



LG

Life's Good

BUKU MANUAL PEMILIK PROYEKTOR DLP

Baca buku panduan ini dengan saksama sebelum mengoperasikan perangkat Anda dan simpanlah untuk referensi di masa mendatang.

BX503B
BX403B

PROYEKTOR DLP

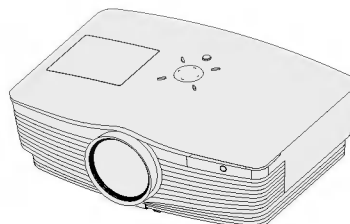


Peringatan - Kelas B

(b) Untuk periferan atau perangkat digital Kelas B, petunjuk yang diberikan kepada pengguna harus menyertakan pernyataan berikut atau yang serupa, yang diletakkan di tempat yang jelas dalam teks manual:

CATATAN: Alat ini telah diuji dan dinyatakan mematuhi batas-batas untuk perangkat digital Kelas B, sesuai dengan bagian 15 pada FCC Rules. Batas-batas ini dimaksudkan untuk memberikan perlindungan yang memadai terhadap interferensi yang mengganggu pada pemasangan di tempat tinggal. Alat ini menghasilkan, menggunakan dan dapat memancarkan energi frekuensi radio dan, jika tidak dipasang dan digunakan sesuai dengan petunjuk, dapat menyebabkan interferensi yang mengganggu komunikasi radio. Walau demikian, tidak ada jaminan bahwa interferensi tidak akan terjadi dalam pemasangan tertentu. Jika alat ini menyebabkan interferensi berbahaya terhadap penerimaan radio atau televisi, yang dapat diketahui dengan menghidupkan lalu mematikan alat, pengguna dihibau untuk mencoba mengoreksi interferensi dengan salah satu atau beberapa tindakan berikut:

- Arahkan kembali atau ubah lokasi antena penerima.
- Jauhkan jarak antara alat dan penerima.
- Hubungkan alat ke stopkontak pada sirkuit yang berbeda dari yang digunakan untuk menghubungkan penerima.
- Tanyakan pada dealer atau mintalah bantuan teknisi radio/TV yang berpengalaman.



Daftar Isi

Petunjuk Keselamatan	4	Untuk membat proyektor dihidupkan secara otomatis bila ada aliran listrik.....	26
Nama komponen		Untuk menggunakan fungsi keystone.....	27
Badan Utama	7	Menggunakan Fungsi Blank.....	27
Panel Kontrol.....	7	Memilih Blank Image	28
Bagian Sambungan.....	8	Fungsi Screen Capture	28
Kontrol Jarak-Jauh	8	Fungsi Lamp mode	28
Memasang Baterai.....	9	Menggunakan Fungsi Monitor out	29
Indikator Status Proyektor.....	10	Pengaturan komunikasi	29
Aksesori	11	High Altitude Mode	29
Tambahan Opsional	11	Memeriksa waktu lampu	30
		Menggunakan Fungsi Still	30
Pemasangan dan Komposisi		Pilihan Menu Screen	
Petunjuk Pemasangan	12	Fungsi Auto Configure.....	30
Pengoperasian Dasar Proyektor.....	13	Menggunakan Fungsi Phase.....	31
Menggunakan Sistem Keamanan Kensington	14	Menggunakan Fungsi Clock.....	31
Menghidupkan Proyektor.....	15	Menggunakan Fungsi Horizontal	31
Mematikan Proyektor.....	15	Menggunakan Fungsi Vertical.....	31
Fokus dan Posisi Gambar Layar.....	16	Fungsi komunikasi serial	
Memilih mode sumber.....	16	SET ID	32
		Untuk menghubungkan dengan komunikasi serial.....	32
Koneksi		Fungsi Network Setting	
Menghubungkan ke PC Desktop.....	17	Untuk menggunakan pengaturan jaringan.....	37
Menghubungkan ke PC Notebook.....	17	Informasi	
Menghubungkan ke Sumber Video.....	17	Tampilan Monitor Yang Didukung	39
Menghubungkan ke DVD.....	18	Mengganti Lampu	40
Menghubungkan ke D-TV Set-Top Box.....	18	Cara mengikat tutup lensa ke proyektor.....	42
		Spesifikasi.....	43
Fungsi			
Pilihan Menu Video			
Menyesuaikan Video	19		
Picture mode.....	19		
Kontrol Suhu Warna.....	20		
Fungsi Gamma.....	20		
Fungsi Gamma curve shift	20		
Fungsi Brilliant color™.....	21		
Fungsi White peaking.....	21		
Fungsi Black level.....	21		
Fungsi Expert color.....	22		
Reset	22		
Pilihan Menu Khusus			
Memilih Bahasa	23		
Menggunakan Fungsi ARC	23		
Fungsi Overscan	23		
Fungsi Flip horizontal.....	24		
Fungsi Flip vertical	24		
Fungsi Sleep Timer.....	24		
Fungsi Auto sleep.....	25		
Fungsi Presentation timer.....	25		
Menggunakan Fungsi Perbesaran Digital.....	26		

Pembuangan peralatan lama Anda




1. Bila simbol keranjang beroda yang disilang ini ada pada suatu produk, berarti produk tersebut dilindungi oleh European Directive 2002/96/EC.
2. Semua produk listrik dan elektronik harus dibuang terpisah dari saluran sampah kota melalui tempat pengumpulan resmi yang ditentukan oleh pemerintah atau pihak berwenang setempat.
3. Membuang dengan benar peralatan lama Anda akan membantu mencegah potensi konsekuensi negatif pada lingkungan dan kesehatan manusia.
4. Untuk informasi lebih terperinci tentang membuang peralatan lama Anda, hubungi kantor dinas setempat, dinas pembuangan sampah atau toko tempat Anda membeli produk.
5. Lampu neon yang digunakan dalam produk ini mengandung sejumlah kecil merkuri. Jangan buang produk ini bersama limbah rumah tangga pada umumnya. Pembuangan produk ini harus dilakukan sesuai dengan peraturan pihak berwenang setempat.

Petunjuk Keselamatan

Perhatikan petunjuk keselamatan untuk mencegah segala kemungkinan kecelakaan atau penyalahgunaan proyektor.

- Petunjuk keselamatan diberikan dalam dua bentuk seperti rincian di bawah ini.

 **PERINGATAN** : Pelanggaran atas petunjuk ini dapat menyebabkan luka serius bahkan kematian.

 **CATATAN** : Pelanggaran atas petunjuk ini dapat menyebabkan luka ringan atau kerusakan pada proyektor.

- Setelah membaca manual ini, simpan di tempat yang mudah ditemukan.



Jangan meletakkan Proyektor di bawah sinar matahari langsung atau di dekat sumber panas seperti radiator, api dan kompor, dsb.

Karena dapat menyebabkan risiko kebakaran !

Jangan meletakkan bahan yang mudah terbakar di samping proyektor.

Karena dapat menyebabkan risiko kebakaran !

Jangan biarkan anak-anak memegang proyektor yang terpasang.

Karena dapat membuat proyektor jatuh, yang dapat mengakibatkan luka atau kematian.

Jangan menghalangi lubang angin proyektor atau membatasi aliran udara dengan cara apa pun.

Karena dapat menyebabkan suhu internal meningkat dan dapat mengakibatkan risiko kebakaran atau kerusakan pada alat!

Jangan meletakkan proyektor di dekat sumber uap atau minyak seperti alat pelembab udara.

Karena dapat menyebabkan risiko kebakaran atau kejutan listrik !

Jangan meletakkan proyektor di tempat terbuka yang berdebu.

Karena dapat menyebabkan risiko kebakaran atau kerusakan pada alat!

Karena dapat menyebabkan risiko kebakaran atau kerusakan pada alat!

Karena dapat membuat proyektor jatuh yang dapat mengakibatkan luka serius pada anak-anak atau orang dewasa dan menyebabkan kerusakan serius pada proyektor.

Hanya gunakan penyangga yang sesuai.

Cabut kabel dan lepaskan semua sambungan sebelum memindahkannya.

Hanya gunakan proyektor pada permukaan yang datar dan stabil.

Karena proyektor kemungkinan jatuh dan menyebabkan luka Pastikan ventilasi yang baik di sekitar proyektor.



CATATAN

Jangan menggunakan proyektor di tempat yang lembab, seperti kamar mandi yang cenderung basah.

Hal ini dapat menyebabkan risiko kebakaran atau kejutan listrik !

Jangan meletakkan proyektor langsung pada karpet, permadani atau tempat di mana ventilasi terbatas.

Hal ini dapat menyebabkan suhu internal meningkat dan dapat mengakibatkan risiko kebakaran atau kerusakan pada alat.

Pastikan ventilasi yang baik di sekitar proyektor. Jarak antara proyektor dan dinding harus lebih dari 30cm.

Peningkatan suhu internal yang berlebihan dapat menyebabkan risiko kebakaran atau kerusakan pada alat!



Kabel penetral arus harus disambungkan.

Apabila kabel penetral arus tidak tersambung, ada kemungkinan bahaya kejutan listrik yang disebabkan oleh kebocoran arus. Apabila metode penetralan tidak memungkinkan, alat pemisah arus harus dipasang oleh teknisi listrik yang sudah ahli. Jangan menyambungkan penetralan ke kabel telepon, tiang listrik atau pipa gas.

Colokkan kabel harus benar-benar dimasukkan ke stopkontak daya untuk menghindari risiko kebakaran !

Hal ini dapat menyebabkan risiko kebakaran atau kerusakan pada alat.

Jangan meletakkan benda berat di atas kabel daya.

Hal ini dapat menyebabkan risiko kebakaran atau kejutan listrik !

<p>Jangan pernah menyentuh colokan daya dengan tangan yang basah.</p> <p>Hal ini dapat menyebabkan risiko kejutan listrik !</p>	<p>Jangan menggunakan terlalu banyak colokan pada stopkontak multi Jaringan kabel.</p> <p>Hal ini dapat menyebabkan panas berlebih pada stopkontak dan mengakibatkan risiko kebakaran !</p>	<p>Hilangkan kumpulan debu pada pin atau stopkontak colokan daya.</p> <p>Karena dapat menyebabkan risiko kebakaran !</p>
---	---	--

 **CATATAN**

<p>Pegang colokan dengan kuat saat mencabutnya. Jika Anda menariknya, kabel dapat rusak.</p> <p>Hal ini dapat menyebabkan risiko kebakaran !</p>	<p>Jangan mencolokkan kabel saat kabel daya atau colokan rusak atau salah satu bagian stopkontak daya longgar.</p> <p>Hal ini dapat menyebabkan risiko kebakaran atau kejutan listrik atau kerusakan pada alat!</p>	<p>Pastikan kabel daya tidak bersentuhan dengan benda yang tajam atau panas seperti alat pemanas.</p> <p>Hal ini dapat menyebabkan risiko kebakaran atau kejutan listrik atau kerusakan pada alat!</p>
--	---	--

<p>Letakkan proyektor di tempat aman sehingga tidak akan menyandung atau menginjak kabel daya.</p> <p>Hal ini dapat menyebabkan risiko kebakaran atau kejutan listrik atau kerusakan pada alat!</p>	<p>Jangan menghidupkan/mematikan proyektor dengan mencolokkan atau mencabut kabel daya dari stopkontak dinding. (Jangan menggunakan kabel daya untuk menghidupkan/mematikan.)</p> <p>Hal ini dapat menyebabkan kerusakan mekanis atau dapat mengakibatkan kejutan listrik.</p>
---	--



<p>Jangan meletakkan apa pun yang mengandung cairan di atas proyektor seperti pot bunga, cangkir, kosmetik atau lilin.</p> <p>Karena dapat menyebabkan risiko kebakaran atau kerusakan pada alat!</p>	<p>Apabila terjadi kejutan atau kerusakan pada proyektor, matikan alat dan cabut kabel dari stopkontak, kemudian hubungi pusat layanan Anda.</p> <p>Hal ini dapat menyebabkan risiko kebakaran atau kejutan listrik atau kerusakan pada alat!</p>	<p>Jangan biarkan benda apa pun jatuh di atas proyektor.</p> <p>Hal ini dapat menyebabkan risiko kejutan listrik atau kerusakan pada alat!</p>
---	---	--

<p>Apabila air tumpah ke proyektor, segera cabut kabel dari stopkontak daya dan konsultasikan dengan Agen Servis Anda.</p> <p>Hal ini dapat menyebabkan risiko kejutan listrik atau kerusakan pada alat!</p>	<p>Buang baterai bekas dengan seksama dan aman.</p> <p>Apabila baterai tertelan oleh anak-anak, segera konsultasikan dengan dokter.</p>
--	---

<p>Jangan membuka penutup apa pun. Berisiko Kejutan Listrik!</p>	<p>Jangan melihat secara langsung ke lensa saat proyektor sedang digunakan. Kemungkinan terjadi kerusakan mata!</p>	<p>Jangan menyentuh bagian logam selama atau sesaat setelah proyektor digunakan karena lubang angin akan masih sangat panas!</p>
--	---	--

AWAS tentang Kabel Daya

Jangan menghubungkan terlalu banyak kabel ke stopkontak dinding atau pemutus sirkuit. Stopkontak dinding yang kelebihan muatan, stopkontak dinding yang longgar atau rusak, kabel ekstensi, atau isolasi kabel yang rusak atau retak sangat membahayakan. Salah satu hal tersebut dapat mengakibatkan kejutan listrik atau kebakaran. Secara berkala, periksa kabel pada alat Anda, dan apabila sepertinya menunjukkan kerusakan atau tidak layak, cabut, hentikan penggunaan alat, dan minta penggantian kabel dengan suku cadang pengganti yang sesuai kepada teknisi servis resmi .

Lindungi kabel daya dari penyalahgunaan fisik atau mekanis, seperti kabel terbelit, kusut, terjepit, melewati pintu, atau menggelayang. Perhatikan colokan, stopkontak dinding, dan titik di mana kabel keluar dari alat.



Jangan pernah menyentuh stopkontak dinding apabila terjadi kebocoran gas, buka jendela dan ventilasi.

Hal ini dapat menyebabkan kebakaran atau kebakaran karena percikan.

Selalu buka pintu lensa atau lepas tutup lensa ketika lampu proyektor menyala.



CATATAN

Jangan meletakkan benda berat di atas proyektor.

Hal ini dapat menyebabkan kerusakan mekanis atau luka pribadi !

Hati-hati untuk tidak menabrak lensa khususnya saat memindahkan proyektor.

Jangan menyentuh lensa proyektor. Lensa rapuh dan mudah rusak.

Jangan menggunakan benda tajam apa pun pada proyektor karena dapat merusak casing.

Apabila gambar tidak muncul di layar, matikan alat dan cabut kabel dari suplai daya, dan hubungi Agen Servis Anda.

Jangan menjatuhkan atau mengguncang proyektor.

Hal ini dapat menyebabkan risiko kebakaran atau kejutan listrik atau kerusakan pada alat!

Hal ini dapat menyebabkan kerusakan mekanis atau luka badan !



Jangan menggunakan air untuk membersihkan proyektor.

Hal ini dapat menyebabkan kerusakan pada proyektor atau risiko kejutan listrik.

Apabila tiba-tiba keluar asap atau bau yang aneh dari proyektor, matikan alat, cabut dari stopkontak dinding dan hubungi dealer atau pusat servis.

Gunakan semprotan udara atau kain lembut yang dibasahi deterjen netral dan air untuk menghilangkan debu atau noda pada lensa proyeksi.

Hal ini dapat menyebabkan risiko kebakaran atau kejutan listrik atau kerusakan pada alat!



CATATAN

Hubungi Pusat Servis sekali dalam setahun untuk membersihkan bagian dalam proyektor.

Kumpulan debu dapat menyebabkan kerusakan mekanis.

