



LG

Life's Good

Buku Panduan Pemilik

PROYEKTOR DLP

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

PA72G

www.lg.com

LISENSI

Lisensi yang didukung mungkin berbeda menurut modelnya. Untuk informasi lebih lanjut tentang lisensi, kunjungi www.lg.com.



Diproduksi berdasarkan lisensi dari Dolby Laboratories. Dolby dan lambang D ganda adalah merek dagang Dolby Laboratories.



TENTANG VIDEO DIVX: DivX® adalah format video digital yang dibuat oleh DivX, LLC, anak perusahaan Rovi Corporation. Ini adalah perangkat DivX Certified® resmi yang memutar video DivX. Kunjungi divx.com untuk informasi lebih lanjut dan untuk mengetahui peranti perangkat lunak yang digunakan untuk mengubah file Anda menjadi video DivX.

TENTANG DIVX VIDEO-ON-DEMAND: Perangkat DivX Certified® ini harus didaftarkan agar dapat memutar film DivX Video-on-Demand (VOD) yang dibeli. Untuk memperoleh kode pendaftaran, carilah lokasi DivX VOD dalam menu pengaturan perangkat Anda. Kunjungi vod.divx.com untuk informasi lebih lanjut mengenai cara melakukan pendaftaran.

"DivX Certified® untuk memutar video DivX® hingga HD 1080p, termasuk konten premium."

"DivX®, DivX Certified® dan logo terkait adalah merek dagang dari Rovi Corporation atau anak perusahaannya dan digunakan berdasarkan lisensi."

"Dilindungi oleh salah satu atau beberapa paten A.S. : 7,295,673; 7,460,668; 7,515,710; 7,519,274"



HDMI, logo HDMI, dan High-Definition Multimedia Interface adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari HDMI Licensing LLC.

Perangkat ini memenuhi persyaratan EMC untuk peralatan rumah (Kelas B) dan dimaksudkan untuk digunakan di rumah. Perangkat dapat digunakan di semua wilayah.



CATATAN

- Gambar yang ditunjukkan mungkin berbeda dengan proyektor Anda.
- OSD (On Screen Display) proyektor Anda mungkin sedikit berbeda dengan yang ditampilkan dalam buku panduan ini.

TINDAKAN Pencegahan Keselamatan

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

- Tindakan pencegahan diberikan dalam dua bentuk, mis. Peringatan dan Perhatian seperti diperinci di bawah ini.

 **PERINGATAN:** Mengabaikan petunjuk ini dapat menyebabkan cedera serius bahkan kematian.

 **PERHATIAN:** Mengabaikan petunjuk ini dapat menyebabkan cedera pada orang lain atau kerusakan pada produk.

- Bacalah buku manual pemilik secara saksama dan simpanlah.



Lampu kedip dengan simbol kepala panah, dalam segitiga sama sisi, dimaksudkan untuk memperingatkan pengguna terhadap adanya "tegangan berbahaya" dalam penutup produk yang mungkin cukup besar untuk menimbulkan risiko sengatan listrik pada seseorang.

Tanda seru dalam segitiga sama sisi dimaksudkan untuk memperingatkan pengguna terhadap adanya petunjuk pengoperasian dan pemeliharaan (servis) penting dalam literatur yang menyertai peralatan.

PERINGATAN/PERHATIAN

- UNTUK MENGURANGI RISIKO KEBAKARAN ATAU SENGATAN LISTRIK, JANGAN BIARKAN PRODUK INI TERKENA HUJAN ATAU EMBUN.

Bacalah petunjuk ini.

Simpanlah petunjuk ini.

Perhatikan semua peringatan.

Ikuti semua petunjuk.

Pemasangan Dalam Ruangan

PERINGATAN

- Jangan meletakkan proyektor di bawah sinar matahari langsung atau di dekat sumber panas seperti radiator, api, kompor, dsb.
 - Ini dapat menyebabkan kebakaran.
- Jangan meletakkan bahan yang mudah terbakar seperti aerosol di dekat proyektor.
 - Ini dapat menyebabkan kebakaran.
- Jangan membiarkan anak-anak Anda berpegangan atau menaiki proyektor
 - Proyektor bisa jatuh dan menyebabkan cedera pada diri atau kematian.
- Jangan meletakkan proyektor langsung pada karpet, permadani atau tempat yang ventilasinya terbatas seperti rak buku atau kloset.
 - Ini dapat menyebabkan suhu bagian dalam proyektor bertambah panas dan menyebabkan kebakaran.
- Jangan meletakkan proyektor di dekat sumber uap atau minyak seperti alat pelembab udara atau meja dapur.
 - Ini dapat menyebabkan bahaya kebakaran atau sengatan listrik.

