

BenQ

Proyektor Digital MX660/MX615/MS614

Manual Pengguna

Selamat Datang

Daftar isi

Petunjuk keamanan penting	3
--	----------

Pendahuluan	7
--------------------------	----------

Fitur proyektor	7
Isi pengiriman.....	8
Tampak eksterior proyektor	9
Kontrol dan Fungsi	10

Menempatkan proyektor.....	13
-----------------------------------	-----------

Memilih tempat.....	13
Memperoleh ukuran favorit gambar yang diproyeksikan	14

Sambungan	15
------------------------	-----------

Menyambungkan perangkat sumber video	16
--	----

Pengoperasian.....	17
---------------------------	-----------

Memulai menyalakan proyektor	17
Menyesuaikan gambar yang diproyeksikan	18
Menggunakan menu	20
Mengamankan proyektor	21
Memindah sinyal input.....	24
Memperbesar dan mencari detail	25
Memilih rasio aspek	25
Mengoptimalkan gambar.....	27
Menyetel pengatur waktu presentasi	30
Pengoperasian perpindahan halaman dari jauh.....	31
Mendiamkan gambar	32
Menyembunyikan gambar.....	32
Menggunakan fungsi FAQ.....	32

Mengunci tombol kontrol	33
Pengoperasian dalam lingkungan dengan ketinggian tinggi	33

Membuat layar pembukaan Anda sendiri	34
Menyesuaikan suara.....	34
Mengontrol proyektor melalui lingkungan LAN.....	35
Melakukan Presentasi dari Pembaca USB	43
Mematikan proyektor	44
Mematikan langsung	44
Pengoperasian menu.....	45

Pemeliharaan	55
---------------------------	-----------

Perawatan proyektor.....	55
Informasi lampu	56

Pemecahan Masalah	62
--------------------------------	-----------

Spesifikasi	63
--------------------------	-----------

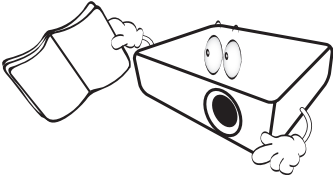
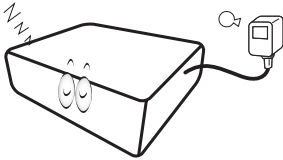
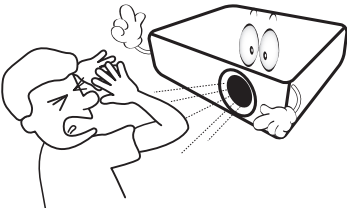
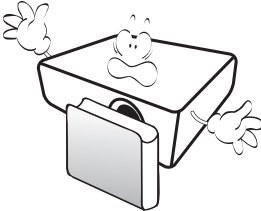
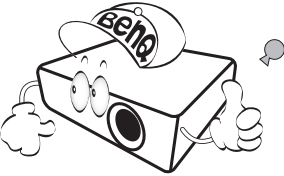
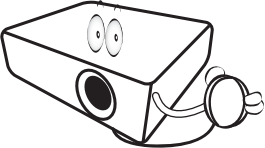
Spesifikasi proyektor	63
Dimensi	64
Pemasangan di langit-langit	64
Diagram Pewaktuan.....	65

Informasi Jaminan dan Hak Cipta	68
--	-----------

Pernyataan peraturan	69
-----------------------------------	-----------

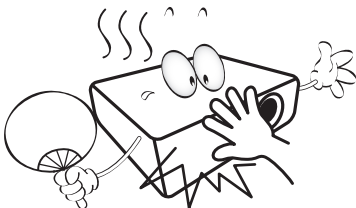
Petunjuk keamanan penting

Proyektor Anda didesain dan diuji untuk memenuhi standar terbaru bagi keamanan peralatan teknologi informasi. Tetapi, guna memastikan keamanan dalam penggunaan produk ini, penting bagi Anda untuk mematuhi petunjuk yang disebutkan dalam manual ini dan yang ditandai pada produk.

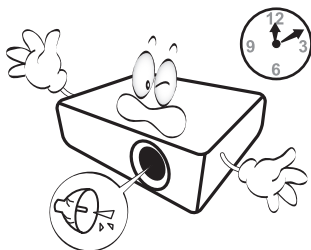
Petunjuk Keamanan	
1. Harap baca manual ini sebelum Anda mengoperasikan proyektor Anda. Simpanlah manual ini untuk referensi di kemudian hari. 	5. Di beberapa negara voltase arus listrik TIDAK stabil. Proyektor ini didesain untuk beroperasi dengan aman dalam voltase listrik antara 100 sampai 240 volt AC, tetapi dapat gagal beroperasi jika terjadi pemadaman listrik atau tegangan kejut sebesar ± 10 volt. Di daerah di mana voltase listriknya mungkin berfluktuasi atau mungkin terjadi pemadaman, Anda direkomendasikan untuk menyambungkan proyektor Anda melalui penstabil daya listrik atau sumber daya tidak terganggu (uninterruptible power supply – UPS). 
2. Jangan melihat langsung ke lensa proyektor selama pengoperasiannya. Cahaya yang sangat kuat dapat menyebabkan kerusakan pada mata. 	6. Jangan menghalangi lensa proyeksi dengan benda apa pun ketika proyektor sedang beroperasi karena hal ini dapat menyebabkan benda tersebut menjadi panas dan cacat atau bahkan dapat menyebabkan kebakaran. Untuk mematikan lampu selama sementara waktu, tekan BLANK pada proyektor atau remote control. 
3. Serahkan perbaikan kepada teknisi servis ahli. 	
4. Selalu buka rana lensa (jika ada) atau lepas tutup lensa (jika ada) ketika lampu proyektor menyala. 	

Petunjuk Keamanan (Lanjutan)

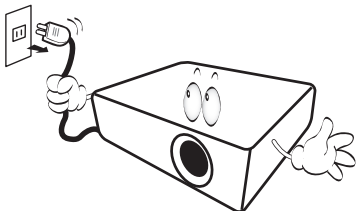
7. Lampu menjadi sangat panas selama pengoperasian. Diamkan proyektor melakukan pendinginan selama sekitar 45 menit sebelum melepas unit lampu untuk penggantian.



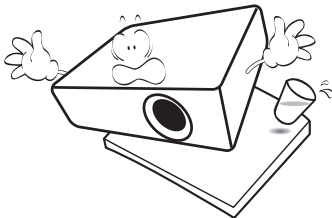
8. Jangan menggunakan lampu yang sudah melebihi masa pakai yang sudah ditentukan. Pengoperasian lampu yang berlebihan melampaui batas masa pakai lampu yang ditentukan dalam kejadian yang langka dalam dapat menyebabkan lampu pecah.



9. Jangan sekali-kali mengganti rakitan lampu atau komponen elektronik apa pun kecuali jika proyektor tidak terhubung ke stopkontak.

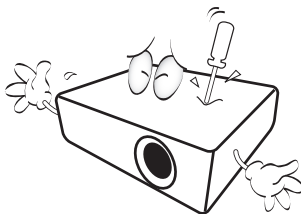


10. Jangan meletakkan produk ini di troli, penyangga atau meja yang tidak stabil. Produk ini bisa jatuh, dan akan menjadi rusak parah.



11. Jangan mencoba membongkar proyektor ini. Di dalamnya terdapat voltase tinggi yang berbahaya yang dapat menyebabkan kematian jika Anda kontak dengan komponen beraliran listrik. Satu-satunya komponen yang dapat diperbaiki oleh pengguna adalah lampu yang mempunyai tutupnya sendiri yang dapat dilepas.

Apa pun yang terjadi pengguna dilarang membuka atau melepas tutup lainnya. Serahkan perbaikan hanya kepada teknisi servis profesional.

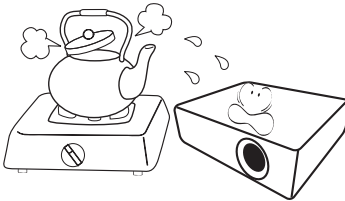


12. Ketika proyektor sedang beroperasi, Anda mungkin merasakan udara dan bau panas dari kisi-kisi ventilasinya. Hal ini adalah fenomena normal dan bukan merupakan cacat produk.

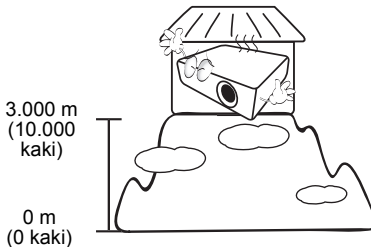
Petunjuk Keamanan (Lanjutan)

13. Jangan meletakkan proyektor ini dalam lingkungan berikut:

- Ruangan dengan ventilasi buruk atau ruangan sempit. Diperlukan sekurangnya jarak 50 cm dari dinding dan aliran udara di sekitar proyektor mengalir lancar.
- Tempat di mana temperatur bisa menjadi sangat tinggi, seperti di dalam mobil dengan semua jendela tertutup.
- Tempat di mana kelembapan, debu, atau asap rokok yang berlebihan dapat mengotori komponen optik, memperpendek masa pakai proyektor dan menggelapkan gambar.

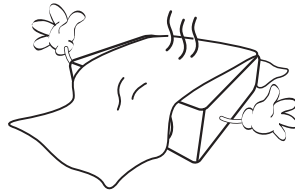


- Tempat di dekat alarm kebakaran
- Tempat dengan temperatur ruangan di atas 40°C/104°F
- Tempat dengan ketinggian lebih tinggi dari 3.000 m (10.000 kaki)



14. Jangan menghalangi lubang ventilasi.

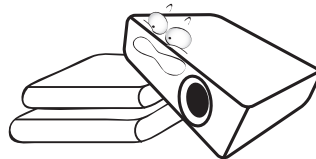
- Jangan meletakkan proyektor ini di atas selimut, seprei atau permukaan lembut lainnya.
- Jangan menutupi proyektor ini dengan kain atau bahan lainnya.
- Jangan meletakkan benda yang mudah terbakar di dekat proyektor.



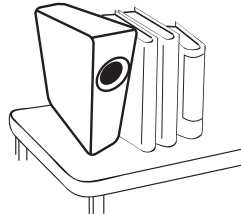
Jika lubang ventilasi benar-benar terhalang, panas yang terlalu tinggi di dalamnya dapat menyebabkan kebakaran.

15. Selama pengoperasian, selalu letakkan proyektor pada permukaan horizontal yang rata.

- Jangan gunakan jika permukaan miring dengan sudut lebih dari 10 derajat dari kiri ke kanan, juga jangan gunakan pada sudut lebih dari 15 derajat dari depan ke belakang. Menggunakan proyektor dalam posisi yang tidak benar-benar horizontal dapat menyebabkan malfungsi atau rusaknya lampu.

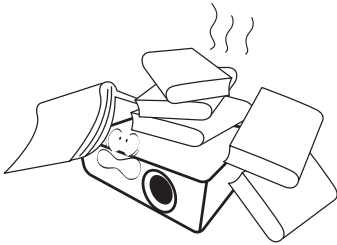


16. Jangan meletakkan proyektor secara vertikal. Jika diletakkan secara vertikal, proyektor bisa jatuh, yang menyebabkan cedera atau mengakibatkan kerusakan pada proyektor.

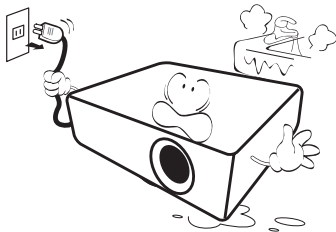


Petunjuk Keamanan (Lanjutan)

17. Jangan menginjak proyektor atau meletakkan benda di atasnya. Di samping kemungkinan menyebabkan kerusakan fisik pada proyektor, meletakkannya secara vertikal dapat menyebabkan kecelakaan dan kemungkinan cedera.



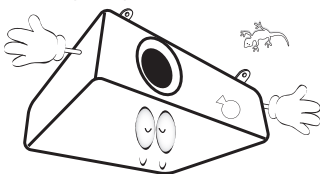
18. Jangan meletakkan benda cair di dekat atau di atas proyektor. Cairan yang tertumpah ke dalam proyektor dapat menyebabkan proyektor tidak dapat beroperasi. Jika proyektor menjadi basah, putuskan proyektor dari stopkontak sumber daya dan hubungi BenQ agar proyektor diservis.



19. Produk ini dapat menampilkan gambar terbalik untuk pemasangan di langit-langit.



Hanya gunakan Alat Pemasangan di Langit-langit BenQ untuk memasang proyektor dan pastikan proyektor dipasang dengan kuat.



20. Peralatan ini harus dibumikan.



Memasang proyektor di langit-langit

Kami ingin Anda mendapat pengalaman menyenangkan ketika menggunakan proyektor BenQ Anda, sehingga kami mohon Anda memperhatikan masalah keamanan ini guna mencegah kemungkinan kerugian pada orang dan properti.

Jika Anda ingin memasang proyektor Anda di langit-langit, kami sangat menganjurkan Anda untuk menggunakan alat pemasangan langit-langit proyektor BenQ yang tepat dan bahwa Anda memastikan proyektor dipasang dengan kuat dan aman.

Jika Anda menggunakan alat pemasangan proyektor di langit-langit selain dari merek BenQ, ada risiko keamanan bahwa proyektor tersebut mungkin jatuh dari langit-langit karena pemasangan yang tidak tepat sebab dilakukan dengan penggunaan ukuran dan panjang sekrup yang salah.

Anda dapat membeli alat pemasangan proyektor di langit-langit BenQ di tempat Anda membeli proyektor BenQ Anda. BenQ merekomendasikan Anda juga membeli kunci Kensington atau kabel keamanan yang kompatibel yang dijual terpisah dan memasangnya dengan kuat di slot kunci Kensington di proyektor dan alas braket pemasangan langit-langit. Kunci ini akan melakukan peran sekunder menahan proyektor seandainya pasangannya ke braket pemasangan menjadi longgar.



Lampu Hg mengandung merkuri. Kelola lampu sesuai dengan undang-undang setempat tentang pembuangan. Lihat www.lamprecycle.org.

Pendahuluan

Fitur proyektor

Proyektor ini memadukan proyeksi mesin optik yang mempunyai kinerja tinggi dan desain yang ramah pengguna untuk menghasilkan keandalan tingkat tinggi dan kemudahan penggunaan.

Proyektor ini menawarkan fitur-fitur berikut:

- Pengaturan Jaringan yang memungkinkan pengelolaan status proyektor dari komputer menggunakan browser web.
- Jack USB MINI-B untuk menampilkan sinyal komputer melalui kabel USB
- Jack USB TYPE-A untuk menampilkan gambar yang disimpan di flash drive USB
- Fungsi 3D untuk menikmati film, video, dan tayangan olahraga 3D dengan cara yang lebih realistis dengan menampilkan kedalaman gambar
- Desain tanpa filter untuk menurunkan biaya pemeliharaan dan pengoperasian
- Warna cemerlang/VIDI untuk memberi warna yang lebih nyata, lebih cerah pada gambar
- Caption tertutup untuk menampilkan dialog, narasi, dan efek suara tayangan TV dan video
- Output audio variabel
- Koreksi warna dinding yang memungkinkan proyeksi pada permukaan beberapa warna yang telah ditetapkan sebelumnya
- Pencarian otomatis cepat yang mempercepat proses pendeteksian sinyal
- Fungsi yang diproteksi sandi yang dapat dipilih
- Manajemen warna 3D yang memungkinkan penyetelan warna sesuai dengan kesukaan Anda
- Fungsi pendinginan cepat yang dapat dipilih yang membuat proyektor dingin dalam waktu yang lebih singkat
- FAQ untuk memecahkan masalah pengoperasian dengan satu penekanan tombol cepat
- Pengatur waktu presentasi untuk kontrol waktu yang lebih baik selama presentasi
- Penyetelan otomatis dengan satu tombol untuk menampilkan kualitas gambar terbaik
- Koreksi keystone digital untuk mengoreksi gambar yang terdistorsi
- Kontrol keseimbangan warna yang dapat diatur untuk tampilan data/video
- Kemampuan untuk menampilkan 16,7 juta warna
- Menu Tampilan Pada Layar (OSD) multi-bahasa
- Mode normal dan ekonomis yang dapat dipilih untuk mengurangi konsumsi daya
- Speaker internal yang memberi audio mono campuran apabila input audio disambungkan
- Kompatibilitas Component HDTV (YPbPr)
- ☞ • **Kecerahan kentara dari gambar yang diproyeksikan akan bervariasi bergantung pada kondisi pencahayaan sekitarnya, sinyal input yang dipilih, pengaturan kontras/kecerahan, dan secara langsung berbanding lurus dengan jarak proyeksi.**
- **Tingkat terangnya lampu akan menurun dari waktu ke waktu dan mungkin bervariasi dalam spesifikasi pabrikan lampu. Ini adalah normal dan merupakan perilaku yang sudah diduga.**

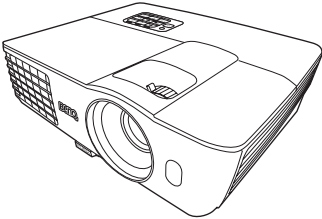
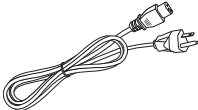
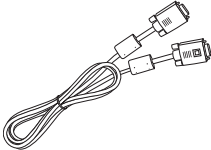
Isi pengiriman

Buka kardus dengan hati-hati dan pastikan bahwa Anda mempunyai semua item yang ditunjukkan di bawah ini. Jika ada item berikut ini yang kurang, hubungi tempat pembelian.

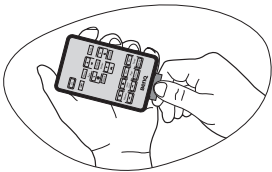
Aksesori standar

 Aksesori yang disertakan sesuai dengan wilayah Anda, dan mungkin berbeda dengan aksesori seperti yang tampak pada gambar.

***Kartu jaminan hanya disertakan di beberapa wilayah tertentu. Harap hubungi dealer Anda untuk memperoleh informasi rinci.**

		
Projektor	Kabel daya	Kabel VGA
		
Panduan ringkas	CD manual pengguna	Kartu jaminan*
		
Remote control dengan baterai	Tas proyektor	

 Tarik tab sebelum menggunakan remote control.

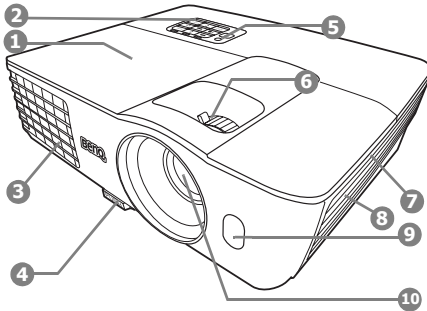


Aksesori opsional

- | | |
|-------------------------------------|----------------|
| 1. Unit lampu cadangan | 3. Kabel RS232 |
| 2. Alat pemasangan di langit-langit | |

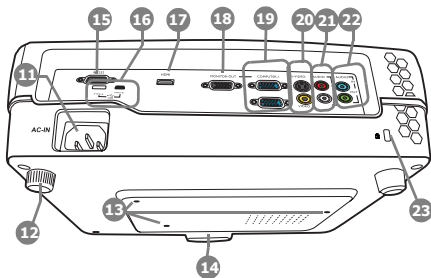
Tampak eksterior proyektor

Sisi depan/atas



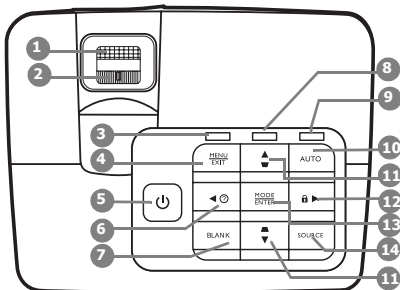
1. Tutup lampu
2. Panel kontrol eksternal
(Lihat "[Kontrol dan Fungsi](#)" pada [halaman 10](#) untuk rincian.)
3. Ventilasi (pembuangan udara panas)
4. Tombol pengeluar penyangga secara cepat
5. Sensor remote Inframerah atas
6. Cincin Fokus dan Pembesaran
7. Ventilasi (pemasukan udara dingin)
8. Kisi-kisi speaker
9. Sensor remote Inframerah depan
10. Lensa proyeksi
11. Jack daya AC
12. Kaki penyesuai belakang
13. Lubang pemasangan di langit-langit
14. Kaki penyesuai depan
15. Port kontrol RS232
16. Port USB
17. Port input HDMI
18. Jack output sinyal RGB
19. Jack input sinyal RGB (PC)/Component Video (YPbPr/ YCbCr)
20. Jack input S-Video
21. Jack input Video
22. Jack input Audio (L/R)
23. Jack output Audio
24. Slot kunci anti maling Kensington

Sisi belakang/bawah



Kontrol dan Fungsi

Proyektor



1. **Cincin fokus**

Menyesuaikan fokus gambar yang diproyeksikan.