Saat membersihkan bagian plastik seperti casing proyektor, cabut kabel daya dan seka dengan kain yang lembut. Jangan menggunakan pembersih, semprot dengan air atau membersihkan dengan kain basah. Terlebih lagi, jangan menggunakan pembersih (pembersih kaca), automobile atau pembersih industri, ampelas atau lilin, bensin, alkohol dsb., yang dapat merusak produk. Gunakan semprotan udara atau kain lembut yang dibasahi dengan deterjen netral dan air untuk menghilangkan debu atau noda pada lensa proyeksi.

Hal ini dapat menyebabkan kebakaran, kejutan listrik atau kerusakan produk (berubah bentuk, berkarat dan rusak).



Jangan berusaha memperbaiki proyektor sendiri. Hubungi dealer atau pusat servis Anda.

Hal ini dapat menyebabkan kerusakan dan Kejutan listrik pada proyektor serta menyebabkan garansi tidak berlaku lagi !



CATATAN

Jangan mencampur baterai baru dengan yang lama.

Hal ini dapat menyebabkan baterai menjadi terlalu panas dan bocor.

Pastikan untuk mencabut kabel jika proyektor tidak digunakan untuk jangka waktu yang lama.

Kumpulan debu dapat menyebabkan risiko kebakaran atau kerusakan pada alat!

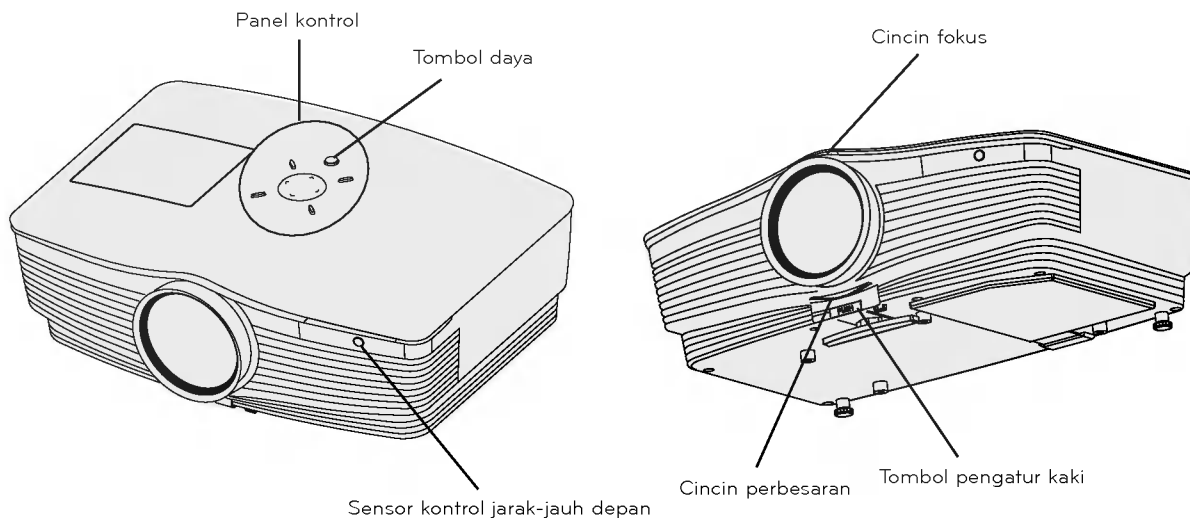
Hanya gunakan jenis baterai khusus.

Hal ini dapat menyebabkan kerusakan pada remote control.

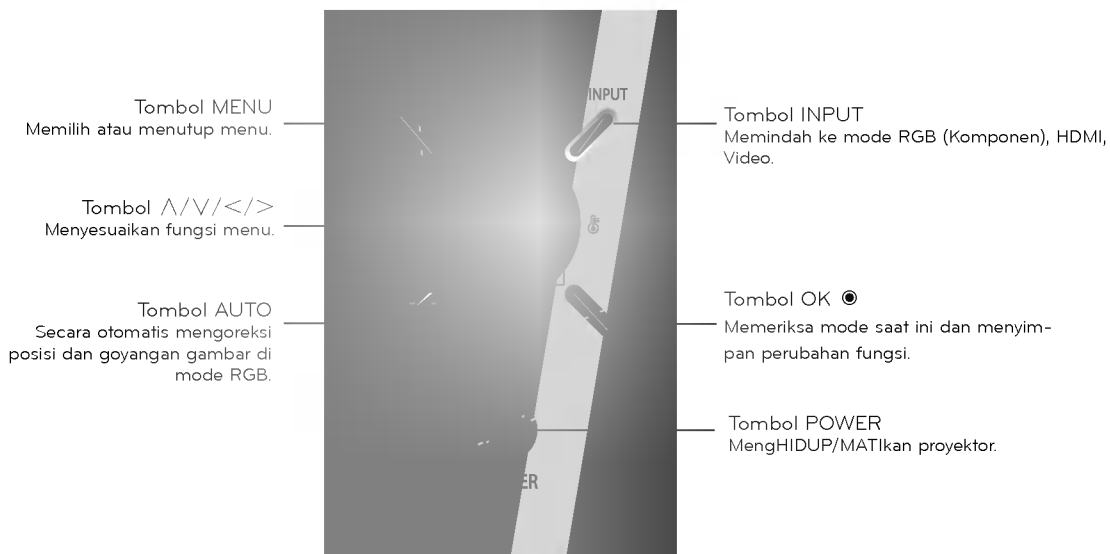
Nama komponen



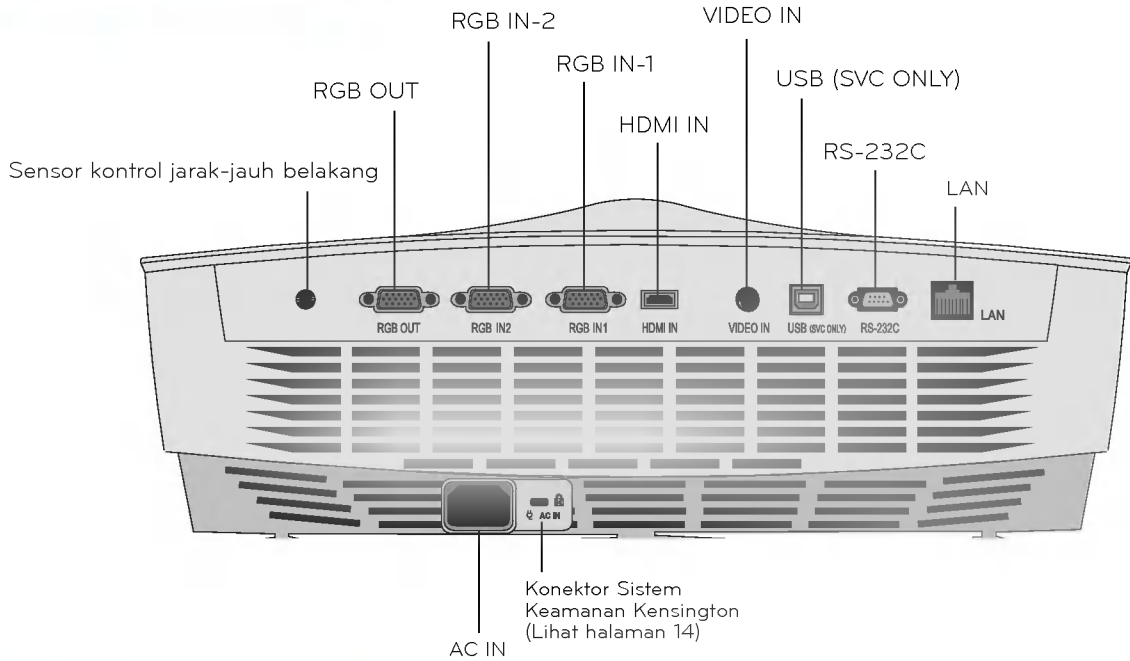
- Proyektor ini dibuat dengan menggunakan teknologi berpresisi tinggi. Walau demikian, Anda mungkin melihat titik hitam kecil dan/atau titik terang (merah, biru, atau hijau) pada Proyektor. Ini merupakan hasil proses produksi normal dan tidak selalu menunjukkan suatu malafungsi.



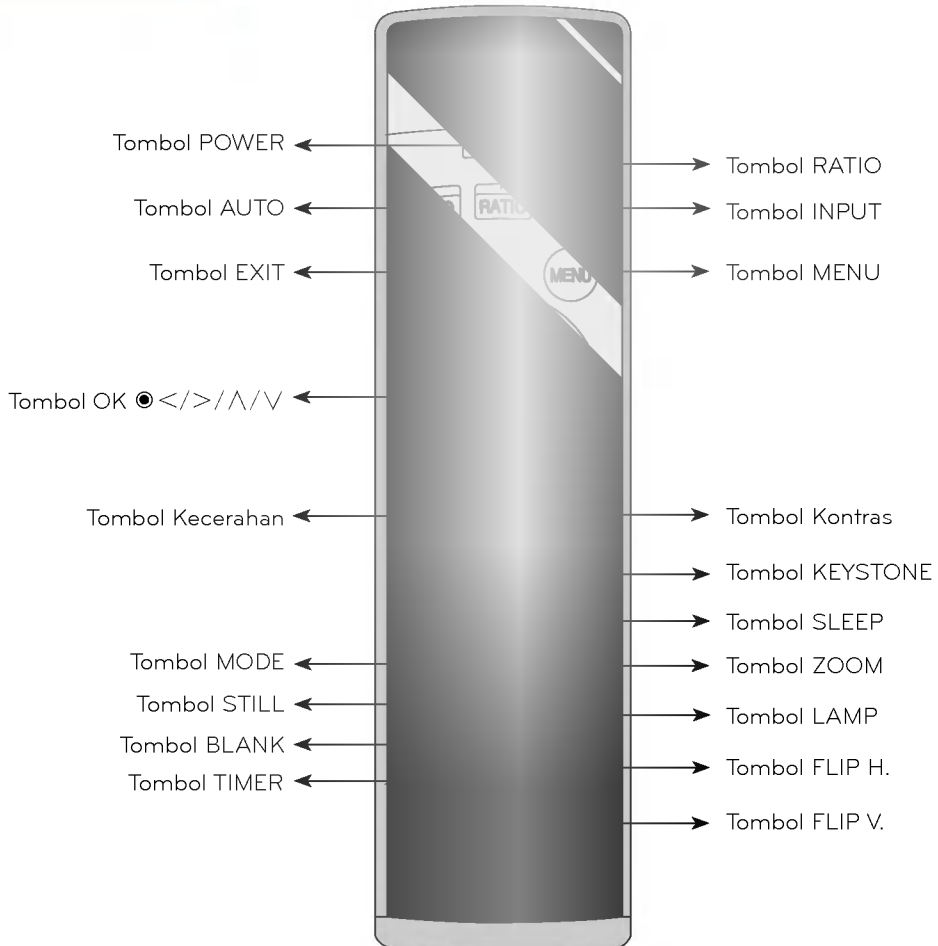
Panel Kontrol

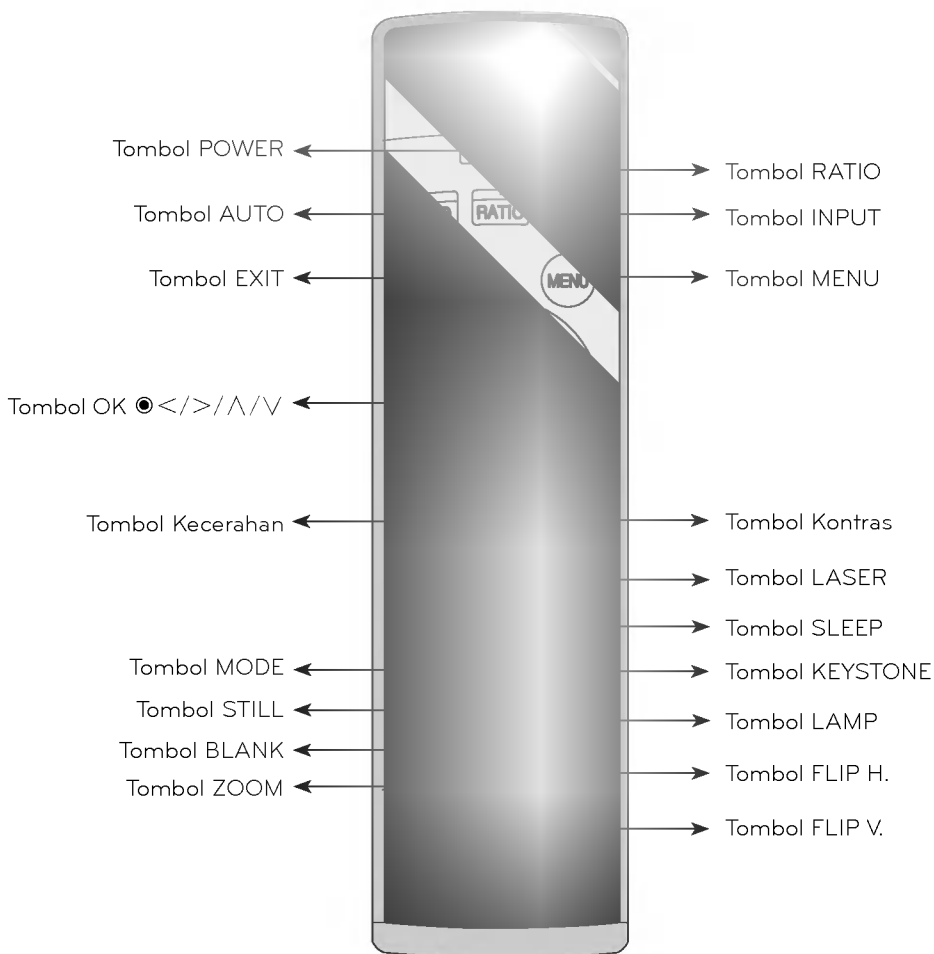


Bagian Sambungan



Kontrol Jarak-Jauh





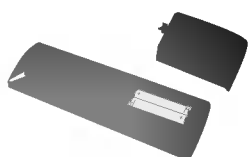
< Australia, Switzerland, Slovenia, Netherlands, Germany, Spain, France, Greece, Italy, Poland, Hungary, Portugal, Romania, Sweden, Finland, Denmark, United Kingdom only >

Tombol Laser
 * Menghasilkan pointer laser merah terang pada layar sebagai penunjuk.
 (Jangan menatap langsung sinar laser karena dapat merusak mata!)

Memasang Baterai

PERHATIAN

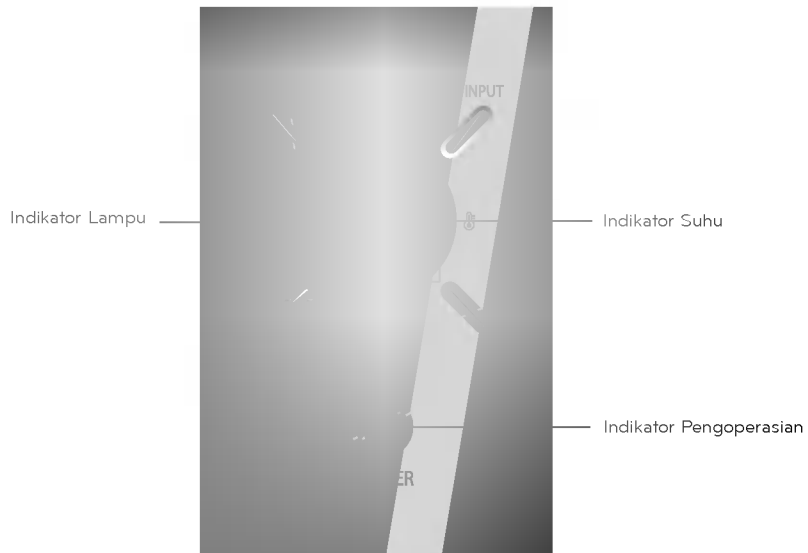
BERSIKO MELEDAK JIKA BATERAI DIGANTI DENGAN TIPE YANG SALAH. BUANGLAH BATERAI BEKAS SESUAI PETUNJUK.



