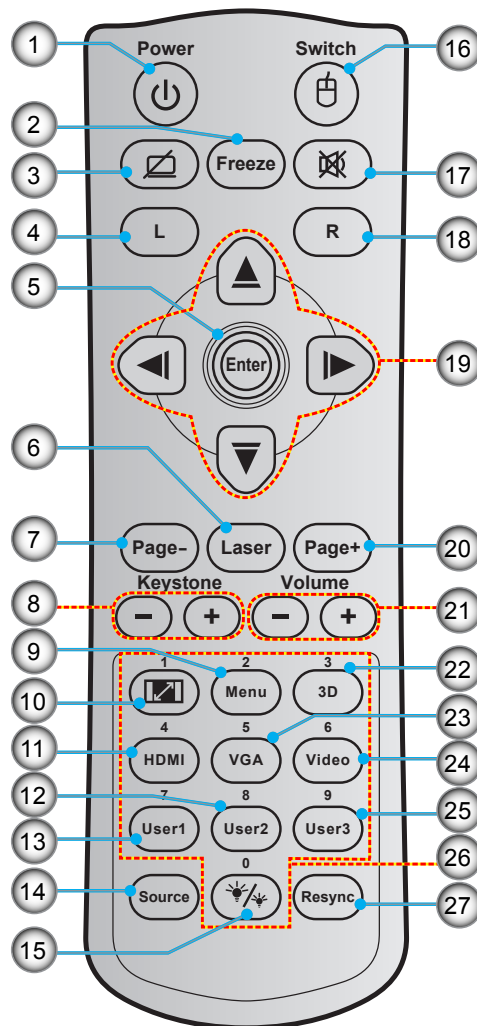
No.	Item	No.	Item
1.	Hidup Power	15.	Pengguna 3
2.	Pengguna 2	16.	Kontras
3.	Pengguna 1	17.	Mode Tampilan
4.	Kecemerlangan	18.	Aspek Rasio
5.	Sudut	19.	Menu 3D Aktif/Tidak Aktif
6.	Mati	20.	Timer tidur
7.	DB (Dynamic Black)	21.	Suara +
8.	Sumber	22.	Sinkronisasi Ulang
9.	Masuk	23.	Tombol Pilihan Empat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

Catatan:

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

PENDAHULUAN

Remote control 2



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

Catatan:

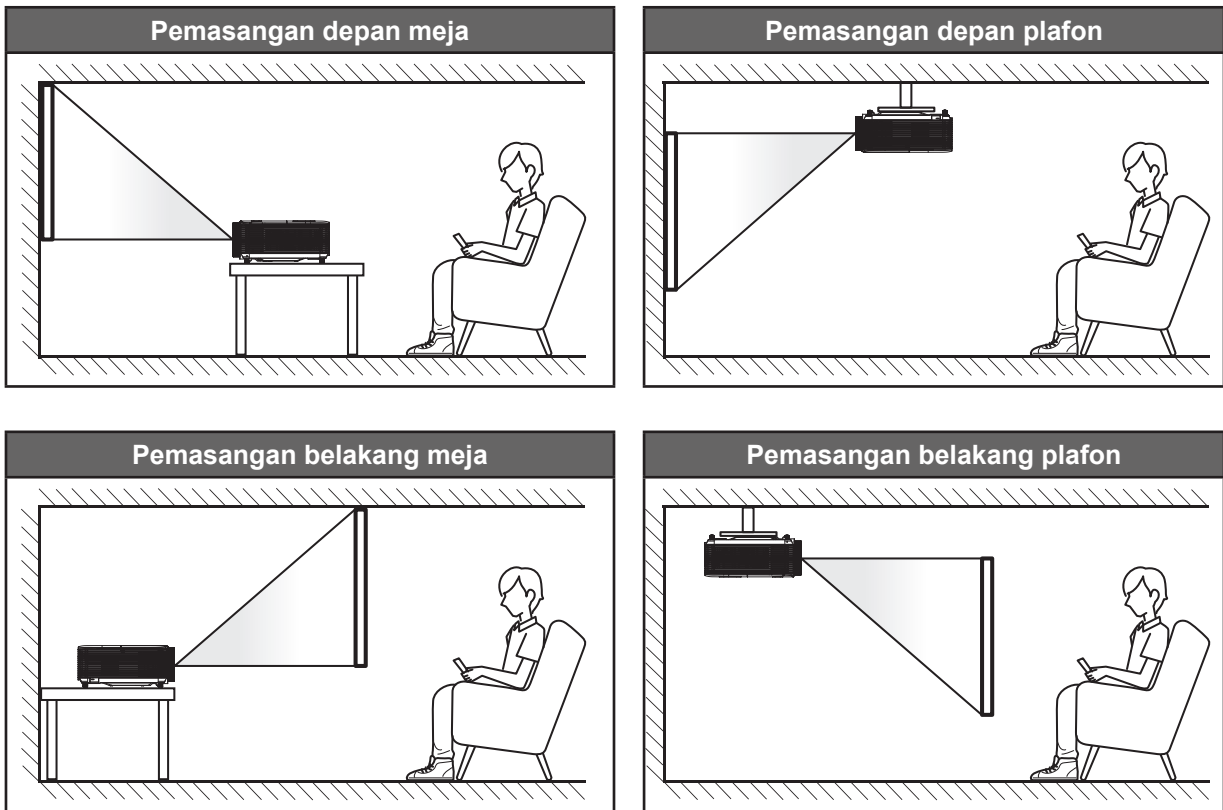
- Remote control sebenarnya dapat berbeda, tergantung pada kawasan.
- Tombol tertentu mungkin tidak berfungsi untuk model yang tidak mendukung fitur berikut ini.

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Memasang proyektor

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

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



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

- Cara menentukan lokasi proyektor untuk ukuran layar tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 46.
- Cara menentukan ukuran layar untuk jarak tertentu, lihat tabel jarak pada halaman 46.

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

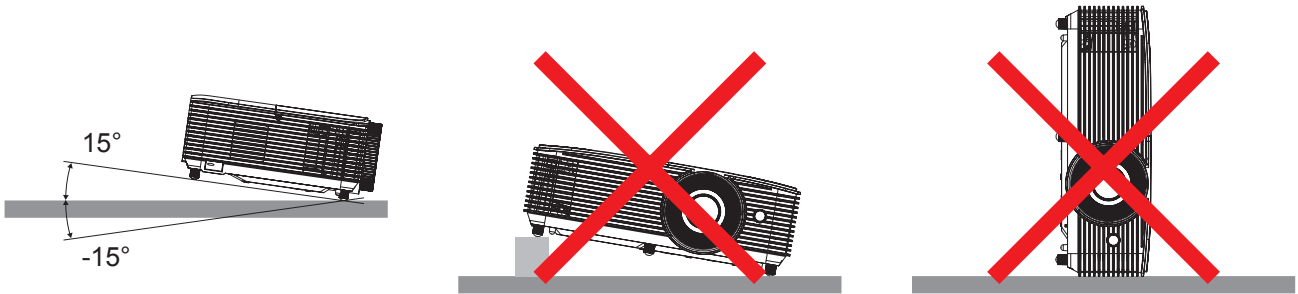
PENTING!

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

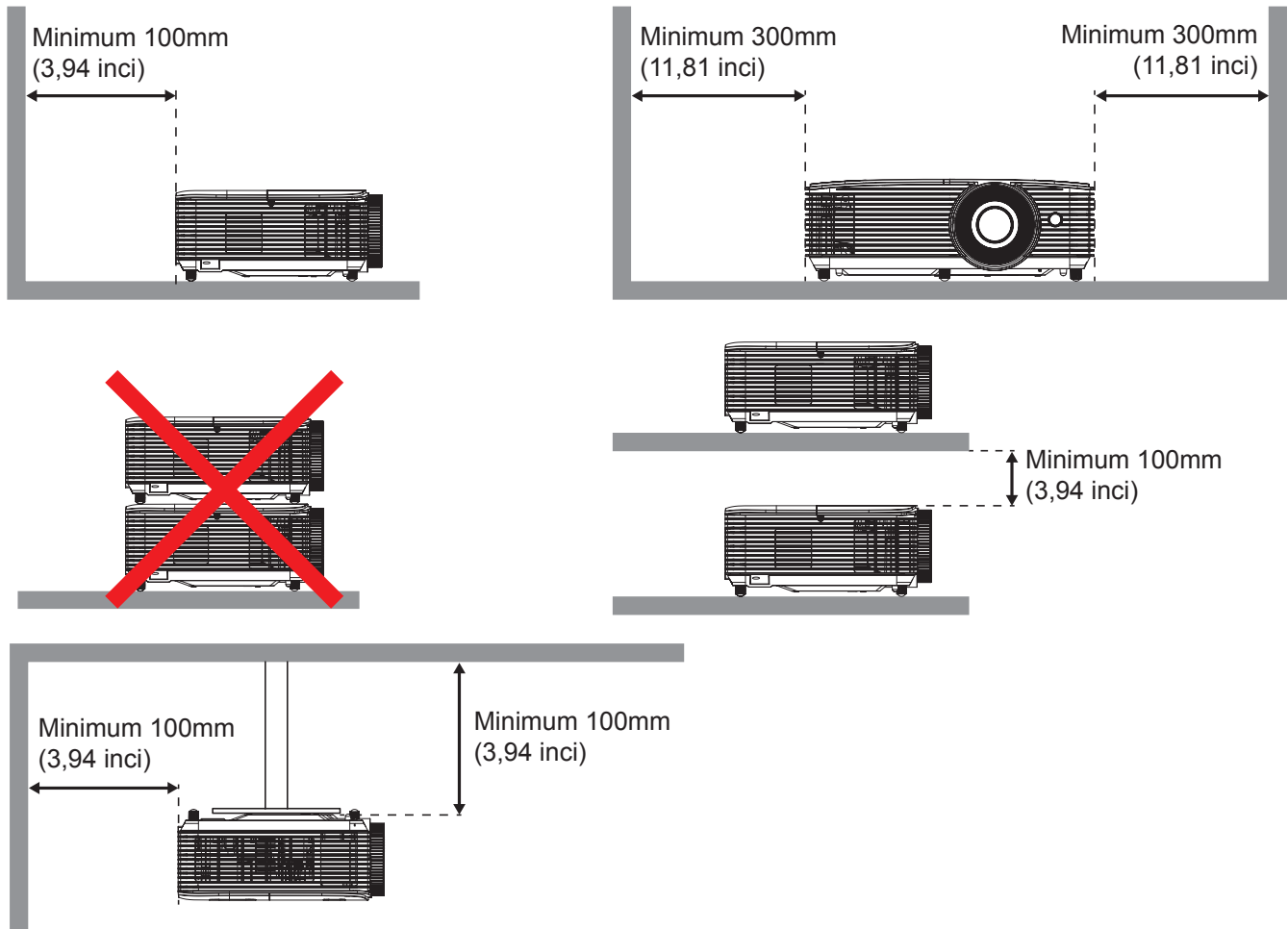
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Informasi pemasangan proyektor