- Jangan meletakkan proyektor di tempat terbuka yang sangat berdebu.
 - Ini dapat menyebabkan kebakaran.
- Jangan gunakan proyektor di tempat yang basah seperti kamar mandi yang cenderung basah.
 - Ini dapat menyebabkan bahaya kebakaran atau sengatan listrik.
- Jangan biarkan taplak meja atau tirai menghalangi ventilasi.
 - Ini dapat menyebabkan suhu bagian dalam proyektor bertambah panas dan menyebabkan kebakaran.
- Untuk ventilasi, jarak antara proyektor dan dinding harus lebih dari 30 cm.
 - Ini dapat menyebabkan suhu bagian dalam proyektor bertambah panas dan menyebabkan kebakaran.

PERHATIAN

- Saat memasang proyektor di atas meja, berhati-hatilah agar tidak mematkannya dekat tepi.
 - Proyektor bisa jatuh sehingga menyebabkan cedera pada orang atau kerusakan pada proyektor. Pastikan bahwa Anda menggunakan penyangga yang cocok dengan ukuran proyektor.
- Matikan proyektor, putuskan catu daya, dan lepaskan semua sambungan sebelum memindah proyektor.
 - Kabel yang rusak dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Jangan memasang proyektor pada permukaan yang tidak stabil atau bergetar seperti meja yang bergetar atau permukaan yang miring.
 - Proyektor bisa jatuh dan menyebabkan cedera.
- Berhati-hatilah agar tidak mengganggu proyektor saat menghubungkan perangkat eksternal ke proyektor.
 - Ini dapat menyebabkan cedera pada orang atau kerusakan pada proyektor.

Daya

PERINGATAN

- Kabel pembumian harus terhubung.
 - Pembumian yang tidak sesuai dapat menyebabkan kerusakan pada proyektor atau sengatan listrik bila ada lonjakan listrik.
 - Jika proyektor harus dipasang di tempat yang tidak memungkinkan pembumian, belilah pemutus sirkuit dan hubungkan proyektor ke stopkontak dinding.
 - Jangan membumikan proyektor ke pipa gas, pipa air, penangkal petir, atau saluran telepon, dsb.
- Steker listrik harus benar-benar masuk ke stopkontak dinding.
 - Sambungan yang tidak stabil dapat menyebabkan kebakaran.
- Jangan meletakkan benda berat di atas kabel daya atau meletakkan kabel di bawah proyektor.
 - Ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Jangan menyentuh steker listrik dengan tangan basah.
 - Ini dapat menyebabkan sengatan listrik.
- Jangan terlalu banyak menghubungkan perangkat ke ekstensi daya yang sama.
 - Bila kepanasan dapat menyebabkan kebakaran.
- Hilangkan debu atau zat pencemar di sekeliling pin steker listrik atau stopkontak dinding.
 - Ini dapat menyebabkan kebakaran.
- Untuk mematikan proyektor, lepaskan steker listrik, yang harus dalam posisi mudah diakses untuk pengoperasian.