2. **Cincin Pembesaran**

Menyesuaikan ukuran gambar.

3. **Lampu Indikator POWER**

Menyala atau berkedip ketika proyektor sedang beroperasi.

4. **MENU/EXIT**

Mengaktifkan menu Tampilan Pada Layar (OSD). Kembali ke menu OSD sebelumnya, keluar dan menyimpan pengaturan menu.

5. **DAYA**

Dwiarah proyektor antara mode siaga dan menyala.

6. **◀ Kiri/ (?)**

Mulai mengaktifkan fungsi FAQ.

7. **BLANK**

Digunakan untuk menyembunyikan gambar layar.

8. **Lampu peringatan TEMPeratur**

Menyala merah jika temperatur proyektor menjadi terlalu tinggi.

9. **Lampu indikator LAMPU**

Mengindikasikan status lampu. Menyala atau berkedip apabila terjadi masalah dengan lampu.

10. **AUTO**

Secara otomatis menentukan pewaktuan gambar terbaik untuk gambar yang ditampilkan.

11. **Tombol Keystone/Panah (◁ / ▲ Naik, ▷ / ▼ Turun)**

Secara manual mengoreksi gambar yang terdistorsi yang disebabkan oleh proyeksi bersudut.

12. **▶ Kanan/ 🔒**

Mengaktifkan kunci tombol panel.

Apabila menu Tampilan Pada Layar (OSD) diaktifkan, tombol #6, #11, dan #12 digunakan sebagai panah arah untuk memilih item menu yang diinginkan dan membuat penyesuaian.

13. **MODE/ENTER**

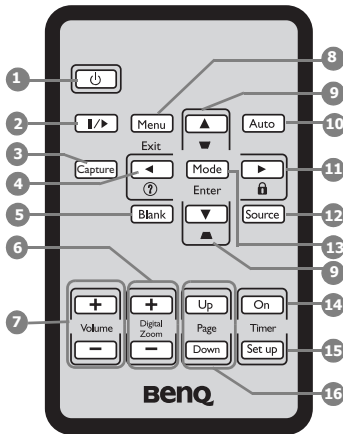
Memilih mode pengesetan gambar yang tersedia.

Mengaktifkan item menu Tampilan Pada Layar (OSD) yang dipilih.

14. **SOURCE**

Menampilkan bilah pemilihan sumber.

Remote control



1. **DAYA**

Dwiarah proyektor antara mode siaga dan menyala.

2. **Diam**

Mendiamkan gambar yang diproyeksikan.

3. **CAPTURE**

Menangkap gambar yang diproyeksikan dan menyimpannya sebagai layar pembukaan Anda.

4. **Kiri/ ?**

Mulai mengaktifkan fungsi FAQ.

5. **BLANK**

Digunakan untuk menyembunyikan gambar layar.

6. **Digital Zoom (+, -)**

Memperbesar dan mengurangi ukuran gambar yang diproyeksikan.

7. **Volume +/-**

Menyesuaikan tingkat suara.

8. **MENU/EXIT**

Mengaktifkan menu Tampilan Pada Layar (OSD). Kembali ke menu OSD sebelumnya, keluar dan menyimpan pengaturan menu.

9. **Tombol Keystone/Panah (/ Naik, / Turun)**

Secara manual mengoreksi gambar yang terdistorsi yang disebabkan oleh proyeksi bersudut.

10. **AUTO**

Secara otomatis menentukan pewaktuan gambar terbaik untuk gambar yang ditampilkan.

11. **Kanan/**

Mengaktifkan kunci tombol panel.

Apabila menu Tampilan Pada Layar (OSD) diaktifkan, tombol #4, #9, dan #11 digunakan sebagai panah arah untuk memilih item menu yang diinginkan dan membuat penyesuaian.

12. **SOURCE**

Menampilkan bilah pemilihan sumber.

13. **MODE/ENTER**

Memilih mode pengesetan gambar yang tersedia.

Mengaktifkan item menu Tampilan Pada Layar (OSD) yang dipilih.

14. **Timer On**

Mengaktifkan atau menampilkan pengatur waktu pada layar berdasarkan pengaturan pewaktuan Anda sendiri.

15. **Timer Set up**

Masuk ke pengaturan pewaktuan secara langsung.

16. **PAGE UP/PAGE DOWN**

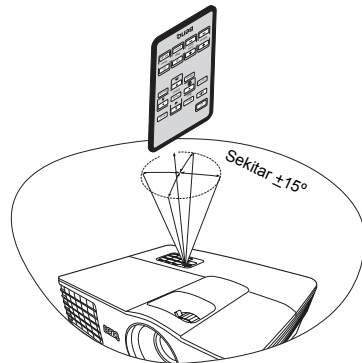
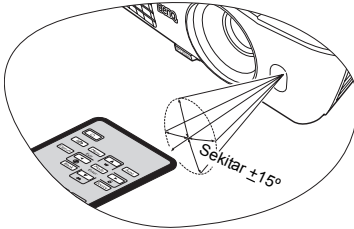
Mengoperasikan program perangkat lunak tampilan Anda (pada PC yang disambungkan) yang merespons perintah page up/down (seperti Microsoft PowerPoint).

Jangkauan efektif remote control

Sensor inframerah (IR) remote control terletak di bagian depan dan bagian atas proyektor. Agar berfungsi dengan benar, remote control harus dipegang dalam sudut 30 derajat tegak lurus ke arah sensor infra merah (IR) remote control proyektor. Jarak antara remote control dan sensor tidak boleh lebih dari 8 meter (~26 kaki).

Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan sensor IR pada proyektor yang mungkin menghalangi sinar inframerah.

- **Mengoperasikan proyektor dari depan**
- **Mengoperasikan proyektor dari atas**



Mengganti baterai remote control

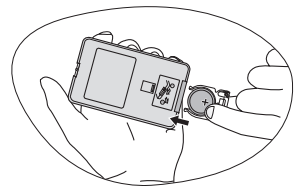
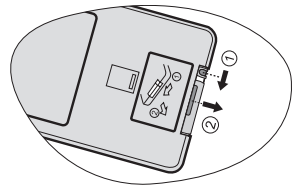
1. Copot penahan baterai.

 **Harap ikuti petunjuk sesuai gambar. Dorong dan tahan lengan pengunci ketika mencopot penahan baterai.**

2. Masukkan baterai baru di penahan tersebut. Perhatikan bahwa kutub positif harus menghadap ke luar.
3. Dorong penahan baterai ke dalam remote control.



- **Hindari panas dan kelembapan yang berlebihan.**
- **Salah meletakkan baterai dapat mengakibatkan kerusakan pada baterai.**
- **Hanya ganti baterai dengan tipe yang sama atau yang setara yang direkomendasikan oleh pabrikan baterai.**
- **Buang baterai bekas sesuai petunjuk pabrik.**
- **Jangan sekali-kali membuang baterai ke dalam api. Hal ini berbahaya, baterai dapat meledak.**
- **Jika baterai sudah mati atau jika Anda tidak akan menggunakan remote control untuk waktu yang lama, lepaskan baterai untuk mencegah kerusakan pada remote control karena kemungkinan kebocoran baterai.**



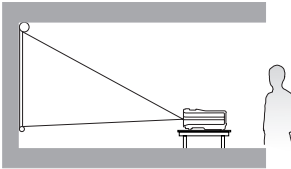
Menempatkan proyektor

Memilih tempat

Proyektor Anda didesain untuk dipasang di salah satu dari empat kemungkinan tempat pemasangan:

1. Meja Depan

Pilih tempat ini dengan proyektor yang diletakkan di atas meja di depan layar. Ini adalah cara yang paling umum untuk menempatkan proyektor untuk pengesetan yang cepat dan portabilitas.

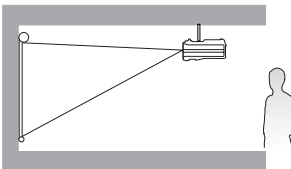


2. Langit-langit Depan

Pilih tempat ini dengan proyektor yang digantungkan terbalik pada langit-langit di depan layar.

Belilah Alat Pemasangan Proyektor di Langit-Langit BenQ dari dealer Anda untuk memasang proyektor Anda di langit-langit.

Setel **Langit-langit Depan** di menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Posisi Proyektor** setelah Anda menyalakan proyektor.

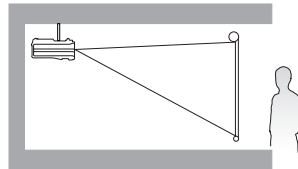


3. Langit-Langit Belakang

Pilih tempat ini dengan proyektor yang digantungkan terbalik pada langit-langit di belakang layar.

Perhatikan bahwa diperlukan layar proyeksi belakang khusus dan Alat Pemasangan Proyektor di Langit-Langit BenQ untuk pemasangan di tempat ini.

Setel **Langit-langit Belakang** di menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Posisi Proyektor** setelah Anda menyalakan proyektor.

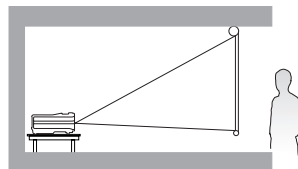


4. Meja Belakang

Pilih tempat ini dengan proyektor yang diletakkan di atas meja di belakang layar.

Perhatikan bahwa untuk ini diperlukan layar proyeksi belakang khusus.

Setel **Meja Belakang** di menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Posisi Proyektor** setelah Anda menyalakan proyektor.



Tata letak ruangan atau preferensi pribadi Anda akan menentukan tempat pemasangan mana yang Anda pilih. Pertimbangkan ukuran dan posisi layar Anda, tempat stopkontak yang sesuai, serta tempat dan jarak antara proyektor dan peralatan Anda lainnya.

Memperoleh ukuran favorit gambar yang diproyeksikan

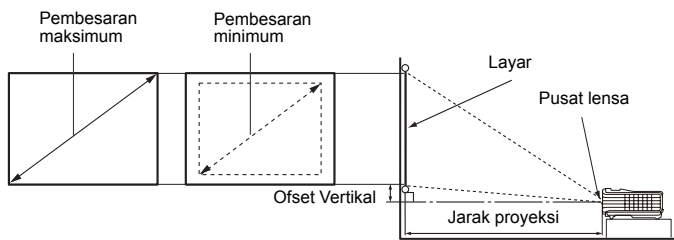
Jarak dari lensa proyektor ke layar, pengaturan pembesaran, dan format video masing-masing menentukan ukuran gambar yang diproyeksikan.

Misalnya, jika Anda menggunakan layar 120 inci, jarak proyeksi yang direkomendasikan adalah 4.755 mm dan offset vertikal 183 mm.

Jika jarak proyeksi terukur adalah 6,0 m (6.000 mm), angka terdekat dalam kolom "[Jarak dari layar \(mm\)](#)" adalah 5.943 mm. Dari baris ini terlihat bahwa layar yang diperlukan adalah 150" (sekitar 3,8 m).

Dimensi proyeksi

Lihat "[Dimensi](#)" pada halaman 64 untuk mengetahui pusat dimensi lensa proyektor ini sebelum menghitung posisi yang tepat.



Ukuran layar				Jarak dari layar (mm)			Offset Vertikal (mm)
Diagonal		L (mm)	T (mm)	Panjang min.	Rata-rata	Panjang maks.	
Inci	mm			(pembesaran maks.)		(pembesaran min.)	
40	1016	813	610	1509	1585	1660	61
50	1270	1016	762	1887	1981	2075	76
60	1524	1219	914	2264	2377	2491	91
80	2032	1626	1219	3019	3170	3321	122
100	2540	2032	1524	3774	3962	4151	152
120	3048	2438	1829	4528	4755	4981	183
150	3810	3048	2286	5660	5943	6226	229
200	5080	4064	3048	7547	7925	8302	305
220	5588	4470	3353	8302	8717	9132	335
250	6350	5080	3810	9434	9906	10377	381
300	7620	6096	4572	11321	11887	12453	457

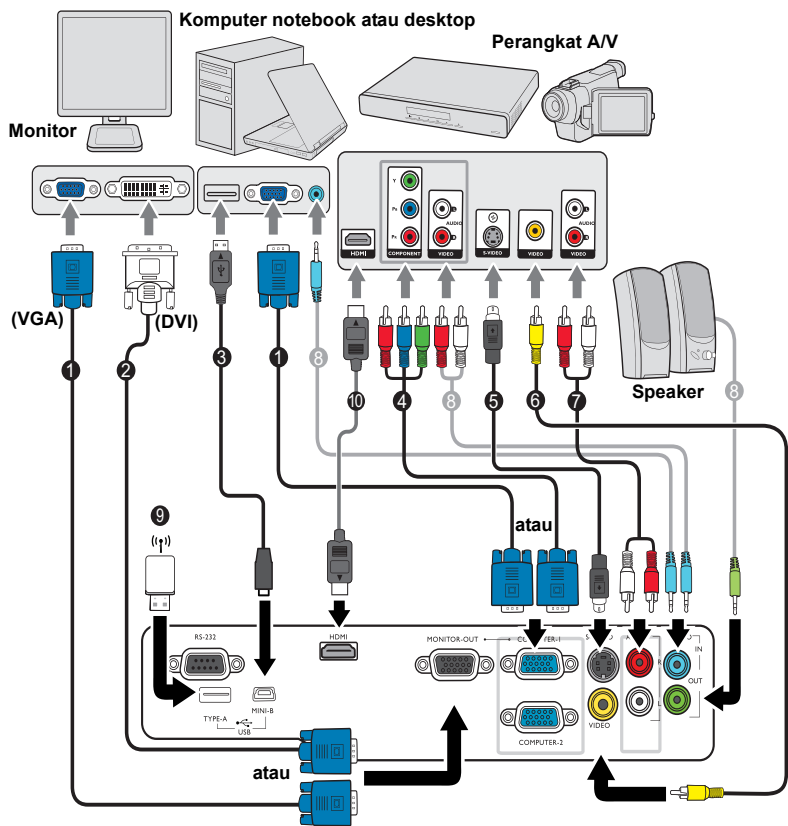
☞ Terdapat toleransi 3% di antara angka-angka ini karena variasi komponen optik. BenQ merekomendasikan bahwa jika Anda bermaksud memasang proyektor secara permanen, Anda seharusnya menguji ukuran dan jarak proyeksi secara fisik menggunakan proyektor yang sesungguhnya berada di tempat itu sebelum Anda memasangnya secara permanen, untuk mempertimbangkan karakteristik optik proyektor ini. Hal ini akan membantu Anda menentukan posisi pemasangan yang tepat sehingga proyektor sangat sesuai dengan tempat pemasangan Anda.

Sambungan

Ketika menyambungkan sumber sinyal ke proyektor, pastikan untuk:

1. Mematikan semua peralatan sebelum membuat sambungan apa saja.
2. Menggunakan kabel sinyal yang tepat untuk setiap sumber.
3. Memastikan kabel benar-benar dimasukkan.

- Dalam sambungan yang tampak di bawah, beberapa kabel mungkin tidak disertakan dengan proyektor (lihat **"Isi pengiriman" pada halaman 8**). Kabel tersebut dapat dibeli di toko elektronik.
- Ilustrasi sambungan di bawah ini hanya untuk referensi. Jack sambungan di bagian belakang yang tersedia pada proyektor berbeda menurut model masing-masing proyektor.



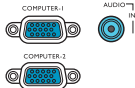
- | | |
|---|--|
| 1. Kabel VGA | 6. Kabel Video |
| 2. Kabel VGA ke DVI-A | 7. Kabel Audio L/R |
| 3. Kabel USB | 8. Kabel Audio |
| 4. Kabel adaptor Component Video ke VGA (D-Sub) | 9. Flash drive USB/dongle nirkabel USB |
| 5. Kabel S-Video | 10. Kabel HDMI |



- Banyak notebook tidak mengaktifkan port video eksternalnya ketika disambungkan ke proyektor. Biasanya kombo tombol seperti tombol FN + F3 atau CRT/LCD mengaktifkan/ menonaktifkan tampilan eksternal. Temukan tombol fungsi yang berlabel CRT/LCD atau tombol fungsi dengan simbol monitor di notebook. Tekan tombol FN dan tombol fungsi berlabel tersebut bersama-sama. Lihat dokumentasi notebook Anda untuk menemukan kombinasi tombol notebook Anda.
- Output D-Sub hanya berfungsi apabila input D-Sub yang tepat dibuat ke jack COMPUTER-1.
- Jika Anda ingin membuat metode sambungan ini ketika proyektor berada dalam mode siaga, pastikanlah bahwa fungsi Monitor Out diaktifkan dalam menu PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut. Lihat "[Pengaturan Siaga](#)" pada [halaman 53](#) untuk detailnya.

Menyambungkan perangkat sumber video

Anda hanya perlu menyambungkan proyektor ke sebuah perangkat sumber video menggunakan salah satu metode penyambungan saja, tetapi masing-masing metode tersebut memberi tingkat kualitas video yang berbeda. Metode yang Anda pilih akan sangat bergantung pada ketersediaan terminal yang cocok pada proyektor dan pada perangkat sumber video seperti yang diterangkan di bawah ini:

Nama terminal	Penampilan terminal	Kualitas gambar
HDMI		● Terbaik
Component Video		● Lebih baik
S-Video		● Baik
Video		○ Normal

Menyambungkan audio

Proyektor ini mempunyai dua speaker mono internal yang didesain guna memberi fungsionalitas audio dasar yang menyertai presentasi data untuk tujuan bisnis saja. Speaker tersebut tidak didesain untuk, dan juga tidak dimaksudkan untuk penggunaan reproduksi audio stereo seperti yang mungkin diharapkan dalam aplikasi home theater atau home cinema. Input audio stereo apa saja (jika dimasukkan), dicampurkan menjadi output audio mono biasa melalui speaker proyektor.

Speaker internal akan menjadi senyap apabila jack **AUDIO OUT** disambungkan.

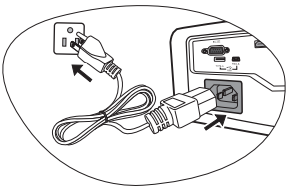


- Meski kemungkinannya sangat kecil namun jika Anda menyambungkan proyektor ke pemutar DVD melalui input HDMI proyektor dan gambar yang diproyeksikan menampilkan warna yang salah, harap ubah ruang warna ke YUV. Lihat "[Mengubah Ruang Warna](#)" pada [halaman 24](#) untuk detailnya.
- Proyektor ini hanya mampu memutar audio mono campuran, meskipun input audio stereo disambungkan. Lihat "[Menyambungkan audio](#)" pada [halaman 16](#) untuk detailnya.
- Jika gambar video yang dipilih tidak ditampilkan setelah proyektor dinyalakan dan sumber video yang dipilih sudah benar, periksa apakah perangkat sumber video sudah dihidupkan dan beroperasi dengan benar. Periksa juga apakah kabel sinyal sudah disambungkan dengan benar.

Pengoperasian

Memulai menyalakan proyektor

1. Colokkan kabel daya ke proyektor dan ke stopkontak. Nyalakan sakelar stopkontak (jika dipasang). Periksa apakah **Lampu Indikator POWER** pada proyektor menyala oranye setelah diberi daya.



⚠ **Harap hanya gunakan aksesoris (misalnya kabel daya) yang asli dengan perangkat ini untuk menghindari kemungkinan bahaya seperti kejutan listrik atau kebakaran.**

2. Tekan **⏻ DAYA** pada proyektor atau **⏻ DAYA** remote control untuk mulai menyalakan proyektor. Segera setelah lampu menyala, "**Nada Dering Sistem Hidup**" akan terdengar. **Lampu Indikator POWER** berkedip hijau dan tetap menyala hijau ketika proyektor menyala.

Prosedur pengawalan memerlukan waktu sekitar 30 detik. Dalam tahap pengawalan berikutnya, logo pembukaan diproyeksikan.

(Jika perlu) Putar cincin fokus untuk menyesuaikan kejelasan gambar.

Untuk menonaktifkan nada dering, lihat "[Menonaktifkan Nada Dering Sistem Hidup/ Mati](#)" pada halaman 35 untuk detailnya.

👉 **Jika proyektor masih panas karena aktivitas sebelumnya, maka proyektor akan menjalankan kipas pendingin selama sekitar 90 detik sebelum memberi energi pada lampu.**

3. Jika proyektor diaktifkan untuk pertama kalinya, pilih bahasa OSD dengan mengikuti petunjuk pada layar.
4. Jika Anda diminta untuk memberi sandi, tekan tombol panah untuk memasukkan sandi yang terdiri dari enam digit. Lihat "[Memfaatkan fungsi sandi](#)" pada halaman 21 untuk detailnya.
5. Hidupkan semua peralatan yang tersambung.
6. Proyektor akan mulai mencari sinyal input. Sinyal input aktif yang dipindai tampil di sudut kiri atas layar. Jika proyektor tidak mendeteksi sinyal input yang valid, maka pesan "Tidak ada sinyal" akan terus ditampilkan sampai ditemukan sinyal.