- Buka penutup wadah baterai di bagian belakang kontrol jarak-jauh.
- Masukkan baterai dengan jenis yang telah ditentukan dengan kutub yang benar, cocokkan "+" dengan tanda "+", dan "-" dengan "-".
- Pasang dua baterai AAA 1,5 V. Jangan mencampur penggunaan baterai baru dengan baterai lama.

Indikator Status Proyektor

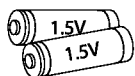
*Indikator lampu, indikator pengoperasian dan indikator suhu di bagian atas proyektor menunjukkan pada pengguna mengenai status pengoperasian proyektor.



Indikator Pengoperasian	Merah	Siaga.
	Hijau (berkedip)	Lampu sedang memanaskan.
	Hijau	Unit sedang beroperasi (Lampu dihidupkan)
	Jingga (berkedip)	Lampu proyektor mendingin (20 dtk.)
	Mati	Dimatikan.
	Jingga	Siaga - Mode ini mendinginkan proyektor secara alami selama 4 menit setelah dimatikan.
	Merah (berkedip)	Ini menunjukkan masalah Colour Wheel. Hubungi pusat layanan di tempat Anda.
Indikator Lampu	Merah	Lampu proyektor mencapai akhir masa pakainya dan perlu diganti dengan lampu baru.
	Merah (berkedip)	Proyektor mengalami kesalahan. Coba hidupkan lagi nanti. Jika indikator lampu (berkedip) merah lagi, hubungi pusat layanan.
	Hijau (berkedip)	Penutup lampu telah dibuka.
Indikator Suhu	Jingga	Terdeteksi keadaan suhu yang tinggi. Matikan proyektor.
	Merah	Proyektor telah dimatikan karena terlalu panas.
	Merah (berkedip)	Dimatikan karena ada masalah pada kipas pendingin internal. Hubungi pusat layanan Anda.
	Hijau (berkedip)	Ada masalah pada TEC, hubungi pusat layanan. (hanya BX503B)



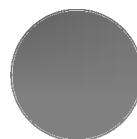
Kontrol Jarak-Jauh



Baterai AAA



Buku Manual Pemilik



CD Buku Manual Pemilik



Kabel Daya



Kabel Komputer



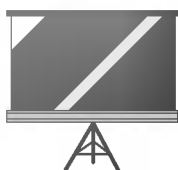
Tutup lensa dan Tali



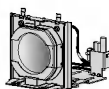
CD Program ez-net

Tambahan Opsional

- Hubungi dealer Anda untuk membeli item ini.
- Hubungi petugas servis untuk mengganti lampu.
- Lampu lama-kelamaan aus dan perlu diganti dengan yang baru bila hangus.
- Komponen opsional dapat diubah tanpa pemberitahuan untuk meningkatkan kualitas produk, dan komponen opsional baru boleh jadi ditambah.



Layar Proyeksi



Lampu



Kabel LAN



Kabel Komponen



Kabel HDMI



Kabel RS-232C



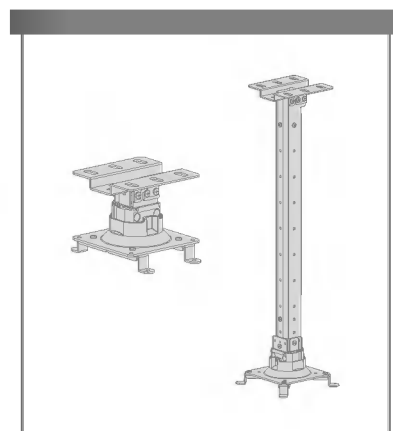
Adaptor RCA ke D-Sub



Kabel Video



Kabel HDMI ke DVI



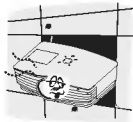
Pemasangan dan Komposisi

Petunjuk Pemasangan

* Jangan meletakkan proyektor dalam kondisi berikut. Ini dapat menyebabkan produk tidak berfungsi atau rusak.

Sediakan ventilasi yang benar untuk proyektor ini.

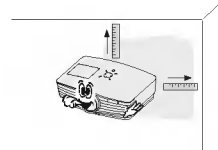
- Proyektor dilengkapi dengan lubang ventilasi (masuk) di bagian bawah dan lubang ventilasi (keluar) di bagian depan. Jangan menghalangi atau meletakkan sesuatu di dekat lubang ini, pengumpulan panas internal akan terjadi, yang menyebabkan degradasi gambar atau kerusakan proyektor.
- Jangan meletakkan proyektor di karpet, permadani atau permukaan yang sejenis. Ini dapat menghalangi ventilasi di bagian bawah proyektor. Produk ini hanya untuk dipasang di dinding atau langit-langit.



- Jangan sekali-kali menekan proyektor atau menumpahkan segala jenis cairan pada proyektor.



- Sisakan jarak yang cukup (30 cm/12 inci atau lebih) di sekeliling proyektor.



Letakkan proyektor ini di tempat yang kondisi suhu dan kelembapannya memadai.

- Pasang proyektor ini hanya di lokasi yang bersuhu dan berkelembapan memadai. (lihat p.43)

Jangan meletakkan proyektor di tempat yang berdebu.

- Ini dapat menyebabkan proyektor kepanasan.

Jangan menghalangi slot dan bukaan pada proyektor. Ini dapat menyebabkan kepanasan dan menimbulkan bahaya kebakaran.

Proyektor ini dibuat dengan menggunakan teknologi berpresisi tinggi. Walau demikian, Anda mungkin melihat titik hitam kecil dan/atau titik terang (merah, biru, atau hijau) yang terus muncul pada Layar proyektor. Ini merupakan hasil proses produksi normal dan tidak menunjukkan suatu malafungsi.

Untuk menampilkan siaran DTV, Anda perlu membeli penerima DTV (Set-top Box) dan hubungkan ke proyektor.

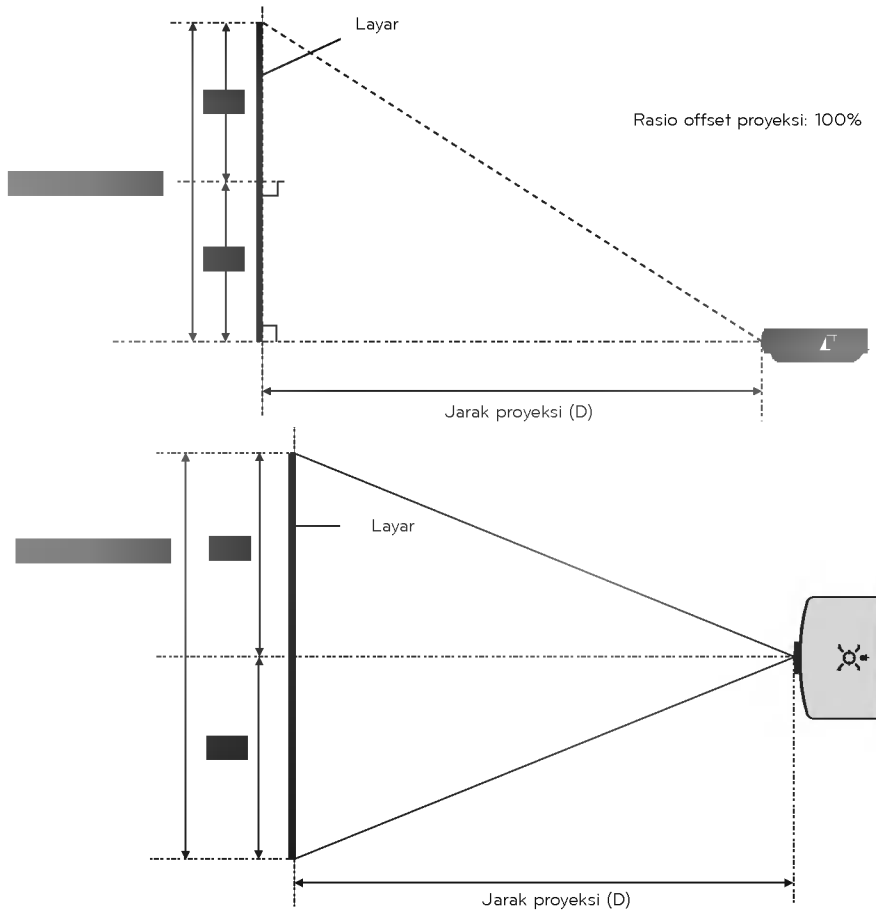
Bila kontrol jarak-jauh tidak berfungsi selama pengoperasian.

- Kontrol jarak-jauh mungkin tidak berfungsi bila dipasang lampu yang menggunakan penyeimbang elektronik atau lampu tiga panjang-gelombang. Ganti lampu tersebut dengan produk standar internasional untuk dapat menggunakan kontrol jarak-jauh seperti biasa.

Pengoperasian Dasar Proyektor

1. Letakkan proyektor pada permukaan yang kokoh dan datar bersama sumber PC atau AV.
2. Letakkan proyektor dengan jarak yang diinginkan dari layar. Jarak antara proyektor dan layar akan menentukan ukuran gambar sebenarnya.
3. Posisikan proyektor sehingga lensa berada pada sudut yang tepat ke layar. Jika proyektor tidak diatur pada sudut yang tepat, gambar layar akan melengkung. Jika demikian halnya maka penyesuaian keystone dapat memperbaiki hal ini (Lihat halaman 27).
4. Hubungkan kabel dan proyektor ke stopkontak dinding dan sumber terhubung lainnya.

Jarak proyeksi berdasarkan format gambar

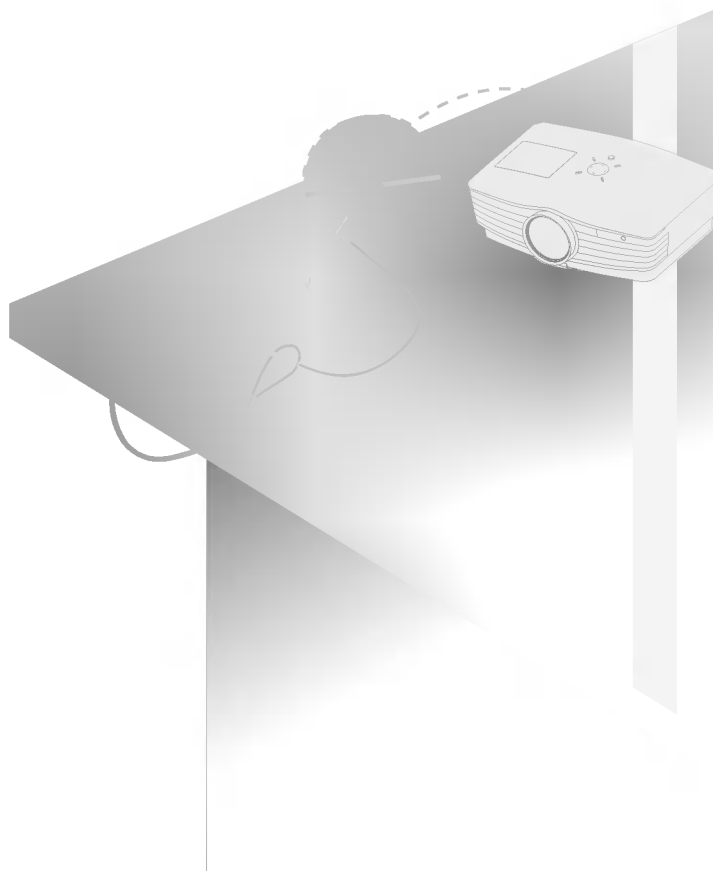


Ukuran Diagonal	Skala 4 : 3 (mm)		Jarak Proyeksi (mm)	
	Ukuran Horizontal	Ukuran Vertikal	Jarak Lebar	Jarak Tele
1016	813	610	1000	1198
1270	1016	762	1250	1497
1524	1219	914	1500	1796
1778	1422	1067	1750	2095
2032	1626	1219	2000	2395
2286	1829	1372	2250	2694
2540	2032	1524	2500	2994
3048	2438	1829	3000	3593
3556	2845	2134	3500	4192
4064	3251	2438	4000	4791
4572	3658	2743	4500	5390
5080	4064	3048	5000	5989
5588	4470	3353	5500	6588
6096	4877	3658	6000	7187
6604	5283	3962	6500	7786
7112	5690	4267	7000	7786
7620	6096	4572	7500	8684

* Jarak terjauh/terdekat menampilkan status saat disesuaikan melalui fungsi perbesaran.

Menggunakan Sistem Keamanan Kensington

- Proyektor ini memiliki Konektor Sistem Keamanan 'Kensington' di panel samping. Hubungkan kabel Sistem Keamanan 'Kensington' sebagaimana di bawah ini.
- Untuk pemasangan terperinci dan penggunaan Sistem Keamanan Kensington, lihat panduan pengguna yang disertakan pada perangkat Sistem Keamanan Kensington.
- Dan untuk informasi lebih lanjut, kunjungi <http://www.kensington.com>, yakni halaman asal Internet dari perusahaan Kensington, yang menangani berbagai peralatan elektronik mahal seperti PC notebook atau proyektor.
- Sistem Keamanan Kensington merupakan item opsional.



Menghidupkan Proyektor

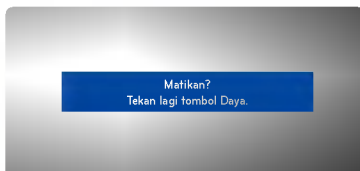
1. Hubungkan kabel daya dengan benar.
2. Lepaslah tutup lensa. Jika dibiarkan bisa leleh karena panas yang dihasilkan oleh lampu proyeksi.
3. Tekan tombol **POWER** pada kontrol jarak-jauh atau penutup atas. (Indikator pengoperasian hijau berkedip jika lampu sedang dimatikan lalu dihidupkan.)
 - Sebuah gambar akan muncul setelah lampu indikator pengoperasian berubah (Hijau).
 - Pilih mode sumber dengan tombol INPUT.

Note!

* Jangan memutuskan kabel daya selama kipas pengisap/pembuang sedang beroperasi. Jika kabel daya dicabut selama kipas pengisap/pembuang sedang beroperasi, mungkin akan butuh waktu lebih lama untuk mengaktifkan lampu setelah menghidupkannya dan masa pakai lampu dapat berkurang.

Mematikan Proyektor

1. Tekan tombol **POWER** pada penutup atas atau kontrol jarak-jauh.
2. Tekan lagi tombol **POWER** pada penutup atas atau kontrol jarak-jauh untuk memamatkannya.
3. Jika LED indikator pengoperasian berwarna jingga dan berkedip, jangan putuskan (20 dtk.) listriknya hingga LED indikator pengoperasian terus menyala (jingga).
 - Jika LED indikator pengoperasian berwarna jingga dan berkedip, tombol daya pada penutup atas atau pada kontrol jarak-jauh tidak akan beroperasi.
 - Proyektor ini dilengkapi fungsi Quick Power On/Off yang memungkinkan pengguna menghidupkan dan memamatkannya dengan cepat.



* Apa yang dimaksud fungsi Quick Power On/Off?

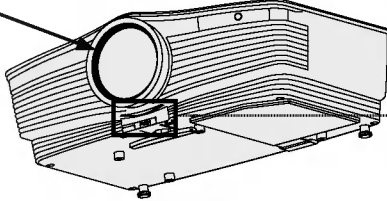
Proyektor beralih ke mode Standby tanpa menunggu dingin.

Jika mode Standby terus berlangsung sekian lama, proyektor dapat beroperasi tanpa pendinginan bila telah dihidupkan.

Fokus dan Posisi Gambar Layar

Saat gambar muncul di layar, periksa apakah sudah fokus dan benar-benar pas dengan layar.