 PERHATIAN

- Pegang steker dengan kuat saat mencabutnya.
 - Kawat yang putus dalam kabel dapat menyebabkan kebakaran.
- Pastikan kabel daya atau stekernya tidak rusak, dimodifikasi, bengkok, terpelintir, tertarik, terselip, atau kepanasan. Jangan menggunakan stopkontak dinding yang longgar.
 - Ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Jauhkan kabel daya dari perangkat pemanas.
 - Selubung kabel dapat meleleh dan menyebabkan sengatan listrik.
- Letakkan proyektor di tempat yang tidak dilalui orang atau yang tidak membuat orang menginjak kabel daya atau steker untuk melindungi kabel daya dan steker dari kerusakan.
 - Ini dapat menyebabkan bahaya kebakaran atau sengatan listrik.
- Jangan menghidupkan atau mematikan proyektor dengan menancapkan atau mencabut steker listriknya dari stopkontak dinding.
(Jangan gunakan steker listrik sebagai sakelar.)
 - Ini dapat menyebabkan sengatan listrik atau kerusakan pada proyektor.
- Jangan memasang konduktor ke sisi lain stopkontak dinding selagi steker listrik dimasukkan ke stopkontak dinding.
Selain itu, jangan menyentuh steker listrik begitu dicabut dari stopkontak dinding.
 - Ini dapat menyebabkan sengatan listrik.
- Gunakan hanya kabel daya resmi yang disediakan oleh LG Electronics, Inc. Jangan gunakan kabel daya lainnya.
 - Ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.

Bila Sedang Digunakan **PERINGATAN**

- Jangan meletakkan apa pun yang mengandung cairan seperti vas bunga, pot bunga, cangkir, kosmetik, bahan kimia, dekorasi, atau lilin, dsb., di atas proyektor.
 - Hal tersebut menimbulkan kebakaran, sengatan listrik, atau jatuh sehingga dapat menyebabkan cedera fisik.
- Seandainya proyektor mengalami benturan keras atau casingnya rusak, maka matikan, cabut stekernya dari stopkontak dinding, dan hubungi pusat layanan resmi.
 - Jika tidak, ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Jangan memasukkan kepingan logam seperti koin, penjepit rambut, serpihan logam, maupun bahan yang mudah terbakar seperti kertas atau korek api ke proyektor.
 - Ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Seandainya ada cairan atau benda asing yang masuk ke proyektor, maka matikan dan cabut stekernya dari stopkontak dinding dan hubungi Pusat Layanan LG Electronics.
 - Jika tidak, ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Saat mengganti baterai Remote Kontrol, pastikan anak-anak tidak menelan baterai. Jauhkan baterai dari jangkauan anak-anak.
 - Jika baterai sampai tertelan oleh anak-anak, segera berkonsultasi ke dokter.
- Jangan lepaskan penutup apa pun selain tutup lensa. Berisiko tinggi terhadap sengatan listrik.

- Jangan menatap langsung ke lensa saat proyektor sedang digunakan. Cahaya yang kuat dapat merusak mata Anda.
- Bila lampunya dinyalakan atau baru saja dimatikan, hindari menyentuh ventilasi udara atau lampu karena masih sangat panas.
- Jika ada kebocoran gas, jangan menyentuh stopkontak dinding. Buka jendela untuk ventilasi.
 - Percikan api dapat menyebabkan kebakaran atau terbakar.
- Bukalah selalu pintu lensa dan lepaskan tutup lensa bila lampu proyektor sedang menyala.
- Jangan menyentuh proyektor atau kabel daya saat terjadi petir atau kilat.
 - Ini dapat menyebabkan sengatan listrik.
- Jangan gunakan proyektor dekat perangkat elektronik yang menghasilkan medan magnet yang kuat.
- Simpan amplop vinyl yang digunakan untuk mengemas proyektor di tempat aman yang jauh dari anak-anak.
 - Ini dapat menyebabkan mati lemas bila digunakan tidak benar.
- Jangan gunakan kacamata 3D jika Anda tidak menonton 3D.
- Jangan memegang proyektor dalam waktu lama bila sedang dijalankan.
- Bila Anda bermain game dengan menghubungkan konsol permainan ke proyektor, Anda direkomendasikan agar menjaga jarak sejauh lebih dari empat kali panjang diagonal layar.
- Pastikan bahwa panjang kabel penghubung mencukupi. Jika tidak, produk bisa jatuh sehingga menyebabkan cedera diri atau kerusakan pada produk.