Please select language		
English	한국어	Hrvatski
Français	Svenska	Română
Deutsch	Nederlands	Norsk
Italiano	Türkçe	Dansk
Español	Čeština	Български
Русский	Português	suomi
繁體中文	ไทย	Indonesian
简体中文	Polski	Ελληνικά
日本語	Magyar	
Press Enter to Confirm, Exit to leave		

Anda juga dapat menekan **SOURCE** pada proyektor atau remote control untuk memilih sinyal input yang dikehendaki. Lihat "[Memindah sinyal input](#)" pada halaman 24 untuk detailnya.

👉 **Jika frekuensi/resolusi sinyal input lebih dari jangkauan pengoperasian proyektor, Anda akan menerima pesan "Di luar Jangkauan" yang ditampilkan pada layar kosong. Gantilah ke sinyal input yang kompatibel dengan resolusi proyektor atau setel sinyal input ke setelan yang lebih rendah. Lihat "[Diagram Pewaktuan](#)" pada halaman 65 untuk detailnya.**

Menyesuaikan gambar yang diproyeksikan

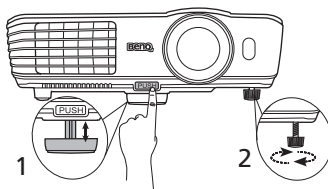
Menyesuaikan sudut proyeksi

Projektor ini dilengkapi dengan 1 kaki penyesuai yang dapat dikeluarkan dengan cepat dan 1 kaki penyesuai belakang. Kaki penyesuai ini mengubah ketinggian gambar dan sudut proyeksi. Untuk menyesuaikan proyektor:

1. Tekan tombol pengeluar penyangga secara cepat dan angkat bagian depan proyektor. Setelah posisi gambar sesuai dengan keinginan Anda, lepaskan tombol pengeluar penyangga secara cepat guna mengunci kaki tersebut di posisinya.
2. Putar sekrup kaki penyesuai belakang untuk menyesuaikan sudut horizontal secara halus.

Untuk memasukkan kaki kembali, angkat proyektor sambil menekan tombol pengeluar penyangga secara cepat, lalu turunkan proyektor secara perlahan-lahan. Putar sekrup kaki penyesuai belakang dengan arah terbalik.

Jika proyektor tidak diletakkan di atas permukaan yang datar atau layar dan proyektor tidak saling tegak lurus, gambar yang diproyeksikan menjadi berbentuk trapesium. Untuk mengoreksi situasi ini, lihat "[Mengoreksi keystone](#)" pada [halaman 19](#) untuk detailnya.



⚠ **Jangan melihat ke lensa ketika lampu menyala. Cahaya lampu yang kuat dapat menyebabkan kerusakan pada mata Anda.**

Hati-hati ketika Anda menekan tombol pengeluar penyangga secara cepat karena tombol itu berada di dekat ventilasi pembuangan udara panas.

Menyesuaikan gambar secara otomatis

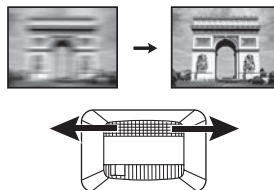
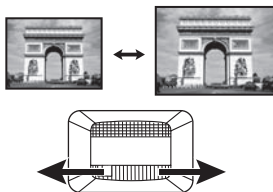
Dalam beberapa hal, Anda mungkin harus mengoptimalkan kualitas gambar. Untuk melakukan hal ini, tekan **AUTO** pada proyektor atau remote control. Dalam waktu 3 detik, fungsi Penyesuaian Secara Otomatis dan Cerdas (Intelligent Auto Adjustment) internal akan menyesuaikan kembali nilai Frekuensi dan Clock untuk memberi kualitas gambar terbaik.

Informasi sumber aktif akan ditampilkan di sudut layar selama 3 detik.

👉 **Fungsi ini hanya tersedia apabila sinyal PC (RGB Analog) dipilih.**

Menyesuaikan ukuran dan kejelasan gambar secara halus

1. Sesuaikan gambar yang diproyeksikan ke ukuran yang Anda perlukan menggunakan cincin pembesaran.
2. Tajamkanlah gambar dengan memutar cincin fokus.



Mengoreksi keystone

Keystone merujuk pada situasi di mana gambar yang diproyeksikan kelihatan jelas lebih lebar mungkin di bagian atas atau mungkin di bagian bawah. Situasi ini terjadi apabila proyektor tidak tegak lurus dengan layar.

Untuk mengoreksi hal ini, Anda perlu mengoreksinya secara manual dengan mengikuti SALAH SATU langkah ini.

- Menggunakan remote control

Tekan  /  pada proyektor atau remote control untuk menampilkan halaman pengoreksian Keystone. Tekan  untuk mengoreksi keystone di bagian atas gambar. Tekan  untuk mengoreksi keystone di bagian bawah gambar.



- Menggunakan menu OSD

1. Tekan **MENU/EXIT** lalu tekan **◀/▶** sampai menu **TAMPILAN** disoroti.
2. Tekan **▼** untuk menyoroti **Keystone** dan tekan **MODE/ENTER**. Halaman pengoreksian **Keystone** ditampilkan.
3. Tekan  untuk mengoreksi keystone di bagian atas gambar. Tekan  untuk mengoreksi keystone di bagian bawah gambar.

Menggunakan menu

Proyektor ini dilengkapi dengan menu Tampilan Pada Layar (OSD) untuk membuat berbagai penyesuaian dan pengaturan.

Di bawah ini adalah sekilas tentang menu OSD.



Contoh berikut menerangkan cara menyeting bahasa OSD.

1. Tekan **MENU/EXIT** pada proyektor atau remote control untuk mengaktifkan menu OSD.
3. Tekan ▼ untuk menyoroti **Bahasa** dan tekan ◀/▶ untuk memilih pilihan bahasa.



2. Gunakan ◀/▶ untuk menyoroti menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar**.
4. Tekan **MENU/EXIT** dua kali* pada proyektor atau remote control untuk keluar dan menyimpan pengaturan.



*Penekanan yang pertama membawa Anda kembali ke menu utama dan penekanan kedua menutup menu OSD.

Mengamankan proyektor

Menggunakan kunci kabel keamanan

Proyektor harus dipasang di tempat yang aman guna mencegah pencurian. Jika tidak, belilah kunci, seperti kunci Kensington, untuk mengamankan proyektor. Anda dapat menemukan slot kunci Kensington di bagian belakang proyektor. Lihat item 23 di halaman 9 untuk detailnya.

Kunci kabel keamanan Kensington biasanya merupakan kombinasi tombol dan kunci. Lihat dokumentasi kunci tersebut untuk menemukan cara menggunakannya.

Memanfaatkan fungsi sandi

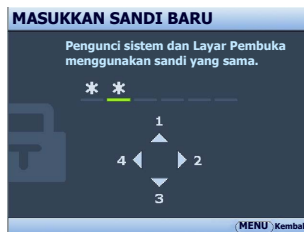
Untuk tujuan keamanan dan membantu mencegah penggunaan yang tidak diinginkan, proyektor ini dilengkapi dengan opsi untuk mengatur keamanan sandi. Sandi tersebut dapat diatur melalui menu Tampilan Pada Layar (OSD).

 **PERINGATAN:** Anda akan mendapat kesulitan jika Anda mengaktifkan fungsionalitas sandi dan setelah itu lupa dengan sandi tersebut. Cetaklah manual ini (jika perlu) dan tuliskan sandi yang Anda gunakan di manual ini, lalu simpanlah manual ini di tempat yang aman untuk mengembalikan sandi tersebut di kemudian hari.

Mengatur sandi

 Setelah sandi diatur dan pengunci sistem diaktifkan, maka proyektor tidak dapat digunakan kecuali jika dimasukkan sandi yang benar setiap kali proyektor mulai dinyalakan.

1. Buka menu OSD dan pergi ke menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut > Pengaturan Keamanan**. Tekan **MODE/ENTER**. Halaman **Pengaturan Keamanan** tampil.
2. Soroti **Ubah Pengaturan Keamanan** dan tekan **MODE/ENTER**.
3. Seperti tampak pada gambar di sebelah kanan, keempat tombol panah (**▲**, **▶**, **▼**, **◀**) masing-masing mewakili 4 digit (1, 2, 3, 4). Sesuai dengan sandi yang ingin Anda atur, tekan tombol panah guna memasukkan enam digit untuk sandi.
4. Konfirmasikan sandi baru dengan memasukkan kembali sandi baru.



Setelah sandi diatur, menu OSD kembali ke halaman **Pengaturan Keamanan**.

5. Untuk mengaktifkan fungsi **Pengunci Sistem**, tekan **▲/▼** untuk menyoroti **Pengunci Sistem** dan tekan **◀/▶** untuk memilih **Hidup**.
6. Untuk mengaktifkan fungsi **Kunci Layar Pembuka**, tekan **▲/▼** untuk menyoroti **Kunci Layar Pembuka** dan tekan **◀/▶** untuk memilih **Hidup**.

Apabila **Kunci Layar Pembuka** diaktifkan, fungsi **My Screen** pada menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar** akan diproteksi dengan sandi.

 **PENTING:** Digit yang dimasukkan akan tampil sebagai tanda bintang di layar. Tuliskan sandi yang dipilih di sini di manual ini sebelum atau segera setelah sandi dimasukkan sehingga Anda bisa mendapatkan sandi tersebut seandainya Anda lupa.

Sandi: _ _ _ _ _

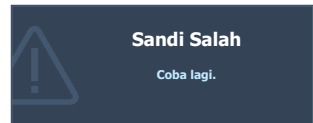
Simpan manual ini di tempat aman.

7. Untuk keluar dari menu OSD, tekan **MENU/EXIT**.

Jika Anda lupa dengan sandi Anda

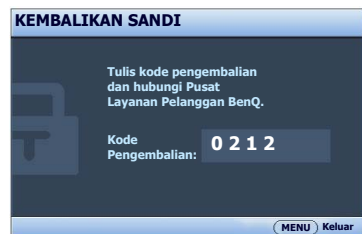
Jika fungsi sandi diaktifkan, Anda akan diminta memasukkan sandi yang terdiri dari enam digit setiap kali Anda menyalakan proyektor. Jika sandi yang Anda masukkan salah, pesan kesalahan seperti tampak pada gambar di sebelah kanan tampil selama 3 detik, dan disusul pesan **MASUKKAN SANDI**. Anda dapat mencoba lagi memasukkan sandi lainnya yang terdiri dari enam digit, atau jika Anda tidak mencatat sandi tersebut dalam manual ini, dan Anda sama sekali tidak ingat sandi tersebut, Anda dapat menggunakan prosedur pengembalian sandi. Lihat "[Masuk ke prosedur mengembalikan sandi](#)" pada halaman 22 untuk detailnya.

Jika Anda memasukkan sandi yang salah sebanyak 5 kali berturut-turut, proyektor akan mati secara otomatis dalam waktu yang singkat.



Masuk ke prosedur mengembalikan sandi

1. Tekan dan tahan **AUTO** pada proyektor atau remote control selama 3 detik. Proyektor akan menampilkan angka berkode pada layar.
2. Tulislah angka tersebut dan matikan proyektor Anda.
3. Carilah bantuan dari pusat layanan BenQ setempat untuk membaca kode sandi angka tersebut. Anda mungkin harus memberi dokumentasi bukti pembelian untuk memverifikasi bahwa Anda merupakan pengguna sah proyektor tersebut.



Mengubah sandi

1. Buka menu OSD dan pergi ke menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut > Pengaturan Keamanan > Ubah sandi**.
2. Tekan **MODE/ENTER**. Pesan "**MASUKKAN SANDI AKTIF**" ditampilkan.
3. Masukkan sandi lama.
 - i. Jika sandi benar, muncul pesan lain "**MASUKKAN SANDI BARU**".
 - ii. Jika sandi salah, pesan kesalahan sandi tampil selama tiga detik, dan pesan "**MASUKKAN SANDI AKTIF**" ditampilkan sehingga Anda dapat mencoba lagi. Anda dapat menekan **MENU/EXIT** untuk membatalkan perubahan atau mencoba sandi lainnya.
4. Masukkan sandi baru.

 **PENTING:** Digit yang dimasukkan akan tampil sebagai tanda bintang di layar. Tulislah sandi yang dipilih di sini di manual ini sebelum atau segera setelah sandi dimasukkan sehingga Anda bisa mendapatkan sandi tersebut seandainya Anda lupa.

Sandi: _ _ _ _ _

Simpan manual ini di tempat aman.

5. Konfirmasikan sandi baru dengan memasukkan kembali sandi baru.
6. Anda sudah berhasil memberi sandi baru untuk proyektor ini. Ingatlah untuk memasukkan sandi baru tersebut ketika menyalakan proyektor pada kesempatan berikutnya.
7. Untuk keluar dari menu OSD, tekan **MENU/EXIT**.

Menonaktifkan fungsi sandi

Untuk menonaktifkan proteksi sandi, kembalilah ke menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut > Pengaturan Keamanan > Ubah Pengaturan Keamanan** setelah membuka sistem menu OSD. Tekan **MODE/ENTER**. Pesan "**MASUKKAN SANDI**" ditampilkan. Masukkan sandi aktif.

- i. Jika sandi benar, menu OSD kembali ke halaman **Pengaturan Keamanan**. Tekan **▼** untuk menyoroti **Pengunci Sistem** dan tekan **◀/▶** untuk memilih **Mati**. Anda tidak perlu lagi memasukkan sandi ketika menyalakan proyektor pada kesempatan berikutnya. Tekan **▼** untuk menyoroti **Kunci Layar Pembuka** dan tekan **◀/▶** untuk memilih **Mati**. Fungsi **Layar Pembuka** di menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar** akan tersedia untuk perubahan Anda.
- ii. Jika sandi salah, pesan kesalahan sandi tampil selama tiga detik, dan pesan "**MASUKKAN SANDI**" ditampilkan sehingga Anda dapat mencoba lagi. Anda dapat menekan **MENU/EXIT** untuk membatalkan perubahan atau mencoba sandi lainnya.

 Meskipun fungsi sandi dinonaktifkan, Anda harus menyimpan sandi yang lama seandainya Anda perlu mengaktifkan kembali fungsi sandi dengan memasukkan sandi yang lama.

Memindah sinyal input

Proyektor ini dapat disambungkan ke beberapa perangkat sekaligus. Tetapi, proyektor hanya dapat menampilkan satu layar penuh satu per satu. Ketika mulai dinyalakan, proyektor secara otomatis mencari sinyal yang tersedia.

Pastikan fungsi **Pencarian Otomatis Cepat** di menu **SUMBER** adalah **Hidup** jika Anda ingin proyektor secara otomatis mencari sinyal tersebut.

Untuk memilih sumber:

1. Tekan **SOURCE** pada proyektor atau remote control. Bilah pilihan sumber ditampilkan.
2. Tekan **▲ / ▼** sampai sinyal pilihan Anda dipilih dan tekan **MODE/ENTER**.

Setelah terdeteksi, informasi sumber yang dipilih akan tampil di sudut layar selama beberapa detik. Jika ada beberapa peralatan yang disambungkan ke proyektor, ulangi langkah 1-2 untuk mencari sinyal lainnya.



- **Tingkat kecerahan gambar yang diproyeksikan akan berubah ketika Anda berpindah di antara sinyal input yang berbeda. Presentasi data (grafis) "PC" yang kebanyakan menggunakan gambar statis pada umumnya lebih cerah daripada "Video" yang kebanyakan menggunakan gambar bergerak (film).**
- **Resolusi tampilan asli proyektor ini adalah dalam rasio aspek 4:3. Untuk hasil gambar tampilan terbaik, Anda seharusnya memilih sinyal input yang menghasilkan output pada resolusi ini. Resolusi lainnya akan diubah ukurannya oleh proyektor bergantung pada pengaturan "rasio aspek", yang dapat menyebabkan suatu distorsi gambar atau hilangnya kejernihan gambar. Lihat ["Memilih rasio aspek" pada halaman 25](#) untuk detailnya.**
- **Firewall di PC harus dinonaktifkan untuk memungkinkan Q Presenter dan Layar USB berfungsi.**



Mengubah Ruang Warna

Meski kemungkinannya sangat kecil namun jika Anda menyambungkan proyektor ke pemutar DVD melalui input **HDMI** proyektor dan gambar yang diproyeksikan menampilkan warna yang salah, harap ubah ruang warna ke **YUV**.

Untuk melakukan hal ini:

1. Tekan **MENU/EXIT** lalu tekan **◀/▶** sampai menu **SUMBER** disoroti.
2. Tekan **▼** untuk menyoroti **Konversi Ruang Warna** dan tekan **◀/▶** untuk memilih ruang warna yang sesuai.



Fungsi ini hanya tersedia ketika port HDMI-input sedang dipakai.

Memperbesar dan mencari detail

Jika Anda harus menemukan detail gambar yang diproyeksikan, maka perbesar gambar tersebut. Gunakan tombol panah arah untuk melakukan navigasi pada gambar.

- Menggunakan remote control
 1. Tekan **Digital Zoom+/-** untuk menampilkan bilah Pembesaran. Tekan **Digital Zoom+** untuk memperbesar pusat gambar. Tekan tombol tersebut berkali-kali sampai ukuran gambar sesuai dengan kebutuhan Anda.
 2. Gunakan panah arah (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**) pada proyektor atau remote control untuk melakukan navigasi pada gambar.
 3. Untuk memulihkan gambar ke ukuran semula, tekan **AUTO**. Anda juga dapat menekan **Digital Zoom-**. Apabila tombol tersebut ditekan lagi, gambar tersebut akan semakin diperkecil sampai gambar dikembalikan ke ukuran semula.
- Menggunakan menu OSD
 1. Tekan **MENU/EXIT** lalu tekan **◀ / ▶** sampai menu **TAMPILAN** disoroti.
 2. Tekan **▼** untuk menyoroti **Pembesaran Digital** dan tekan **MODE/ENTER**. Bilah Pembesaran ditampilkan.
 3. Tekan **▲** berkali-kali untuk memperbesar gambar ke ukuran yang diinginkan.
 4. Untuk melakukan navigasi pada gambar, tekan **MODE/ENTER** untuk berpindah ke mode panning dan tekan panah arah (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**) pada proyektor atau remote control untuk melakukan navigasi pada gambar.
 5. Untuk mengurangi ukuran gambar, tekan **MODE/ENTER** untuk berpindah kembali ke fungsi pembesaran/pengecilan, dan tekan **AUTO** untuk memulihkan gambar ke ukuran semula. Anda juga dapat menekan **▼** berkali-kali sampai gambar dipulihkan ke ukuran semula.



Navigasi pada gambar hanya dapat dilakukan setelah gambar diperbesar. Anda dapat semakin memperbesar gambar ketika mencari detil.

Memilih rasio aspek

"Rasio Aspek" adalah rasio lebar gambar dengan tinggi gambar. Kebanyakan TV analog dan sebagian komputer mempunyai rasio aspek 4:3, dan rasio aspek TV digital serta DVD biasanya adalah 16:9.

Dengan datangnya pemrosesan sinyal digital, perangkat tampilan digital seperti proyektor ini secara dinamis dapat melebar dan mengubah ukuran output gambar ke aspek berbeda dengan aspek sinyal input gambar.

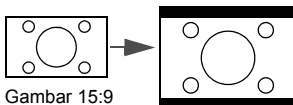
Untuk mengubah rasio gambar yang diproyeksikan (berapa pun rasio aspek sumbernya):

1. Tekan **MENU/EXIT** lalu tekan **◀ / ▶** sampai menu **TAMPILAN** disoroti.
2. Tekan **▼** untuk menyoroti **Rasio Aspek**.
3. Tekan **◀ / ▶** untuk memilih rasio aspek yang sesuai dengan format sinyal video dan persyaratan tampilan Anda.

Tentang rasio aspek

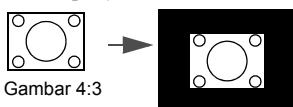
- Pada gambar di bawah ini, bagian yang gelap adalah daerah yang tidak aktif dan bagian berwarna putih adalah bagian yang aktif.
- Menu OSD dapat ditampilkan pada daerah berwarna hitam yang tidak digunakan tersebut.

1. **Otomatis:** Mengubah ukuran gambar secara proporsional untuk menyesuaikan resolusi asli proyektor dalam hal lebar horizontal dan vertikalnya. Ini cocok untuk gambar yang akan masuk yang bukan 4:3 dan juga bukan 16:9 serta Anda ingin memanfaatkan layar dengan sebaik-baiknya tanpa mengganti rasio aspek gambar.