- Letakkan proyektor pada posisi horizontal.
Sudut kemiringan proyektor tidak boleh melebihi 15 derajat. Proyektor tidak dapat dipasang dengan cara apa pun selain di atas meja maupun plafon, jika tidak masa pakai lampu dapat menurun secara drastis dan dapat mengakibatkan **kerusakan lain yang tidak terduga.**



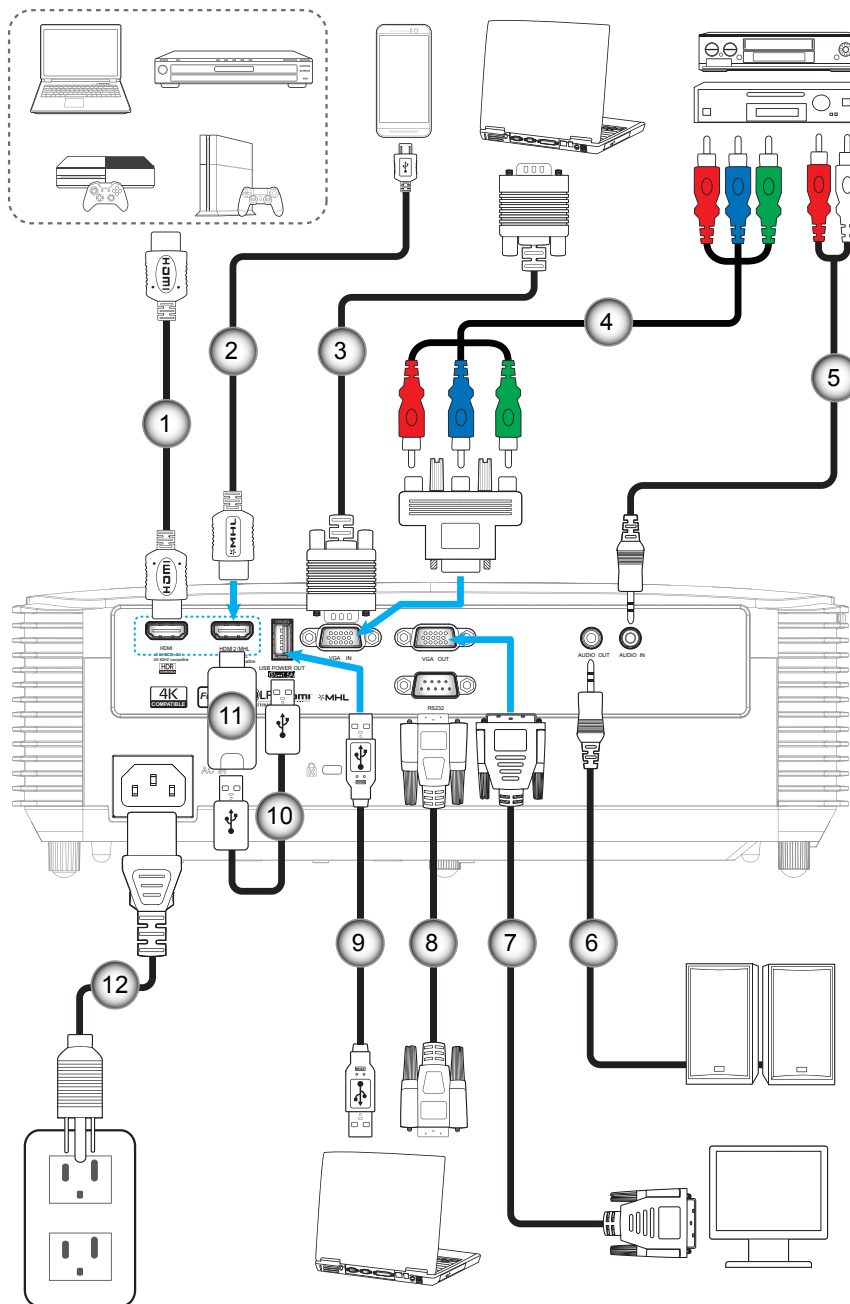
- Berikan jarak setidaknya 30 cm di sekitar ventilasi udara keluar.



- Pastikan ventilasi udara masuk tidak mengalirkan udara panas dari ventilasi udara keluar.
- Saat mengoperasikan proyektor di ruang tertutup, pastikan suhu udara sekitar dalam enclosure tidak melampaui suhu operasional sewaktu proyektor aktif. Pastikan juga ventilasi udara masuk maupun keluar tidak terhalang.
- Semua enclosure harus lulus evaluasi thermal bersertifikasi untuk memastikan proyektor tidak mengalirkan udara keluar, karena kondisi demikian dapat mengakibatkan perangkat mati meskipun suhu enclosure dalam rentang suhu operasi yang dapat diterima.

PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Menyambungkan sumber ke proyektor



No.	Item	No.	Item
1.	Kabel HDMI	7.	Kabel VGA Keluaran
2.	Kabel HDMI/MHL	8.	Kabel RS232
3.	Kabel VGA Masukan	9.	Kabel USB
4.	Kabel Komponen RCA	10.	Kabel Daya USB
5.	Kabel Audio Masukan	11.	Dongle HDMI
6.	Kabel Audio Keluaran	12.	Kabel Daya

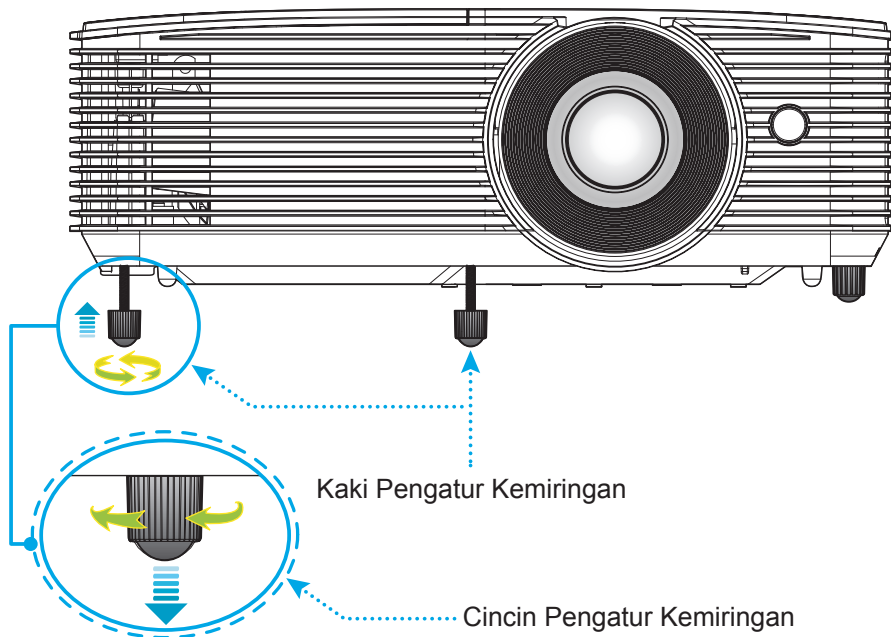
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Mengatur Proyeksi Gambar

Tinggi gambar

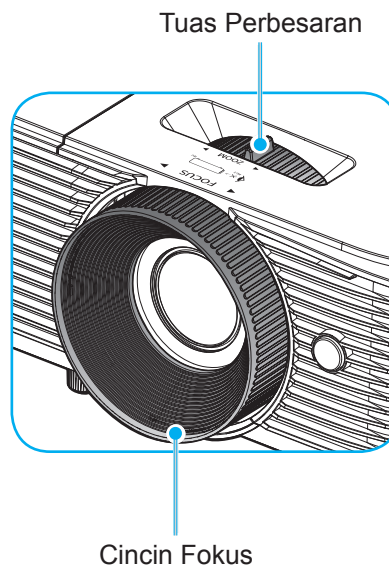
Proyektor dilengkapi kaki elevator untuk mengatur tinggi gambar.

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.



Zoom dan fokus

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



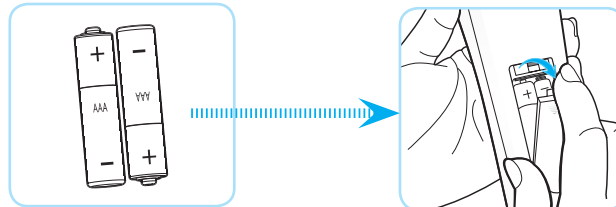
Catatan: Proyektor akan fokus pada jarak 1m hingga 10m.

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

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

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

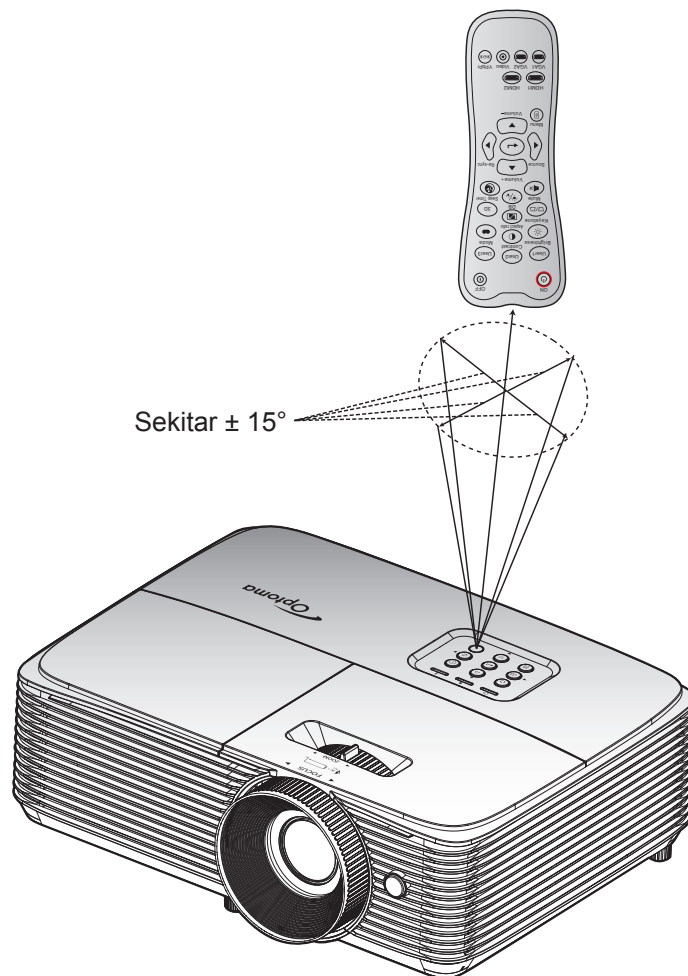
PERSIAPAN DAN PEMASANGAN

Jarak efektif

Sensor remote control Inframerah (IR) terdapat di bagian atas proyektor. Pastikan untuk memegang remote control pada sudut 30 derajat tegak lurus dengan sensor remote control IR di bagian atas proyektor agar berfungsi dengan benar. Jarak antara pengendali jarak jauh dan sensor tidak boleh melampaui 6 meter (~ 20 kaki).