PERHATIAN

- Jangan meletakkan benda berat di atas proyektor.
 - Proyektor bisa jatuh dan menyebabkan cedera fisik.
- Berhati-hatilah untuk mencegah lensa terbentur keras saat pengangkutan.
- Jangan menyentuh lensanya. Lensa bisa rusak.
- Jangan gunakan peranti tajam seperti pisau atau palu pada proyektor, karena dapat merusak casing.
- Seandainya tidak ada gambar yang muncul pada layar, maka matikan proyektor, cabut stekernya dari stopkontak dinding, dan hubungi pusat layanan resmi.
 - Jika tidak, ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Jangan jatuhkan benda apa pun di atas proyektor atau menekannya kuat-kuat.
 - Ini dapat menyebabkan cedera pada orang atau kerusakan pada proyektor.
- Jarak antara mata Anda dan layar harus sekitar 5 - 7 kali panjang diagonal layar.
 - Jika Anda menonton layar pada jarak dekat dalam waktu lama, mata Anda bisa menjadi rusak.

Membersihkan

PERINGATAN

- Jangan menyemprot proyektor dengan air saat membersihkannya. Jangan sampai air masuk ke proyektor atau jangan sampai proyektor menjadi basah.
 - Ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Bila ada asap atau bau yang aneh keluar dari proyektor, atau ada benda asing yang jatuh ke proyektor, maka matikan dan cabut stekernya dari stopkontak dinding serta hubungi Pusat Layanan LG Electronics.
 - Jika tidak, ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Gunakan semprotan udara atau kain lembut atau cotton swab yang dibasahi dengan bahan kimia pember-
sih lensa atau alkohol untuk meng-
hilangkan debu atau noda di bagian
depan lensa proyeksi.

PERHATIAN

- Hubungi penjualnya atau Pusat Layanan setahun sekali untuk mem-
bersihkan bagian dalam proyektor.
 - Jika Anda lama tidak membersihkan bagian dalam proyektor yang ter-
cemar, maka bisa terjadi kebakaran atau kerusakan pada proyektor.
- Saat membersihkan bagian plastik seperti casing proyektor, cabut steker listriknya terlebih dahulu dan seka dengan kain lembut. Jangan menyem-
protkan air atau menyeka dengan kain basah. Saat membersihkan bagian plastik seperti casing proyek-
tor, jangan gunakan bahan pember-
sih, pengkilap mobil atau pengkilap untuk industri, bahan abrasif atau lilin, benzena, alkohol, dsb., yang dapat merusak produk.
 - Ini dapat menyebabkan kebakaran, sengatan listrik atau kerusakan produk (berubah bentuk, karat dan rusak).

LAINNYA

PERINGATAN

- Hanya teknisi kompeten yang boleh membongkar atau memodifikasi proyektor. Untuk pemeriksaan, penyesuaian, atau perbaikan, hubungi penjual proyektor Anda atau Pusat Layanan.
 - Jika tidak, ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik.
- Jangan mengisi baterai menggunakan perangkat selain yang disediakan bersama produk.
 - Ini dapat menyebabkan kerusakan pada baterai atau kebakaran.
- Buanglah baterai bekas dengan benar.
 - Jika tidak, ini dapat menyebabkan ledakan atau kebakaran.
- Cara membuang yang benar mungkin berbeda-beda, tergantung pada negara atau wilayah Anda. Buanglah baterai sesuai dengan petunjuk yang sesuai.
- Jangan melemparkan atau membongkar baterai.
 - Jika tidak, ini dapat menyebabkan kebakaran atau ledakan akibat kerusakan pada baterai.
- Selalu gunakan baterai yang disetujui dan disertifikasi oleh LG Electronics.
 - Jika tidak, ini dapat menyebabkan kebakaran atau ledakan.
- Simpanlah baterai jauh dari benda logam, seperti kunci dan penjepit kertas.
- Arus yang berlebihan dapat menyebabkan suhu baterai cepat panas sehingga menyebabkan kebakaran atau terbakar.
- Jangan menyimpan baterai dekat sumber panas, seperti halnya alat pemanas.
 - Ini dapat menyebabkan kebakaran atau kerusakan pada produk.
- Jangan menyimpannya pada suhu yang lebih tinggi dari 60 °C atau di tempat yang berkelembapan tinggi.
- Jauhkan baterai dari jangkauan anak-anak.
 - Ini dapat menyebabkan cedera pada diri atau kerusakan pada produk.
- Pastikan baterai telah dipasang dengan benar.
- Baterai berisi ikon lithium, sehingga peganglah dengan hati-hati.
- Pastikan Anda menggunakan jenis baterai yang sama untuk penggantinya.
- Baterai pengganti yang salah dapat menyebabkan kebakaran.