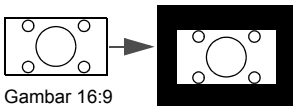


Gambar 15:9

2. **Nyata:** Gambar diproyeksikan sebagaimana resolusi aslinya, dan diubah ukurannya agar sesuai di dalam area tampilan. Untuk sinyal input dengan resolusi rendah, gambar yang diproyeksikan akan ditampilkan lebih kecil daripada jika diubah ukurannya ke layar penuh. Anda dapat menyesuaikan pengaturan pembesaran atau memindahkan proyektor menuju layar untuk memperbesar ukuran gambar jika perlu. Anda mungkin juga harus memfokuskan proyektor kembali setelah membuat penyesuaian ini.

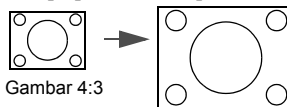


Gambar 4:3



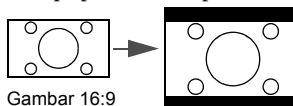
Gambar 16:9

3. **4:3:** Mengubah ukuran gambar sehingga gambar ditampilkan di pusat layar dengan rasio aspek 4:3. Ini paling cocok untuk gambar 4:3 seperti sebagian monitor komputer, TV definisi standar dan film DVD dengan rasio aspek 4:3, karena rasio aspek ini menampilkan gambar tersebut tanpa perubahan aspek.



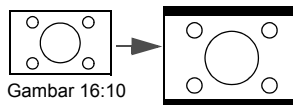
Gambar 4:3

4. **16:9:** Mengubah ukuran gambar sehingga gambar ditampilkan di pusat layar dengan rasio aspek 16:9. Ini paling cocok untuk gambar yang sudah dalam aspek 16:9, seperti TV definisi tinggi, karena rasio aspek ini menampilkan gambar tersebut tanpa perubahan aspek.



Gambar 16:9

5. **16:10:** Mengubah ukuran gambar sehingga gambar ditampilkan di pusat layar dengan rasio aspek 16:10. Ini paling cocok untuk gambar yang sudah dalam aspek 16:10, karena rasio aspek ini menampilkan gambar tersebut tanpa perubahan aspek.



Gambar 16:10

Mengoptimalkan gambar

Menggunakan Warna Dinding

Dalam situasi di mana Anda memproyeksikan gambar pada permukaan berwarna seperti dinding yang dicat yang mungkin bukan putih, fitur Warna Dinding dapat membantu mengoreksi warna gambar yang diproyeksikan guna mencegah kemungkinan perbedaan warna antara gambar sumber dan yang diproyeksikan.

Untuk menggunakan fungsi ini, pergi ke menu **TAMPILAN > Warna Dinding** dan tekan ◀/▶ untuk memilih warna terdekat dengan warna permukaan proyeksi. Ada beberapa pilihan warna yang dapat dipilih yang sudah dikalibrasikan sebelumnya: **Kuning Muda, Merah Muda, Hijau Muda, Biru, dan Papan tulis hitam.**

Memilih mode gambar

Proyektor ini sudah disetel sebelumnya dengan beberapa mode gambar yang sudah ditentukan sebelumnya sehingga Anda dapat memilih salah satunya guna menyesuaikan lingkungan pengoperasian dan jenis gambar sinyal input.

Untuk memilih mode pengoperasian yang sesuai dengan kebutuhan Anda, Anda dapat mengikuti salah satu langkah berikut.

- Tekan **MODE/ENTER** pada proyektor atau remote control berkali-kali sampai mode yang diinginkan terpilih.
 - Pergi ke menu **GAMBAR > Mode Gambar** dan tekan ◀/▶ untuk memilih mode yang diinginkan.
1. **Mode Dinamis:** Memaksimalkan kecerahan gambar yang diproyeksikan. Mode ini cocok untuk lingkungan yang memerlukan kecerahan ekstra tinggi, seperti menggunakan proyektor di ruangan dengan lampu yang terang.
 2. **Mode Presentasi:** Didesain untuk presentasi. Kecerahan ditekankan dalam mode ini untuk menyesuaikan pewarnaan PC dan notebook.
 3. **Mode sRGB:** Memaksimalkan kejernihan warna RGB untuk memberi gambar yang realistis apa pun pengaturan kecerahannya. Mode ini paling cocok untuk melihat foto yang diambil dengan kamera yang kompatibel dengan sRGB dan dikalibrasi dengan tepat, serta untuk melihat aplikasi grafis dan menggambar di PC, seperti AutoCAD.
 4. **Mode Sinema:** Cocok untuk memutar film berwarna, klip video dari kamera digital atau DV melalui input PC untuk memperoleh pengalaman melihat yang terbaik di lingkungan gelap (sedikit cahaya).
 5. **Mode Pengguna 1/Pengguna 2:** Mengembalikan pengaturan yang dipersonalisasi berdasarkan pada mode gambar aktif yang tersedia. Lihat "[Menyetel mode Pengguna 1/Pengguna 2](#)" pada halaman 27 untuk detailnya.

Menyetel mode Pengguna 1/Pengguna 2

Terdapat dua mode yang dapat ditentukan pengguna jika mode gambar aktif yang tersedia tidak cocok dengan kebutuhan Anda. Anda dapat menggunakan salah satu mode gambar tersebut (kecuali **Pengguna 1/2**) sebagai titik awal dan memersonalisasi pengaturan.

1. Tekan **MENU/EXIT** untuk membuka menu Tampilan Pada Layar (OSD).
2. Pergi ke menu **GAMBAR > Mode Gambar**.
3. Tekan ◀/▶ untuk memilih **Pengguna 1** atau **Pengguna 2**.
4. Tekan ▼ untuk menyoroti **Mode Referensi**.

 Fungsi ini hanya tersedia apabila mode Pengguna 1 atau Pengguna 2 dipilih dalam item sub-menu Mode Gambar.

5. Tekan ◀/▶ untuk memilih mode gambar yang paling mendekati kebutuhan Anda.

6. Tekan ▼ untuk memilih item menu yang akan diubah dan sesuaikan nilai tersebut dengan ◀/▶. Lihat "[Menyesuaikan kualitas gambar dalam mode pengguna secara halus](#)" di bawah ini untuk detailnya.
7. Apabila semua pengaturan telah dilakukan, soroti **Simpan Pengaturan** dan tekan **MODE/ENTER** untuk menyimpan pengaturan tersebut.
8. Pesan konfirmasi "**Pengaturan Disimpan**" ditampilkan.

Menyesuaikan kualitas gambar dalam mode pengguna secara halus

Menurut jenis sinyal yang terdeteksi, terdapat beberapa fungsi yang tersedia yang dapat ditentukan pengguna apabila **Pengguna 1** atau **Pengguna 2** dipilih. Berdasarkan kebutuhan Anda, Anda dapat membuat penyesuaian untuk fungsi ini dengan menyoroti fungsi tersebut dan menekan ◀/▶ pada proyektor atau remote control.

Menyesuaikan Kecerahan

Semakin tinggi nilainya, semakin cerah gambarnya. Dan semakin rendah pengaturannya, semakin gelap gambarnya. Sesuaikan kontrol ini agar area hitam pada gambar juga tampak hitam sehingga detail area gelap tersebut terlihat jelas.



Menyesuaikan Kontras

Semakin tinggi nilainya, semakin besar kontrasnya. Gunakan ini untuk mengatur tingkat warna putih puncak setelah Anda telah menyesuaikan pengaturan Kecerahan guna menyesuaikan pilihan input dan lingkungan di mana Anda melihat.



Menyesuaikan Warna

Pengaturan yang lebih rendah menghasilkan warna yang kurang jenuh. Jika pengaturannya terlalu tinggi, warna pada gambar akan menjadi sangat kuat, yang membuat gambar tidak realistis.

Menyesuaikan Semburat

Semakin tinggi nilainya, gambar menjadi semakin kemerah-merahan. Semakin rendah nilainya, gambar menjadi semakin kehijau-hijauan.

Menyesuaikan Ketajaman

Semakin tinggi nilainya, gambar menjadi semakin tajam. Semakin rendah nilainya, gambar menjadi semakin lembut.

Menyesuaikan Brilliant Color

Fitur ini menggunakan algoritma pemrosesan warna dan penambahan tingkat sistem baru untuk memungkinkan kecerahan yang lebih tinggi sambil memberi warna yang lebih nyata dan lebih cerah pada gambar. Fitur ini memungkinkan peningkatan kecerahan lebih dari 50% pada gambar nada tengah, yang umum pada video dan warna alam, sehingga proyektor mereproduksi gambar dalam warna yang realistis dan nyata. Jika Anda lebih menyukai gambar dengan kualitas itu, pilih **Hidup**. Jika Anda tidak menyukainya, pilih **Mati**.

Apabila **Mati** dipilih, maka fungsi **Temperatur Warna** tidak tersedia.

Memilih temperatur warna

Opsi yang tersedia untuk pengaturan temperatur warna* bervariasi sesuai dengan jenis sinyal warna yang dipilih.

1. **T1:** Dengan temperatur warna tinggi paling tinggi, T1 membuat gambar tampak paling putih kebiru-biruan daripada pengaturan lainnya.
2. **T2:** Membuat gambar tampak putih kebiruan.
3. **T3:** Mempertahankan pewarnaan normal untuk putih.
4. **T4:** Membuat gambar tampak putih kemerahan.

*Tentang temperatur warna:

Ada banyak bayang-bayang berbeda yang dianggap "putih" untuk berbagai tujuan. Salah satu cara paling umum menggambarkan warna putih dikenal dengan istilah "temperatur warna". Warna putih dengan temperatur warna rendah tampak sebagai putih kemerah-merahan. Warna putih dengan temperatur warna tinggi tampak mempunyai lebih banyak biru di dalamnya.

Manajemen Warna 3D

Dalam sebagian besar situasi pemasangan, manajemen warna tidaklah perlu, seperti situasi di ruang kelas, ruang pertemuan, atau ruangan santai di mana lampu tetap menyala, atau di mana jendela luar bangunan memungkinkan masuknya cahaya siang hari ke dalam ruangan.

Manajemen warna seharusnya hanya dipertimbangkan dalam pemasangan permanen dengan tingkat pencahayaan terkontrol seperti di ruang rapat, aula kuliah atau home teater. Manajemen warna memberi penyesuaian warna yang halus untuk memungkinkan reproduksi warna yang lebih akurat, seandainya Anda memerlukannya.

Manajemen warna yang tepat hanya dapat dicapai pada kondisi melihat yang terkontrol dan konsisten. Anda akan memerlukan colorimeter (alat pengukur warna), dan memberi satu set gambar sumber yang sesuai untuk mengukur reproduksi warna. Tetapi, alat ini tidak disertakan bersama proyektor ini, pemasok proyektor Anda seharusnya dapat menyediakan bimbingan yang tepat, atau bahkan pemasang yang profesional dan berpengalaman.

Manajemen Warna memberi enam set warna (RGBCMY) untuk disesuaikan. Ketika Anda memilih masing-masing warna, Anda dapat mengatur rentang dan kejenuhannya secara terpisah sesuai dengan preferensi Anda.

Jika Anda sudah membeli disk percobaan yang berisi berbagai pola tes warna dan dapat digunakan untuk menguji presentasi warna pada monitor, TV, proyektor, dsb, Anda dapat memproyeksikan gambar apa saja dari disk tersebut pada layar dan masuk ke menu

Manajemen Warna 3D untuk membuat penyesuaian.

Untuk menyesuaikan pengaturan:

1. Pergi ke menu **GAMBAR** dan soroti **Manajemen Warna 3D**.
2. Tekan **MODE/ENTER** pada proyektor atau remote control dan halaman **Manajemen Warna 3D** ditampilkan.
3. Soroti **Warna primer** dan tekan **◀/▶** untuk memilih sebuah warna antara Merah, Kuning, Hijau, Biru kehijauan, Biru, atau Jingga.
4. Tekan **▼** untuk menyoroti **Corak Warna** dan tekan **◀/▶** untuk memilih rentangnya. Peningkatan rentang tersebut akan memasukkan warna yang terdiri dari lebih banyak proporsi dari dua warna yang berdekatan.

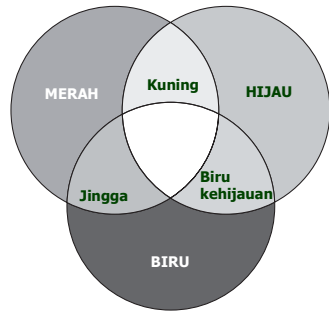
Lihat ilustrasi di sebelah kanan untuk mengetahui bagaimana warna-warna tersebut saling terkait.

Misalnya, jika Anda memilih Merah dan mengatur rentangnya pada 0, maka hanya merah murni yang dipilih. Meningkatkan rentangnya akan memasukkan merah dekat ke kuning dan merah dekat ke jingga.

5. Tekan **▼** untuk menyoroti **Kejenuhan** dan sesuaikan nilainya dengan preferensi Anda dengan menekan **◀/▶**. Setiap penyesuaian yang dibuat akan segera direfleksikan ke gambar.

Misalnya, jika Anda memilih Merah dan mengatur nilainya pada 0, maka hanya kejenuhan merah murni yang akan terpengaruh.

☞ **Kejenuhan adalah jumlah warna itu dalam sebuah gambar video. Pengaturan yang lebih rendah menghasilkan warna yang kurang jenuh; pengaturan "0" menghapuskan warna itu dari gambar secara keseluruhan. Jika kejenuhan terlalu tinggi, warna itu akan menjadi terlalu kuat dan tidak realistis.**



6. Tekan **▼** untuk menyoroti **Penerimaan** dan sesuaikan nilainya dengan preferensi Anda dengan menekan **◀/▶**. Tingkat kontras warna primer yang Anda pilih akan terpengaruh. Setiap penyesuaian yang dibuat akan segera direfleksikan ke gambar.
7. Ulangi langkah 3 sampai 6 untuk penyesuaian warna lainnya.
8. Pastikan Anda telah membuat semua penyesuaian yang diinginkan.
9. Tekan **MENU/EXIT** untuk keluar dan menyimpan pengaturan.

Menyetel pengatur waktu presentasi

Pengatur waktu presentasi dapat menunjukkan waktu presentasi pada layar untuk membantu Anda mencapai manajemen waktu yang lebih baik ketika memberi presentasi. Ikuti langkah ini untuk menggunakan fungsi ini:

1. Pergi ke menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Pengatur Waktu Presentasi** dan tekan **MODE/ENTER** untuk menampilkan halaman **Pengatur Waktu Presentasi**.
2. Soroti **Periode pengatur waktu** dan tentukan periode pengatur waktu dengan menekan **◀/▶**. Lama waktu dapat disetel dari 1 sampai 5 menit dengan kenaikan waktu 1 menit dan 5 sampai 240 menit dengan kenaikan waktu 5 menit.

☞ **Jika pengatur waktu sudah aktif, pengatur waktu tersebut akan diaktifkan kembali apabila Periode Pengatur Waktu disetel ulang.**

3. Tekan **▼** untuk menyoroti **Tampilan pengatur waktu** dan pilih jika Anda ingin pengatur waktu tersebut tampil di layar dengan menekan **◀/▶**.

Pilihan	Keterangan
Selalu	Menampilkan pengatur waktu pada layar di sepanjang waktu presentasi.
1 mnt/2 mnt/3 mnt	Menampilkan pengatur waktu pada layar dalam 1/2/3 menit terakhir.
Tidak Pernah	Menyembunyikan pengatur waktu di sepanjang waktu presentasi.

4. Tekan ▼ untuk menyoroti **Posisi pengatur waktu** dan atur posisi pengatur waktu dengan menekan ◀/▶.

Kiri Atas → Kiri Bawah → Kanan Atas → Kanan Bawah

5. Tekan ▼ untuk menyoroti **Arah penghitungan pengatur waktu** dan pilih arah penghitungan yang Anda kehendaki dengan menekan ◀/▶.

Pilihan	Keterangan
Hitung Maju	Maju dari 0 ke waktu prasetel.
Hitung Mundur	Mundur dari waktu prasetel ke 0.

6. Tekan ▼ untuk menyoroti **Pengingat Bersuara** dan tentukan apakah Anda ingin mengaktifkan pengingat bersuara dengan menekan ◀/▶. Jika Anda memilih **Hidup**, maka akan terdengar suara beep dua kali pada 30 detik terakhir waktu penghitungan mundur/maju, dan terdengar suara beeb tiga kali ketika waktu habis.
7. Untuk mengaktifkan pengatur waktu presentasi, tekan ▼ dan tekan ◀/▶ untuk menyoroti **Hidup** dan tekan **MODE/ENTER**.
8. Pesan konfirmasi ditampilkan. Soroti **Ya** dan tekan **MODE/ENTER** pada proyektor atau remote control untuk mengonfirmasi. Anda akan melihat pesan "**Pengatur Waktu Aktif**" yang tampil di layar. Pengatur waktu mulai menghitung ketika pengatur waktu aktif.

Untuk membatalkan pengatur waktu, lakukan langkah berikut:

1. Pergi ke menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Pengatur Waktu Presentasi** dan soroti **Mati**. Tekan **MODE/ENTER**. Pesan konfirmasi ditampilkan.
2. Soroti **Ya** dan tekan **MODE/ENTER** untuk mengonfirmasi. Anda akan melihat pesan "**Pengatur Waktu Tidak Aktif**" yang tampil di layar.

Pengoperasian perpindahan halaman dari jauh

Sambungkan proyektor ke PC atau notebook dengan kabel USB sebelum menggunakan fungsi perpindahan halaman. Lihat "[Sambungan](#)" pada [halaman 15](#) untuk detailnya.

Anda dapat mengoperasikan program perangkat lunak tampilan (pada PC yang disambungkan) yang merespons perintah page up/down (seperti Microsoft PowerPoint) dengan menekan **PAGE UP/PAGE DOWN** pada remote control.

Jika fungsi perpindahan halaman tidak berfungsi, periksa apakah sambungan USB sudah benar dan driver mouse pada komputer Anda sudah diperbarui dengan versi terbaru.

 **Fungsi perpindahan halaman tidak dapat berfungsi dengan sistem operasi Microsoft® Windows® 98. Direkomendasikan menggunakan sistem operasi Windows® XP atau yang lebih tinggi.**

Mendiamkan gambar

Tekan **||/► Diam** pada remote control untuk mendiamkan gambar. Kata "**FREEZE**" akan ditampilkan di sudut atas layar. Untuk menyudahi fungsi tersebut, tekan sembarang tombol pada proyektor atau remote control.

 Jika kendali jarak jauh Anda punya kunci berikut ini, harap dicatat kesemuanya tidak bisa ditekan untuk memperlihatkan kegunaannya: **LASER, #1, #4, PAGE UP/PAGE DOWN**.

Meskipun gambar pada layar didiamkan, gambar pada video atau perangkat lainnya berjalan. Jika perangkat yang disambungkan mempunyai output audio aktif, Anda masih dapat mendengar audio tersebut sekalipun gambar pada layar didiamkan.

Menyembunyikan gambar

Untuk menarik perhatian penuh audiensi pada penyaji, Anda dapat menggunakan **BLANK** pada proyektor atau remote control untuk menyembunyikan gambar layar. Kata "**BLANK**" ditampilkan di sudut layar ketika gambar disembunyikan. Apabila fungsi ini diaktifkan dengan input audio tersambung, maka audio masih dapat terdengar.

Anda dapat mengatur waktu kosong tersebut dalam menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Pengaturan Pengoperasian > Pengatur Waktu Kosong** untuk membiarkan proyektor mengembalikan gambar secara otomatis setelah satu periode waktu apabila tidak ada tindakan yang diambil pada layar kosong tersebut. Lama waktu tersebut dapat disetel mulai dari 5 sampai 30 menit dengan kenaikan waktu 5 menit.

Jika rentang waktu prastel tersebut tidak cocok untuk presentasi Anda, pilihlah **Nonaktifkan**.

Tidak penting apakah **Pengatur Waktu Kosong** diaktifkan atau tidak, Anda dapat menekan sebagian besar tombol proyektor atau remote control untuk memulihkan gambar.

 Jangan menghalangi lensa proyeksi sampai lensa tidak dapat memproyeksikan gambar karena hal ini dapat menyebabkan benda yang menghalangi tersebut menjadi panas dan cacat atau bahkan dapat menyebabkan kebakaran.

Menggunakan fungsi FAQ

Menu **INFORMASI** berisi kemungkinan solusi untuk masalah terkait dengan kualitas gambar, pemasangan, pengoperasian fitur khusus dan layanan informasi.

Untuk mendapatkan informasi FAQ:

1. Tekan **◀ / (?)** pada proyektor atau remote control atau tekan **MENU/EXIT** untuk membuka menu OSD dan tekan **◀ / ►** untuk menyoroti menu **INFORMASI**.
2. Tekan **▼** untuk memilih **FAQ-Gambar dan Pemasangan** atau **FAQ-Fitur dan Layanan**.
3. Tekan **MODE/ENTER**.
4. Tekan **▲ / ▼** untuk memilih sebuah permasalahan dan tekan **MODE/ENTER** untuk mendapatkan kemungkinan solusinya.
5. Untuk keluar dari menu OSD, tekan **MENU/EXIT**.