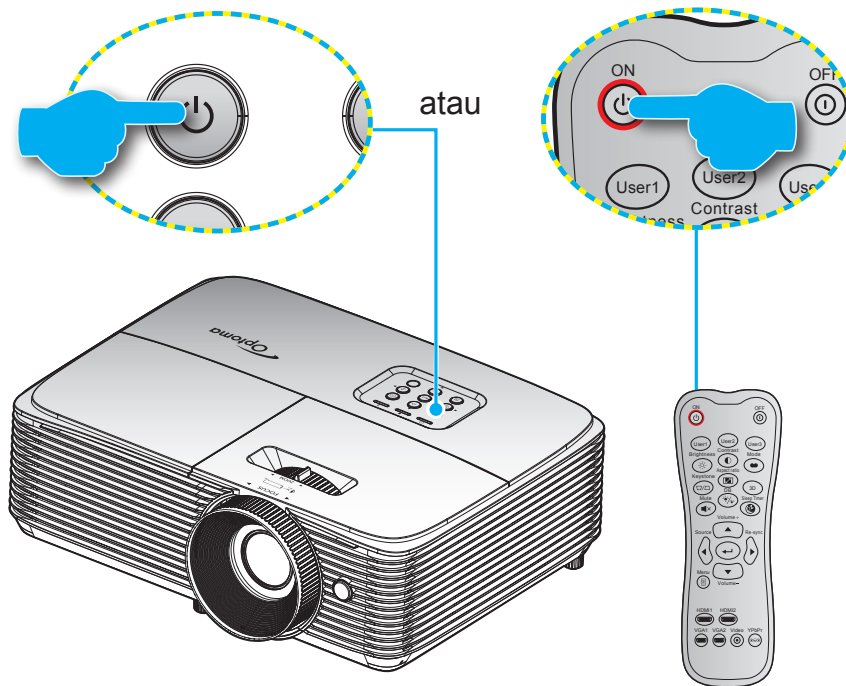
Catatan: Saat mengarahkan remote control langsung (sudut 0 derajat) ke sensor IR, jarak antara remote control dan sensor tidak boleh melebihi 8 meter (~ 26 kaki).

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



MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menghidupkan/mematikan proyektor



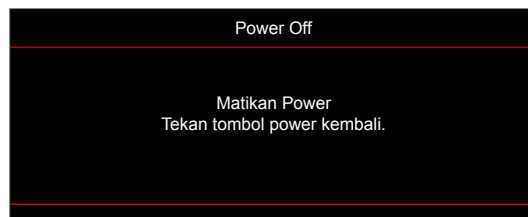
Hidup Power

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

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

Matikan Power

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



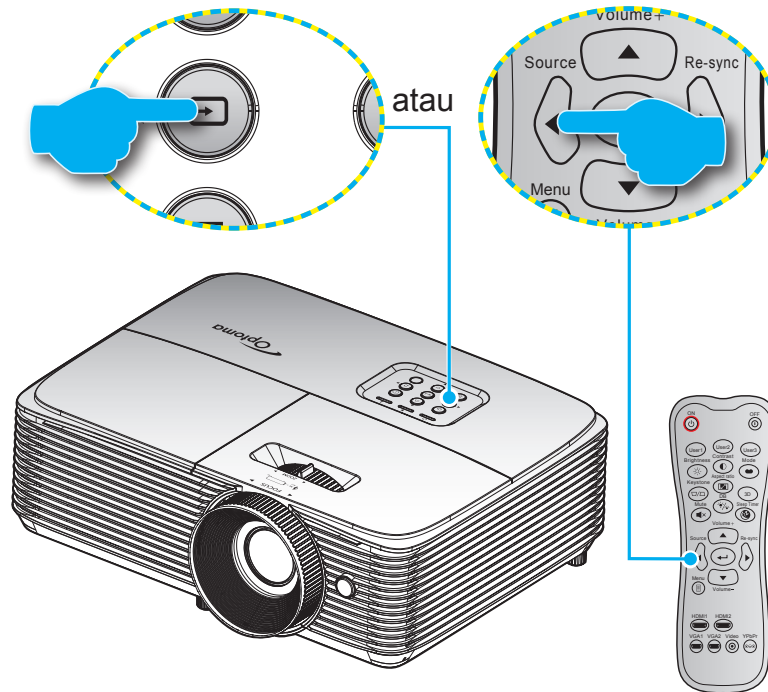
3. Tekan kembali tombol "⏻" untuk mengkonfirmasi, jika tidak maka pesan akan tertutup setelah 15 detik. Saat menekan tombol "⏻" untuk kedua kalinya, proyektor akan mati.
4. Kipas pendingin akan terus beroperasi sekitar 10 detik untuk siklus pendinginan, lalu LED Hidup/Siaga akan menyala hijau atau biru. Bila LED Hidup/Siaga menyala merah pekat, berarti proyektor telah berada dalam mode siaga. Jika Anda ingin menghidupkan kembali proyektor, tunggu hingga siklus pendinginan selesai dan proyektor mengaktifkan mode siaga. Saat proyektor berada dalam mode siaga, tekan kembali tombol "⏻" untuk menghidupkan proyektor.
5. Lepas kabel daya dari stopkontak dan proyektor.

Catatan: Sebaiknya segera hidupkan proyektor, setelah mematkannya.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Memilih sumber input
















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

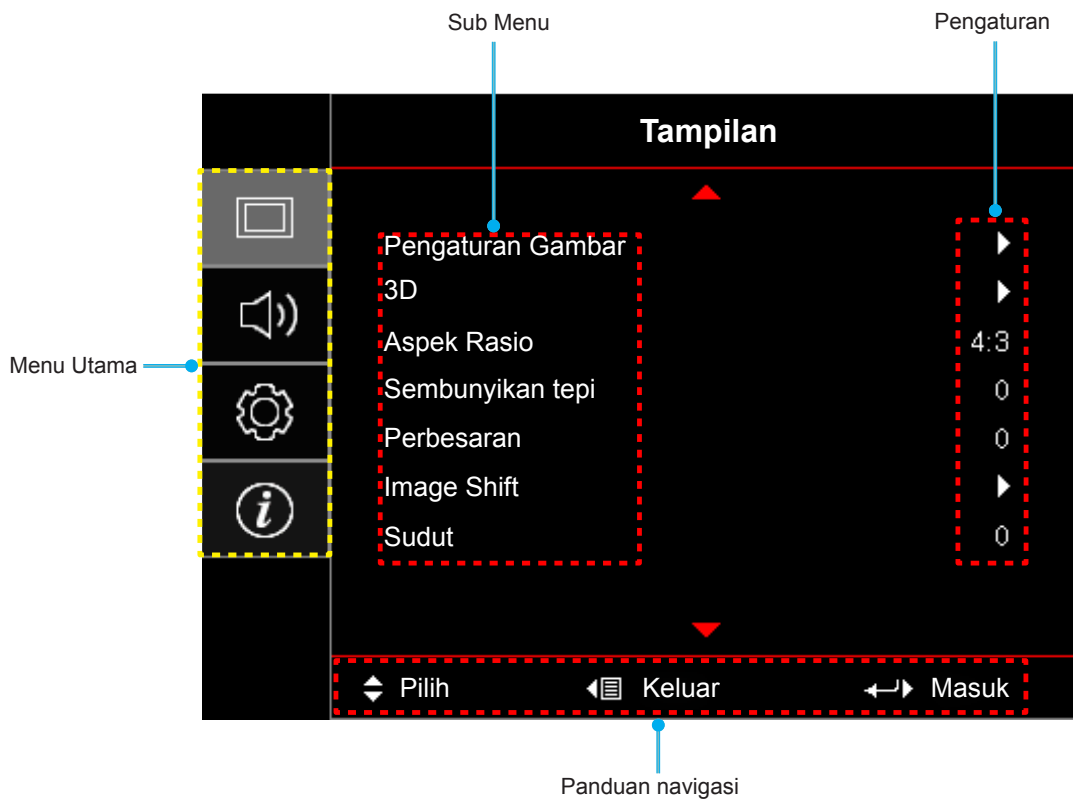


MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Fitur dan navigasi menu

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

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



MENGGUNAKAN PROYEKTOR



Pohon Menu OSD

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





MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
Tampilan	Pengaturan Gambar	Pengaturan Warna	Warna Matching	Warna	R [Awal]
					G
					B
					C
					Y
					M
					W
				Corak Warna	-50~50 [Awal: 0]
				Saturasi Warna	-50~50 [Awal: 0]
				Penguatan	-50~50 [Awal: 0]
			Seting Ulang	Batalkan [Awal]	
				Ya	
			Keluar		
			Penguatan / Bias RGB	Penguatan Warna Merah	-50~50
				Penguatan Warna Hijau	-50~50
		Penguatan Warna Biru		-50~50	
		Bias Warna Merah		-50~50	
		Bias Warna Hijau		-50~50	
		Bias Warna Biru		-50~50	
		Seting Ulang		Batalkan [Awal]	
				Ya	
		Keluar			
		Ruang Warna [Bukan Masukan HDMI]		Otomatis [Awal]	
				RGB	
				YUV	
		Ruang Warna [Masukan HDMI]		Otomatis [Awal]	
				RGB(0~255)	
				RGB(16~235)	
				YUV	
		Sinyal	Otomatis		Mati
					Hidup [Awal]
			Frekuensi		-50~50 (bergantung pada sinyal) [Awal: 0]
			Fase		0~31 (bergantung pada sinyal) [Awal: 0]
			Posisi Horisontal		-50~50 (bergantung pada sinyal) [Awal: 0]
			Posisi Vertikal		-50~50 (bergantung pada sinyal) [Awal: 0]
		Keluar			
		Game Canggih			Mati [Awal]
					Hidup

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Tampilan	Pengaturan Gambar	Mode Pencahayaan			Pencahayaan	
					Eco.	
					Dynamic	
					Eco+	
		Seting Ulang				
	3D	Mode 3D				Mati
						Hidup [Awal]
		Tekno 3D				DLP-Link [Awal]
						Sink 3D
		3D->2D				3D [Awal]
						L
						R
		Format 3D				Otomatis [Awal]
						Berdampingan
						Top and Bottom
						Frame Sequential
		3D Sync. Invert				Kemas Bingkai
					Hidup	
	Seting Ulang				Mati [Awal]	
					Batalkan [Awal]	
	Aspek Rasio				Ya	
					4:3	
					16:9	
					LBX	
					Asal	
	Sembunyikan tepi				Otomatis	
	Perbesaran				0~10 [Awal: 0]	
Image Shift	 H				-100~100 [Awal: 0]	
		 V				-100~100 [Awal: 0]
Sudut					-40~40 [Awal: 0]	
Audio	Mati				Mati [Awal]	
					Hidup	
	Suara				0-10 [Awal: 5]	
	Masukan Audio	HDMI1				Audio 1
						Audio 2
						Awal [Awal]
		HDMI2/MHL				Audio 1
						Audio 2
						Awal [Awal]
	VGA				Audio 1	
				Audio 2		