 PERHATIAN

- Jangan mencampur baterai baru dengan yang lama.
 - Ini dapat menyebabkan kebakaran atau sengatan listrik akibat kepanasan atau kebocoran.
- Cabut kabel daya jika proyektor tidak digunakan dalam waktu lama.
 - Timbunan debu dapat menyebabkan kepanasan, sengatan listrik dari insulasi yang berkarat dan kebakaran dari lonjakan listrik.
- Gunakan hanya jenis baterai yang ditetapkan.
 - Jika tidak, ini dapat menyebabkan sengatan listrik akibat kepanasan dan kebocoran.

DAFTAR ISI

LISENSI **2**

TINDAKAN PENCEGAHAN KESELAMATAN **3**

PERSIAPAN **11**

Aksesori	11
Tambahan Opsional	12
Bagian dan Komponen	13
Pemasangan	14
- Pencegahan Saat Pemasangan	14
- Jarak Proyeksi per Ukuran Layar	15
- Cara Memasang Proyektor Menggunakan Tripod	16
- Sistem Keamanan Kensington	16

REMOTE KONTROL **17**

MENGUNAKAN PROYEKTOR **19**

Menonton Proyektor	19
- Menyalakan Proyektor	19
- Fokus dan Posisi Gambar Layar	19
- Menonton Proyektor	19
Menggunakan Pilihan Tambahan	20
- Menyesuaikan Rasio Aspek	20
- Menggunakan Fungsi Keystone	21
- Menggunakan Daftar Masukan	21
- Fungsi Kosong	22
Menggunakan Menu Cepat	22

HIBURAN **23**

Menggunakan WiDi	23
- Menghubungkan ke WiDi	23
- Pengaturan WiDi (Wireless Display)	23

MEDIA SAYA **24**

- Menghubungkan Perangkat Penyimpanan USB	24
---	----

- DAFTAR FILM	26
- DAFTAR FOTO	33
- DAFTAR MUSIK	35
- PENAMPIL File	37

FUNGSI 3D **39**

Sebelum Menonton 3D	39
- Selagi Menonton 3D	39
Persyaratan Menonton Gambar 3D	41
- Untuk Menggunakan Kacamata Jenis DLP-LINK(R) DLP-Ready	43
Menonton Gambar 3D	43

MENYESUAIKAN PENGATURAN **44**

Menu PENGATURAN	44
Pengaturan GAMBAR	45
Pengaturan AUDIO	49
Pengaturan WAKTU	50
Pengaturan PILIHAN	51

MEMBUAT KONEKSI **53**

Menghubungkan ke Penerima HD, Pemutar DVD, atau Pemutar VCR	54
- Koneksi HDMI	54
Menghubungkan ke PC	54
- Koneksi RGB	54
Menghubungkan ke MASUKAN AV	55
- Koneksi Komponen	56
Menghubungkan ke Headphone	56

PEMELIHARAAN **57**

Membersihkan Proyektor	57
- Membersihkan Lensa	57
- Membersihkan Casing Proyektor	57
Cara Mengikat Tutup Lensa	57

SPESIFIKASI **58**

PERSIAPAN

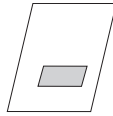
Aksesori

Periksa aksesoris yang disertakan.

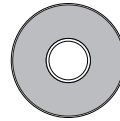
Gambar mungkin berbeda dari produk sesungguhnya.



Remote Kontrol
Baterai AAA



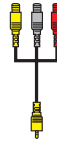
Buku Panduan Pemilik



CD Panduan pemilik



Kabel Komputer



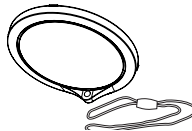
Gender Komposit



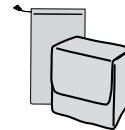
Adaptor AC-DC



Kabel Daya

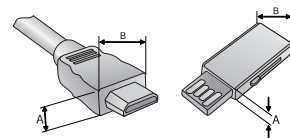


Tutup Lensa, Tali



Kantong, Tas

- Saat menghubungkan kabel ke port HDMI atau USB, kabel mungkin tidak terhubung dengan benar jika ukuran jack ke port USB/HDMI terlalu besar. Gunakan jack berukuran standar.