Mengunci tombol kontrol

Dengan tombol kontrol pada proyektor yang terkunci, Anda dapat mencegah agar pengaturan proyektor tidak diubah secara tidak sengaja (oleh anak-anak, misalnya). Apabila **Kunci Tombol Panel** aktif, maka tidak ada tombol kontrol yang akan beroperasi kecuali  **DAYA**.

1. Tekan  /  pada proyektor atau remote control atau pergi ke menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Kunci Tombol Panel**, dan pilih **Hidup** dengan menekan  /  pada proyektor atau remote control. Pesan konfirmasi ditampilkan.
2. Soroti **Ya** dan tekan **MODE/ENTER** untuk mengonfirmasi.

Untuk membuka kunci tombol panel, tekan dan tahan  /  pada remote control atau proyektor selama 3 detik.

Anda juga dapat menggunakan remote control untuk masuk ke menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Kunci Tombol Panel** dan tekan  /  untuk memilih **Mati**.

-  • Tombol pada remote control masih aktif ketika kunci tombol panel dinonaktifkan.
- Jika Anda menekan  **DAYA** untuk mematikan proyektor tanpa menonaktifkan kunci tombol panel, status proyektor masih akan tetap terkunci saat proyektor dinyalakan pada kesempatan berikutnya.

Pengoperasian dalam lingkungan dengan ketinggian tinggi

Kami merekomendasikan Anda untuk menggunakan **Mode Ketinggian Tinggi** apabila lingkungan Anda berada di antara 1500 m–3000 m di atas laut, dan temperatur ruangan antara 0°C–35°C.

-  **Jangan menggunakan Mode Ketinggian Tinggi jika ketinggian Anda berada di antara 0 m dan 1500 m dengan temperatur ruangan di antara 0°C dan 35°C. Proyektor akan menjadi terlalu dingin, jika Anda mengaktifkan mode tersebut pada kondisi seperti itu.**

Untuk mengaktifkan **Mode Ketinggian Tinggi**:

1. Tekan **MENU/EXIT** lalu tekan  /  sampai menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut** disoroti.
2. Tekan  untuk menyoroti **Mode Ketinggian Tinggi** dan tekan  /  untuk memilih **Hidup**. Pesan konfirmasi ditampilkan.
3. Soroti **Ya** dan tekan **MODE/ENTER**.

Pengoperasian pada "**Mode Ketinggian Tinggi**" dapat menyebabkan tingkat derau pengoperasian dengan desibel yang lebih tinggi karena peningkatan kecepatan kipas yang diperlukan untuk memperbaiki keseluruhan sistem pendingin dan kinerja.

Jika Anda menggunakan proyektor ini pada kondisi ekstrem lainnya di luar kondisi di atas, proyektor ini mungkin menampilkan gejala mati secara otomatis, yang didesain untuk melindungi proyektor Anda agar tidak menjadi terlalu panas. Jika terjadi hal yang demikian, Anda harus berpindah ke mode Ketinggian Tinggi sebagai solusi bagi gejala ini. Tetapi, ini tidak untuk menyatakan bahwa proyektor ini dapat beroperasi pada segala dan semua kondisi keras dan ekstrem.

Membuat layar pembukaan Anda sendiri

Di samping dapat memilih layar pembukaan prasetel dari proyektor ini mulai dari logo BenQ, layar Hitam atau Biru, Anda juga dapat membuat layar pembukaan Anda sendiri yaitu gambar yang diproyeksikan dari sumber komputer atau video Anda.

Untuk membuat layar pembukaan Anda sendiri, proyeksikan gambar yang ingin Anda gunakan sebagai layar pembukaan Anda dari sumber komputer atau video. Langkah selanjutnya adalah sebagai berikut.

- Menggunakan remote control
 1. Tekan **CAPTURE** pada remote control.
 2. Pesan konfirmasi ditampilkan. Tekan **CAPTURE** atau **MODE/ENTER** lagi.
 3. Pesan '**Pengambilan Layar...**' tampil pada saat proyektor sedang memproses gambar tersebut. Harap tunggu.
 4. Jika tindakan ini berhasil, Anda akan melihat pesan '**Pengambilan Berhasil**' pada layar. Gambar yang diambil tersebut disimpan sebagai **My Screen**.
 5. Untuk melihat gambar yang diambil yang ditampilkan sebagai layar pembukaan, atur **My Screen** pada menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Layar Pembuka** dan hidupkan ulang proyektor.
- Menggunakan menu OSD
 1. Tekan **MENU/EXIT** lalu tekan **◀/▶** sampai menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar** disoroti.
 2. Tekan **▼** untuk menyoroti **My Screen** dan tekan **MODE/ENTER**.
 3. Ulangi langkah 2-5 pada bagian "Menggunakan remote control" untuk mengambil dan melihat gambar yang diambil.

Meski kemungkinannya sangat kecil namun jika tindakan penangkapan gagal, gantilah gambar target Anda.

Menyesuaikan suara

Penyesuaian suara yang dilakukan di bawah ini akan berpengaruh pada speaker proyektor. Pastikan Anda sudah melakukan sambungan yang benar ke input audio proyektor. Lihat "[Sambungan](#)" pada [halaman 15](#) untuk mengetahui bagaimana input audio disambungkan.

Mendiamkan suara

Untuk mematikan suara selama sementara waktu:

1. Tekan **MENU/EXIT** lalu tekan **◀/▶** sampai menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut** disoroti.
2. Tekan **▼** untuk menyoroti **Pengaturan Audio** dan tekan **MODE/ENTER**. Halaman **Pengaturan Audio** tampil.
3. Soroti **Senyap** dan tekan **◀/▶** untuk memilih **Hidup**.

Menyesuaikan tingkat suara

Untuk menyesuaikan tingkat suara, tekan **VOLUME+/VOLUME-** pada remote control, atau:

1. Ulangi langkah 1-2 di atas.
2. Tekan **▼** untuk menyoroti **Volume** dan tekan **◀/▶** untuk memilih tingkat suara yang diinginkan.

Menonaktifkan Nada Dering Sistem Hidup/Mati

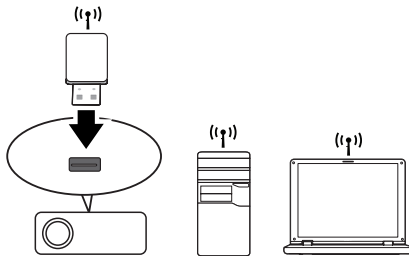
Untuk menonaktifkan nada dering:

1. Ulangi langkah 1-2 di atas.
2. Tekan ▼ untuk menyoroti **Nada Dering Sistem Hidup/Mati** dan tekan ◀/▶ untuk memilih **Mati**.

☞ Satu-satunya cara untuk mengubah Nada Dering Sistem Hidup/Mati adalah dengan mengatur Hidup atau Mati di sini. Menyetel suara menjadi diam atau mengubah tingkat suara tidak akan mempengaruhi Nada Dering Sistem Hidup/Mati.

Mengontrol proyektor melalui lingkungan LAN

Anda dapat mengelola dan mengontrol proyektor dari sebuah komputer jarak jauh apabila alat-alat tersebut disambungkan dengan tepat ke jaringan area lokal (LAN) yang sama.



Sambungan nirkabel

Untuk tersambung ke proyektor secara nirkabel, Anda harus mencolokkan dongle nirkabel BenQ (opsional) ke konektor USB Type A pada proyektor, lalu hanya diperlukan beberapa langkah konfigurasi OSD.

1. Pastikan proyektor dinyalakan.
2. Tekan **MENU/EXIT** lalu tekan ◀/▶ sampai menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut** disoroti.
3. Tekan ▼ untuk menyoroti **LAN nirkabel** dan tekan **MODE/ENTER**.
4. Pastikan **Status** adalah **Hubungkan**.
5. Pastikan informasi **SSID** ditampilkan.

☞ Ada beberapa pengaturan nirkabel yang tersedia pada halaman Sistem Layar Jaringan Proyektor > Admin > LAN Nirkabel.

Mengontrol proyektor dari jarak jauh dengan browser web

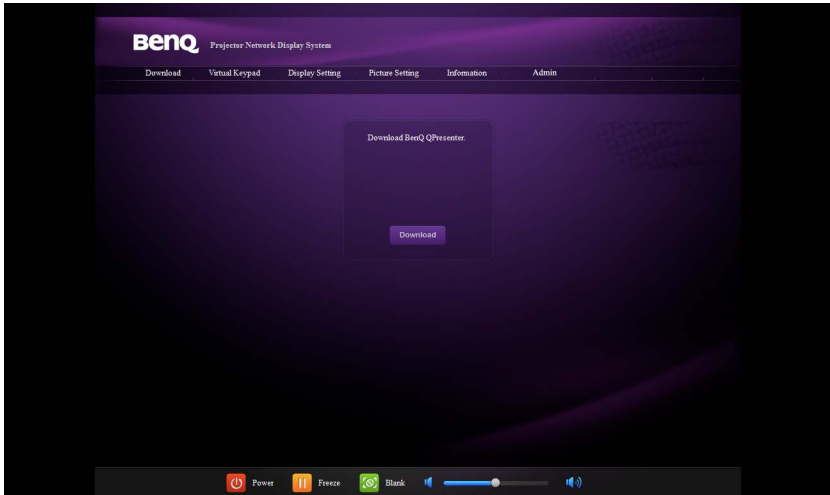
Setelah Anda mempunyai alamat IP yang benar untuk proyektor dan proyektor menyala atau dalam mode siaga, Anda dapat menggunakan komputer mana saja yang berada dalam jaringan area lokal (LAN) yang sama untuk mengontrol proyektor.

- ☞
- Jika Anda menggunakan Microsoft Internet Explorer, pastikan versinya adalah 7.0 atau yang lebih tinggi.
 - Tangkapan layar dalam manual ini hanya untuk referensi, dan mungkin berbeda dengan desain yang sesungguhnya.

1. Masukkan alamat proyektor dalam bilah alamat browser Anda dan tekan Enter.



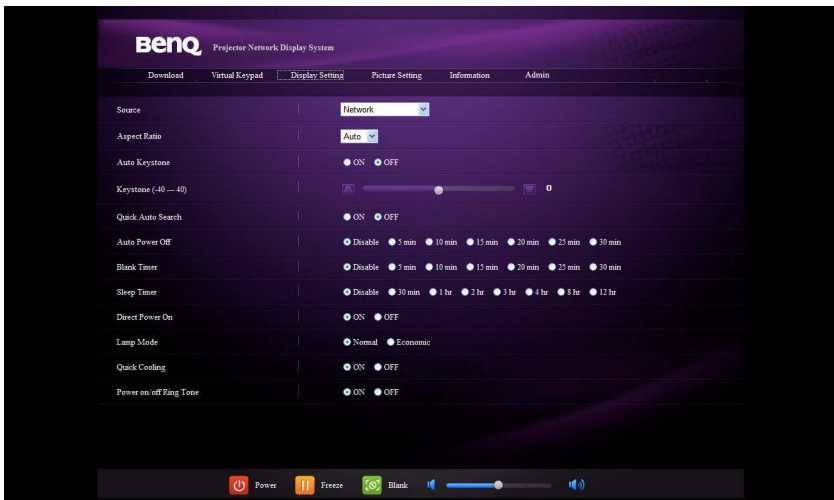
2. Halaman utama Sistem Layar Jaringan Proyektor muncul. Halaman web ini memberi akses ke beragam fungsi cukup dengan satu klik mudah.



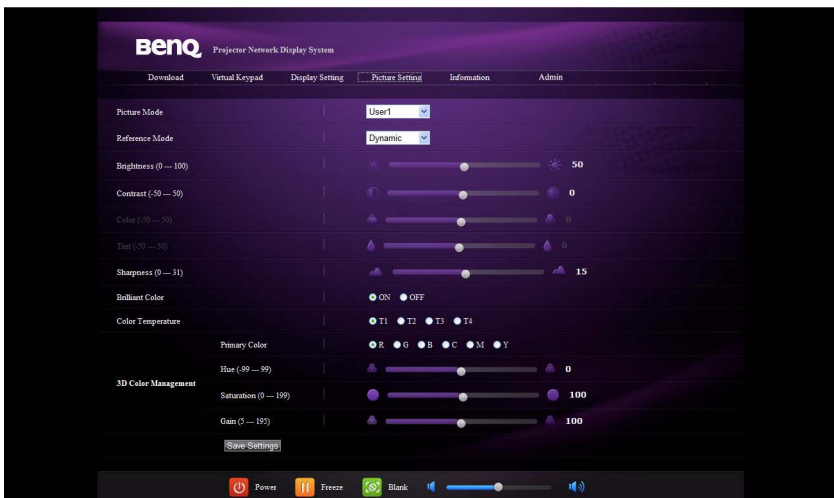
3. Klik Download untuk menyimpan perangkat lunak Q Presenter ke komputer Anda. Lihat "[Menampilkan gambar melalui Q Presenter](#)" pada [halaman 40](#) untuk detailnya.
4. Halaman Keypad Virtual menampilkan keypad virtual yang dapat Anda gunakan untuk mengontrol proyektor seakan-akan menggunakan keypad fisik pada proyektor. Lihat "[Proyektor](#)" pada [halaman 10](#) untuk mengetahui cara mengoperasikannya.



5. Halaman Pengaturan Tampilan memberi beberapa item menu OSD pilihan yang diperlukan untuk mengontrol atau menyesuaikan gambar yang diproyeksikan. Lihat bab ["Pengoperasian menu"](#) untuk mengetahui cara menggunakannya.



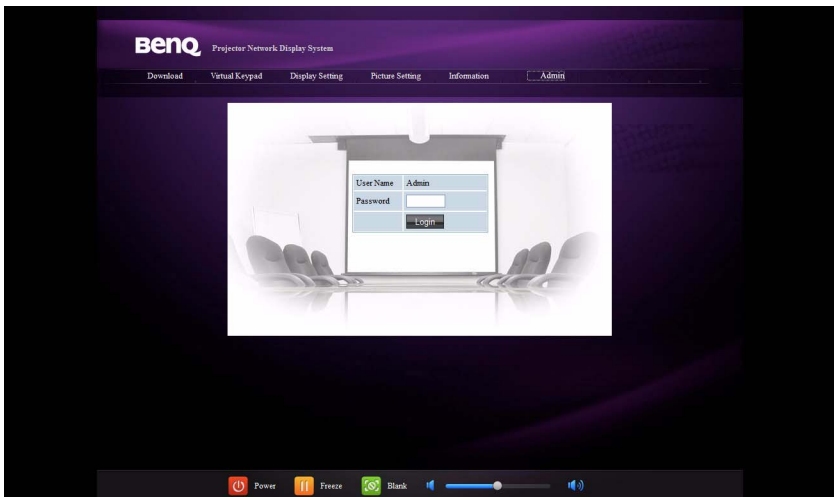
6. Halaman Pengaturan Gambar memberi semua item menu OSD pada menu **GAMBAR** untuk mengatur gambar yang diproyeksikan. Lihat ["2. Menu GAMBAR"](#) pada [halaman 50](#) untuk mengetahui cara menggunakannya.



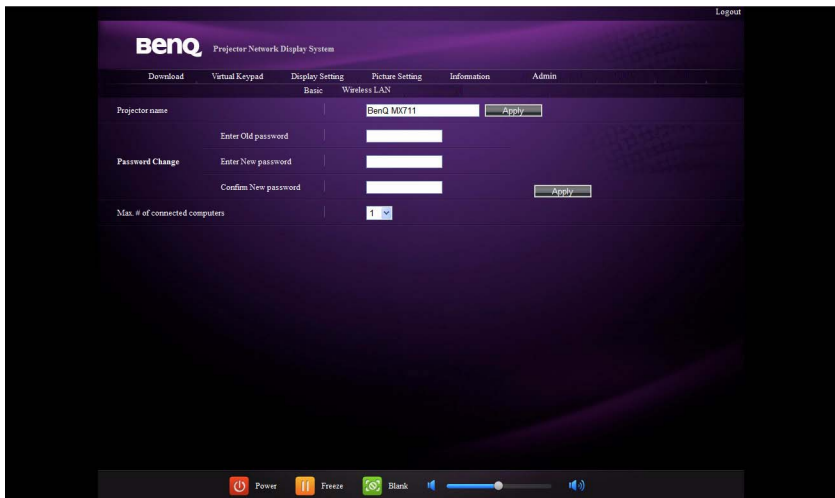
7. Halaman informasi menampilkan informasi tentang status proyektor, status jaringan.



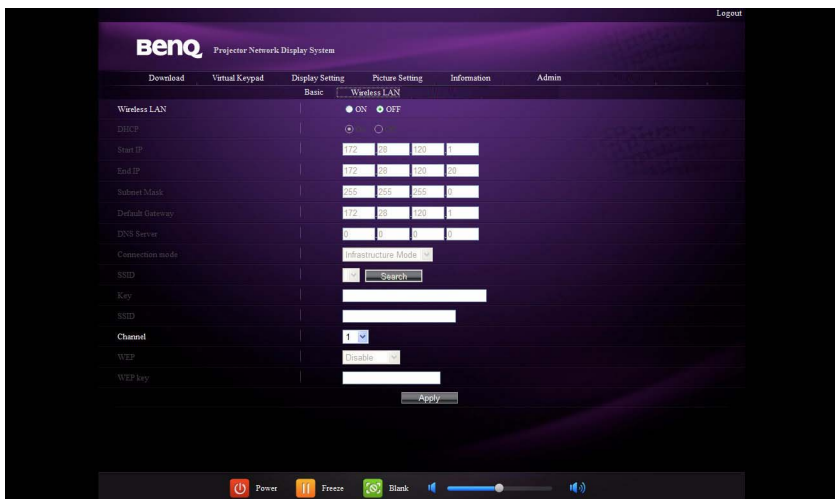
8. Untuk mempunyai akses ke halaman Admin Anda harus memasukkan sandi. Halaman tersebut memberi lebih banyak jaringan pengaturan. Sandi default adalah "0000". Jika Anda ingin mengganti sandi tersebut, masuklah ke halaman Dasar.



Halaman Dasar memungkinkan Anda mengganti sandi dan menyetel jumlah maksimum komputer yang tersambung. Jumlah komputer yang tersambung mungkin mempengaruhi kinerja layar jaringan.

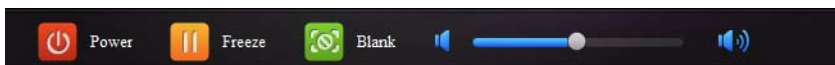


Halaman LAN nirkabel memungkinkan Anda menyetel pengaturan LAN nirkabel.



Panjang maksimum SSID adalah 16 byte. Gunakanlah SSID yang berbeda ketika terdapat lebih dari dua proyektor yang tersambung melalui LAN nirkabel.

9. Tombol-tombol cepat ini selalu diberikan pada halaman web sehingga Anda dapat mengoperasikan proyektor.



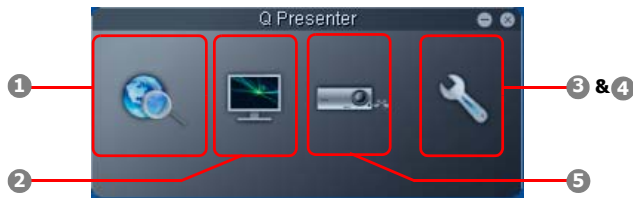
Menampilkan gambar melalui Q Presenter

Mendownload dan menginstal Q Presenter

Q Presenter adalah sebuah aplikasi yang berjalan di PC host. Aplikasi ini membantu menyambungkan komputer Anda ke proyektor jaringan yang tersedia dan mentransfer isi desktop ke jaringan melalui sambungan jaringan lokal.

1. Masuklah ke halaman utama Sistem Layar Jaringan Proyektor. Lihat langkah 1-2 di halaman 35 untuk detailnya.
2. Klik ikon Download.
3. Apabila download sudah selesai, instal perangkat lunak tersebut ke komputer Anda dengan mengklik file exe. Ikuti petunjuk pada layar untuk menyelesaikan instalasi.
4. Luncurkan Q Presenter.