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai		
PENGATURAN	Proyeksi				Depan  [Awal]		
					Belakang 		
					Langit-langit atas 		
					Belakang atas 		
	Pengaturan Lampu	Peringatan Lampu				Mati	
						Hidup [Awal]	
		Seting Ulang Lampu				Batalikan [Awal]	
	Pengaturan Filter	Filter Usage Hours				Ya	
						Tidak	
		Filter Tambahan Terpasang				Mati	
						300hr	
						500hr [Awal]	
						800hr	
		Filter Reset				1000hr	
					Batalikan [Awal]		
	Pengaturan Daya	Menghidupkan Langsung				Ya	
						Mati [Awal]	
		Sinyal Daya Menyala				Hidup	
						Mati [Awal]	
		Mematikan Otomatis (mnt)				0~180 (5 menit bertahap) [Awal: 20]	
		Pengatur Waktu Tidur (mnt)	Pengatur Waktu Tidur (mnt)				0~990 (30 menit bertahap) [Awal: 0]
			Always On				Tidak [Awal]
		Cepat pemulihan					Ya
							Mati [Awal]
		Mode Daya (bersiap)					Hidup
							Aktif
	USB Power					Eco. [Awal]	
						Mati [Awal]	
						Hidup	
	Keamanan	Keamanan				Otomatis	
						Mati	
		Pengaturan Waktu Pengaman			Bulan		
				Hari			
			Jam				
	Ganti Password						






MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGATURAN	HDMI Link Settings	HDMI Link			Mati	
					Hidup	
		Inclusive TV			Tidak	
					Ya	
		Power On Link			Mutual	
					PJ -> Device	
				Device -> PJ		
		Power Off Link			Mati	
					Hidup	
		Tes Corak				Kisi Hijau
					Kisi Magenta	
					Kisi Putih	
					Putih	
					Mati	
	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Fungsi IR				Hidup
						Mati
		Pengguna1				HDMI2
						Tes Corak
						Kecemerlangan
						Kontras
						Timer tidur
						Warna Matching
						Temperatur Warna
						Gamma
						Proyeksi
						Pengaturan Lampu
						Perbesaran
						Bekukan
						MHL
			Pengguna2			
						Tes Corak
						Kecemerlangan
						Kontras
						Timer tidur
						Warna Matching
						Temperatur Warna
						Gamma
						Proyeksi
						Pengaturan Lampu
						Perbesaran
					Bekukan	
					MHL	

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
PENGATURAN	Pengaturan Pengendali Jarak Jauh [berdasarkan pada remote]	Pengguna3			HDMI2	
					Tes Corak	
					Kecemerlangan	
					Kontras	
					Timer tidur	
					Warna Matching	
					Temperatur Warna	
					Gamma	
					Proyeksi	
					Pengaturan Lampu	
					Perbesaran	
					Bekukan	
					MHL	
		Tanda Pengenal Proyektor				00~99
		Options	Bahasa			English [Awal]
					Deutsch	
					Français	
					Italiano	
					Español	
					Português	
					Polski	
					Nederlands	
					Svenska	
					Norsk/Dansk	
					Suomi	
					ελληνικά	
					繁體中文	
					简体中文	
					日本語	
					한국어	
					Русский	
					Magyar	
				Čeština		
		عربي				
		ไทย				
		Türkçe				
		فارسی				
		Tiếng Việt				
		Bahasa Indonesia				
		Română				
		Slovenčina				

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai
PENGATURAN	Options	Menu Settings	Lokasi Menu		Kiri atas 
					Kanan atas 
					Tengah  [Awal]
					Kiri bawah 
					Kanan bawah 
			Menu Pengukur Waktu		Mati
					5 detik
					10 detik [Awal]
			Sumber Otomatis		Mati [Awal]
					Hidup
		Sumber Masukan		HDMI1	
				HDMI2/MHL	
				VGA	
		Masukkan Nama	HDMI1		Awal [Awal]
					Lain-lain
			HDMI2/MHL		Awal [Awal]
					Lain-lain
			VGA		Awal [Awal]
					Lain-lain
		Ketinggian		Mati [Awal]	
				Hidup	
		Display Mode Lock		Mati [Awal]	
				Hidup	
		Mengunci Tombol		Mati [Awal]	
				Hidup	
		Meyembungkan Informasi		Mati [Awal]	
				Hidup	
		Logo		Awal [Awal]	
				Netral	
				Pengguna	
		Warna Latar Belakang		Nihil [Default untuk Video]	
				Biru [Default untuk Model data]	
				Merah	
	Hijau				
	Kelabu				
	Logo				
Seting Ulang	Atur Ulang OSD		Batalan [Awal]		
			Ya		
	Atur Ulang ke Semula		Batalan [Awal]		
			Ya		

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Utama	Sub Menu	Submenu 2	Submenu 3	Submenu 4	Nilai	
Info	Pengatur					
	Nomor Seri					
	Source					
	Resolusi				00x00	
	Refresh Rate				xxHz	
	Mode Tampilan					
	Mode Daya (bersiap)					
	Umur Lampu	Pencahayaan				0 hr
		Eco.				0 hr
		Dynamic				0 hr
		Eco+				0 hr
		Total				
	Mode Pencahayaan					
	FW Version	Sistem				
		MCU				

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu Layar

Tampilkan menu pengaturan gambar

Mode Tampilan

Tersedia banyak prasetel pabrik yang dioptimalkan untuk berbagai jenis gambar.

- **Bioskop:** Memberikan warna terbaik untuk menonton film.
- **Film:** Pilih untuk menampilkan pengaturan warna paling murni untuk home theatre.
- **HDR:** Mendekode dan menampilkan konten HDR (Rentang Dinamis Tinggi) untuk gelap pekat, putih paling cerah, dan warna sinematik tajam menggunakan spektrum warna REC.2020. Mode ini akan diaktifkan secara otomatis jika HDR diatur ke ON (dan Konten HDR dikirimkan ke proyektor – 4K UHD Blu-ray, Game 1080p/4K UHD HDR, Video Streaming 4K UHD). Ketika mode HDR aktif, mode tampilan lain (Bioskop, Rujukan, dll.) tidak dapat dipilih karena HDR mengirimkan warna yang sangat akurat, melebihi performa warna mode tampilan lain.
- **HDR SIM.:** Mempertajam konten non-HDR dengan HDR (Rentang Dinamis Tinggi) yang disimulasikan. Pilih mode ini untuk meningkatkan gamma, kontras, dan saturasi warna untuk konten non-HDR (TV Kabel/Siaran 720p dan 1080p, Blu-ray 1080p, Game non-HDR, dsb.). Mode ini HANYA dapat digunakan dengan konten non HDR.
- **Vivid:** Dalam mode ini, saturasi warna dan kecerahan akan seimbang dengan baik. Pilih mode ini untuk bermain game.
- **Game:** Pilih mode ini untuk meningkatkan kecemerlangan dan merespons tingkat waktu untuk menikmati game video.
- **Referensi:** Mode ini ditujukan untuk mereproduksi gambar semirip mungkin sesuai keinginan sutradara film. Pengaturan warna, suhu warna, kecerahan, kontras, dan gamma akan dikonfigurasi ke tingkat referensi standar. Pilih mode ini untuk menonton video.
- **Pencahayaan:** Kecerahan maksimal untuk input PC.
- **Pengguna:** Menyimpan pengaturan pengguna.
- **3D:** Untuk menikmati efek 3D, Anda harus memiliki kacamata 3D. Pastikan PC/perangkat portabel memiliki kartu grafis yang di-buffer 4 arah dengan output sinyal 120 Hz dan memasang Pemutar 3D.
- **ISF Siang:** Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF Siang agar terkalibrasi sempurna dan menghasilkan kualitas gambar tinggi.
- **ISF Malam:** Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF Malam agar terkalibrasi sempurna dan menghasilkan kualitas gambar tinggi.
- **ISF 3D:** Mengoptimalkan gambar dengan mode ISF 3D agar terkalibrasi sempurna dan menghasilkan kualitas gambar tinggi.

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

Wall Color

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

Dynamic Range

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

Catatan: HDMI2 dan VGA tidak mendukung Dynamic Range.

➤ HDR

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

► HDR Picture mode

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

Kecemerlangan

Menyesuaikan kecermerlangan gambar.

Kontras

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

Ketajaman

Untuk menyesuaikan ketajaman foto.

Gamma

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

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

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

Pengaturan Warna

Konfigurasi pengaturan warna.

- **BrilliantColor™:** Item yang dapat diatur ini menggunakan algoritma pemrosesan warna baru dan penyempurnaan untuk memberikan kecermerlangan yang lebih tinggi sekaligus warna gambar yang nyata dan lebih hidup.
- **Temperatur Warna:** Pilih temperatur warna dari Standar, Cool, atau Dingin.
- **Warna Matching:** Pilih opsi berikut:
 - Warna: Tetapkan tingkat merah (R), hijau (G), hitam (B), biru muda (C), kuning (Y), magenta (M), dan putih (W) dari gambar.
 - Corak Warna: Mengatur keseimbangan warna merah dan biru.
 - Saturasi Warna: Mengatur gambar video dari hitam-putih ke warna yang benar-benar jenuh.
 - Penguatan: Tetapkan kecermerlangan gambar.
 - Seting Ulang: Kembalikan ke pengaturan default pabrik untuk warna matching.
 - Keluar: Keluar menu "Warna Matching".
- **Penguatan / Bias RGB:** Pengaturan ini memungkinkan Anda mengkonfigurasi kecermerlangan (penguatan) dan kontras (bias) gambar.
 - Seting Ulang: Kembalikan pengaturan default pabrik untuk penguatan / bias RGB.
 - Keluar: Keluar menu "Penguatan / Bias RGB".
- **Ruang Warna (hanya masukan non-HDMI):** Pilih jenis matriks warna yang sesuai dari berikut ini: Otomatis, RGB, atau YUV.
- **Ruang Warna (hanya masukan HDMI):** Pilih jenis matriks warna yang sesuai dari berikut ini: Otomatis, RGB(0~255), RGB(16~235), dan YUV.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Sinyal

Menyesuaikan pilihan sinyal.

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

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

Game Ganggih

Aktifkan fitur ini untuk mengurangi waktu respons (latensi input) selama bermain game ke 16ms dan 8,4ms.

Catatan: 16ms untuk 1080p 60Hz; 8,4ms untuk 1080p 120Hz.

Mode Pencahayaan

Menyesuaikan pengaturan mode kecemerlangan untuk proyektor berbasis lampu.

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

Seting Ulang

Kembalikan pengaturan default pabrik untuk pengaturan warna.

Menu Layar 3D

Mode 3D

Gunakan pilihan ini untuk menonaktifkan atau mengaktifkan fungsi 3D.

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

Tekno 3D

Gunakan opsi ini untuk memilih teknologi 3D.

- **DLP-Link:** Pilih untuk menggunakan pengaturan yang dioptimalkan untuk Kacamata 3D DLP.
- **Sink 3D:** Pilih untuk menggunakan pengaturan yang dioptimalkan untuk Kacamata IR, RF. Atau 3D yang dipolarisasi.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

3D->2D

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

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

Catatan: Ketika mengganti sumber input dari 3D ke 2D, pastikan **Mode 3D** pengaturan disetel ke **Mati**. Kalau tidak, sumber input 2D akan tampak terdistorsi (gambar ganda).

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".
- **Paket bingkai:** Menampilkan sinyal 3D dalam format "Paket bingkai".

3D Sync. Invert

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

Seting Ulang

Kembalikan pengaturan default pabrik untuk pengaturan 3D.