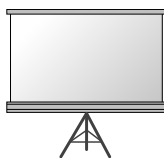


A≈10mm , B≈24mm

Tambahan Opsional

Untuk membeli tambahan opsional, kunjungi toko elektronik atau situs belanja online atau hubungi toko pengecer tempat Anda membeli produk.

Tanpa pengumuman sebelumnya, tambahan opsional dapat untuk meningkatkan kinerja produk, dan aksesoris baru dapat bertambah.



Layar untuk Proyektor



Tripod



Kabel HDMI



Kabel Video



Kabel Audio



Kacamata 3D
(Jenis DLP-LINK atau
DLP-Ready)



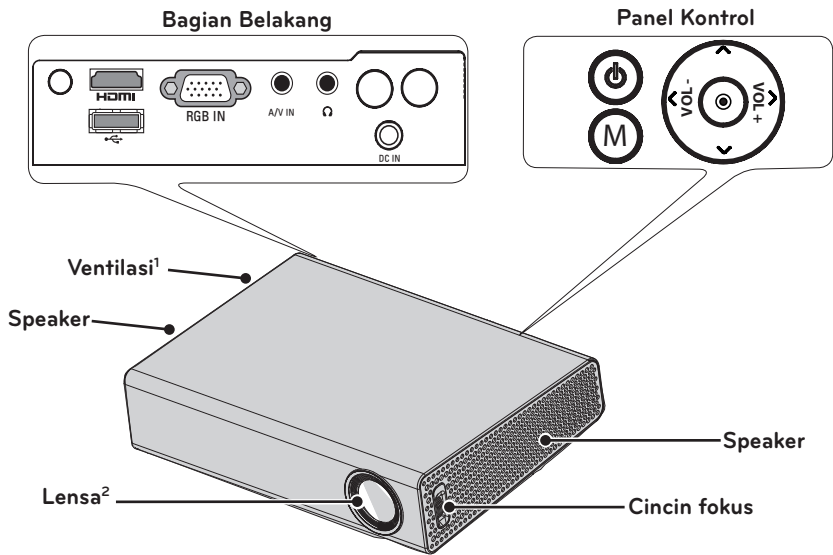
Kabel RGB ke Komponen



Kabel komponen

Bagian dan Komponen

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



Tombol	Deskripsi
⏻ (Daya)	Menyalakan atau mematikan proyektor.
Ⓜ (Menu)	Memilih atau menutup menu.
VOL -, +	Menyesuaikan level volume.
⬆, ⬆, ⬅, ➡	Mengatur fungsi atau memindah kursor.
⓪ (OK)	Memeriksa mode saat ini dan menyimpan perubahan fungsi.

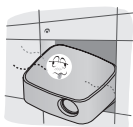
- 1 Karena udara bersuhu tinggi yang keluar dari ventilasi, jangan dekat-dekat dengan ventilasi tersebut.
- 2 Jangan menyentuh lensa saat menggunakan proyektor atau membuka tutup lensa. Lensa bisa rusak.

Pemasangan

Pencegahan Saat Pemasangan

- **Letakkan proyektor di lingkungan yang berventilasi baik.**

- Agar bagian dalam tidak kepanasan akibat akumulasi panas, pasanglah proyektor di tempat yang berventilasi baik. Jangan meletakkan apa pun dekat proyektor karena dapat menghalangi ventilasi udaranya. Jika ventilasi udara terhalang, suhu bagian dalam akan meningkat.



- Jangan meletakkan proyektor di karpet atau permadani. Jika model proyektor mempunyai ventilasi untuk masuk udara di bagian bawahnya, jangan menghalangi ventilasi tersebut dan gunakan proyektor pada permukaan yang padat dan rata.



- Pastikan untuk mencegah benda asing seperti potongan kertas tidak masuk ke proyektor.