Menggunakan Q Presenter

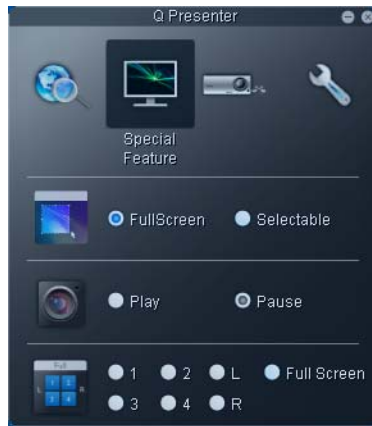


1. Halaman Pencarian memungkinkan Anda mencari dan menyambung ke proyektor.

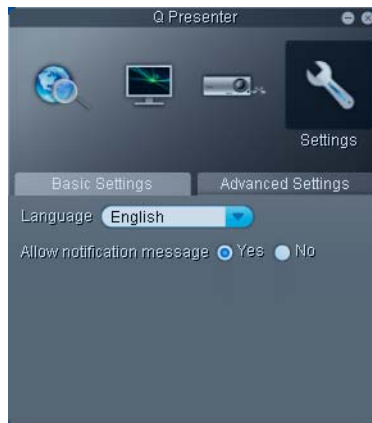


- Untuk tersambung ke proyektor, ketik alamat IP proyektor tersebut dan klik Hubungkan.
- Untuk mencari proyektor, cukup klik Pencarian untuk mencantumkan semua proyektor pada jaringan area lokal (LAN) yang sama. Klik proyektor yang diinginkan dalam daftar hasil Pencarian, dan klik Hubungkan. Anda juga dapat mengetik nama proyektor yang diinginkan dan klik Pencarian.

2. Halaman Fitur Khusus memberi beberapa fungsi tingkat lanjut untuk mengelola gambar yang diproyeksikan.

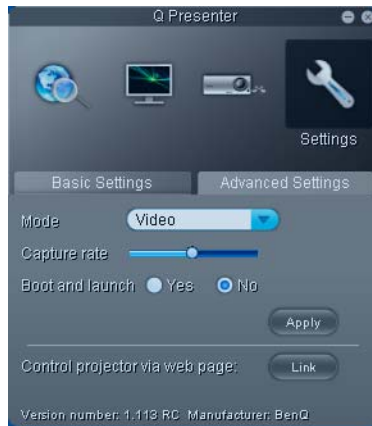


- Untuk menampilkan layar penuh, klik Layar Penuh.
 - Untuk menampilkan sebagian layar, klik Pilihan. Sebuah bujur sangkar muncul di layar Anda. Anda dapat menyesuaikan ukurannya dan menempatkannya di tempat yang Anda inginkan.
 - Untuk menjeda proyeksi, klik Jeda.
3. Halaman Pengaturan Dasar memungkinkan Anda mengonfigurasi Q Presenter.



- Untuk mengganti bahasa antarmuka Q Presenter, klik panah turun untuk membuka daftar jatuh turun dan pilih bahasa yang diinginkan. Klik Terapkan.
- Agar pesan notifikasi dapat muncul, klik Ya. Klik Terapkan.

4. Halaman Pengaturan Tingkat Lanjut memungkinkan Anda mengonfigurasi Q Presenter.



- Untuk menampilkan gambar diam, klik panah turun untuk membuka daftar jatuh turun dan pilih Grafis. Klik Terapkan. Untuk menampilkan klip video, klik panah turun untuk membuka daftar jatuh turun dan pilih Video. Klik Terapkan. Mode Grafis: kualitas gambar lebih buruk tetapi kecepatan transmisi lebih cepat. Mode Video: kualitas gambar lebih baik tetapi kecepatan transmisi lebih lambat. Tetapi, kecepatan transmisi yang sesungguhnya ditentukan oleh lalu lintas jaringan pada saat itu.
 - Untuk menyesuaikan tingkat pengambilan, gerakkan bilah geser. Kecepatan data (bandwidth) jaringan juga dapat mempengaruhi kinerja.
 - Untuk meluncurkan Q Presenter ketika sistem operasi komputer Anda mulai dijalankan, klik Ya untuk Boot dan luncurkan. Klik Terapkan.
 - Untuk menautkan halaman web Sistem Layar Jaringan Proyektor, klik Tautan.
5. Putuskan
- Untuk memutuskan sambungan dari proyektor, klik ikon Putuskan.



- **Pastikan untuk menonaktifkan program kontrol jaringan virtual lainnya sebelum menggunakan Q Presenter.**
- **Firewall di PC harus dinonaktifkan untuk memungkinkan Q Presenter dan Layar USB berfungsi.**
- **Mouse keyboard kombo nirkabel saat ini tidak didukung oleh Pixelworks.**

Melakukan Presentasi dari Pembaca USB

Fitur ini menampilkan tayangan slide gambar yang disimpan pada flash drive USB yang disambungkan ke proyektor. Dengan fitur ini kebutuhan sumber komputer dapat ditiadakan.

Format gambar yang didukung:

- JPEG(JPG)
- PNG
- TIFF
- BMP
- GIF

-  • Sebuah kotak bujur sangkar akan tampil pada nama file untuk karakter yang tidak dikenali.
- Nama file bahasa Thailand tidak didukung.
- File dalam format GIF, TIFF, PNG dan BMP hanya dapat ditampilkan untuk ukuran file yang lebih kecil dari WXGA (1280 x 800).
- Jika sebuah folder terdiri dari lebih dari 200 foto, hanya 200 foto pertama yang dapat ditampilkan.

Untuk melihat gambar Anda sebagai tayangan slide, ikuti langkah ini:

1. Colokkan flash drive USB ke jack USB TYPE-A pada proyektor.
2. Proyektor secara otomatis menampilkan gambar kecil (thumbnail). Atau Anda dapat memilih **Pembaca USB** secara manual dari bilah pilihan sumber.

Ketika melihat gambar kecil

Untuk	Tekan
membuka folder	Enter
menggulir di antara gambar kecil	empat tombol panah
kembali ke halaman sebelumnya	Auto (Otomatis)
keluar dari Pembaca USB	Exit (Keluar)
berpindah ke halaman yang berbeda	◀/▶
kembali ke halaman pertama folder itu	Back (Belakang)
memulai tayangan slide	Slideshow (Tayangan slide) ketika sebuah gambar disoroti.
menyetel pengaturan Pembaca USB	Setting (Pengaturan)

Selama tayangan slide

Untuk	Tekan
kembali ke gambar sebelumnya atau berikutnya	◀/▶
memutar gambar 90 derajat searah jarum jam/berlawanan arah jarum jam	▲/▼ (Rotasi bersifat sementara, gambar kembali ke orientasi aslinya ketika Anda kembali ke gambar kecil)
kembali ke halaman sebelumnya	Auto (Otomatis)
memulai/menghentikan tayangan slide	Enter

Mengatur halaman

Anda dapat menyetel pengaturan urutan file dan Tayangan slide Apabila Anda sudah selesai, tekan OK untuk menyimpan pengaturan atau tekan Batalkan untuk mengabaikan perubahan.

Mematikan proyektor

1. Tekan **⏻ DAYA** dan pesan konfirmasi akan muncul mengingatkan Anda. Jika Anda tidak memberi respons dalam beberapa detik, pesan tersebut akan hilang.
2. Tekan **⏻ DAYA** untuk kedua kalinya. **Lampu Indikator POWER** berkedip oranye, lampu proyeksi mati, dan kipas akan terus berjalan selama sekitar 90 detik untuk mendinginkan proyektor.



Untuk melindungi lampu, proyektor tidak akan merespons perintah apa pun selama proses pendinginan.

Untuk mempersingkat waktu pendinginan, Anda juga dapat mengaktifkan fungsi Pendinginan Cepat. Lihat "**Pendinginan Cepat**" pada halaman 52 untuk detailnya.

3. Setelah proses pendinginan selesai, "**Nada Dering Sistem Mati**" akan terdengar. **Lampu Indikator POWER** tetap berwarna oranye dan kipas berhenti. Cabut kabel daya dari stopkontak.

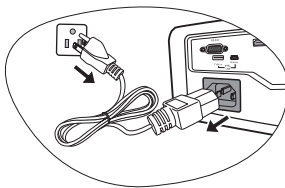


Untuk menonaktifkan nada dering, lihat "**Menonaktifkan Nada Dering Sistem Hidup/Mati**" pada halaman 35 untuk detailnya.

- Jika proyektor tidak dimatikan dengan benar, untuk melindungi lampu, ketika Anda mencoba menyalakan ulang proyektor, maka kipas akan berjalan selama beberapa menit untuk melakukan pendinginan.

Tekan **⏻ DAYA** lagi untuk menyalakan proyektor setelah kipas berhenti dan **Lampu Indikator POWER** berubah menjadi oranye.

- Lama masa pakai lampu akan sangat bergantung pada kondisi lingkungan dan penggunaan.



Mematikan langsung

Kabel daya AC dapat dicabut segera setelah proyektor dimatikan. Untuk melindungi lampu, tunggu sekitar 10 menit sebelum menyalakan proyektor kembali. (Ketika Anda mencoba menyalakan ulang proyektor, kipas mungkin berjalan selama beberapa menit untuk melakukan pendinginan). Dalam hal itu, tekan **⏻ DAYA** lagi untuk menyalakan proyektor setelah kipas berhenti dan **Lampu Indikator POWER** berubah menjadi oranye.

Pengoperasian menu

Sistem menu

Harap perhatikan bahwa tampilan pada layar (OSD) berbeda-beda sesuai dengan jenis sinyal yang Anda pilih dan model proyektor yang Anda gunakan.

Menu utama	Sub-menu	Opsi
1. TAMPILAN	Warna Dinding	Mati/Kuning Muda/Merah Muda/Hijau Muda/Biru/Papan tulis hitam
	Rasio Aspek	Otomatis/Nyata/4:3/16:9/16:10
	Keystone	
	Posisi	
	Fase	
	Ukuran H.	
	Pembesaran Digital	
	Penyelarasan 3D	DLP 3D/Mati
	Pembalikan Penyelarasan 3D	Nonaktifkan/Balikkan
	Templat Pengajaran	Papan tulis hitam Papan tulis putih
2. GAMBAR		Mati/Buku Halus/Lembar kerja/Buku Kotak-kotak
		Mati/Buku Halus/Lembar kerja/Buku Kotak-kotak
	Mode Gambar	Dinamis/Presentasi/sRGB/Sinema/Pengguna 1/Pengguna 2
	Mode Referensi	Dinamis/Presentasi/sRGB/Sinema
	Kecerahan	
	Kontras	
	Warna	
	Semburat	
	Ketajaman	
	Brilliant Color	Hidup/Mati
	Temperatur Warna	T1/T2/T3/T4
	Manajemen Warna 3D	Warna primer
		R/G/B/C/M/Y
		Corak Warna
		Kejenuhan
3. SUMBER		Penerimaan
	Simpan Pengaturan	
	Pencarian Otomatis Cepat	Hidup/Mati
	Konversi Ruang Warna	Otomatis/RGB/YUV

Menu utama	Sub-menu	Opsi
4. PENYETELAN SISTEM: Dasar	Pengatur Waktu Presentasi	Periode pengatur waktu 1~240 menit
		Tampilan pengatur waktu Selalu/1 mnt/2 mnt/3mnt/ Tidak Pernah
		Posisi pengatur waktu Kiri Atas/Kiri Bawah/ Kanan Atas/Kanan Bawah
		Arah penghitungan Hitung Mundur/Hitung Maju
		pengatur waktu
		Pengingat Bersuara Hidup/Mati
		Hidup/Mati
	Bahasa	English / Français / Deutsch Italiano / Español / Русский 繁體中文 / 简体中文 / 日本語 / 한국어 / Svenska / Nederlands / Türkçe / Čeština / Português / 폴란드어 / Polski Magyar / Български / Hrvatski / Română / Suomi / Norsk / Dansk / Indonesian / Ελληνικά
	Posisi Proyektor	Meja Depan/Meja Belakang/ Langit-langit Belakang/ Langit-langit Depan
	Pengaturan Menu	Waktu tampilan menu 5 dtk/10 dtk/15 dtk/20 dtk/ 25 dtk/30 dtk
		Posisi menu Pusat/Kiri Atas/Kanan Atas/ Kanan Bawaht/Kiri Bawah
		Pesan Pengingat Hidup/Mati
	Pengaturan Pengoperasian	Menghidupkan Langsung Hidup/Mati
		Mati Otomatis Nonaktifkan/5 mnt/10 mnt/ 15 mnt/20 mnt/25 mnt/30 mnt
		Pengatur Waktu Kosong Nonaktifkan/5 mnt/10 mnt/ 15 mnt/20 mnt/25 mnt/30 mnt
		Pengatur Waktu Tidur Nonaktifkan/30 mnt/1 jam/ 2 jam/3 jam/4 jam/8 jam/12 jam
		Penerima Jarak Jauh Depan+Atas/Atas/Depan
	Kunci Tombol Panel	Hidup/Mati
	Warna Latar Belakang	Hitam/Biru/Ungu/BenQ
	Layar Pembuka My Screen	Hitam/Biru/BenQ/My Screen

Menu utama	Sub-menu	Opsi
5. PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut	Pendinginan Cepat	Hidup/Mati
	Mode Ketinggian Tinggi	Hidup/Mati
	Pengaturan Audio	Senyap
		Volume
		Nada Dering Sistem Hidup/Mati
	Pengaturan Lampu	Hidup/Mati
		Mode Lampu
		Normal/Ekonomis
	Pengaturan Keamanan	Setel ulang pengatur waktu lampu
		Jam lampu terpakai
		Ubah sandi
	Kecepatan Transfer Data	Ubah Pengaturan Keamanan
		Pengunci Sistem Kunci Layar Pembuka
	Pola Tes	2400/4800/9600/14400/19200/38400/57600/115200
	Caption Tertutup	Hidup/Mati
		Caption Tertutup Aktif
6. INFORMASI	Pengaturan Siaga	Versi Caption
		CC1/CC2/CC3/CC4
	LAN nirkabel	Jaringan
		Hidup/Mati
	Status	Monitor Out
		Hidup/Mati
		SSID
		Alamat IP
	Setel Ulang Semua Pengaturan	Mode Sambungan
	FAQ-Gambar dan Pemasangan	
	FAQ-Fitur dan Layanan	
	Status Sistem Sekarang	• Sumber • Mode Gambar • Resolusi • Sistem Warna • Jam lampu terpakai • Versi Firmware

Perhatikan bahwa item menu tersedia apabila proyektor mendeteksi setidaknya satu sinyal yang valid. Jika tidak ada peralatan yang tersambung ke proyektor atau tidak ada sinyal yang terdeteksi, item menu yang dapat diakses terbatas.

Keterangan masing-masing menu

		Fungsi	Keterangan
1. Menu TAMPILAN	Warna Dinding		Mengoreksi warna gambar yang diproyeksikan apabila permukaan proyeksi bukan putih. Lihat " Menggunakan Warna Dinding " pada halaman 27 untuk detailnya.
	Rasio Aspek		Ada beberapa opsi untuk menyetel rasio aspek gambar bergantung pada sumber sinyal input Anda. Lihat " Memilih rasio aspek " pada halaman 25 untuk detailnya.
	Keystone		Mengoreksi keystone gambar. Lihat " Mengoreksi keystone " pada halaman 19 untuk detailnya.
	Posisi		Menampilkan halaman penyesuaian posisi. Untuk memindahkan gambar yang diproyeksikan, gunakan tombol panah arah. Nilai yang ditampilkan pada posisi bawah halaman berubah setiap kali Anda menekan tombol sampai nilai tersebut mencapai maksimum atau minimum.  Fungsi ini hanya tersedia apabila sinyal PC (RGB Analog) dipilih.
	Fase		Menyesuaikan fase clock untuk mengurangi distorsi gambar.  Fungsi ini hanya tersedia apabila sinyal PC (RGB Analog) dipilih. 
	Ukuran H.		Menyesuaikan lebar horizontal gambar.  Fungsi ini hanya tersedia apabila sinyal PC (RGB Analog) dipilih.
	Pembesaran Digital		Memperbesar atau memperkecil gambar yang diproyeksikan. Lihat " Memperbesar dan mencari detail " pada halaman 25 untuk detailnya.
		Penyelarasan 3D	Proyektor ini dilengkapi dengan fungsi 3D yang memungkinkan Anda menikmati film, video, dan tayangan olahraga 3D secara lebih realistis dengan menampilkan kedalaman gambar. Anda harus mengenakan kacamata 3D untuk melihat gambar 3D. • Untuk sinyal jenis PC: Apabila frekuensi vertikal adalah 60Hz atau 120 Hz, dan konten yang diproyeksikan dibuat dengan teknologi 3D, memilih DLP 3D akan menampilkan gambar 3D. • Untuk sinyal jenis video: Apabila konten yang diproyeksikan dibuat dengan teknologi 3D, memilih DLP 3D akan menampilkan gambar 3D.  Apabila fungsi Penyelarasan 3D Hidup: • Tingkat kecerahan gambar yang diproyeksikan akan berkurang. • Mode Gambar tidak dapat disesuaikan. • Keystone hanya dapat disesuaikan dalam derajat yang terbatas.

	Fungsi	Keterangan
1. Menu TAMPILAN	Pembalikan Penyelarasan 3D	Apabila Anda menemukan pembalikan kedalaman gambar, aktifkan fungsi ini untuk mengoreksi masalah tersebut.
	Templat Pengajaran	Menyediakan beberapa pola prasetel untuk berbagai tujuan pengajaran. Pilihlah Papan tulis hitam atau Papan tulis putih terlebih dulu dengan menekan ▲/▼ dan tekan ◀/▶ untuk memilih pola yang Anda perlukan. Tekan MODE/ENTER untuk mengaktifkan pola.
2. Menu GAMBAR	Mode Gambar	Disediakan beberapa mode gambar yang ditetapkan sebelumnya sehingga Anda dapat mengoptimalkan penyetelan gambar proyektor Anda untuk menyesuaikan jenis program Anda. Lihat " Memilih mode gambar " pada halaman 27 untuk detailnya.
	Mode Referensi	Memilih mode gambar yang paling sesuai dengan kebutuhan Anda akan kualitas gambar dan setelan halus gambar lebih lanjut berdasarkan pilihan yang tercantum pada gambar di bawah ini. Lihat " Menyetel mode Pengguna 1/Pengguna 2 " pada halaman 27 untuk detailnya.
	Kecerahan	Menyesuaikan kecerahan gambar. Lihat " Menyesuaikan Kecerahan " pada halaman 28 untuk detailnya.
	Kontras	Menyesuaikan tingkat perbedaan antara gelap dan terang pada gambar. Lihat " Menyesuaikan Kontras " pada halaman 28 untuk detailnya.
	Warna	Menyesuaikan tingkat kejenuhan warna – jumlah masing-masing warna pada gambar video. Lihat " Menyesuaikan Warna " pada halaman 28 untuk detailnya.  Fungsi ini hanya tersedia apabila sinyal Video, S-Video atau Component Video dipilih.
	Semburat	Menyesuaikan nada merah dan hijau pada gambar. Lihat " Menyesuaikan Semburat " pada halaman 28 untuk detailnya.  Fungsi ini hanya tersedia apabila sinyal Video atau S-Video dipilih dan format sistem adalah NTSC.
	Ketajaman	Menyesuaikan gambar untuk membuatnya kelihatan lebih tajam atau lebih lembut. Lihat " Menyesuaikan Ketajaman " pada halaman 28 untuk detailnya.  Fungsi ini hanya tersedia apabila sinyal Video, S-Video atau Component Video dipilih.
	Brilliant Color	Lihat " Menyesuaikan Brilliant Color " pada halaman 28 untuk detailnya.

	Fungsi	Keterangan
2. Menu GAMBAR	Temperatur Warna	Terdapat empat pengaturan temperatur warna yang tersedia. Lihat " Memilih temperatur warna " pada halaman 29 untuk detailnya.
	Manajemen Warna 3D	Lihat " Manajemen Warna 3D " pada halaman 29 untuk detailnya.
	Simpan Pengaturan	Menyimpan pengaturan yang dibuat untuk mode Pengguna 1 atau Pengguna 2 .
3. Menu SUMBER	Pencarian Otomatis Cepat	Lihat " Memindah sinyal input " pada halaman 24 untuk detailnya.
	Konversi Ruang Warna	Lihat " Mengubah Ruang Warna " pada halaman 24 untuk detailnya.
4. Menu PENYETELAN SISTEM: Dasar	Pengatur Waktu Presentasi	Mengingatkan penyaji untuk menyelesaikan presentasi dalam batasan waktu tertentu. Lihat " Menyetel pengatur waktu presentasi " pada halaman 30 untuk detailnya.
	Bahasa	Menyetel bahasa untuk menu Tampilan Pada Layar (OSD). Lihat " Menggunakan menu " pada halaman 20 untuk detailnya.
	Posisi Proyektor	Proyektor ini dapat dipasang di langit-langit atau di balik layar, atau dengan satu atau beberapa cermin. Lihat " Memilih tempat " pada halaman 13 untuk detailnya.
	Pengaturan Menu	Waktu tampilan menu Menyetel lama waktu OSD akan tetap aktif setelah Anda menekan tombol untuk terakhir kalinya. Rentangnya adalah dari 5 sampai 30 detik dengan kenaikan 5 detik. Posisi menu Menyetel posisi menu Tampilan Pada Layar (OSD). Pesan Pengingat Menyetel pesan pengingat aktif atau nonaktif.