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

Menampilkan menu rasio aspek

Aspek Rasio

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

- **4:3:** Format ini ditujukan untuk sumber masukan 4:3.
- **16:9:** Format ini untuk sumber masukan 16:9, seperti HDTV dan DVD yang disempurnakan untuk TV Layar lebar.
- **LBX:** Format ini ditujukan untuk sumber letterbox selain 16x9, dan jika Anda menggunakan lensa 16x9 eksternal untuk menampilkan rasio aspek 2,35:1 dalam resolusi penuh.
- **Asal:** Format ini menampilkan gambar asli tanpa penskalaan.
- **Otomatis:** Secara otomatis memilih format tampilan yang sesuai.

Tabel penskalaan 1080P

Layar 16:9	480i/p	576i/p	1080i/p	720p	PC
4x3	Skalakan ke 1440x1080.				
16x9	Skalakan ke 1920x1080.				
LBX	Skalakan ke 1920x1440, lalu tengahkan gambar 1920x1080 di layar.				
Asal	- 1:1 pemetaan di tengah. - Tidak ada penskalaan yang dilakukan; gambar akan ditampilkan dengan resolusi berbasis sumber input.				

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menampilkan menu sembunyikan tepi

Sembunyikan tepi

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

Menampilkan menu perbesaran

Perbesaran

Gunakan untuk mengurangi atau memperbesar gambar pada layar proyeksi.

Menampilkan menu pergeseran gambar

Image Shift

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

Menampilkan menu sudut

Sudut

Sesuaikan distorsi gambar yang disebabkan oleh kemiringan proyektor.

Menu audio

Menu Audio Tidak Aktif

Mati

Gunakan pilihan ini untuk menonaktifkan suara sementara waktu.

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

Catatan:

- *Fungsi “Mati” akan mempengaruhi volume suara speaker internal dan eksternal.*
- *Saat speaker eksternal tersambung, speaker internal akan secara otomatis mati.*

Menu volume audio

Suara

Sesuaikan tingkat volume audio.

Menu input audio

Masukan Audio

Pilih port input audio untuk sumber video berikut ini:

- **HDMI1:** Audio 1, Audio 2, atau Awal.
- **HDMI2/MHL:** Audio 1, Audio 2, atau Awal.
- **VGA:** Audio 1 dan Audio 2.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu konfigurasi

Konfigurasi menu proyeksi

Proyeksi

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

Konfigurasi menu pengaturan lampu

Peringatan Lampu

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

Seting Ulang Lampu

Penghitung umur lampu akan diatur ulang setelah lampu diganti.

Konfigurasi menu pengaturan filter

Filter Usage Hours

Menampilkan waktu filter.

Filter Tambahan Terpasang

Tetapkan pengaturan pesan peringatan.

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

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

- **Tidak:** Nonaktifkan pesan peringatan.

Filter Reminder

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

Filter Reset

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

Konfigurasi menu pengaturan daya

Menghidupkan Langsung

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

Sinyal Daya Menyala

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

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

Mematikan Otomatis (mnt)

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

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Pengatur Waktu Tidur (mnt)

Konfigurasi timer tidur.

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

Cepat pemulihan

Tetapkan pengaturan cepat pemulihan.

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

Mode Daya (bersiap)

Tetapkan pengaturan mode daya.

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

Catatan: *Kipas akan tetap hidup dalam siaga aktif jika "Sinyal Daya Menyala" diaktifkan.*

USB Power

Tetapkan pengaturan daya USB.

- **Mati:** Fungsi Daya USB mati.
- **Hidup:** Proyektor selalu dihidupkan melalui sumber daya USB.
- **Otomatis:** Proyektor dihidupkan otomatis oleh sumber daya USB.

Konfigurasi menu keamanan

Keamanan

Aktifkan fungsi ini untuk meminta sandi sebelum menggunakan proyektor.

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

Pengaturan Waktu Pengaman

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

Ganti Password

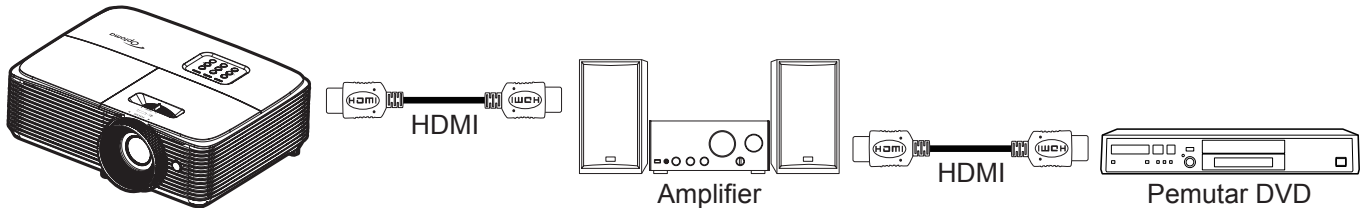
Gunakan untuk menetapkan atau memodifikasi sandi yang diminta saat menghidupkan proyektor.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Konfigurasi menu pengaturan link HDMI

Catatan:

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



HDMI Link

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

Inclusive TV

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

Power On Link

Daya CEC sesuai perintah.

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

Power Off Link

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

Konfigurasi menu tes corak

Tes Corak

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

Konfigurasi menu pengaturan pengendali jarak jauh

Fungsi IR

Tetapkan pengaturan fungsi IR.

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

Pengguna1/ Pengguna2/ Pengguna3

Tetapkan fungsi default untuk Pengguna1, Pengguna2, atau Pengguna3 antara HDMI2, Tes Corak, Kecemerlangan, Kontras, Timer tidur, Warna Matching, Temperatur Warna, Gamma, Proyeksi, Pengaturan Lampu, Perbesaran, Bekukan, dan MHL.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Konfigurasi menu ID proyektor

Tanda Pengenal Proyektor

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

Konfigurasi menu pilihan

Bahasa


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

Menu Settings

Tetapkan lokasi menu di layar dan konfigurasi pengaturan timer menu.

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

Sumber Otomatis

Jika Anda menetapkan pilihan ini "Hidup" lalu menekan  tombol pada keypad proyektor atau tombol **Sumber** pada remote control kemudian sumber input berikutnya yang tersedia akan terpilih secara otomatis. Set "Mati" to disable auto source function.

Sumber Masukan

Pilih sumber masukan antara HDMI1, HDMI2/MHL dan VGA.

Masukkan Nama

Gunakan untuk mengubah nama fungsi masukan agar mudah diidentifikasi. Pilihan yang tersedia mencakup HDMI1, HDMI2/MHL dan VGA.

Ketinggian

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

Display Mode Lock

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

Mengunci Tombol

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

Meyembungkan Informasi

Aktifkan fungsi ini untuk menyembunyikan pesan informasi.

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

Logo

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

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

Warna Latar Belakang

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

Catatan: Jika warna latar belakang diatur ke "Nihil", maka warna latar belakang menjadi hitam.

MENGGUNAKAN PROYEKTOR

Menu atur ulang konfigurasi

Atur Ulang OSD

Kembali ke pengaturan default pabrik untuk pengaturan menu OSD.

Atur Ulang ke Semula

Kembalikan pengaturan default pabrik untuk Konfigurasi pengaturan menu.

Menu info

Menu info

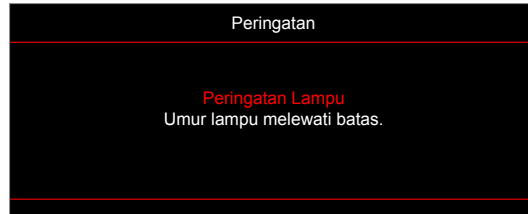
Tampilkan informasi proyektor seperti yang tercantum di bawah ini:

- Pengatur
- Nomor Seri
- Source
- Resolusi
- Refresh Rate
- Mode Tampilan
- Mode Daya (bersiap)
- Umur Lampu
- Mode Pencahayaan
- FW Version

PEMELIHARAAN

Mengganti lampu

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



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



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



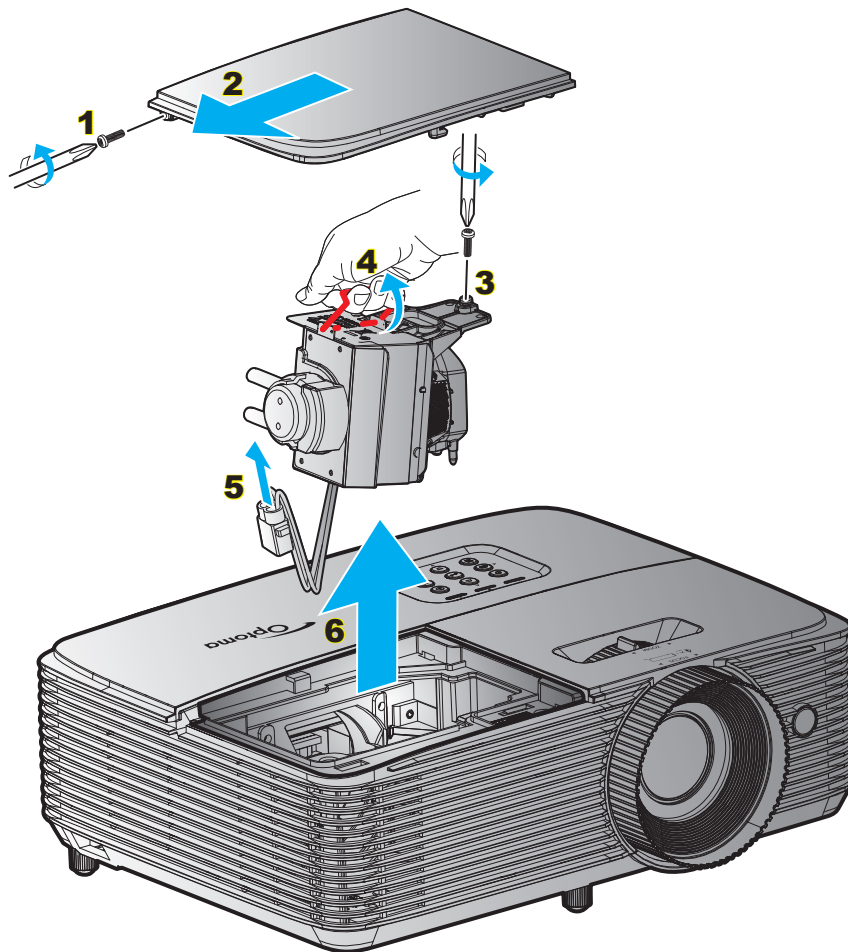
Peringatan: Tempat lampu panas! Biarkan dingin sebelum mengganti lampu!