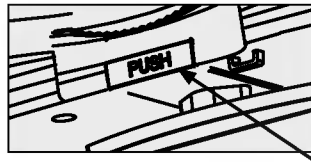
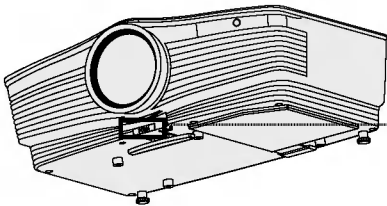
Cincin fokus



Cincin perbesaran

- Untuk menyesuaikan fokus gambar, putar cincin fokus yang merupakan cincin luar pada lensa.
- Untuk menyesuaikan ukuran gambar, putar cincin perbesaran yang merupakan cincin dalam pada lensa.

Untuk menaikkan atau menurunkan gambar pada layar, ulur atau tarik kaki di bagian bawah proyektor dengan menekan tombol pengatur kaki sebagaimana di bawah ini.

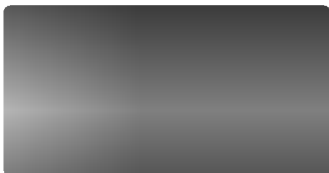


Tombol pengatur kaki

1. Sambil menekan tombol pengatur kaki, naikkan atau turunkan proyektor untuk menempatkan gambar layar di posisi yang tepat.
2. Lepaskan tombol untuk mengunci kakinya di posisi baru.
3. Putar kaki di bagian kiri atau kanan belakang untuk mengepaskan pengaturan panjang proyektor.
4. Setelah menaikkan kaki depan, jangan tekan ke bawah proyektor.

Memilih mode sumber

1. Tekan tombol **INPUT** pada kontrol jarak-jauh atau panel kontrol.



2. Setelah berpindah ke masukan yang diinginkan dengan menekan tombol \wedge , \vee , tekanlah tombol konfirmasi.

- Bila kabel sinyal telah ditancapkan dan ada sinyal, item yang dipilih akan diaktifkan berupa putih, dan jika tidak ada sinyal, item yang dipilih akan dinonaktifkan berupa abu-abu.
- Jika menekan tombol pemilihan masukan, Anda dapat memilih item yang diaktifkan.
- Anda dapat menonton dengan memilih RGB 1 untuk masukan Component 1 dan RGB 2 untuk masukan Component 2, dan untuk Component, sekalipun ada sinyal masukan, item OSD tidak diaktifkan.

Koneksi

Menghubungkan ke PC Desktop

- * Anda dapat menghubungkan proyektor ke komputer yang dilengkapi keluaran VGA, SVGA, XGA dan SXGA.
- * Lihat halaman 39 untuk mengetahui tampilan monitor yang didukung pada proyektor.
- * Anda dapat memilih masukan RGB dari menu Monitor Out yang akan disalurkan ke RGB OUT (RGB1 atau RGB2).

<Untuk menggunakan, hubungkan ke RGB>

Hubungkan **RGB IN 1** pada proyektor dan port keluaran komputer dengan kabel komputer.

- Anda juga dapat menghubungkan ke port **RGB IN 2**.

<Untuk menggunakan, hubungkan ke terminal HDMI>

Hubungkan terminal **HDMI IN** di proyektor dan terminal keluaran di komputer dengan menggunakan kabel **HDMI ke DVI**.

- Anda juga dapat menghubungkan ke port **RGB IN 2**.

Menghubungkan ke PC Notebook

< Cara menghubungkan >

Hubungkan **RGB IN 1** pada proyektor dan port keluaran komputer dengan kabel komputer.

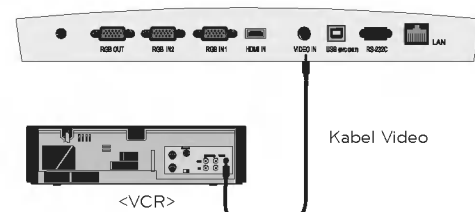
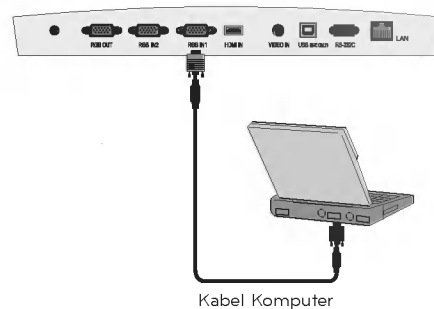
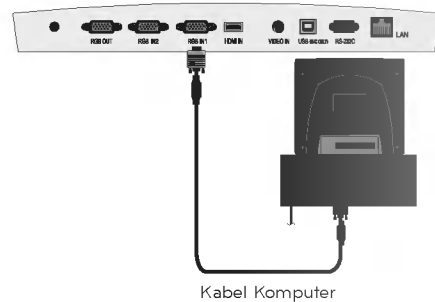
- Jika Anda mengatur komputer untuk menyalurkan sinyal ke komputer maupun proyektor eksternal, gambar dari proyektor eksternal mungkin tidak ditampilkan dengan benar. Jika demikian, aturlah mode keluaran komputer Anda untuk menyalurkan sinyal hanya ke proyektor eksternal. Untuk perincian, lihatlah petunjuk pengoperasian yang disertakan bersama komputer Anda.
- Anda juga dapat menghubungkan ke port **RGB IN 2**.

Menghubungkan ke Sumber Video

- Anda dapat menghubungkan VCR, camcorder atau sumber gambar video lainnya yang kompatibel ke proyektor.

< Cara menghubungkan >

Hubungkan jack masukan Video pada proyektor ke jack keluaran sumber A/V dengan kabel Video.



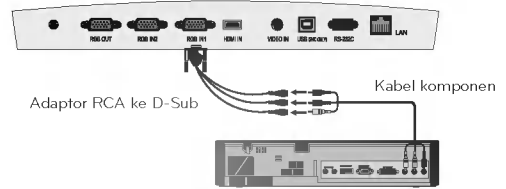
Menghubungkan ke DVD

* Jack keluaran (Y, PB, PR) pada DVD mungkin diberi label Y, Pb, Pr / Y, B-Y, R-Y / Y, Cb, Cr sesuai dengan alat.

< Cara menghubungkan >

Hubungkan kabel Komponen DVD ke **Adaptor RCA ke D-Sub** kemudian hubungkan **Adaptor RCA ke D-Sub** ke **RGB IN 1** pada proyektor.

- Saat menghubungkan kabel komponen, cocokkan warna jack dengan kabel komponen. (Y=hijau, PB=biru, PR=merah)
- Anda juga dapat menghubungkan ke port **RGB IN 2**.



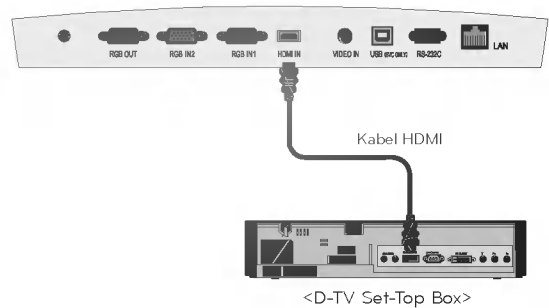
Sinyal	Komponen	HDMI/DVI
480i	○	X
480p	○	○
720p	○	○
1080i	○	○
576i	○	X
576p	○	○
1080p (24,30Hz)	○	○

Menghubungkan ke D-TV Set-Top Box

- * Untuk dapat menerima siaran D-TV, Anda perlu membeli penerima D-TV (Set-Top Box) dan menghubungkannya ke proyektor.
- * Lihat buku manual pemilik D-TV Set-Top Box untuk koneksi antara proyektor dan D-TV Set-Top Box.

< Cara menghubungkan sumber HDMI >

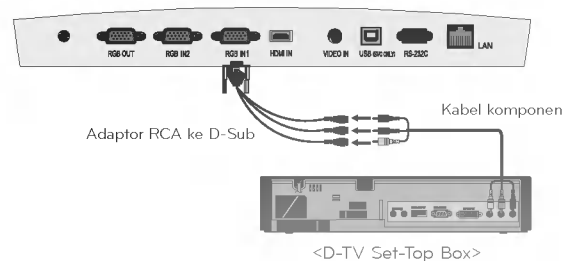
1. Hubungkan terminal **HDMI IN** pada proyektor ke terminal keluaran **HDMI** pada D-TV Set-Top Box melalui kabel HDMI.
 2. Gunakan penerima DTV dengan mode DTV 480p(576p)/720p/1080i/1080p(24,30Hz).
- Tidak mendukung audio.



< Cara menghubungkan sumber Komponen >

Hubungkan kabel Komponen D-TV Set-Top Box ke **Adaptor DCA ke D-Sub** kemudian hubungkan **Adaptor RCA ke D-Sub** ke **RGB IN 1**.

- Saat menghubungkan kabel komponen, cocokkan warna jack dengan kabel komponen. (Y=hijau, PB=biru, PR=merah)
- Anda juga dapat menghubungkan ke port **RGB IN 2**.
- Tidak mendukung audio.







Fungsi

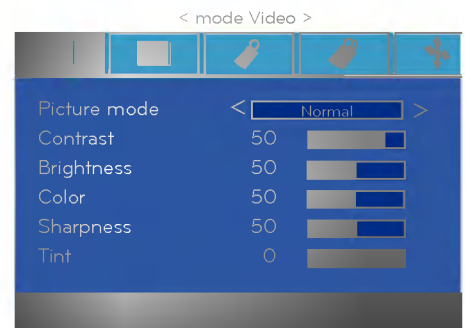
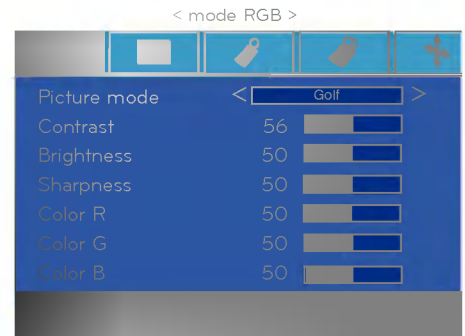
* Dalam manual ini, OSD (On Screen Display) mungkin sedikit berbeda dari Proyektor Anda karena ini hanya contoh untuk membantu pengoperasian Proyektor.

* Panduan pengoperasian ini terutama menjelaskan pengoperasian mode RGB (PC).

Pilihan Menu Video

Menyesuaikan Video

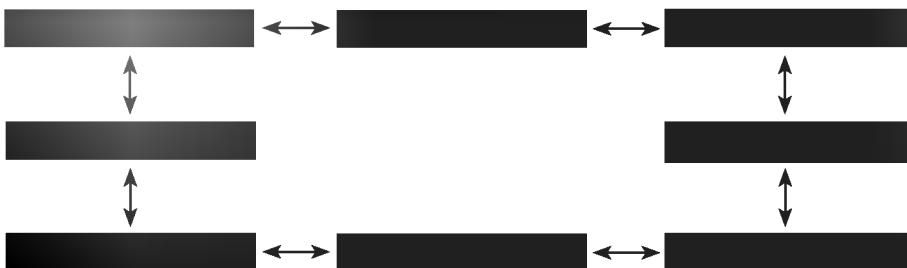
1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol **<**, **>** untuk memilih menu .
 2. Tekan tombol **^**, **v** untuk memilih item video yang ingin Anda sesuaikan.
 3. Tekan tombol **<**, **>** untuk menyesuaikan kondisi layar seperti yang Anda inginkan.
- Setiap penyesuaian pilihan menu  tidak akan mempengaruhi masukan lainnya.
 - Mode warna ditampilkan dan dapat disesuaikan untuk komponen 60 Hz, masukan eksternal atau sinyal NTSC saja.
 - Anda dapat menyesuaikan kontras dengan menekan tombol  pada kontrol jarak-jauh.
 - Anda dapat menyesuaikan kecerahan dengan menekan tombol  pada kontrol jarak-jauh.
 - Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.



Picture mode

* Gunakan fungsi Picture mode untuk mengatur proyektor guna mendapatkan tampilan gambar yang terbaik.


1. Tekan tombol **MODE** pada kontrol jarak-jauh.
2. Tekan tombol **<**, **>** untuk menyesuaikan kondisi layar seperti yang Anda inginkan.

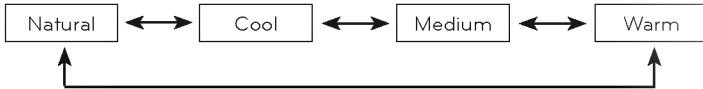


- Anda dapat menggunakan fungsi ini melalui tombol **MENU**.
- Untuk keluar dari tampilan menu, tekan tombol **EXIT**.

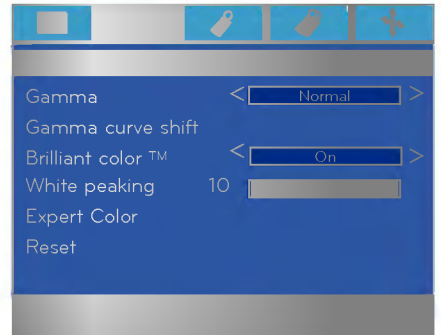
Kontrol Suhu Warna

* Untuk inisialiasi nilai (mengatur ulang ke pengaturan default), pilih pilihan Natural.


1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu  .
2. Tekan tombol ^, v untuk memilih item **Color temp..**
3. Tekan tombol <, > untuk membuat penyesuaian yang diinginkan.
 - Setiap penekanan tombol <, > akan mengubah layar seperti yang ditampilkan di bawah.

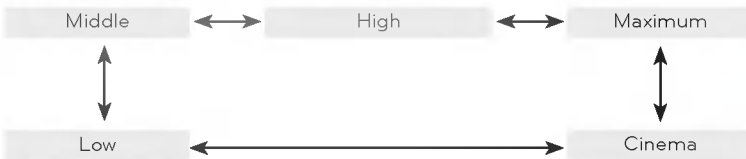


- Fungsi ini dapat dinonaktifkan, tergantung pada Picture mode. Bila Picture mode diatur dalam Bright atau Golf, Anda tidak dapat menyesuaikan fungsi Color temperature.
- Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.

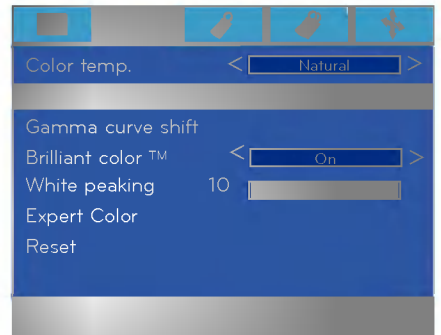


Fungsi Gamma

1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu  .
2. Tekan tombol ^, v untuk memilih item **GAMMA.**
3. Tekan tombol <, > untuk memilih kondisi layar yang Anda inginkan.




- Anda dapat menggunakan fungsi ini melalui tombol **MENU**.
- Untuk keluar dari tampilan menu, tekan tombol **EXIT**.

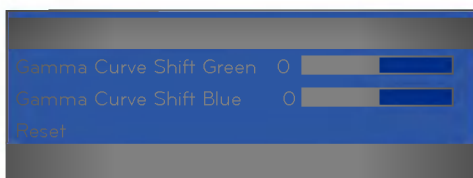
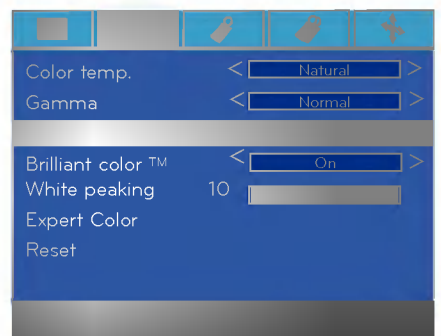


Fungsi Gamma curve shift


* Fungsi ini mengubah kurva gamma masing-masing untuk Red, Green dan Blue untuk menyesuaikan kecerahan.