Fungsi		Keterangan
4. Menu PENYETELAN SISTEM: Dasar	Pengaturan Pengoperasian	Menghidupkan Langsung Memungkinkan proyektor menyala secara otomatis setelah daya dimasukkan melalui kabel daya. Mati Otomatis Memungkinkan proyektor mati secara otomatis jika tidak ada sinyal input yang terdeteksi setelah periode waktu yang ditetapkan. Lihat "Pengaturan Mati Otomatis" pada halaman 56 untuk detailnya. Pengatur Waktu Kosong Menyetel waktu kosong gambar ketika fitur Kosong diaktifkan, setelah waktu itu berlalu, gambar akan kembali ke layar. Lihat "Menyembunyikan gambar" pada halaman 32 untuk detailnya. Pengatur Waktu Tidur Menyetel pengatur waktu mati otomatis. Pengatur waktu dapat disetel ke nilai antara 30 menit dan 12 jam.
	Penerima Jarak Jauh	Memungkinkan Anda mengaktifkan semua penerima jarak jauh atau satu penerima jarak jauh tertentu pada proyektor.
	Kunci Tombol Panel	Menonaktifkan atau mengaktifkan semua fungsi tombol panel kecuali  DAYA pada proyektor dan tombol pada remote control. Lihat " Mengunci tombol kontrol " pada halaman 33 untuk detailnya.
	Warna Latar Belakang	Menyetel warna latar belakang untuk proyektor.
	Layar Pembuka	Memungkinkan Anda memilih layar logo mana yang akan tampil selama pengawalan proyektor. Tersedia opsi berikut: Logo BenQ, My Screen, layar Hitam, layar Biru.
	My Screen	Mengambil dan menyimpan gambar yang diproyeksikan sebagai My Screen. Lihat "Membuat layar pembukaan Anda sendiri" pada halaman 34 untuk detailnya.  Meski kemungkinannya sangat kecil namun jika tindakan penangkapan gagal, gantilah gambar target Anda.

Fungsi		Keterangan
5. Menu PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut	Pendinginan Cepat	Mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi Pendinginan Cepat. Memilih Hidup mengaktifkan fungsi ini dan waktu pendinginan proyektor akan dipersingkat dari durasi normal selama 90 detik menjadi sekitar 30 detik.
	Mode Ketinggian Tinggi	Sebuah mode untuk pengoperasian di daerah dengan ketinggian tinggi. Lihat " Pengoperasian dalam lingkungan dengan ketinggian tinggi " pada halaman 33 untuk detailnya.
	Pengaturan Audio	Senyap Volume Nada Dering Sistem Hidup/Mati Lihat " Menyesuaikan suara " pada halaman 34 untuk detailnya.
	Pengaturan Lampu	Mode Lampu Lihat " Menyetel Mode Lampu sebagai Ekonomis " pada halaman 56 untuk detailnya. Setel ulang pengatur waktu lampu Lihat " Menyetel ulang pengatur waktu lampu " pada halaman 60 untuk detailnya. Jam lampu terpakai Lihat " Mengenal jam lampu " pada halaman 56 untuk detail mengenai cara penghitungan jam lampu.
	Pengaturan Keamanan	Ubah sandi Anda akan diminta untuk memasukkan sandi aktif sebelum berganti ke sandi baru. Lihat " Memanfaatkan fungsi sandi " pada halaman 21 untuk detailnya. Ubah Pengaturan Keamanan Pengunci Sistem Kunci Layar Pembuka Lihat " Memanfaatkan fungsi sandi " pada halaman 21 untuk detailnya.
	Kecepatan Transfer Data	Memilih kecepatan transfer data yang identik dengan kecepatan komputer Anda sehingga Anda dapat menyambungkan proyektor menggunakan kabel RS-232 yang tepat dan memperbarui atau mendownload firmware proyektor. Fungsi ini dimaksudkan untuk teknisi servis ahli.
	Pola Tes	Memilih Hidup memungkinkan fungsi ini dan proyektor menampilkan pola tes kotak-kotak. Ini membantu Anda menyesuaikan ukuran gambar dan memeriksa apakah gambar bebas dari distorsi.

Fungsi	Keterangan
5. Menu PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut	Caption Tertutup Aktif Mengaktifkan fungsi ini dengan memilih Hidup apabila sinyal input yang dipilih membawa caption tertutup. • Caption: Tampilan pada layar dari dialog, narasi, dan efek suara tayangan TV dan video yang merupakan caption tertutup (biasanya ditandai dengan "CC" pada listing TV). Versi Caption Memilih pilihan mode caption tertutup. Untuk melihat caption, pilih CC1, CC2, CC3, atau CC4 (CC1 menampilkan caption dalam bahasa utama di wilayah Anda).
	Pengaturan Siaga Jaringan Memilih Hidup mengaktifkan fungsi ini. Proyektor ini dapat memberi fungsi jaringan ketika proyektor dalam mode siaga. Monitor Out Memilih Hidup mengaktifkan fungsi ini. Proyektor ini dapat mengeluarkan output sinyal VGA ketika proyektor dalam mode siaga dan jack COMPUTER-1 disambungkan dengan benar ke perangkat. Lihat "Sambungan" pada halaman 15 untuk mengetahui cara membuat sambungan itu.  Mengaktifkan fungsi ini sedikit meningkatkan konsumsi daya siaga.
	LAN nirkabel Lihat "Mengontrol proyektor melalui lingkungan LAN" pada halaman 35 untuk detailnya.
	Setel Ulang Semua Pengaturan Mengembalikan semua pengaturan ke nilai prasetel pabrik.  Pengaturan berikut tidak akan berubah: Fase, Ukuran H., Pengguna 1, Pengguna 2, Konversi Ruang Warna, Bahasa, Posisi Proyektor, Mode Ketinggian Tinggi, Pengaturan Keamanan, SSID dan Kecepatan Transfer Data.

Fungsi		Keterangan
6. Menu INFORMASI	FAQ-Gambar dan Pemasangan	Menampilkan kemungkinan solusi untuk masalah yang mungkin Anda temui.
	FAQ-Fitur dan Layanan	
	Status Sistem Sekarang	Sumber Menampilkan sumber sinyal aktif. Mode Gambar Menampilkan mode yang dipilih dalam menu GAMBAR. Resolusi Menampilkan resolusi asli sinyal input. Sistem Warna Menampilkan format sistem input. NTSC, PAL, SECAM, YUV, atau RGB. Jam lampu terpakai Menampilkan lama waktu berapa lama lampu sudah dipakai dalam jam. Versi Firmware Menampilkan versi firmware proyektor Anda.

Pemeliharaan

Perawatan proyektor

Proyektor Anda memerlukan sedikit pemeliharaan. Satu-satunya hal yang perlu Anda lakukan secara teratur adalah menjaga kebersihan lensa dan casingnya.

Jangan sekali-kali melepas komponen proyektor kecuali lampu. Hubungi dealer Anda jika komponen lainnya perlu diganti.

Membersihkan lensa

Bersihkan lensa bila Anda melihat kotoran atau debu pada permukaannya.

- Gunakan kaleng udara yang dimampatkan untuk membersihkan debu.
- Jika kotor atau tercoreng, gunakan kertas pembersih lensa atau lembabkan kain lembut dengan pembersih lensa lalu seka permukaan lensa pelan-pelan.
- Jangan sekali-kali menggunakan segala jenis bantalan yang bersifat abrasi, pembersih yang bersifat alkali/asam, bubuk gosok, atau pelarut asiri, seperti alkohol, bensin, thinner, atau insektisida. Menggunakan bahan-bahan tersebut atau kontak yang lama dengan bahan yang terbuat dari karet atau vinil dapat mengakibatkan kerusakan pada permukaan proyektor dan bahan kabinet.

Membersihkan casing proyektor

Sebelum Anda membersihkan casing, matikan proyektor dengan prosedur mematikan yang benar seperti diuraikan dalam ["Mematikan proyektor" pada halaman 44](#) dan cabut kabel daya.

- Untuk membersihkan debu, seka dengan kain lembut dan bebas serat.
- Untuk membersihkan kotoran atau noda membandel, lembabkan kain lembut dengan air dan detergen pH netral. Kemudian seka casingnya.

 **Jangan sekali-kali menggunakan lilin, alkohol, bensin, thinner atau detergen kimia. Bahan-bahan ini dapat merusak casing.**

Menyimpan proyektor

Jika Anda harus menyimpan proyektor untuk waktu yang lama, harap ikuti petunjuk berikut:

- Pastikanlah temperatur dan kelembapan tempat penyimpanan berada dalam rentang yang direkomendasikan untuk proyektor ini. Lihat ["Spesifikasi" pada halaman 63](#) atau tanyakan tentang rentang ini kepada dealer Anda.
- Masukkan kembali kaki-kaki penyesuaian.
- Lepaskan baterai dari remote control.
- Masukkan proyektor ke dalam kardus aslinya atau yang serupa.

Mengangkut proyektor

Anda dianjurkan untuk mengirimkan proyektor ini dalam kardus aslinya atau yang serupa. Apabila Anda membawa proyektor ini sendiri, harap gunakan kardus aslinya atau tas proyektor yang disertakan.

Informasi lampu

Mengenal jam lampu

Ketika proyektor sedang beroperasi, durasi pemakaian lampu (dalam jam) dihitung secara otomatis oleh pengatur waktu internal.

 Lihat "**Menyetel Mode Lampu sebagai Ekonomis**" di bawah untuk informasi selengkapnya mengenai mode Ekonomis.

Untuk memperoleh informasi jam lampu:

1. Tekan **MENU/EXIT** lalu tekan ◀ / ▶ untuk menyoroti menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut**.
2. Tekan ▼ untuk menyoroti **Pengaturan Lampu** dan tekan **MODE/ENTER**. Halaman **Pengaturan Lampu** tampil.
3. Anda akan melihat informasi **Jam lampu terpakai** yang tampil pada menu.
4. Untuk keluar dari menu, tekan **MENU/EXIT**.

Anda juga dapat memperoleh informasi jam lampu di menu **INFORMASI**.

Memperpanjang masa pakai lampu

Lampu proyeksi adalah item yang dapat habis karena pemakaian yang secara normal bertahan sampai 3.000-4.000 jam dengan pemakaian yang tepat. Untuk mempertahankan masa pakai lampu selama mungkin, Anda dapat melakukan pengaturan berikut melalui menu OSD.

- **Menyetel Mode Lampu sebagai Ekonomis**

Menggunakan mode **Ekonomis** mengurangi derau sistem dan konsumsi daya sebesar 20%. Jika mode **Ekonomis** dipilih, output lampu akan dikurangi dan menyebabkan gambar yang diproyeksikan lebih gelap.

Menyetel proyektor dalam mode **Ekonomis** juga memperpanjang masa pengoperasian lampu. Untuk menyetel mode **Ekonomis**, pergi ke menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut > Pengaturan Lampu > Mode Lampu** dan tekan ◀ / ▶.

- **Pengaturan Mati Otomatis**

Fungsi ini memungkinkan proyektor mati secara otomatis jika tidak ada sinyal yang terdeteksi setelah periode waktu yang ditetapkan untuk mencegah masa pakai lampu yang sia-sia.

Untuk menyetel menu **Mati Otomatis**, pergi ke **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Pengaturan Pengoperasian > Mati Otomatis** dan tekan ◀ / ▶. Periode waktu tersebut dapat diatur mulai dari 5 sampai 30 menit dengan kenaikan waktu 5 menit. Jika lama waktu prastel tersebut tidak cocok untuk presentasi Anda, pilihlah **Nonaktifkan**. Proyektor ini tidak akan mati secara otomatis dalam periode waktu tertentu.

Pewaktuan mengganti lampu

Apabila **Indikator lampu** menyala merah atau muncul pesan yang menyarankan sudah waktunya untuk mengganti lampu, harap pasang lampu yang baru atau tanyakan kepada dealer Anda. Lampu yang sudah lama dapat menyebabkan malfungsi pada proyektor dan dalam beberapa kejadian lampu dapat meledak.

Pergi ke <http://lamp.benq.com> untuk memperoleh lampu pengganti.

 **Lampu indikator LAMPU dan Lampu peringatan TEMPeratur akan menyala jika lampu menjadi terlalu panas. Matikan daya dan biarkan proyektor mendingin selama 45 menit. Jika indikator Lampu atau Temperatur menyala setelah menghidupkan daya kembali, harap hubungi dealer Anda. Lihat "Indikator" pada halaman 61 untuk detailnya.**

Tampilan peringatan lampu berikut akan mengingatkan Anda untuk mengganti lampu.

Status	Pesan
Pasang lampu baru untuk memperoleh kinerja optimal. Jika proyektor dijalankan secara normal dengan Ekonomis dipilih (Lihat "Mengenal jam lampu" pada halaman 56), Anda dapat melanjutkan mengoperasikan proyektor sampai muncul peringatan jam lampu berikutnya. Tekan MODE/ENTER untuk menghilangkan pesan tersebut.	Pemberitahuan  Pesan Lampu Pengganti Lampu>XXXX Jam Pesan lampu baru di.benq.com OK
Anda sangat dianjurkan untuk mengganti lampu pada tahap ini. Lampu adalah item yang dapat habis karena pemakaian. Tingkat terangnya lampu berkurang sejalan dengan penggunaan. Hal ini merupakan perilaku lampu yang normal. Anda dapat mengganti lampu sewaktu-waktu Anda memperhatikan bahwa tingkat terangnya lampu sudah sangat berkurang. Tekan MODE/ENTER untuk menghilangkan pesan tersebut.	Pemberitahuan  Ganti Lampu segera Lampu>XXXX Jam Pesan lampu baru di.benq.com OK Pemberitahuan  Ganti Lampu Sekarang Lampu>XXXX Jam Pesan lampu baru di.benq.com OK
Lampu HARUS diganti sebelum proyektor akan beroperasi secara normal. Tekan MODE/ENTER untuk menghilangkan pesan tersebut.	PERINGATAN  Waktu Pemakaian Lampu Habis Ganti lampu (Lihat panduan pengguna) Lalu setel ulang pengatur waktu lampu Pesan lampu baru di.benq.com OK

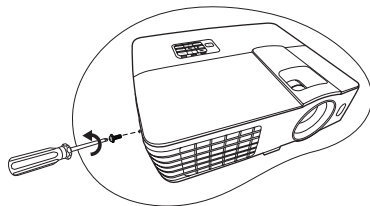
 "XXXX" yang tampil di atas pesan adalah angka yang berbeda-beda bergantung model.

Mengganti Lampu



- Untuk mengurangi risiko kejutan listrik, selalu matikan proyektor dan cabut kabel daya sebelum mengganti lampu.
- Untuk mengurangi risiko luka bakar yang parah, biarkan proyektor mendingin selama sekitar 45 menit sebelum mengganti lampu.
- Untuk mengurangi risiko cedera pada jari dan kerusakan komponen internal, hati-hati ketika membuang kaca lampu yang sudah hancur menjadi kepingan-kepingan tajam.
- Untuk mengurangi risiko cedera pada jari dan/atau mengurangi kualitas gambar dengan menyentuh lensa, jangan sentuh ruang lampu yang kosong ketika lampu dilepas.
- Lampu ini mengandung merkuri. Pertimbangkan peraturan limbah berbahaya setempat untuk membuang lampu ini dengan cara yang tepat.
- Untuk menjamin kinerja proyektor yang optimal, Anda direkomendasikan untuk membeli lampu proyektor yang berkualitas bagus sebagai lampu pengganti.
- Jika penggantian lampu dilakukan ketika proyektor digantung terbalik pada langit-langit, pastikan bahwa tidak ada orang di bawah soket lampu untuk menghindari kemungkinan cedera atau kerusakan pada mata manusia yang disebabkan oleh pecahan lampu.

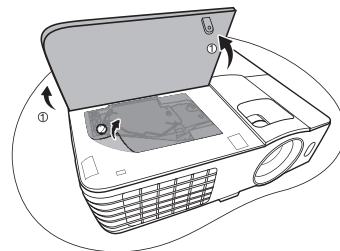
1. Matikan proyektor dan cabut proyektor dari stopkontak. Jika lampu panas, hindari luka bakar dengan menunggu selama sekitar 45 menit sampai lampu telah dingin.
2. Kendurkan sekrup yang mengencangkan tutup lampu di bagian sisi proyektor sampai tutup lampu longgar.



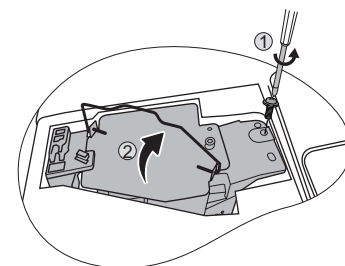
3. Lepaskan tutup lampu tersebut dari proyektor.



- Jangan menghidupkan daya dengan tutup lampu yang dilepas.
- Jangan memasukkan jari Anda di antara lampu dan proyektor. Tepi yang tajam di dalam proyektor dapat menyebabkan cedera.



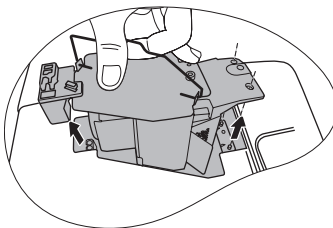
4. Lepaskan dan buang lapisan tipis pelindung tersebut.
5. Kendurkan sekrup yang mengencangkan lampu.
6. Angkat pegangan sehingga pegangan itu berdiri.



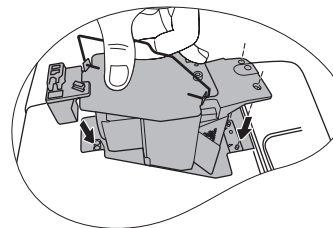
-
7. Gunakan pegangan tersebut untuk menarik lampu dengan perlahan-lahan dari proyektor.



- Menariknya dengan cepat dapat menyebabkan lampu pecah dan pecahan lampu berserakan di dalam proyektor.
- Jangan meletakkan lampu di tempat di mana kemungkinan ada percikan air, dapat dijangkau anak-anak, atau dekat bahan yang mudah terbakar.
- Jangan memasukkan tangan Anda ke dalam proyektor setelah lampu dilepas. Jika Anda menyentuh komponen optik di bagian dalam, hal itu dapat menyebabkan ketidakseimbangan warna dan distorsi gambar yang diproyeksikan.



-
8. Seperti tampak dalam gambar, turunkan lampu yang baru.

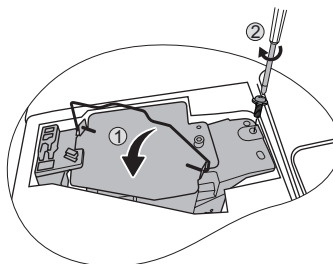


-
9. Kencangkan sekrup yang mengencangkan lampu.

10. Pastikan pegangan benar-benar diletakkan rata dan terpasang dengan benar di tempatnya.

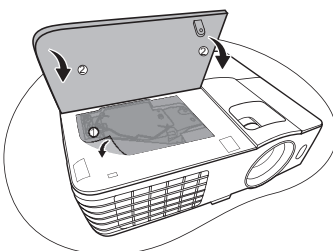


- Sekrup yang longgar dapat menyebabkan sambungan yang jelek, yang dapat menyebabkan malfungsi.
- Jangan memutar sekrup terlalu kencang.



-
11. Ganti dengan lapisan tipis pelindung baru yang disertakan dengan lampu yang baru.

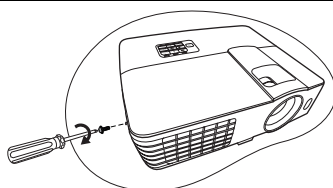
12. Ganti tutup lampu pada proyektor.



-
13. Kencangkan sekrup yang mengencangkan tutup lampu.



- Sekrup yang longgar dapat menyebabkan sambungan yang jelek, yang dapat menyebabkan malfungsi.
- Jangan memutar sekrup terlalu kencang.



14. Hubungkan kabel daya dan nyalakan proyektor kembali.



Jangan menghidupkan daya dengan tutup lampu yang dilepas.

Menyetel ulang pengatur waktu lampu

15. Setelah logo pembukaan, buka menu Tampilan Pada Layar (OSD). Pergi ke menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut > Pengaturan Lampu**. Tekan **MODE/ENTER**. Halaman **Pengaturan Lampu** ditampilkan. Soroti **Setel ulang pengatur waktu lampu**. Pesan peringatan tampil menanyakan apakah Anda ingin menyetel ulang pengatur waktu lampu. Soroti **Setel ulang** dan tekan **MODE/ENTER**. Waktu lampu akan disetel ulang ke "0".



Jangan setel ulang jika lampu bukan baru atau tidak diganti karena hal ini dapat menyebabkan kerusakan.