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

PEMELIHARAAN

Mengganti lampu (lanjutan)



Prosedur:

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

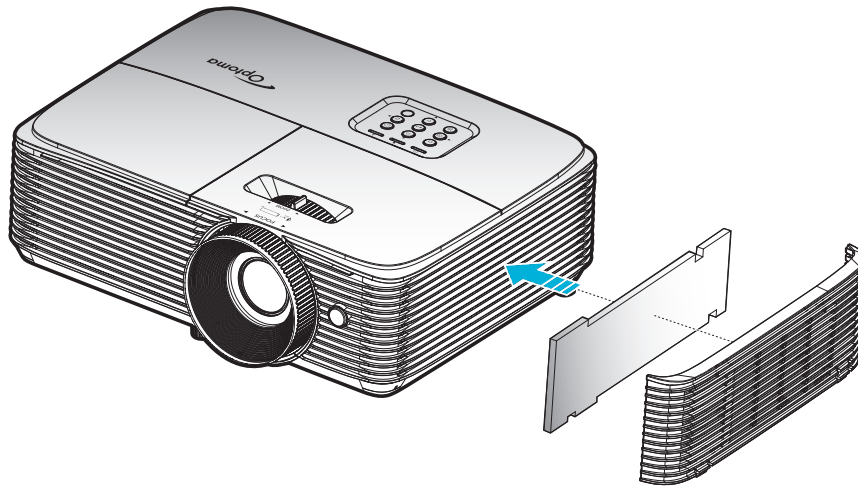
Catatan:

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

PEMELIHARAAN

Memasang dan Membersihkan Penyaring Debu

Memasang Penyaring Debu



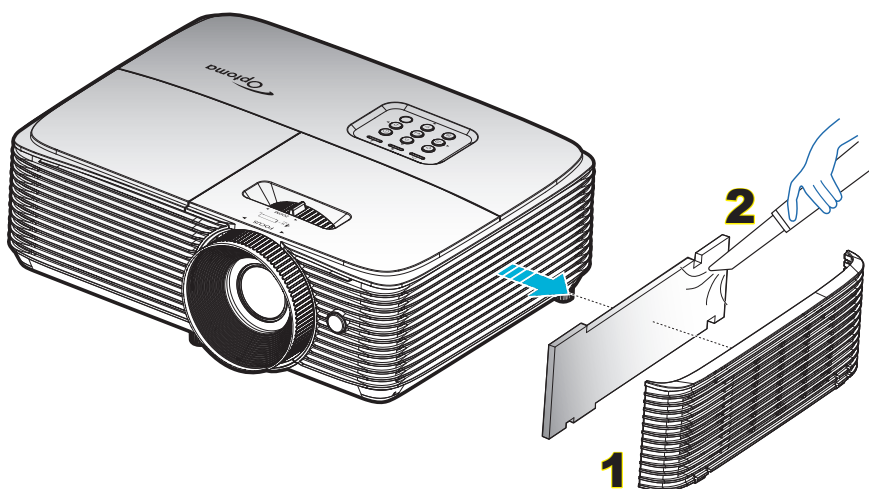
Catatan: Penyaring debu hanya diperlukan/disediakan di wilayah tertentu yang sangat berdebu.

Membersihkan Penyaring Debu

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

Prosedur:

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



INFORMASI LAINNYA

Resolusi kompatibel

HDMI1.4 untuk HDMI 2

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
720 x 400 @ 70Hz	1280 x 720 @ 60Hz	Waktu asli:	720 x 480i @ 60Hz	1280 x 720p @ 60Hz
640 x 480 @ 60Hz	1280 x 800 @ 60Hz	1080p: 1920 x 1080 @ 60Hz	720 x 576i @ 50Hz	1366 x 768 @ 60Hz
640 x 480 @ 67Hz	1280 x 1024 @ 60Hz		720 x 480p @ 60Hz	1920 x 1080p @ 120Hz
640 x 480 @ 72Hz	1400 x 1050 @ 60Hz		720 x 576p @ 60Hz	3840 x 2160 @ 30Hz
640 x 480 @ 75Hz	1600 x 1200 @ 60Hz		1280 x 720p @ 50Hz	
800 x 600 @ 56Hz	1440 x 900 @ 60Hz		1280 x 720p @ 60Hz	
800 x 600 @ 60Hz	1280 x 720 @ 120Hz		1920 x 1080i @ 50Hz	
800 x 600 @ 72Hz	1024 x 768 @ 120Hz		1920 x 1080i @ 60Hz	
800 x 600 @ 75Hz			1920 x 1080p @ 50Hz	
832 x 624 @ 75Hz			1920 x 1080p @ 60Hz	
1024 x 768 @ 60Hz			1920 x 1080p @ 24Hz	
1024 x 768 @ 70Hz			1920 x 1080p @ 25Hz	
1024 x 768 @ 75Hz			1920 x 1080p @ 30Hz	
1280 x 1024 @ 75Hz			640 x 480p @ 60Hz	
1152 x 870 @ 75Hz			720 x 480p @ 60Hz	
			720 x 576p @ 50Hz	
			720 x 480i @ 60Hz	
			2880 x 480i @ 60Hz	
			1440 x 480p @ 60Hz	
			2880 x 576i @ 50Hz	
			1440 x 576p @ 50Hz	
			1440 x 576i @ 50Hz	

HDMI2.0 Untuk HDMI 1

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
720 x 400 @ 70Hz	1280 x 720 @ 60Hz	Waktu asli:	720 x 480i @ 60Hz	3840 x 2160 @ 60Hz
640 x 480 @ 60Hz	1280 x 800 @ 60Hz	1080p: 1920 x 1080 @ 60Hz	720 x 576i @ 50Hz	1920 x 1080p @ 120Hz
640 x 480 @ 67Hz	1280 x 1024 @ 60Hz		720 x 480p @ 60Hz	
640 x 480 @ 72Hz	1400 x 1050 @ 60Hz		720 x 576p @ 50Hz	
640 x 480 @ 75Hz	1600 x 1200 @ 60Hz		1280 x 720p @ 50Hz	
800 x 600 @ 56Hz	1440 x 900 @ 60Hz		1280 x 720p @ 60Hz	
800 x 600 @ 60Hz	1280 x 720 @ 120Hz		1920 x 1080i @ 50Hz	
800 x 600 @ 72Hz	1024 x 768 @ 120Hz		1920 x 1080i @ 60Hz	
800 x 600 @ 75Hz			1920 x 1080p @ 50Hz	
832 x 624 @ 75Hz			1920 x 1080p @ 60Hz	
1024 x 768 @ 60Hz			1920 x 1080p @ 24Hz	
1024 x 768 @ 70Hz			1920 x 1080p @ 25Hz	
1024 x 768 @ 75Hz			1920 x 1080p @ 30Hz	
1280 x 1024 @ 75Hz			640 x 480p @ 60Hz	
1152 x 870 @ 75Hz			720 x 480p @ 60Hz	
			720 x 576P @ 50Hz	
			720 x 480i @ 60Hz	
			2880 x 480i @ 60Hz	
			1440 x 480p @ 60Hz	

INFORMASI LAINNYA

Waktu B0/Dibuat	Waktu B0/Standar	Waktu B0/Rinci	Mode B1/Video	Waktu B1/Rinci
			2880 x 576i @ 50Hz	
			1440 x 576p @ 50Hz	
			1440 x 576i @ 50Hz	
			3840 x 2160p @ 24Hz	
			3840 x 2160p @ 25Hz	
			3840 x 2160p @ 30Hz	
			3840 x 2160p @ 50Hz	
			3840 x 2160p @ 60Hz	
			4096 x 2160p @ 24Hz	
			4096 x 2160p @ 25Hz	
			4096 x 2160p @ 30Hz	
			4096 x 2160p @ 50Hz	
			4096 x 2160p @ 60Hz	

Kompatibilitas video 3D nyata

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

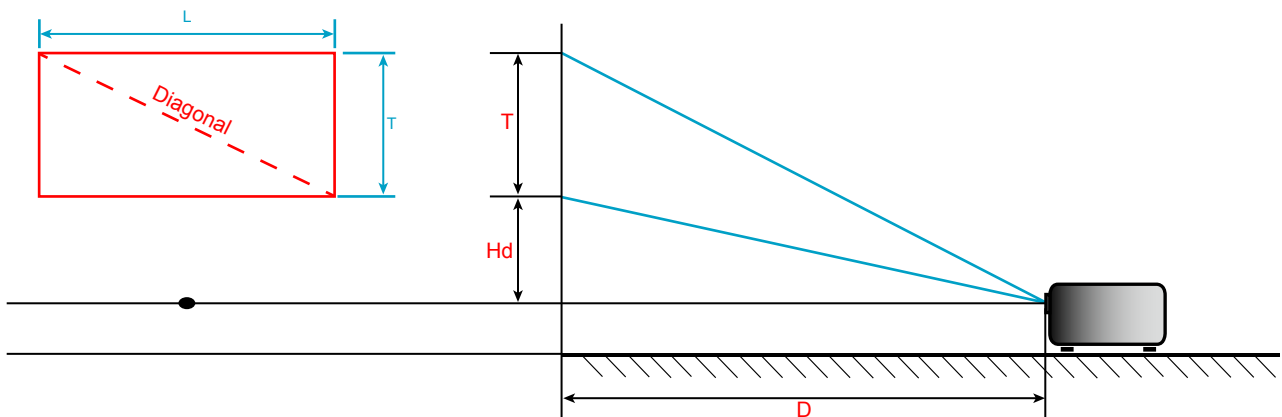
Catatan:

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

INFORMASI LAINNYA

Ukuran gambar dan jarak proyeksi

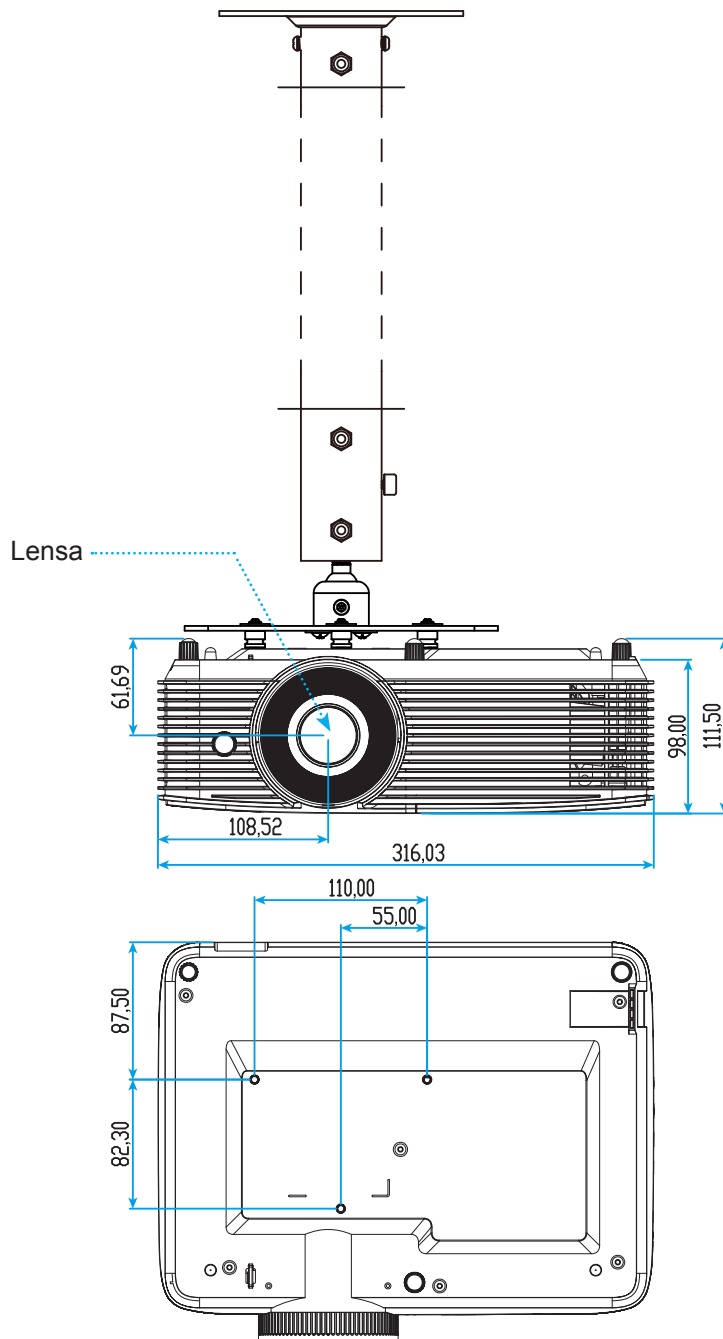
Ukuran Panjang Diagonal Layar (16:9)		Ukuran Layar (L x T)				Jarak Proyeksi (D)				Offset (Hd)	
		Lebar		Tinggi		Lebar		Jauh			
(m)	(inci)	(m)	(inci)	(m)	(inci)	(m)	(kaki)	(m)	(kaki)	(m)	(inci)
0,762	30	0,66	26,15	0,37	14,7	0,75	2,46	0,97	3,18	0,06	2,36
1,016	40	0,89	34,86	0,5	19,6	1,00	3,28	1,30	4,27	0,08	3,15
1,27	50	1,11	43,58	0,62	24,5	1,24	4,07	1,62	5,31	0,10	3,94
1,524	60	1,33	52,29	0,75	29,4	1,49	4,89	1,95	6,40	0,12	4,72
1,778	70	1,55	61,01	0,87	34,3	1,74	5,71	2,27	7,45	0,14	5,51
2,032	80	1,77	69,73	1	39,2	1,99	6,53	2,60	8,53	0,16	6,30
2,286	90	1,99	78,44	1,12	44,1	2,24	7,35	2,92	9,58	0,18	7,09
2,54	100	2,21	87,16	1,25	49	2,49	8,17	3,25	10,66	0,19	7,48
2,794	110	2,44	95,87	1,37	53,9	2,74	8,99	3,57	11,71	0,22	8,66
3,048	120	2,66	104,59	1,49	58,8	2,99	9,81	3,90	12,80	0,24	9,45
3,302	130	2,88	113,30	1,62	63,7	3,23	10,60	4,22	13,85	0,26	10,24
3,556	140	3,10	122,02	1,74	68,6	3,48	11,42	4,55	14,93	0,28	11,02
3,81	150	3,32	130,74	1,87	73,5	3,73	12,24	4,87	15,98	0,30	11,81
4,064	160	3,54	139,45	1,99	78,4	3,98	13,06	5,20	17,06	0,32	12,60
4,318	170	3,76	148,17	2,12	83,3	4,23	13,88	5,52	18,11	0,34	13,39
4,572	180	3,98	156,88	2,24	88,2	4,48	14,70	5,85	19,19	0,36	14,17
4,826	190	4,21	165,60	2,37	93,1	4,73	15,52	6,17	20,24	0,37	14,57
5,08	200	4,43	174,32	2,49	98,1	4,98	16,34	6,50	21,33	0,40	15,75
5,334	210	4,65	183,03	2,62	103	5,23	17,16	6,82	22,38	0,41	16,14
5,588	220	4,87	191,75	2,74	107,9	5,47	17,95	7,14	23,43	0,44	17,32
5,842	230	5,09	200,46	2,86	112,8	5,72	18,77	7,47	24,51	0,46	18,11
6,096	240	5,31	209,18	2,99	117,7	5,97	19,59	7,79	25,56	0,48	18,90
6,35	250	5,53	217,89	3,11	122,6	6,22	20,41	8,12	26,64	0,50	19,69
6,604	260	5,76	226,61	3,24	127,5	6,47	21,23	8,44	27,69	0,52	20,47
6,858	270	5,98	235,33	3,36	132,4	6,72	22,05	8,77	28,77	0,54	21,26
7,112	280	6,20	244,04	3,49	137,3	6,97	22,87	9,09	29,82	0,55	21,65
7,366	290	6,42	252,76	3,61	142,2	7,22	23,69	9,42	30,91	0,58	22,83
7,62	300	6,64	261,47	3,74	147,1	7,46	24,48	9,74	31,96	0,59	23,23



INFORMASI LAINNYA

Dimensi proyektor dan pemasangan pada plafon

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



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

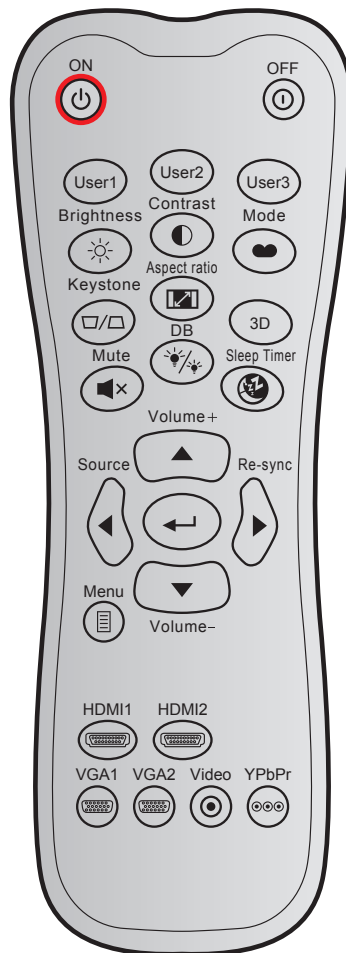


Peringatan:

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














INFORMASI LAINNYA

Kode remote control IR 1



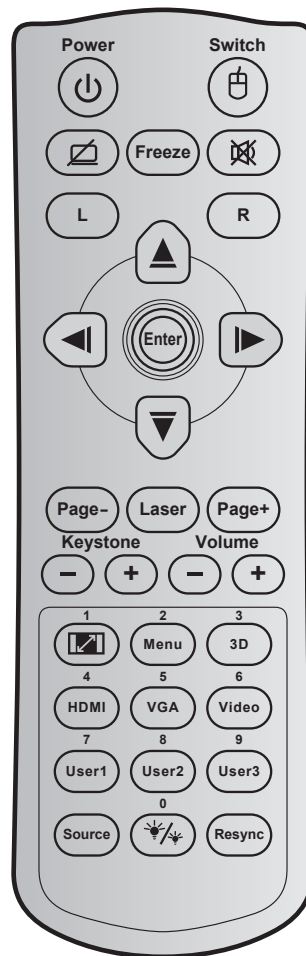
Tombol		Kode kustom		Kode data	Definisi tombol cetak	Deskripsi
		Byte 1	Byte 2	Byte 3		
Tombol Hidup		32	CD	02	Hidup	Tekan untuk menghidupkan proyektor.
Matikan Power		32	CD	2E	Mati	Tekan untuk mematikan proyektor.
Pengguna 1		32	CD	36	Pengguna1	Tombol yang ditetapkan pengguna. Lihat halaman 36 untuk konfigurasi.
Pengguna 2		32	CD	65	Pengguna2	
Pengguna 3		32	CD	66	Pengguna3	
Kecemerlangan		32	CD	41	Kecemerlangan	Menyesuaikan kecermerlangan gambar.
Kontras		32	CD	42	Kontras	Mengontrol derajat perbedaan antara bagian paling gelap dan paling terang pada gambar.
Mode tampilan		32	CD	05	Mode	Pilih mode dalam pengaturan yang dioptimalkan untuk berbagai aplikasi. Lihat halaman 29.
Sudut		32	CD	07	Sudut	Menyesuaikan distorsi gambar yang disebabkan karena memiringkan proyektor.
Aspek Rasio		32	CD	64	Aspek Rasio	Tekan untuk mengubah rasio aspek gambar yang ditampilkan.
3D		32	CD	89	3D	Memilih mode 3D secara manual yang sesuai dengan konten 3D Anda.
Suara +		32	CD	09	Suara +	Sesuaikan untuk memperbesar volume.








INFORMASI LAINNYA

Tombol		Kode kustom		Kode data	Definisi tombol cetak	Deskripsi
		Byte 1	Byte 2	Byte 3		
Tombol empat arah		32	CD	11	▲	Gunakan ▲, ◀, ▶, atau ▼ untuk memilih item atau menyesuaikan pilihan Anda.
		32	CD	10	◀	
		32	CD	12	▶	
		32	CD	14	▼	
Source		32	CD	18	Source	Tekan "Sumber" untuk memilih sinyal input.
Tombol Enter		32	CD	0F		Mengkonfirmasi pilihan item.
Sinkronisasi Ulang		32	CD	04	Sinkronisasi Ulang	Secara otomatis mensinkronisasikan proyektor ke sumber input.
Suara -		32	CD	0C	Suara -	Sesuaikan untuk memperkecil volume.
Menu		32	CD	0E	Menu	Menampilkan atau keluar dari menu tampilan di layar pada proyektor.
HDMI 1		32	CD	16	HDMI1	Tekan "HDMI1" untuk memilih sumber dari konektor HDMI 1.
HDMI 2		32	CD	30	HDMI2	Tekan "HDMI2" untuk memilih sumber dari soket HDMI 2 / MHL.
VGA 1		32	CD	1B	VGA1	Tekan "VGA1" untuk memilih sumber dari konektor VGA MASUKAN.
VGA 2		32	CD	1E	VGA2	Tidak berfungsi
Video		32	CD	1C	Video	Tidak berfungsi
YPbPr		32	CD	17	YPbPr	Tidak berfungsi







INFORMASI LAINNYA

Kode remote control IR 2



Tombol	Kode tombol	Definisi tombol cetak	Deskripsi	
Power		81	Daya hidup/mati	Tekan untuk menghidupkan/mematikan proyektor.
Beralih		3E	Beralih	Tekan untuk mengaktifkan/menonaktifkan mouse USB.
Tampilan Kosong/ Audio Tidak Aktif		8A		Tekan untuk menyembunyikan/menampilkan gambar layar dan mematikan/menghidupkan audio.
Bekukan		8B	Bekukan	Tekan untuk membekukan gambar proyektor.
Mati		92		Tekan untuk mematikan/menghidupkan audio sementara.
Klik kiri mouse	L	CB	L	Gunakan sebagai klik kiri mouse.
Klik kanan mouse	R	CC	R	Gunakan sebagai klik kanan mouse.
Tombol pilihan empat arah		C6	Panah atas	Gunakan ▲ ▼ ◀ ▶ untuk memilih item atau mengatur pilihan Anda.
		C8	Panah kiri	
		C9	Panah kanan	
		C7	Panah bawah	
Masuk		C5	Masuk	Mengkonfirmasi pilihan item.
		CA	Masuk	
Halaman -		C2	Halaman -	Tekan untuk menggulir ke bawah.