1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu  .
2. Tekan tombol ^, v untuk memilih item Gamma curve shift.
3. Tekan tombol **OK**.
4. Bila jendela di bawah ini muncul, tekan tombol ^, v untuk berpindah antar item dan tombol <, > untuk menyesuaikan layar seperti yang Anda inginkan.

- **Gamma curve shift Red, Green, Blue** dapat disesuaikan antara -20 dan 20.
- Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.



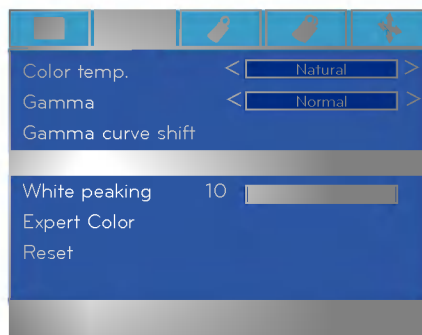
Fungsi Brilliant color™

1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu 
2. Tekan tombol ^, v untuk memilih item **Brilliant color™**.
3. Tekan tombol <, > untuk memilih **On** atau **Off**.


- Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.

* Apa yang dimaksud fungsi **Brilliant color™** ?

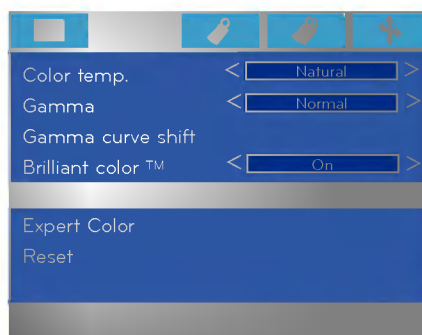
Fungsi ini meningkatkan kecerahan keseluruhan atas layar atau menurunkannya sedikit untuk menghasilkan warna skala abu-abu yang kaya.




Fungsi White peaking

1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu 
2. Tekan tombol ^, v untuk memilih item **White peaking**.
3. Tekan tombol <, > untuk memilih kondisi layar yang Anda inginkan.

- Nilai default mungkin berubah, tergantung pada mode masukan.
- White peaking dapat disesuaikan dari 0 hingga 10.
- Sesuaikan ke pengaturan yang lebih tinggi untuk menghasilkan gambar yang lebih terang. Sesuaikan ke pengaturan yang lebih rendah untuk menghasilkan gambar yang lebih gelap.
- Anda dapat menggunakan fungsi ini melalui tombol **MENU**.
- Untuk keluar dari tampilan menu, tekan tombol **EXIT**.



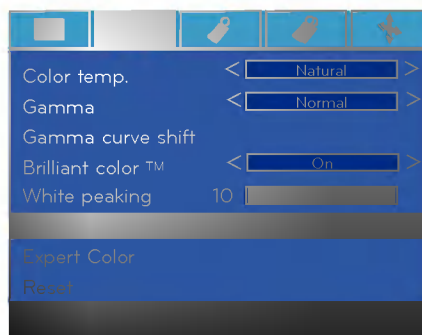
Fungsi Black level

1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu 
2. Tekan tombol ^, v untuk memilih item **Black level**.
3. Tekan tombol <, > untuk memilih **Low** atau **High**.

- Fungsi ini berfungsi dalam mode berikut: HDMI (Hanya diaktifkan dalam sinyal DTV), Video
- Untuk keluar dari tampilan menu, tekan berulang-ulang tombol **MENU**.


* Apa yang dimaksud fungsi **Black level** ?

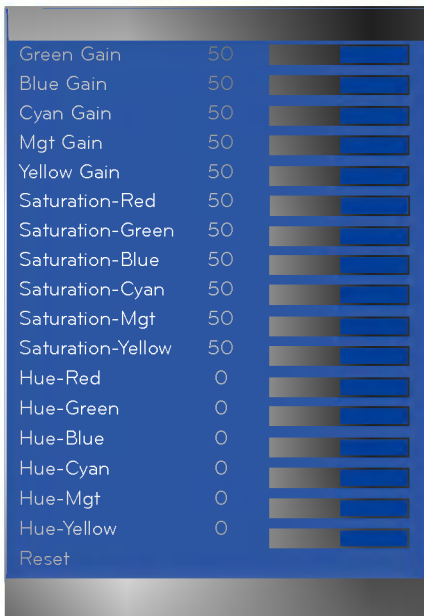
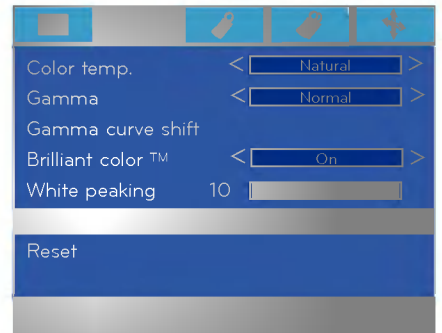
Saat Anda menonton film, fungsi ini menyesuaikan perangkat ke tampilan gambar terbaik. Menyesuaikan kontras dan kecerahan layar menggunakan level hitam pada layar.



Fungsi Expert color

* Fungsi ini memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan Gain, Saturation dan Hue untuk Red, Green, Blue, Cyan, Magenta dan Yellow, masing-masing.

1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu .
2. Tekan tombol ^, v untuk memilih item Expert Color.
3. Tekan tombol **OK**.



4. Bila jendela di atas tersebut dibuka, tekan tombol <, >.



5. Tekan tombol ^, v untuk berpindah antar item dan tombol <, > untuk menyesuaikan layar seperti yang Anda inginkan.


- Red, Green, Blue, Cyan, Magenta dan Yellow Gain dapat disesuaikan antara 0 dan 100.
- Saturation-Red, Green, Blue, Cyan, Magenta dan Yellow dapat disesuaikan antara 0 dan 100.
- Hue-Red, Green, Blue, Cyan, Magenta dan Yellow dapat disesuaikan antara -50 dan 50.
- Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.
- Fungsi pengaturan lanjutan dapat disimpan sesuai dengan mode gambar.

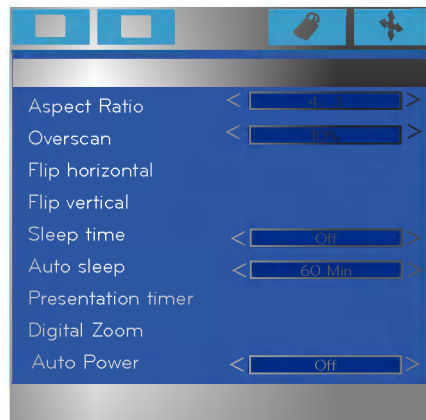


- Untuk kembali ke pengaturan default pabrik, pilih [**Reset**] dengan tombol ^, v dan tekan tombol **OK**.

Pilihan Menu Khusus

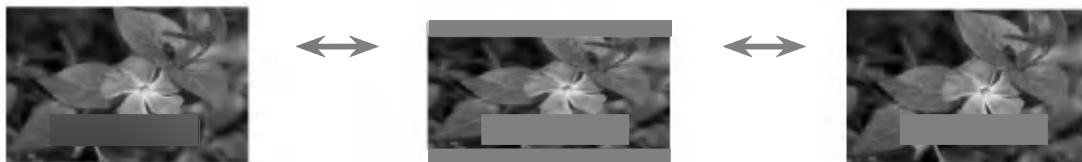
Memilih Bahasa

1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol **<, >** untuk memilih menu .
2. Tekan tombol **^, v** untuk memilih item **Language**.
3. Tekan tombol **<, >** untuk memilih bahasa yang ingin Anda gunakan.
 - On-Screen-Display (OSD) ditampilkan dalam bahasa yang dipilih.
 - Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.




Menggunakan Fungsi ARC

1. Tekan tombol **RATIO**.
Setiap penekanan tombol akan mengubah layar seperti di bawah ini.



- Anda juga dapat menggunakan fungsi ini dengan menggunakan tombol **MENU**.


Fungsi Overscan

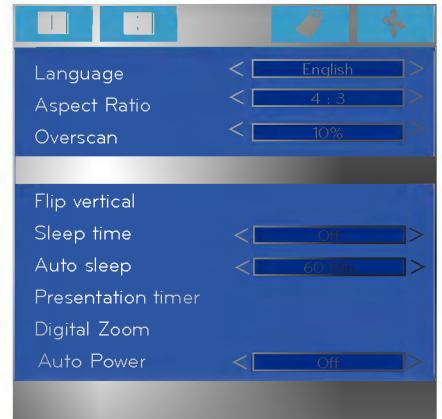
1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol **<, >** untuk memilih menu .
2. Tekan tombol **^, v** untuk memilih item **Overscan**.
3. Tekan tombol **<, >**.
 - Fungsi Overscan dapat disesuaikan hanya di mode RGB, HDMI dan Component.
 - Fungsi Overscan dapat disesuaikan antara Off dan 10%.
 - Fungsi Overscan tidak dapat disesuaikan jika Zoom +/- dalam Digital Zoom diatur ke nilai yang melebihi 100%.
 - Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.



Fungsi Flip horizontal


* Fungsi ini membalik gambar yang diproyeksikan secara horizontal.
Gunakan fungsi ini bila memproyeksikan gambar dari belakang.

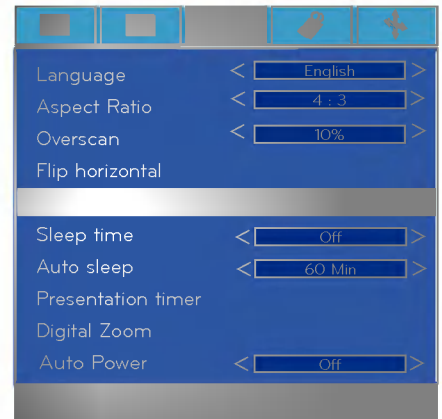
1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu .
 2. Tekan tombol ^, v untuk memilih item Flip horizontal.
 3. Tekan tombol **OK** untuk melihat citra terbalik.
- Setiap kali Anda menekan tombol **OK**, gambar akan dibalik.
 - Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.



Fungsi Flip vertical

* Fungsi ini membalik gambar yang diproyeksikan secara vertikal.
* Bila Anda menggantung proyektor terbalik dari langit-langit, Anda perlu membalik gambar secara vertikal atau secara horizontal.

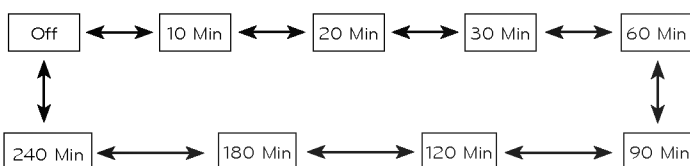
1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu .
 2. Tekan tombol ^, v untuk memilih item Flip vertical.
 3. Tekan tombol **OK** untuk melihat citra terbalik.
- Setiap kali Anda menekan tombol **OK**, gambar akan dibalik.
 - Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.



Fungsi Sleep Timer

* Sleep Timer akan mematikan proyektor pada waktu yang ditetapkan.


1. Tekan tombol **SLEEP** pada kontrol jarak-jauh.
 2. Tekan tombol <, > untuk memilih waktu yang sudah ada.
- Setiap penekanan tombol <, > akan mengubah layar seperti yang ditampilkan di bawah.

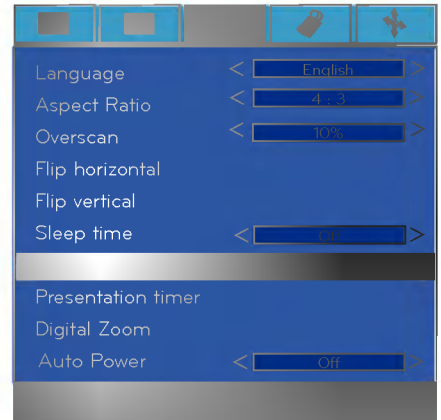
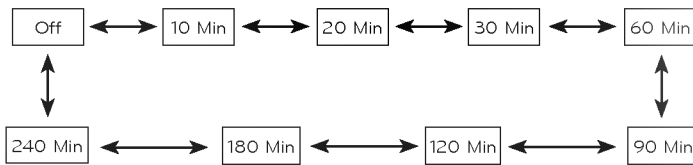


- Anda dapat menggunakan fungsi ini melalui tombol **MENU**.
- Untuk keluar dari tampilan menu, tekan tombol **EXIT**.


Fungsi Auto sleep

* Fungsi ini mematikan proyektor secara otomatis setelah waktu penetapan berlalu bila tidak ada sinyal.

1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu .
2. Tekan tombol ^, v untuk memilih item **Auto sleep**.
3. Tekan tombol <, > untuk memilih waktu yang sudah ada.
- Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.



Fungsi Presentation timer

1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu .
2. Tekan tombol ^, v untuk memilih item **Presentation timer**.
3. Tekan tombol **OK**.
4. Tekan tombol ^, v untuk memilih item **Time alarm** atau **Time keeper**.
5. Tekan tombol <, > untuk memilih waktu yang sudah ada.
6. Timer mulai beroperasi jika Anda memilih waktu tertentu.



- Fungsi Time alarm: Jika Anda memilih waktu tertentu, waktu tersebut akan ditampilkan dalam satuan menit. Setelah 1 menit, sisa waktu akan ditampilkan di kanan bawah layar, kemudian menghilang setelah 5 detik. Bila sisa waktu ditampilkan, jendela OSD lainnya akan ditutup. Bila waktu yang diatur telah mencapai, '0 minute' akan berkedip 10 kali dengan interval 1 detik, kemudian menghilang.
- Fungsi Time keeper: Jika Anda memilih waktu tertentu, waktu tersebut akan terus ditampilkan dalam satuan menit (') dan detik ("). Sekalipun jendela OSD lainnya muncul, sisa waktu ditampilkan lagi setelah jendela ditutup. Bila waktu yang diatur telah tercapai, '0' 00" akan berkedip 10 kali dengan interval 1 detik, kemudian menghilang.
- Fungsi Time alarm dan fungsi Time keeper tidak dapat digunakan pada saat bersamaan.
- Fungsi Time alarm dapat diatur dari 5 hingga 60 menit dengan interval 5 menit. (Off, 5, 10, 15, 20,, 55, 60 menit).
- Fungsi Time keeper dapat diatur dari 1 hingga 10 menit dengan interval 1 menit, dan dari 10 hingga 60 menit dengan interval 5 menit (Off, 1, 2, 3, 4,, 8, 9, 10, 15, 20, 25,, 55, 60 menit).
- Anda dapat menggunakan fungsi ini melalui tombol **MENU**.
- Tekan tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.

Menggunakan Fungsi Perbesaran Digital

* Fungsi ini hanya tersedia dalam mode masukan RGB. Nilai-nilai Zoom +/- dan Position dikembalikan ke nilai default bila Anda mengubah SOURCE atau sinyal masukan, atau mematikan listriknya.

Menyesuaikan Perbesaran

1. Tekan tombol **ZOOM** pada kontrol jarak-jauh.
2. Tekan tombol \wedge , \vee untuk memilih item **Zoom +/-**.



3. Tekan tombol $<$, $>$ untuk menyesuaikan Zoom +/- ke pilihan Anda.

- Anda dapat menyesuaikan Zoom +/- dalam kenaikan 5% mulai 100% hingga 250%.
- Anda juga dapat menggunakan fungsi ini dengan menggunakan tombol **MENU**.
- Tekan tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.

Menyesuaikan Posisi

1. Tekan tombol **ZOOM** pada kontrol jarak-jauh.
2. Tekan tombol \wedge , \vee untuk memilih item **Position**.




3. Tekan tombol \odot **OK**. Bila jendela di bawah ini muncul di sudut kanan bawah layar, tekan tombol \wedge , \vee , $<$, $>$ untuk menyesuaikan posisi. Bila panahnya berubah jadi hitam, berarti penyesuaian maksimum telah tercapai dan tidak dapat lagi dilakukan penyesuaian.