Indikator

Lampu			Status & Keterangan
POWER 	TEMP 	LAMP 	
Keadaan daya			
Oranye	Mati	Mati	Mode siaga.
Hijau Berkedip	Mati	Mati	Sedang menghidupkan.
Hijau	Mati	Mati	Operasi normal.
Oranye Berkedip	Mati	Mati	- Proyektor perlu 90 detik untuk melakukan pendinginan karena proyektor tidak dimatikan secara normal tanpa proses pendinginan normal. - Proyektor perlu melakukan pendinginan selama 90 detik setelah daya dimatikan. - Proyektor sudah mati secara otomatis. Jika Anda mencoba menyalakan proyektor kembali, proyektor akan mati lagi. Harap hubungi dealer Anda untuk meminta bantuan.
Keadaan lampu			
Oranye Berkedip	Mati	Merah	Proyektor sudah mati secara otomatis. Jika Anda mencoba menyalakan proyektor kembali, proyektor akan mati lagi. Harap hubungi dealer Anda untuk meminta bantuan.
Mati	Mati	Merah	- Proyektor perlu melakukan pendinginan selama 90 detik. Atau - Harap hubungi dealer Anda untuk meminta bantuan.
Keadaan termal			
Mati	Merah	Mati	Proyektor sudah mati secara otomatis. Jika Anda mencoba menyalakan proyektor kembali, proyektor akan mati lagi. Harap hubungi dealer Anda untuk meminta bantuan.
Mati	Merah	Merah	
Mati	Merah	Hijau	
Mati	Merah	Oranye	
Merah	Merah	Merah	
Merah	Merah	Hijau	
Merah	Merah	Oranye	
Hijau	Merah	Merah	
Hijau	Merah	Hijau	
Hijau	Merah	Oranye	
Oranye	Merah	Merah	
Oranye	Merah	Hijau	
Oranye	Merah	Oranye	
Mati	Hijau	Merah	
Mati	Hijau	Hijau	

Pemecahan Masalah

⑦ Proyektor tidak menyala.

Penyebab	Perbaikan
Tidak ada daya dari kabel daya.	Colokkan kabel daya ke jack daya AC pada proyektor, dan colokkan kabel daya ke stopkontak. Jika terdapat sakelar pada stopkontak, pastikan sakelar tersebut dinyalakan.
Berusaha menyalakan proyektor lagi selama proses pendinginan.	Tunggu sampai proses pendinginan selesai.

⑦ Tidak ada gambar

Penyebab	Perbaikan
Sumber video tidak dihidupkan atau disambungkan dengan benar.	Hidupkan sumber video dan periksa apakah kabel sinyal disambungkan dengan benar.
Proyektor tidak disambungkan dengan benar ke perangkat sinyal input.	Periksa sambungan.
Sinyal input belum dipilih dengan benar.	Pilih sinyal input yang benar dengan tombol SOURCE pada proyektor atau remote control.
Tutup lensa masih tertutup.	Buka tutup lensa.

⑦ Gambar kabur

Penyebab	Perbaikan
Lensa proyeksi tidak difokuskan dengan benar.	Sesuaikan fokus lensa menggunakan cincin fokus.
Proyektor dan layar tidak diluruskan dengan benar.	Sesuaikan sudut dan arah proyeksi serta ketinggian proyektor jika perlu.
Tutup lensa masih tertutup.	Buka tutup lensa.

⑦ Remote control tidak berfungsi

Penyebab	Perbaikan
Baterai habis.	Ganti baterai dengan baterai baru.
Ada penghalang di antara remote control dan proyektor.	Singkirkan penghalang tersebut.
Anda terlalu jauh dari proyektor.	Berdirilah dalam jarak 8 meter (26 kaki) dari proyektor.

⑦ Sandi salah

Penyebab	Perbaikan
Anda lupa sandi.	Harap lihat "Masuk ke prosedur mengembalikan sandi" pada halaman 22 untuk detailnya.

Spesifikasi

Spesifikasi proyektor

 Semua spesifikasi bisa berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya.

Optik

Resolusi
(MX660/MX615)
1024 x 768 XGA
(MS614)
800 x 600 SVGA

Sistem tampilan
1-CHIP DMD

Lensa F/Nomor
F = 2,56–2,8

Lampu
(MX660)
Lampu 230 W
(MX615/MS614)
Lampu 210 W

Kelistrikan

Sumber daya
(MX660)
AC100–240V, 3,8 A, 50–60 Hz (Otomatis)
(MX615/MS614)
AC100–240V, 3,8 A, 50–60 Hz (Otomatis)
Konsumsi daya
(MX660)
339 W (Maks); < 1 W (Siaga)
(MX615/MS614)
326 W (Maks); < 1 W (Siaga)

Mekanis

Berat
2,65 Kg (5,84 pon)

Terminal output

Output RGB
D-Sub 15-pin (betina) x 1
Speaker
(Stereo) 2 watt x 1
Output sinyal audio
Jack audio PC x 1

Kontrol

Kontrol seri RS-232
9 pin x 1
Penerima Inframerah (IR) x 2

Terminal input

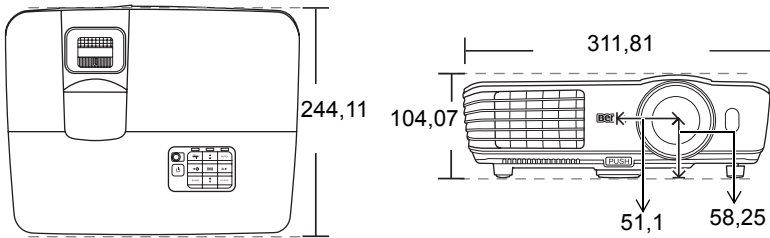
Input komputer
Input RGB
D-Sub 15-pin (betina) x 2
Input sinyal video
S-VIDEO
Port DIN 4-pin mini x 1
VIDEO
Jack RCA x 1
Input sinyal SD/HDTV
Jack RCA Analog - Component x 3
(melalui input RGB)
Digital - HDMI V1.3 x 1
Input sinyal audio
Audio in
Jack audio PC x 1
Jack RCA audio (L/R) x 2
Port USB (Type-A x 1; Mini-B x 1)

Persyaratan Lingkungan

Temperatur pengoperasian
0°C–40°C pada permukaan laut
Kelembapan relatif pengoperasian
10%–90% (tanpa kondensasi)
Ketinggian pengoperasian
0–1499 m pada 0°C–35°C
1500–3000 m pada 0°C–30°C
(dengan Mode Ketinggian Tinggi hidup)

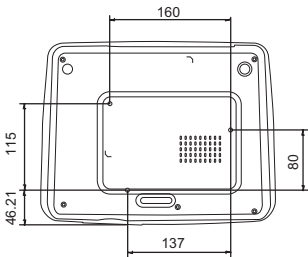
Dimensi

311,81 mm (P) x 104,07 mm (T) x 244,11 mm (L)



Pemasangan di langit-langit

Sekrup Pemasangan di
Langit-langit M4 x 8
(Maks L = 8 mm)



Unit: mm

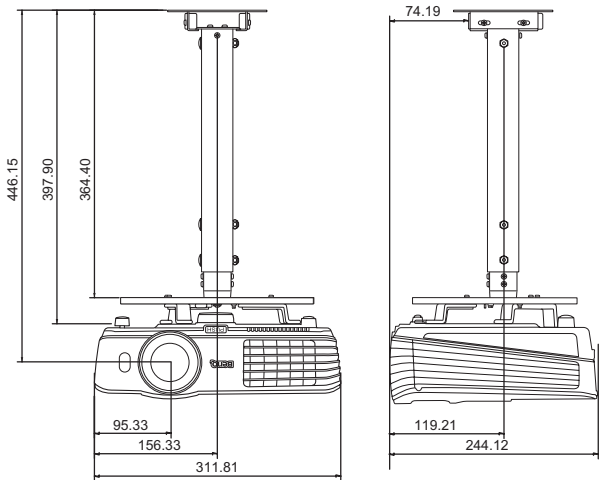


Diagram Pewaktuan

Pewaktuan untuk input PC didukung

Resolusi	Mode	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Piksel (MHz)
640 x 480	VGA_60*	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
720 x 400	VGA_70	70,087	31,469	28,3221
800 x 600	SVGA_60*	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,667	94,500
1024 x 576	Netbook_timing	60,0	35,820	46,966
1024 x 600	Netbook_timing	64,995	41,467	51,419
1280 x 800	WXGA_60*	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
1280 x 1024	SXGA_60*	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500
1280 x 960	1280 x 960_60*	60,000	60,000	108,000
	1280 x 960_85	85,005	85,938	148,500
1440 x 900	WXGA+_60*	59,887	55,935	106,500
1400 x 1050	SXGA+_60*	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768@75Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,060	68,680	100,000
640 x 480	VGA_120*	119,518	61,910	52,500
800 x 600	SVGA_120*	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_120*	119,989	97,551	115,5

 *Pewaktuan untuk fungsi 3D didukung.

Pewaktuan untuk input HDMI (HDCP) didukung

Resolusi	Mode	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Piksel (MHz)
640 x 480	VGA_60*	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
720 x 400	VGA_70	70,087	31,469	28,3221
800 x 600	SVGA_56	56,250	35,156	36,000
	SVGA_60*	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
1024 x 768	XGA_60*	60,004	48,363	65
	XGA_70*	70,069	56,476	75
	XGA_75	75,029	60,023	78,75
	XGA_85	84,997	68,667	94,5
1280 x 768	1280 x 768_60*	60	47,396	68,25
	1280 x 768_60*	59,87	47,776	79,5
	1280 x 768_75	74,893	60,289	102,25
	1280 x 768_85	84,837	68,633	117,5
1280 x 800	WXGA_60*	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
1280 x 1024	SXGA_60*	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500
1280 x 960	1280 x 960_60*	60,000	60,000	108,000
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500
1360 x 768	1360 x 768_60*	60,015	47,712	85,500
1440 x 900	WXGA+_60*	60	55,469	88,75
	WXGA+_60*	59,887	55,935	106,500
	WXGA+_75	74,984	70,635	136,750
	WXGA+_85	84,842	80,430	157,000
1400 x 1050	SXGA+_60*	59,978	65,317	121,750
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,883	64,674	119,000
		59,954	65,290	146,250
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1024 x 768@75Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,060	68,680	100,000
1024 x 576	Netbook_timing	60,0	35,820	46,996
1024 x 600	Netbook_timing	64,995	41,467	51,419
640 x 480	VGA_120*	119,518	61,910	52,500
800 x 600	SVGA_120*	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_120*	119,989	97,551	115,5

 *Pewaktuan untuk fungsi 3D didukung.

Pewaktuan	Resolusi	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Piksel (MHz)	Catatan
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	Hanya HDMI
576p	720 x 576	50	31,25	27	HDMI/DVI
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25	HDMI/DVI
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	HDMI/DVI
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25	HDMI/DVI
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25	HDMI/DVI
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5	HDMI/DVI
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5	HDMI/DVI

- Menampilkan sinyal 1080i(1125i)@60Hz atau 1080i(1125i)@50Hz dapat menyebabkan sedikit vibrasi gambar.
- *Pewaktuan untuk fungsi 3D didukung.

Pewaktuan untuk input Component-YPbPr didukung

Pewaktuan	Resolusi	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Piksel (MHz)
480i*	720 x 480	59,94	15,73	13,5
480p	720 x 480	59,94	31,47	27
576i	720 x 576	50	15,63	13,5
576p	720 x 576	50	31,25	27
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5

- Menampilkan sinyal 1080i(1125i)@60Hz atau 1080i(1125i)@50Hz dapat menyebabkan sedikit vibrasi gambar.
- *Pewaktuan untuk fungsi 3D didukung.

Pewaktuan untuk input Video dan S-Video didukung

Mode Video	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi sub-pembawa warna (MHz)
NTSC*	15,73	60	3,58
PAL	15,63	50	4,43
SECAM	15,63	50	4,25 atau 4,41
PAL-M	15,73	60	3,58
PAL-N	15,63	50	3,58
PAL-60	15,73	60	4,43
NTSC4.43	15,73	60	4,43

- *Pewaktuan untuk fungsi 3D didukung.

Informasi Jaminan dan Hak Cipta

Jaminan terbatas

BenQ menjamin produk ini dari setiap cacat fisik dan proses pengerjaan, pada pemakaian dan penyimpanan normal.

Bukti tanggal pembelian akan diperlukan dalam setiap klaim jaminan. Apabila ternyata ditemukan bahwa produk ini cacat selama dalam periode jaminan, satu-satunya tanggung jawab BenQ dan ganti rugi eksklusif Anda adalah penggantian setiap komponen yang cacat (termasuk tenaga). Untuk memperoleh layanan jaminan, segera beri tahu dealer tempat Anda membeli produk yang mempunyai cacat.

Penting: Jaminan di atas akan batal jika pelanggan gagal mengoperasikan produk sesuai dengan petunjuk tertulis BenQ, terutama kelembapan ruangan harus antara 10% dan 90%, temperatur antara 0°C dan 35°C, ketinggian lebih rendah dari 4.920 kaki, dan menghindari mengoperasikan proyektor dalam lingkungan berdebu. Jaminan ini memberi Anda hak-hak hukum spesifik, dan Anda mungkin mempunyai hak-hak lain, yang berbeda dari negara satu dengan negara lainnya.

Untuk informasi lainnya, harap kunjungi www.BenQ.com.

Hak Cipta

Hak cipta 2010 oleh BenQ Corporation. Semua hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang mereproduksi, mentransmisikan, mentranskripsikan, menyimpan dalam sistem pengambilan atau menerjemahkan ke bahasa apa pun atau bahasa komputer bagian mana pun dari publikasi ini, dalam bentuk apa pun atau cara apa pun, elektronik, mekanis, magnetis, optis, kimia, manual atau sebaliknya, tanpa izin tertulis sebelumnya dari BenQ Corporation.

Penafian

BenQ Corporation tidak membuat pernyataan atau jaminan, baik tersurat atau tersirat, berkenaan dengan isi dalam dokumen ini dan khususnya menyangkal jaminan pada jaminan layak jual atau kesesuaian untuk tujuan tertentu. Selanjutnya, BenQ Corporation berhak merevisi publikasi ini dan membuat perubahan isi dokumen ini dari waktu ke waktu tanpa berkewajiban untuk melaporkan kepada siapa pun juga mengenai revisi atau perubahan tersebut.

*DLP, Digital Micromirror Device dan DMD adalah merek dagang dari Texas Instruments. Yang lainnya adalah hak cipta masing-masing perusahaan atau organisasinya.

Hak Paten

Proyektor BenQ ini dilindungi oleh hak paten berikut:

Hak paten A.S. 6,837,608; 7,275,834; 7,181,318. Hak Paten Taiwan 202690; 205470; I228635; I259932.

Hak paten Cina (中国发明专利) ZL01143168.7; ZL03119907.0; ZL200510051609.2

Pernyataan peraturan

Pernyataan FCC (bagi pengguna di Amerika Serikat)

KELAS B: Peralatan ini menghasilkan, menggunakan, dan dapat memancarkan energi frekuensi radio serta, jika tidak dipasang dan digunakan sesuai petunjuk, dapat menyebabkan gangguan berbahaya terhadap komunikasi radio. Namun, tidak ada jaminan bahwa interferensi tidak akan terjadi pada pemasangan tertentu. Jika peralatan ini memang menyebabkan gangguan berbahaya pada penerimaan radio atau televisi, yang dapat ditentukan dengan mematikan dan menghidupkan peralatan tersebut, pengguna dianjurkan untuk mencoba memperbaiki gangguan tersebut dengan satu atau beberapa tindakan berikut ini:

- Ubahlah arah atau letak antena penerima.
- Tambahkan jarak antara peralatan dan penerima.
- Hubungkan peralatan ke stopkontak pada sirkuit yang berbeda dengan sirkuit tempat penerima dihubungkan.
- Hubungi dealer atau teknisi radio/TV yang berpengalaman untuk memperoleh bantuan.

Pernyataan EEC (bagi pengguna di Eropa)

Perangkat ini mematuhi persyaratan yang ditetapkan dalam Pendekatan Undang-undang Negara-negara Anggota yang terkait dengan Kompatibilitas Elektronik (2004/108/EC), Pedoman Voltase Rendah (2006/95/EC), Pedoman Pembatasan Penggunaan Bahan Berbahaya Tertentu dalam Peralatan Listrik dan Elektronik (2002/95/EC), Pedoman EEE Turki, Regulasi Komisi (EC) No 1275/2008 yang mengimplementasikan Pedoman 2005/32/EC Parlemen dan Majelis Eropa berkenaan dengan persyaratan ekodesain untuk konsumsi daya listrik mode siaga dan mati peralatan listrik dan elektronik untuk rumah tangga dan kantor, dan Pedoman 2009/125/EC parlemen Eropa serta dewan yang menetapkan kerangka untuk pengaturan persyaratan ekodesain bagi produk elektronik yang terkait energi.

Pedoman WEEE

Pembuangan Peralatan Listrik dan Elektronik Limbah oleh pengguna di rumah tangga pribadi di Uni Eropa

Simbol ini yang terdapat pada produk atau kardus menunjukkan bahwa produk ini tidak boleh dibuang sebagai limbah rumah tangga. Anda harus membuang peralatan limbah Anda dengan menyerahkannya ke program penarikan kembali yang berlaku untuk daur ulang peralatan listrik dan elektronik. Untuk informasi selengkapnya tentang daur ulang peralatan ini, harap hubungi kantor yang berwenang di kota Anda, toko tempat Anda membeli peralatan ini atau layanan pembuangan limbah rumah tangga Anda. Daur ulang material akan membantu melestarikan sumber daya alam dan memastikan bahwa produk ini didaur ulang dengan cara yang melindungi kesehatan manusia dan lingkungan.



Persyaratan Aksesibilitas untuk Undang-undang Rehabilitasi 1973, Pasal 508

Komitmen BenQ terhadap produk yang dapat diakses memungkinkan kami mendukung pemerintah dalam membuat pilihan teknologi yang dapat diakses. Monitor dan proyektor BenQ sesuai dengan pedoman Pasal 508 dengan memasukkan fitur bantuan bagi penyandang cacat di bawah ini:

- Monitor BenQ mempunyai indikator "Daya" berwarna. Ketika indikator berwarna hijau, ini berarti bahwa monitor sedang menggunakan daya penuh. Ketika indikator berwarna kuning atau kuning kecokelatan, ini berarti bahwa monitor dalam mode suspend atau tidur dan menggunakan energi listrik kurang dari 2 watt.
- Monitor BenQ mempunyai beragam pengaturan pewaktuan bebas kedip yang telah diprogram sebelumnya untuk membuat layar yang ditampilkan di monitor mudah diakses. Pengaturan pewaktuan default secara otomatis diaktifkan setiap kali monitor dinyalakan, dan oleh karena itu mengurangi kerepotan intervensi pengguna.
- Monitor dan proyektor BenQ mempunyai opsi untuk penyesuaian kecerahan dan kontras sehingga teks dan gambar dapat ditampilkan secara berbeda untuk memenuhi tuntutan penyandang cacat visual. Juga tersedia penyesuaian serupa lainnya dengan menggunakan kontrol Tampilan Pada layar (OSD) pada produk ini.
- Monitor dan proyektor BenQ dilengkapi dengan kontrol warna yang dapat dipilih pengguna, seperti pilihan temperatur warna (Monitor: 5800K, 6500K dan 9300K, Proyektor: 5500K, 6500K, 7500K dan 9300K), dengan rentang tingkat kontras yang lebar.
- Monitor dan proyektor multimedia BenQ biasanya mempunyai satu atau dua speaker untuk kinerja audio yang memungkinkan pengguna (termasuk penyandang cacat pendengaran) berinteraksi dengan sistem komputer yang tersambung. Kontrol speaker biasanya terletak di panel depan.
- Firmware monitor dan proyektor BenQ berisi informasi produk unik yang membantu sistem komputer mengidentifikasi produk BenQ dan mengaktifkan fungsi Plug-and-Play ketika disambungkan.
- Semua monitor dan proyektor BenQ kompatibel dengan standar PC99. Misalnya, konektor diberi kode warna untuk membantu pengguna menyambungkan produk ke sistem komputer dengan benar.
- Beberapa model monitor dan proyektor BenQ mempunyai port USB dan DVI untuk sambungan ke beberapa perangkat seperti headphone khusus guna membantu penyandang cacat pendengaran.
- Semua monitor dan proyektor BenQ disertai manual pengguna pada CD yang dapat dibaca dengan mudah dengan perangkat lunak komersial seperti Adobe Reader melalui sistem komputer tersambung. Dokumen ini juga tersedia pada situs web BenQ (www.BenQ.com). Jenis dokumen lainnya juga tersedia apabila diminta.
- Layanan pelanggan BenQ memberi jawaban dan bantuan bagi semua pelanggan kami melalui telepon, faksimile, email, atau situs web.