INFORMASI LAINNYA







Tombol		Kode tombol	Definisi tombol cetak	Deskripsi
Laser		N/A	Laser	Gunakan sebagai penunjuk laser.
Halaman +		C1	Halaman +	Tekan untuk menggulir ke atas.
Sudut		85	Sudut +	Tekan untuk menyesuaikan distorsi gambar yang disebabkan karena memiringkan proyektor.
		84	Sudut -	
Suara		8C	Suara +	Tekan untuk memperbesar/memperkecil volume suara.
		8F	Suara -	
Aspek Rasio / 1		98	 / 1	<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk mengubah rasio aspek gambar yang ditampilkan. Gunakan sebagai angka keypad "1".
Menu/2		88	Menu/2	<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk menampilkan atau keluar dari menu tampilan di layar untuk proyektor. Gunakan sebagai angka keypad "2".
3D/3		93	3D/3	<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk secara manual memilih mode 3D yang sesuai dengan konten 3D. Gunakan sebagai angka keypad "3".
HDMI/4		86	HDMI/4	<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk memilih sumber HDMI. Gunakan sebagai angka keypad "4".
VGA/5		D0	VGA/5	<ul style="list-style-type: none"> Tekan untuk memilih sumber VGA. Gunakan sebagai angka keypad "5".
Video/6		D1	Video/6	Gunakan sebagai angka keypad "6"
Pengguna1 / 7; Pengguna2 / 8; Pengguna3 / 9		D2	Pengguna 1/7	<ul style="list-style-type: none"> Tombol yang ditetapkan pengguna. Lihat halaman 38 untuk konfigurasi. Gunakan sebagai angka keypad numerik "7", "8", dan "9".
		D3	Pengguna 2/8	
		D4	Pengguna 3/9	
Sumber		C3	Sumber	Tekan untuk memilih sinyal masukan.
Mode Pencahayaan / 0		96	 / 0	<ul style="list-style-type: none"> Tekan agar secara otomatis menyesuaikan kecermerlangan gambar untuk memberikan performa kontras optimal. Gunakan sebagai angka keypad "0".
Sinkronisasi Ulang		C4	Sinkronisasi Ulang	Tekan agar secara otomatis mensinkronisasi proyektor dengan sumber masukan.

INFORMASI LAINNYA

Mengatasi Masalah

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

Masalah Gambar

-  *Tidak ada gambar di Layar.*
- Pastikan semua kabel dan sambungan daya sudah disambungkan dengan benar seperti yang dijelaskan di bagian "Instalasi".
 - Pastikan semua pin konektor tidak bengkok atau rusak.
 - Periksa apakah Lampu Proyektor sudah terpasang dengan benar. Lihat bagian "Mengganti Lampu".
 - Pastikan fitur "Mati" tidak dalam kondisi hidup.
-  *Gambar tidak fokus*
- Sesuaikan fokus dengan menggunakan cincin fokus.
 - Pastikan layar proyeksi berada di antara jarak yang diperlukan dari proyektor. (Lihat halaman 46).
-  *Gambar menjadi terbentang saat menampilkan DVD 16:9*
- Bila anda memutar DVD anamorfik atau DVD 16:9, maka proyektor akan menampilkan gambar terbaik pada format 16:9 di sisi proyektor.
 - Jika Anda memutar DVD format LBX, ubah format sebagai LBX pada OSD proyektor.
 - Jika Anda memutar DVD format 4:3, ubah format sebagai 4:3 pada OSD proyektor.
 - Konfigurasi format tampilan ke jenis rasio aspek 16:9 (lebar) di pemutar DVD.
-  *Gambar terlalu besar atau terlalu kecil.*
- Sesuaikan ukuran gambar dengan menggunakan tuas zoom (hanya untuk model lensa standar).
 - Pindahkan proyektor lebih dekat atau lebih jauh dari layar.
 - Tekan "Menu" pada panel proyektor, buka "Tampilan → Aspek Rasio". Coba pengaturan lain.
-  *Gambar memiliki sisi miring:*
- Jika memungkinkan, ubah posisi proyektor sehingga berada di tengah layar dan di bawah layar.
 - Gunakan "Tampilan → Sudut" dari OSD untuk membuat penyesuaian.
-  *Gambar ditampilkan terbalik*
- Pilih "PENGATURAN → Proyeksi" dari OSD, lalu atur arah proyeksi.

INFORMASI LAINNYA

Gambar berbayang

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

Dua gambar, format berdampingan

- Tekan tombol "3D" dan alihkan ke "Berdampingan" untuk sinyal masukan HDMI 1.3 2D 1080i berdampingan.

Gambar tidak ditampilkan dalam 3D

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

Masalah Lainnya

Proyektor berhenti merespons semua kontrol

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

Lampu terbakar sehingga timbul suara meledak

- Saat masa pakai lampu berakhir, lampu akan terbakar dan mengeluarkan suara ledakan yang keras. Jika ini terjadi, proyektor tidak dapat dihidupkan sebelum modul lampu diganti. Untuk mengganti lampu, ikuti prosedur yang dijelaskan dalam bagian "Mengganti Lampu" pada halaman 41-42.

Masalah Remote Control

Jika remote control tidak berfungsi

- Pastikan sudut pengoperasian remote control berada dalam kisaran $\pm 15^\circ$ dari penerima IR pada proyektor.
- Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan proyektor. Pindahkan dengan jarak 6 m (20 kaki) dari proyektor.
- Pastikan baterai telah dimasukkan dengan benar.
- Ganti baterai jika habis.

INFORMASI LAINNYA





Indikator Peringatan

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

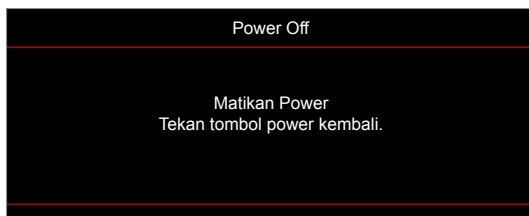
- Indikator LED "LAMP" menyala merah dan jika indikator "Aktif/Siaga" berkedip merah.
- Indikator LED "TEMP" menyala merah dan jika indikator "Aktif/Siaga" berkedip merah. Kondisi ini menunjukkan bahwa proyektor terlalu panas. Dalam kondisi normal, proyektor dapat dihidupkan kembali.
- Indikator LED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

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

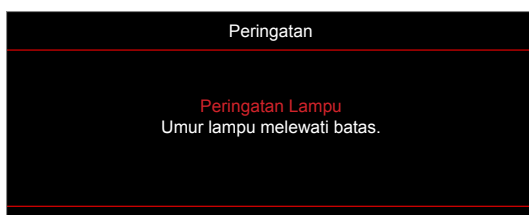
Pesan Lampu LED

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

- Daya mati:

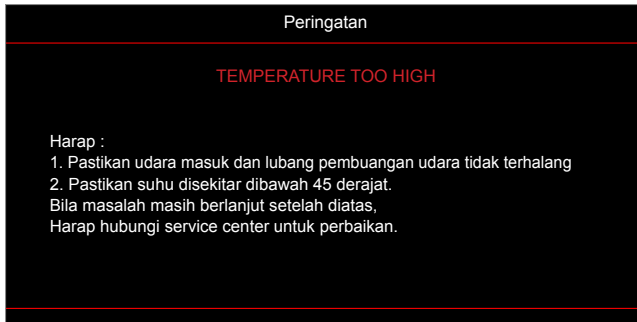


- Peringatan lampu:



INFORMASI LAINNYA

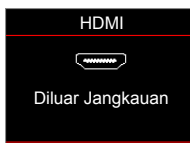
- Peringatan suhu:



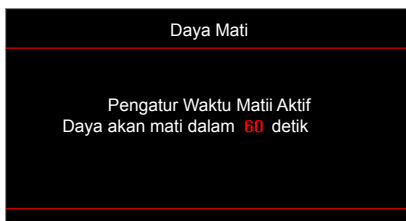
- Gangguan kipas:



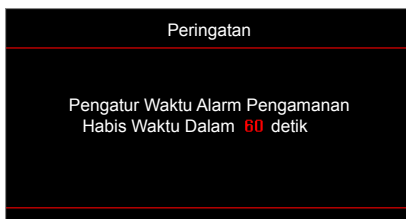
- Di luar kisaran tampilan:



- Peringatan penurunan daya:



- Pengatur Waktu Alarm Pengamanan:



INFORMASI LAINNYA

Spesifikasi

Optik	Deskripsi
Resolusi asli	1080p
Resolusi maksimum	3840 x 2160 (60Hz)
Lensa	Zoom dan fokus manual
Ukuran layar (diagonal)	40,2"~300" dengan @ 60" yang dioptimalkan
Jarak proyeksi	1m ~ 10m dengan @ 1,493m yang dioptimalkan

Listrik	Deskripsi
Masukan	- HDMI v2.0 - HDMI/MHL v1.4 - USB2.0 USB-A untuk 5V PWR 1,5A - VGA Masukan - Audio Masukan 3,5mm - Konektor RS232C (9-pin D-SUB)
Keluaran	- Audio Keluaran 3,5mm - VGA Keluaran
Control	USB tipe A untuk mouse/layanan
Reproduksi warna	1073,4 Juta warna
Kecepatan Pindai	- Kecepatan pindai horizontal: 15,375~91,146 KHz - Kecepatan pindai vertikal: 50~85 Hz (120Hz untuk fitur 3D proyektor)
Kompatibilitas sinkronisasi	Sinkronisasi Terpisah
Speaker internal	Ya, 10 W
Persyaratan daya	100 - 240V AC 50/60Hz
Arus input	3,3A
Pemakaian daya	Pencahayaan: - Normal 230W MAX 253W @ 110VAC - Normal 225W MAX 248W @ 220VAC Eco: - Normal 190W MAX 209W @ 110VAC - Normal 187W MAX 206W @ 220VAC

Mekanik	Deskripsi
Orientasi pemasangan	Depan, Belakang, Plafon - Atas, Belakang - Atas
Dimensi	- 316 mm (L) x 243,5 mm (D) x 98 mm (T) (tanpa kaki) - 316 mm (L) x 243,5 mm (D) x 115 mm (T) (dengan kaki)
Berat	3,0 ± 0,5kg
Kondisi lingkungan	Pengoperasian dalam 5 ~ 40°C, 10% hingga 85% kelembapan (non-kondensasi)

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




INFORMASI LAINNYA

Kantor Optoma Global

Untuk servis atau dukungan, hubungi cabang setempat.




Amerika Serikat

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

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




Kanada

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

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

Amerika Latin

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

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



Eropa

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

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



Benelux BV

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

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

Prancis

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

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




Spanyol

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

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




Jerman

Wiesenstrasse 21 W
D40549 Düsseldorf,
Germany

 +49 (0) 211 506 6670
 +49 (0) 211 506 66799
 info@optoma.de

Skandinavia



Lerpeveien 25
3040 Drammen
Norway

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

PO.BOX 9515
3038 Drammen
Norway

Korea

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

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




Jepang

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

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



Taiwan

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

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



Hong Kong

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

 +852-2396-8968
 +852-2370-1222
www.optoma.com.hk

Cina

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

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



P/N:36.7FM02G001-A