- Position hanya diaktifkan bila Zoom 1/+ diatur lebih dari 105%.
- Anda juga dapat menggunakan fungsi ini dengan menggunakan tombol **MENU**.
- Tekan tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.

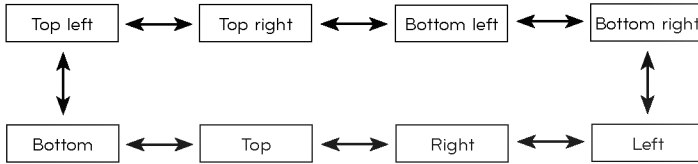
Untuk membuat proyektor dihidupkan secara otomatis bila ada aliran listrik

1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol $<$, $>$ untuk memilih menu .
2. Tekan tombol \wedge , \vee untuk berpindah ke **Auto Power** dan tekan tombol \odot **OK**.
3. Tekan tombol \wedge , \vee untuk berpindah ke **On** dan tekan tombol \odot **OK**.
 - **On**: Menghubungkan kabel daya ke proyektor untuk menghidupkannya.
 - **Off**: Menghubungkan kabel daya ke proyektor untuk membuatnya siaga.
 - Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.



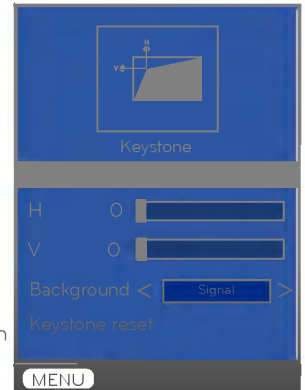
Untuk menggunakan fungsi keystone

1. Tekan tombol **KEYSTONE** pada kontrol jarak-jauh.
2. Tekan tombol **<, >** untuk memilih sebuah item.



3. Tekan tombol **^, v** untuk memilih item (H atau V) yang Anda inginkan, dan tekan tombol **<, >** untuk menyesuainya.

- Anda dapat menyesuaikan setiap item dari 0 sampai 100.
- Nilai default mungkin berubah, tergantung pada mode masukan.
- Anda juga dapat menggunakan fungsi ini dengan menggunakan tombol **MENU**.
- Tekan tombol **MENU** untuk keluar dari layar menu.



Untuk memilih gambar latar belakang

1. Tekan tombol **KEYSTONE** pada kontrol jarak-jauh.
 2. Pilih gambar **Background** dengan tombol **^, v**.
 3. Pilih item yang diinginkan dengan tombol **<, >**.
- Jika tidak ada sinyal masukan, keystone dapat disesuaikan dengan menggunakan pola penyesuaian.



Untuk inisialisasi keystone

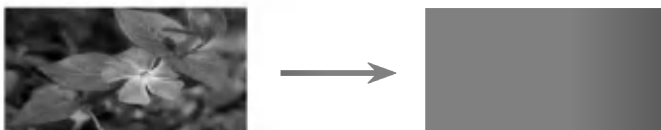
1. Tekan tombol **KEYSTONE** pada kontrol jarak-jauh.
2. Pilih inisialisasi keystone dengan tombol **^, v**.
3. Tekan tombol **OK**. Nilai penyesuaian keystone dikembalikan ke nilai pabrik.




Menggunakan Fungsi Blank

*Fungsi ini efektif digunakan bila Anda ingin mendapatkan perhatian peserta selama presentasi, rapat atau pengarahan singkat.

1. Tekan tombol **BLANK**.
 - Layar akan mati menjadi warna latar belakang.
 - Anda dapat memilih warna latar belakang. (Lihat '**Memilih warna gambar kosong**')
2. Tekan sembarang tombol untuk membatalkan fungsi Blank.
 - Untuk mematikan lampu sementara, tekan BLANK pada kontrol jarak-jauh. Jangan menghalangi lensa proyeksi dengan benda apa pun saat proyektor dioperasikan, karena ini dapat menyebabkan benda tersebut panas sehingga meleleh atau bahkan menyebabkan kebakaran.




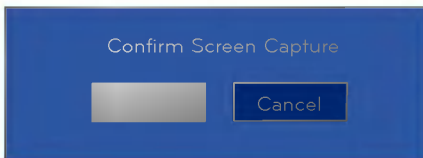
Memilih Blank Image

1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu .
2. Tekan tombol ^, v untuk memilih item **Blank image**.
3. Tekan tombol <, > untuk memilih warna yang ingin Anda gunakan.
 - Gambar latar belakang akan diubah ke gambar yang dipilih fungsi Blank image.
 - Anda dapat memilih biru, hitam, hijau, atau gambar yang telah direkam untuk Blank image.
 - Jika Anda telah merekam sebuah gambar, Anda dapat menggunakannya sebagai gambar kosong untuk menggantikan gambar logo. Anda hanya mempunyai satu gambar yang terakhir direkam.
 - Bila Anda memilih Captured image, ini akan menampilkan logo, jika Anda belum merekam gambar.
 - Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.

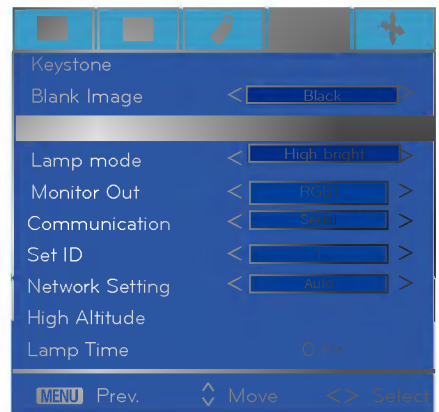


Fungsi Screen Capture

1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu .
2. Tekan tombol ^, v untuk memilih item **Screen Capture**.
3. Tekan tombol **OK** untuk merekam gambar layar aktual.

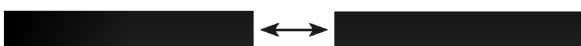


4. Tekan tombol **OK** lagi untuk menyimpan gambar Screen Capture.
 - Anda dapat menggunakan gambar rekaman sebagai **Blank image**.
 - Anda tidak dapat menggunakan kontrol jarak-jauh bila fungsi sedang digunakan.
 - Jika Anda ingin melihat gambar rekaman, pilih Captured image dalam fungsi Blank image.
 - Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.



Fungsi Lamp mode


1. Tekan tombol **LAMP** pada kontrol jarak-jauh.
2. Tekan tombol <, > untuk menyesuaikan kondisi layar seperti yang Anda inginkan.
 - Setiap penekanan tombol <, > akan mengubah layar seperti yang ditampilkan di bawah.

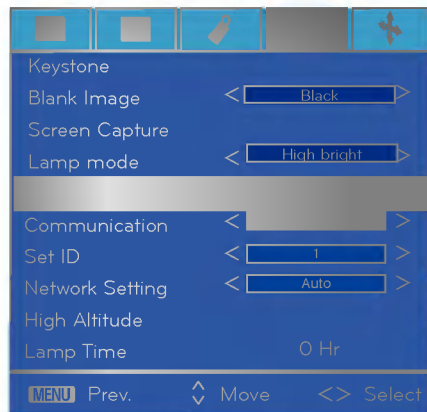


- Menu ini secara otomatis menghilang pada suhu tertentu (lebih dari 35 °C).
- Menu ini secara otomatis berubah ke mode Power Saving pada suhu tertentu (lebih dari 35 °C).
- Anda dapat menggunakan fungsi ini melalui tombol **MENU**.
- Untuk keluar dari tampilan menu, tekan tombol **EXIT**.


Menggunakan Fungsi Monitor out

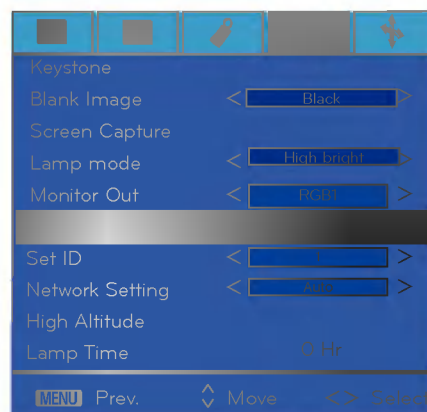
* Anda dapat memilih salah satu dari dua masukan RGB.

1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu .
2. Tekan tombol ^, v untuk memilih item **Monitor Out**.
3. Tekan tombol <, > untuk memilih **RGB1**, **RGB2** atau **Auto**.
 - Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.
 - Mode Auto adalah mode untuk menyalurkan gambar yang sedang dilihat ke masukan **RGB1** atau **RGB2**.




Pengaturan komunikasi

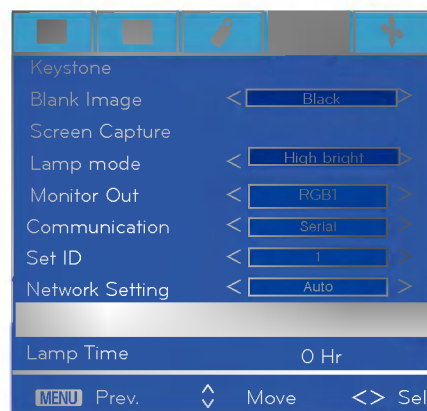
1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu .
2. Tekan tombol ^, v untuk memilih pengaturan **Communication**.
3. Tekan tombol <, > untuk memilih **Serial** atau **LAN**.
 - Atur komunikasi ke LAN untuk mengaktifkan Network Setup.
 - Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.



High Altitude Mode


* High Altitude Mode digunakan bila lingkungan lebih tinggi dari 1.200 meter.

1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu .
2. Tekan tombol ^, v untuk berpindah ke **High Altitude** dan tekan tombol **OK**.
3. Tekan tombol <, > untuk berpindah ke **Yes** dan tekan tombol **OK**.



- Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.

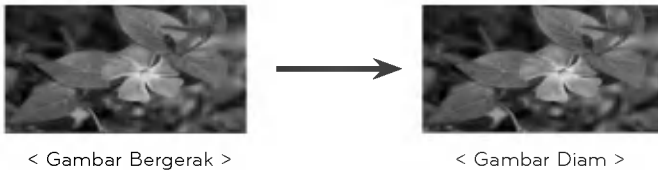
Memeriksa waktu lampu

1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu .
2. Anda dapat memeriksa jam penggunaan lampu
 - Lampu peringatan merah akan menyala bila perlu diganti. (Lihat halaman 10)
 - Bila jam penggunaan lampu melebihi batas, lampu peringatan merah akan menyala bila dihidupkan.
 - Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.



Menggunakan Fungsi Still

1. Tekan tombol **STILL** pada kontrol jarak-jauh.
 - Anda dapat mendiamkan gambar masukan.




2. Untuk keluar dari **STILL**, tekan sembarang tombol.
 - Fungsi STILL akan dilepas secara otomatis setelah kurang-lebih 10 menit.

Pilihan Menu Screen

Fungsi Auto Configure

- * Auto Configure adalah fungsi yang akan menemukan kondisi video optimal video dengan menyesuaikan secara otomatis lebar dan kalibrasi sinyal internal pada proyektor dan beragam sinyal grafis PC dalam mode RGB.
- * Auto Configure hanya berfungsi untuk masukan RGB.


1. Tekan tombol MENU kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu .
2. Tekan tombol ^, v untuk memilih Auto Configure.
 - Ini secara otomatis akan mengkonfigurasi lokasi gambar dan kalibrasi.
3. Jika diperlukan penyesuaian manual bahkan setelah Auto Configure dikarenakan beragam masukan mode PC, sesuaikanlah menggunakan Phase, Clock, Horizontal dan Vertical dari menu. Umumnya, Auto Configure sendiri tidak dapat menemukan kualitas video optimal.

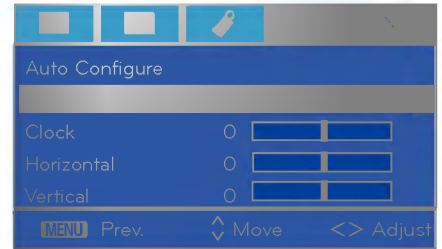


Note!


Saat menjalankan Auto Configure selama pemutaran video pada sinyal grafis PC, kondisi video optimal mungkin tidak dapat ditemukan. Jalankan Auto Configure dalam bingkai diam.

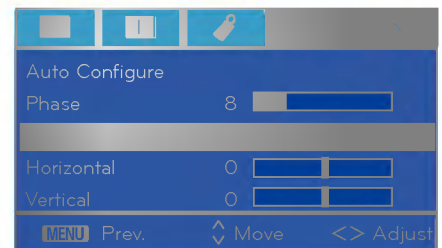
Menggunakan Fungsi Phase

1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol $<, >$ untuk memilih menu .
2. Tekan tombol \wedge, \vee untuk memilih item **Phase**.
3. Tekan tombol $<, >$ untuk membuat penyesuaian yang diinginkan.
 - Kisaran penyesuaian Phase adalah $0 \sim 63$.
 - Kisaran variabel dapat berbeda, tergantung pada resolusi masukan.
 - Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.




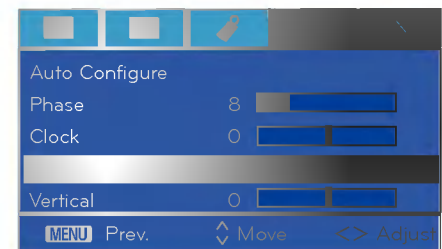
Menggunakan Fungsi Clock

1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol $<, >$ untuk memilih menu .
2. Tekan tombol \wedge, \vee untuk memilih item **Clock**.
3. Tekan tombol $<, >$ untuk membuat penyesuaian yang diinginkan.
 - Kisaran penyesuaian Clock adalah $-20 \sim 20$.
 - Kisaran variabel dapat berbeda, tergantung pada resolusi masukan.
 - Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.




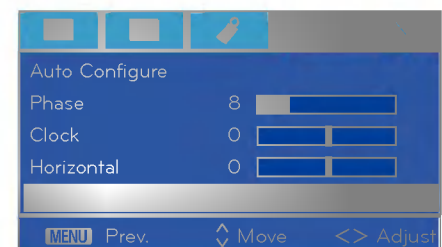
Menggunakan Fungsi Horizontal

1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol $<, >$ untuk memilih menu .
2. Tekan tombol \wedge, \vee untuk memilih item **Horizontal**.
3. Tekan tombol $<, >$ untuk membuat penyesuaian yang diinginkan.
 - Kisaran penyesuaian Horizontal adalah $-50 \sim 50$.
 - Kisaran variabel dapat berbeda, tergantung pada resolusi masukan.
 - Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.




Menggunakan Fungsi Vertical

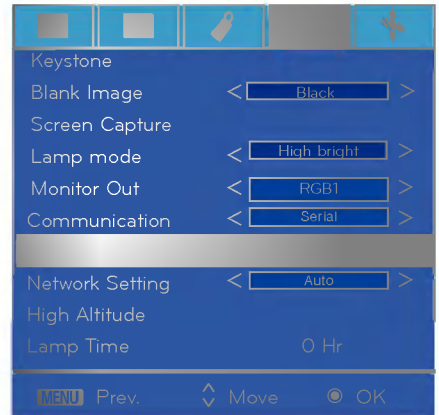
1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol $<, >$ untuk memilih menu .
2. Tekan tombol \wedge, \vee untuk memilih item **Vertical**.
3. Tekan tombol $<, >$ untuk membuat penyesuaian yang diinginkan.
 - Kisaran penyesuaian Vertical adalah $-25 \sim 25$.
 - Kisaran variabel dapat berbeda, tergantung pada resolusi masukan.
 - Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.



Fungsi komunikasi serial

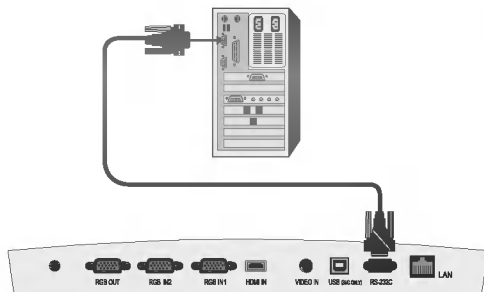
* Hubungkan jack masukan RS-232C ke perangkat kontrol eksternal (seperti komputer) dan kontrol fungsi proyektor secara eksternal.

1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu .
 2. Tekan tombol **OK** kemudian gunakan tombol ^, v untuk memilih item **Set ID**.
 3. Tekan tombol <, > untuk memilih nomor yang Anda inginkan. Tekan tombol **OK** untuk menyimpan nomor yang dipilih.
- Kisaran penyesuaian **Set ID** adalah 1-99.
 - Hanya proyektor dengan nomor ID yang ditetapkan yang akan berfungsi dari kontrol jarak-jauh.
 - Tekan tombol **MENU** dua kali atau tombol **EXIT** untuk keluar dari layar menu.



Untuk menghubungkan dengan komunikasi serial

- Hubungkan port serial PC ke jack RS-232C di panel belakang proyektor.
- Kabel RS-232C tidak disertakan pada proyektor ini.



- Gunakan kabel RS232C untuk mengontrol proyektor secara eksternal (Lihat Gambar.1).

<Gambar.1, Kabel Antarmuka RS-232>



* Pin 1 dan 9 Tanpa Koneksi

Pengaturan Parameter Komunikasi

- Baud Rate: 9600 bps (UART)
- Data Length: 8 bit
- Parity: tidak ada
- Stop bit: 1 bit
- Flow Control: tidak ada
- Communication code: kode ASCII

Daftar Referensi Perintah

	Perintah 1	Perintah 2	Data (Heksadesimal)	Pemetaan data riil
01. Power	k	a	0 ~ 1	–
02. Aspect Ratio	k	c	1 ~ 2, 5	–
03. Screen Mute	k	d	0 ~ 1	–
04. Contrast	k	g	0 ~ 64	1
05. Brightness	k	h	0 ~ 64	1
06. Color	k	i	0 ~ 64	1
07. Tint	k	j	0 ~ 64	2
08. Sharpness	k	k	0 ~ 64	1
09. OSD Select	k	l	0 ~ 1	–
10. Remote Control Lock / Key Lock	k	m	0 ~ 1	–
11. Color Temperature	k	u	0 ~ 2, 4	–
12. Red ADC gain adjustment	j	w	0 ~ 64	1
13. Green ADC gain adjustment	j	y	0 ~ 64	1
14. Blue ADC gain adjustment	j	z	0 ~ 64	1
15. Lamp Mode	n	p	0 ~ 1	–
16. Auto Configuration	j	u	1	–
17. Input Select	x	b	*	–
18. Key	m	c	Kode kunci	–

* Lihat informasi terperinci untuk data bertanda [*].

Protokol Komunikasi

* Pemetaan data riil 1

Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal
0	0	21	15	41	29	61	3d	81	51
1	1	22	16	42	2a	62	3e	82	52
2	2	23	17	43	2b	63	3f	83	53
3	3	24	18	44	2c	64	40	84	54
4	4	25	19	45	2d	65	41	85	55
5	5	26	1a	46	2e	66	42	86	56
6	6	27	1b	47	2f	67	43	87	57
7	7	28	1c	48	30	68	44	88	58
8	8	29	1d	49	31	69	45	89	59
9	9	30	1e	50	32	70	46	90	5a
10	a	31	1f	51	33	71	47	91	5b
11	b	32	20	52	34	72	48	92	5c
12	c	33	21	53	35	73	49	93	5d
13	d	34	22	54	36	74	4a	94	5e
14	e	35	23	55	37	75	4b	95	5f
15	f	36	24	56	38	76	4c	96	60
16	10	37	25	57	39	77	4d	97	61
17	11	38	26	58	3a	78	4e	98	62
18	12	39	27	59	3b	79	4f	99	63
19	13	40	28	60	3c	80	50	100	64

* Pemetaan data riil 2

Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal	Decimal	Hexadecimal
-50	0	-9	15	-9	29	11	3d	31	51
-49	1	-29	16	-8	2a	12	3e	32	52
-48	2	-28	17	-7	2b	13	3f	33	53
-47	3	-27	18	-6	2c	14	40	34	54
-46	4	-26	19	-5	2d	15	41	35	55
-45	5	-25	1a	-4	2e	16	42	36	56
-44	6	-24	1b	-3	2f	17	43	37	57
-43	7	-23	1c	-2	30	18	44	38	58
-42	8	-22	1d	-1	31	19	45	39	59
-41	9	-21	1e	0	32	20	46	40	5a
-40	a	-19	1f	1	33	21	47	41	5b
-39	b	-18	20	2	34	22	48	42	5c
-38	c	-17	21	3	35	23	49	43	5d
-37	d	-16	22	4	36	24	4a	44	5e
-36	e	-15	23	5	37	25	4b	45	5f
-35	f	-14	24	6	38	26	4c	46	60
-34	10	-13	25	7	39	27	4d	47	61
-33	11	-12	26	8	3a	28	4e	48	62
-32	12	-11	27	9	3b	29	4f	49	63
-31	13	-10	28	10	3c	30	50	50	64

1. Transmisi

```
[Command1][Command2][Set ID][Data][Cr]
```

- * [Command 1] : Perintah pertama untuk mengontrol perangkat. (k, j, x, kode ASCII, Karakter 1)
- * [Command 2] : Perintah kedua untuk mengontrol perangkat. (kode ASCII, Karakter 1)
- * [Set ID] : Anda dapat menyesuaikan Set ID untuk memilih nomor ID proyektor yang diinginkan dalam menu khusus. Lihat halaman sebelumnya. Kisanan penyesuaian adalah 1 - 99. Bila memilih Set ID '0', setiap proyektor yang terhubung akan diatur menjadi terkontrol. Lihat 'Pemetaan data data riil 1'.
- * [DATA] : Untuk mentransmisikan data perintah. Mentransmisikan karakter 2 bila kode ASCII terorganisir.
* Mentransmisikan data 'FF' untuk membaca status perintah.
- * [Cr] : Carriage Return (Ganti Baris)
Kode ASCII '0x0D'
- * [] : Karakter kode ASCII berhubungan dengan "Space Bar" yang digunakan untuk mengelompokkan perintah, set ID dan Data.

2. Pengakuan OK

```
[Command2][Set ID][OK][Data][x]
```

* Proyektor mentransmisikan ACK (pengakuan) berdasarkan format ini saat menerima data normal. Pada saat ini, jika data dalam mode baca data, maka data status akan ditampilkan. Jika data dalam mode tulis data, maka akan ditampilkan data komputer PC.

3. Pengakuan Kesalahan

```
[Command2][Set ID][NG][Data][x]
```

* Proyektor mentransmisikan ACK (pengakuan) berdasarkan format ini saat menerima data normal dari fungsi yang tidak dapat dijalankan atau kesalahan komunikasi.

- Data : [1]: kode tidak sah (Perintah ini tidak didukung.)
- [2]: fungsi tidak didukung (Fungsi ini tidak bekerja.)
- [3]: tunggu dan coba lagi (Coba lagi setelah beberapa menit.)

01. Power (Perintah: ka)

→ Untuk mengontrol Hidup/Mati pada Proyektor.

Transmisi

```
[k][a][Set ID][Data][Cr]
```

- Data 0 : Mati
- 1 : Hidup

Pengakuan

```
[a][Set ID][OK][Data][x]
```

- Data 0 : Mati
- 1 : Hidup

→ Untuk menampilkan status Hidup/Mati.

Transmisi

```
[k][a][Set ID][FF][Cr]
```

Pengakuan

```
[a][Set ID][OK][Data][x]
```

- Data 0 : Mati
- 1 : Hidup

* Dengan cara serupa, jika fungsi lain mentransmisikan data '0xFF' berdasarkan format ini, umpan balik data Pengakuan akan menampilkan status masing-masing fungsi.

02. Aspect Ratio (Perintah: kc)

→ Untuk menyesuaikan format layar.

Transmisi

```
[k][c][Set ID][Data][Cr]
```

- Data 1 : 4:3
- 2 : 16:9
- 5 : 15:10

Pengakuan

```
[c][Set ID][OK][Data][x]
```

- Data 1 : 4:3
- 2 : 16:9
- 5 : 15:10

03. Screen Mute (Perintah:kd)

→ Untuk mengaktifkan/menonaktifkan layar diam.

Transmisi

```
[k][d][Set ID][Data][Cr]
```

- Data 0 : Layar Diam Nonaktif (Gambar Aktif)
- 1 : Layar Diam Aktif (Gambar Nonaktif)

Pengakuan

```
[d][Set ID][OK][Data][x]
```

- Data 0 : Layar Diam Nonaktif (Gambar Aktif)
- 1 : Layar Diam Aktif (Gambar Nonaktif)

04. Contrast (Perintah: kg)

→ Untuk menyesuaikan kontras layar.

Transmisi

[k] [g] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Data Min: 0 ~ Maks: 64

* Lihat 'Pemetaan data data riil 1'.

Pengakuan

[g] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Data Min: 0 ~ Maks: 64

05. Brightness (Perintah: kh)

→ Untuk menyesuaikan kecerahan layar.

Transmisi

[k] [h] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Data Min: 0 ~ Maks: 64

* Lihat 'Pemetaan data data riil 1'.

Pengakuan

[h] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Data Min: 0 ~ Maks: 64

06. Color (Perintah: ki)

→ Untuk menyesuaikan warna layar. (Video/Component)

Transmisi

[k] [i] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Data Min: 0 ~ Maks: 64

* Lihat 'Pemetaan data data riil 1'.

Pengakuan

[i] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Data Min: 0 ~ Maks: 64

07. Tint (Perintah: kj)

→ Untuk menyesuaikan rona layar. (sinyal Video/Component 60 Hz atau NTSC)

Transmisi

[k] [j] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Data Merah: 0 ~ Hijau: 64

* Lihat 'Pemetaan data data riil 2'.

Pengakuan

[j] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Data Merah: 0 ~ Hijau: 64

08. Sharpness (Perintah: kk)

→ Untuk menyesuaikan ketajaman layar.(Video/Component)

Transmisi

[k] [k] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Data Min: 0 ~ Maks: 64

* Lihat 'Pemetaan data data riil 1'.

Pengakuan

[k] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Data Min: 0 ~ Maks: 64

09. OSD Select (Perintah: kl)

→ Untuk mengaktifkan/menonaktifkan OSD.

Transmisi

[k] [l] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Data 0 : Mode OSD Select Nonaktif

1 : Mode OSD Select Aktif

Pengakuan

[l] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Data 0 : Mode OSD Select Nonaktif

1 : Mode OSD Select Aktif

10. Remote Control Lock/Key Lock (Perintah: km)

→ Untuk mengunci kontrol panel depan pada proyektor dan kontrol jarak-jauh.

Transmisi

[k] [m] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Data 0: Kunci Nonaktif

1: Kunci Aktif

Pengakuan

[m] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Data 0: Kunci Nonaktif

1: Kunci Aktif

* Jika Anda tidak sedang menggunakan kontrol jarak-jauh, gunakan mode ini.
Bila daya utama On/Off, kunci kontrol eksternal akan dilepas.

11. Color Temperature (Perintah: ku)

→ Menyesuaikan suhu warna. Tetapi, suhu warna tidak dapat disesuaikan jika mode video diatur ke Bright atau Golf.

Transmisi

[k] [u] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Data 0: Normal 1: Cool 2: Warm 4: Natural

Pengakuan

[u] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Data 0: Normal 1: Cool 2: Warm 4: Natural

12. Red ADC gain Adjustment (Color R) (Perintah: jw)

→ Menyesuaikan bati Red pada bagian ADC. (RGB)

Transmisi

[j] [w] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Data Min: 0 ~ Maks: 64

* Lihat 'Pemetaan data data riil 1'.

Pengakuan

[w] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Data Min: 0 ~ Maks: 64

**13. Green ADC gain Adjustment (Color G)
(Perintah: jy)**

→ Menyesuaikan bati Green pada bagian ADC. (RGB)

Transmisi

[j] [y] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Data Min: 0 ~ Maks: 64

* Lihat 'Pemetaan data data riil 1'.

Pengakuan

[y] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Data Min: 0 ~ Maks: 64

**14. Blue ADC gain Adjustment (Color B)
(Perintah: jz)**

→ Menyesuaikan bati Blue pada bagian ADC. (RGB)

Transmisi

[j] [z] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Data Min: 0 ~ Maks: 64

* Lihat 'Pemetaan data data riil 1'.

Pengakuan

[z] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Data Min: 0 ~ Maks: 64

15. Lamp Mode (Perintah: np)

→ Untuk mengurangi konsumsi daya pada proyektor.

Transmisi

[n] [p] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Data 0: Daya Rendah Nonaktif

1: Daya Rendah Aktif

Pengakuan

[p] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Data 0: Daya Rendah Nonaktif

1: Daya Rendah Aktif

16. Auto Configuration (Perintah: ju)

→ Untuk menyesuaikan posisi gambar dan meminimumkan goyangan gambar secara otomatis. Hanya berfungsi dalam mode RGB.

Transmisi

[j] [u] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Data 1: Mengatur

Pengakuan

[u] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Data 1: Mengatur

17. Input Select (Perintah: xb)

→ Untuk memilih sumber masukan bagi Perangkat.

Transmisi

[x] [b] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Data 20: Video

60: RGB1

61: RGB2

90: HDMI

Pengakuan

[b] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Data 20: Video

60: RGB1

61: RGB2

90: HDMI

18. Key (Perintah: mc)

→ Untuk mengirim Kode kunci kontrol jarak-jauh IR.

Transmisi

[m] [c] [] [Set ID] [] [Data] [Cr]

Data Kode kunci

Pengakuan

[c] [] [Set ID] [] [OK] [Data] [x]

Kode kunci

^	40
∨	41
<	03
>	02
POWER	AD
INPUT	EF
MENU	43
EXIT	5B
● OK	44
STILL	BC
RATIO	79
BLANK	84
KEystone	A4
MODE	4D
✱	4F
●	4E
ZOOM	5C
LAMP	68
SLEEP	0E
AUTO	92
FLIP V.	96
FLIP H.	97

Fungsi Network Setting

Untuk menggunakan pengaturan jaringan


* Dengan fungsi ini pengguna dapat mengontrol proyektor dari jarak-jauh melalui LAN

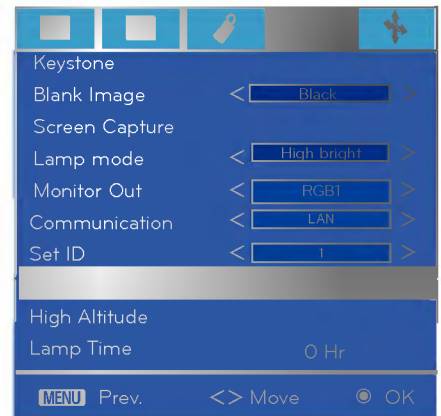
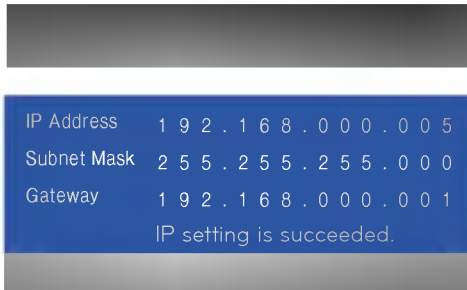
< Metode Komunikasi >

Menghubungkan terminal LAN pada proyektor dan terminal pada komputer

► Pengaturan otomatis

< Metode >


1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu .
2. Tekan tombol \wedge , \vee untuk memilih **Communication Setting**.
3. Tekan tombol <, > untuk memilih **LAN**
4. Tekan tombol \wedge , \vee untuk memilih **Network Setting**.
5. Tekan tombol \wedge , \vee untuk memilih **Auto**.

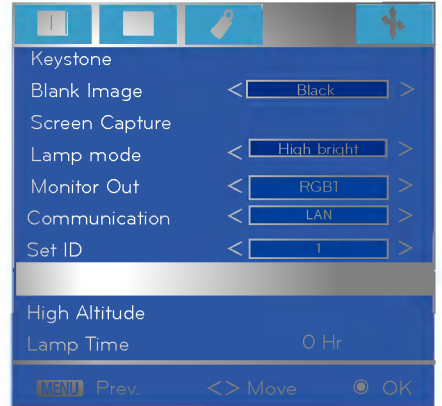


- Pengaturan jaringan dilakukan secara otomatis

► Pengaturan manual

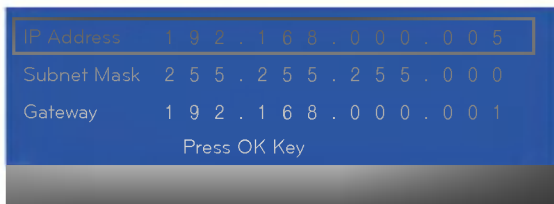
< Metode >


1. Tekan tombol **MENU** kemudian gunakan tombol <, > untuk memilih menu .
2. Tekan tombol ^, v untuk memilih pengaturan **Communication**.
3. Tekan tombol <, > untuk memilih **LAN**.
4. Tekan tombol ^, v untuk memilih **Network setting**.
5. Tekan tombol <, > untuk memilih pengaturan **Manual**.
6. Atur alamat IP PC dan atur alamat IP proyektor agar sama dengan PC.
Tekan tombol ^, v untuk mengubah nomor, dan <, > untuk berpindah ke kategori berikutnya



	IP Address	Subnet Mask	Gateway
PC	192.168.0.10	255.255.255.0	192.168.0.1
Projector	192.168.0.5	255.255.255.0	192.168.0.1

- Tekan tombol menu untuk kembali.



7. Tekan tombol konfirmasi  setelah pengaturan IP. Alamat IP telah disimpan.
8. Pengaturan jaringan dilakukan secara manual



Informasi

Tampilan Monitor Yang Didukung

* Tabel berikut menampilkan daftar format tampilan yang didukung oleh proyektor.

Sumber	Format	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi Horizontal (kHz)
EGA	640X350	70.09Hz	31.468kHz
	640X350	85.08Hz	37.861kHz
PC98	640X400	85.08Hz	37.861kHz
DOS	720X400	70.08Hz	31.469kHz
	720X400	85.03Hz	37.927kHz
VGA	640X480	59.94Hz	31.469kHz
	640X480	72.80Hz	37.861kHz
	640X480	75.00Hz	37.500kHz
	640X480	85.00Hz	43.269kHz
SVGA	800X600	56.25Hz	35.156kHz
	800X600	60.31Hz	37.879kHz
	800X600	72.18Hz	48.077kHz
	800X600	75.00Hz	46.875kHz
	800X600	85.06Hz	53.674kHz
XGA	1024X768	60.00Hz	48.363kHz
	1024X768	70.06Hz	56.476kHz
	1024X768	75.02Hz	60.023kHz
	1024X768	84.99Hz	68.677kHz
SXGA	1152X864	60.05Hz	54.348kHz
	1152X864	70.01Hz	63.995kHz
	1152X864	75.00Hz	67.500kHz
	1280X960	60.00Hz	60.000kHz
	1280X960	85.00Hz	85.940kHz
	1280X1024	60.02Hz	63.981kHz
1280X1024	75.025Hz	79.976kHz	
SXGA+	1400X1050	60.00Hz	65.317kHz

- Jika proyektor tidak mendukung sinyal masukan, pesan "Out of Range" akan muncul di layar.
- Proyektor mendukung jenis DDC1/2B sebagai fungsi Plug & Play. (Pengenalan otomatis terhadap monitor PC)
- Bentuk masukan sinkronisasi untuk frekuensi horizontal dan vertikal berbeda.
- Sesuai dengan PC, frekuensi vertikal optimum mungkin tidak ditampilkan hingga frekuensi optimum yang diatur di 'Informasi pendaftaran (Informasi pendaftaran layar)'. (misalnya, frekuensi vertikal optimum mungkin ditampilkan hingga 85 Hz atau di bawah resolusi 640X480 atau 800X600.)

<Masukan DVD/DTV>

Sinyal	Komponen-*1	HDMI (DTV)-*2
59,94/60 Hz	480i	○
	480p	○
	720p	○
	1080i	○
50 Hz	576i	○
	576p	○
	720p	○
	1080i	○
24/30 Hz	1080p	○

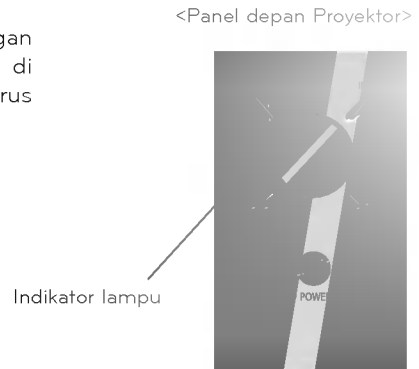
* Jenis kabel
1- Adaptor RCA ke D-Sub
2- Kabel HDMI ke HDMI

Mengganti Lampu

Peringatan Lampu

Interval perubahan lampu mungkin tergantung pada lingkungan Proyektor. Anda dapat melihat waktu lampu yang telah digunakan di bagian CHECKING LAMP TIME pada Menu (halaman 30). Anda harus mengganti lampu bila:

- Gambar proyeksi menjadi lebih gelap atau mulai memburuk.
- Indikator lampu berwarna merah.
- Pesan "Replace the lamp" akan muncul pada layar saat menghidupkan proyektor.



Berhati-hatilah saat mengganti lampu

- Tekan tombol **POWER** pada panel kontrol atau kontrol jarak-jauh untuk mematikannya.
- Jika LED indikator pengoperasian berwarna jingga dan berkedip, jangan putuskan catu daya hingga LED indikator pengoperasian terus menyala (jingga).
- Biarkan lampu menjadi dingin selama 1 jam sebelum menggantinya.
- Gantilah hanya dengan tipe lampu yang sama dari Pusat Layanan LG Electronics. Menggunakan lampu dari pabrik lain dapat menyebabkan kerusakan pada Proyektor dan lampu.
- Keluarkan lampu hanya di saat menggantinya.
- Jauhkan unit lampu dari jangkauan anak-anak. Jauhkan lampu dari sumber panas seperti radiator, kompor, dsb.
- Untuk mengurangi risiko kebakaran, jangan biarkan lampu terkena cairan atau benda asing.
- Jangan letakkan lampu dekat sumber panas.
- Pastikan lampu baru dikencangkan erat-erat dengan sekrup. Jika tidak, gambarnya bisa menjadi gelap atau dapat menambah risiko kebakaran.
- Jangan menyentuh kaca unit lampu, jika tidak, kualitas gambar dapat terganggu atau umur lampu dapat berkurang.

Untuk memperoleh unit Lampu pengganti

- Nomor model lampu ada di halaman 43. Periksa model lampu kemudian belilah dari Pusat Layanan LG Electronics.
- Menggunakan lampu dari pabrik lain dapat menyebabkan kerusakan pada proyektor.

Membuang unit Lampu

- Buanglah lampu bekas dengan mengembalikannya ke Pusat Layanan LG Electronics.

1

Matikan proyektor dan cabut steker listrik dari stopkontak. Letakkan proyektor di atas meja atau permukaan yang rata.

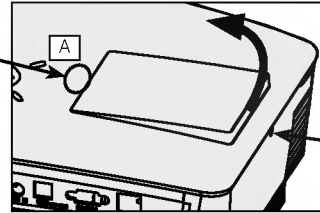
(Ganti lampu setelah lebih dari satu jam sejak dimatikan karena permukaan lampu dapat menjadi panas.)

2

Buka sekrup pada sisinya menggunakan obeng. Angkat penutup lampu sesuai petunjuk panah setelah melepas sekrup.

Jangan menarik penutupnya dengan arah vertikal. Tekan "A" jika penutup lampu tidak bisa diangkat.

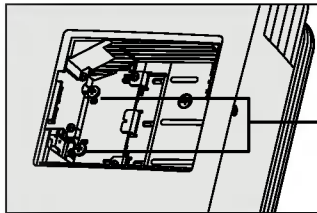
Tekan di sini.



Sekrup penahan penutup lampu

3

Buka penutup lampu dan buka kedua sekrup yang menahan lampu dengan obeng.

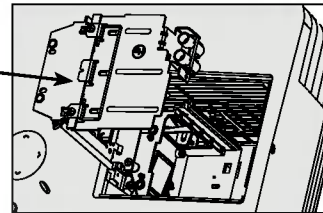


Sekrup

4

Tarik pegangan lampu yang telah dipasang dari tempatnya.

Kenop



5

Tarik pegangan lampu pelan-pelan untuk mengeluarkan casing lampu.

6

Masukkan casing lampu baru dengan hati-hati. Periksa apakah telah dimasukkan dengan benar.

7

Kencangkan sekrup yang tadi dibuka pada langkah 3. (Periksa apakah lampu sudah benar-benar erat.)

8

Tutuplah penutup lampu dan kencangkan sekrup yang tadi dibuka pada langkah 2.

(Proyektor tidak akan menyala dan lampu peringatan hijau akan menyala jika menyalakan dengan penutup lampu dalam keadaan terbuka)

Note!

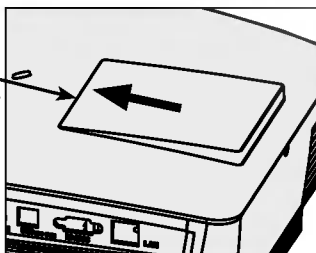
Gunakan lampu yang benar untuk model tersebut.

Proyektor mungkin tidak menyala jika penutup lampu tidak benar-benar erat setelah penggantian. Dalam hal ini, hubungi perwakilan layanan kami setelah memeriksa apakah lampu telah dikencangkan dengan benar.

1

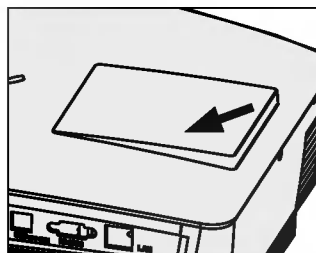
Ratakan penutup lampu dengan garis pendukung.(pertahankan kemiringan sekitar 30°)

garis pendukung.



2

Jangan menekan secara vertikal. Tekan miring untuk memasukkannya.

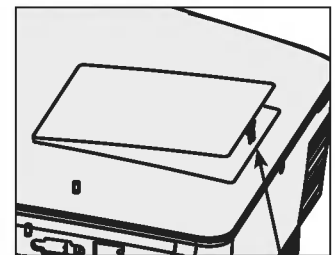


3

Jangan kencangkan sekrup pada sisinya secara paksa. Kencangkan dengan daya puntir 4~5 kgf.cm

Note!

Jangan menekan bagian ujung di bawah ini saat penggantian jika tidak perlu



Bagian ujung

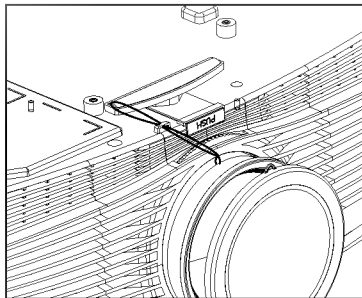
PERINGATAN

- Jangan matikan proyektor setidaknya 5 menit setelah mengaktifkannya.
 - Sering-sering menghidupkan/mematikan dapat menyebabkan fungsi lampu aus.
- Jangan menarik kabel daya selagi mengaktifkan proyektor dan kipas pendingin.
 - Ini dapat menyebabkan masa-pakai lampu berkurang dan menjadi rusak.
- Masa-pakai proyektor sangat tergantung pada kondisi lingkungan penggunaan dan perlakuan.
- Proyektor menggunakan lampu merkuri bertekanan tinggi, jadi perlu sekali berhati-hati. Guncangan atau penyalahgunaan saat menggunakan dapat menyebabkan lampu meletup diiringi ledakan.
- Bila Anda terus menggunakan proyektor setelah interval penggantian lampu, lampu tersebut bisa meletup diiringi ledakan.
- Perlakuan berikut harus dilakukan, jika lampu meletup.
 - Segera cabut kabel daya.
 - Segera angin-anginkan (Ventilasi).
 - Periksakan kondisi produk di pusat layanan terdekat dan gantilah dengan lampu baru, jika perlu.
 - Jangan coba-coba membongkar produk selain teknisi resmi.

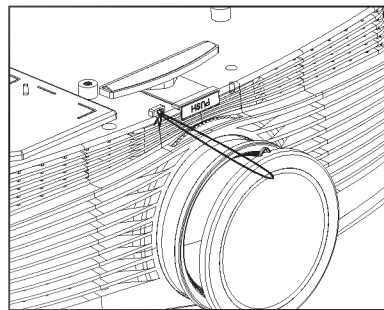
Cara mengikat tutup lensa ke proyektor

Daftar Isi

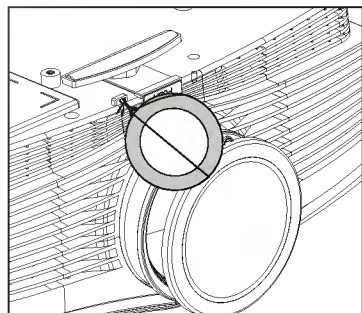
1 Siapkan tutup lensa dan tali yang disertakan sebagai aksesoris.



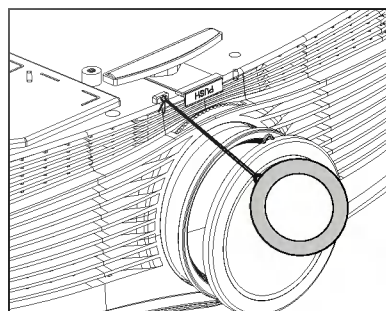
2 Masukkan ujung tali yang tidak bersimpul ke dalam lubang di bagian bawah lensa pada proyektor.



3 Ikatkan tali pada lubang proyektor ke lubang tutup lensa, kemudian lewatkan tutup lensa melalui jerat tali.



4 Keduanya akan terikat seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



MODEL	BX503B (BX503B-JD) / BX403B (BX403B-JD)
Daya	AC 100 - 240 V~ 50/60 Hz, BX403B : 3,8A/BX503B : 4,3A
Resolusi	1.024 (Horizontal) x 768 (Vertikal) piksel
Rasio Horizontal / Vertikal	4:3 (horizontal:vertikal)
Ukuran panel DLP (mm)	17,8
Ukuran layar (Jarak proyeksi)	Lebar: 1,0 ~ 7,5 m Tele: 1,2 ~ 8,7 m
Rasio offset proyeksi	100%
Jarak kontrol jarak-jauh	12 m
Rasio perbesaran	1:1,2
Kompatibilitas video	NTSC/PAL/SECAM/NTSC4,43/PAL-M/PAL-N
Tinggi (mm)	148,5 (dengan kaki), 135,7 (tanpa kaki)
Lebar (mm)	403,3
Panjang (mm)	293,1
Berat (kg)	BX403B : 5,9/BX503B : 6,2



Saat dioperasikan: 32-104 °F(0 °C~40 °C)
 Saat penyimpanan dan pengangkutan: -4~140 °F(-20 °C~60 °C)



Saat dioperasikan: kelembapan relatif 0% ~ 80% menurut higrometer kering
 Saat tidak dioperasikan: kelembapan relatif 0% ~ 85% menurut higrometer kering



BX403B : AJ-LDX5
 BX503B : AJ-LBX5



BX403B : 300W
 BX503B : 330W



Model dan nomor seri proyektor tercantum di bagian belakang atau salah satu sisi proyektor. Catat nomor di bawah ini bila suatu saat Anda memerlukan layanan.

MODEL _____

SERI _____