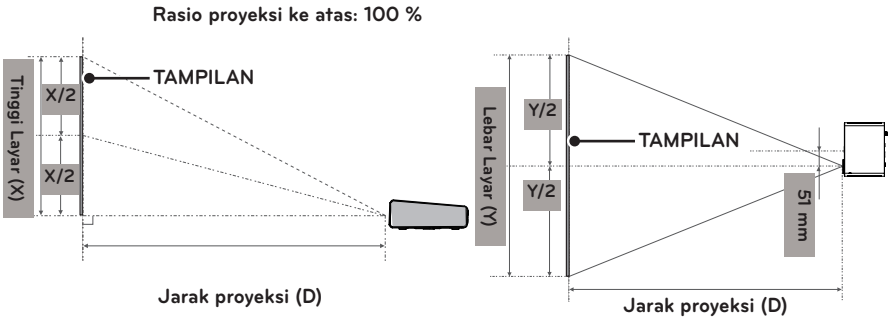
- Sisakan jarak yang cukup (30 cm atau lebih) di sekeliling proyektor.



- Jangan meletakkan proyektor di lingkungan yang panas atau lembab.
 - Jangan meletakkan proyektor di lingkungan yang panas, dingin, atau lembab. (Lihat halaman 58 mengenai Suhu pengoperasian dan kelembaban.)
- Jangan meletakkan proyektor di tempat yang mudah terkena debu.
 - Ini dapat menyebabkan kebakaran.
- Jangan lepaskan penutup apa pun selain tutup lensa. Berisiko tinggi terhadap sengatan listrik.
- Proyektor ini dibuat menggunakan teknologi berpresisi tinggi. Walau demikian, Anda mungkin melihat titik hitam kecil dan/atau titik terang berwarna (merah, biru, atau hijau) yang terus muncul pada layar proyektor. Ini merupakan hasil proses produksi normal dan tidak menunjukkan suatu kegagalan fungsi.
- Remote Kontrol mungkin tidak bekerja di lingkungan yang dipasang lampu berpenyeimbang (ballast) elektronik atau lampu neon dengan tiga panjang-gelombang. Ganti lampu tersebut dengan lampu berstandar internasional agar Remote Kontrol bekerja secara normal.

Jarak Proyeksi per Ukuran Layar

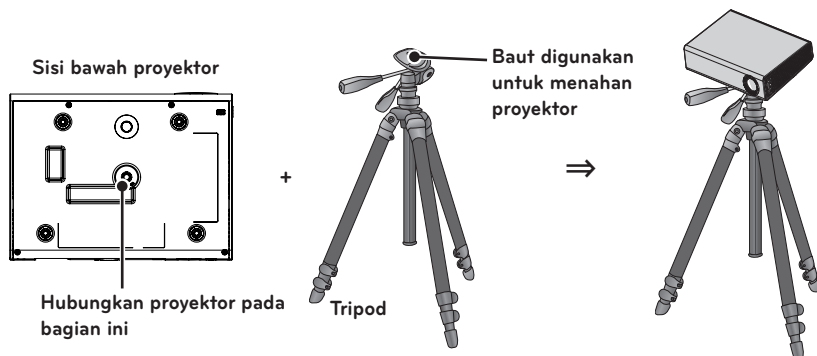
- 1 Letakkan proyektor pada permukaan yang kokoh dan datar bersama PC atau sumber audio/video.
- 2 Letakkan proyektor dengan jarak yang diinginkan dari layar. Jarak antara proyektor dan layar akan menentukan ukuran gambar sebenarnya.
- 3 Posisikan proyektor sehingga lensa berada pada sudut yang tepat ke layar. Jika proyektor tidak diatur pada sudut yang tepat, gambar pada layar akan miring dan kualitas gambar menjadi jelek. Jika gambar layar melengkung, gunakan fungsi Keystone. (lihat halaman 21)
- 4 Hubungkan kabel daya pada proyektor dan perangkat yang terhubung ke stopkontak dinding.



Layar 16:10			
Ukuran Layar (mm)	Lebar Layar (Y) (mm)	Tinggi Layar (X) (mm)	Jarak Proyeksi (D) (mm)
762	646	404	902
889	754	471	1056
1016	861	539	1210
1143	969	606	1365
1270	1077	673	1520
1397	1185	741	1674
1524	1292	808	1828
1651	1400	875	1983
1778	1508	943	2137
1905	1615	1010	2291
2032	1723	1077	2445
2159	1831	1145	2600
2286	1938	1212	2755
2413	2046	1279	2909
2540	2154	1347	3063

Cara Memasang Proyektor Menggunakan Tripod

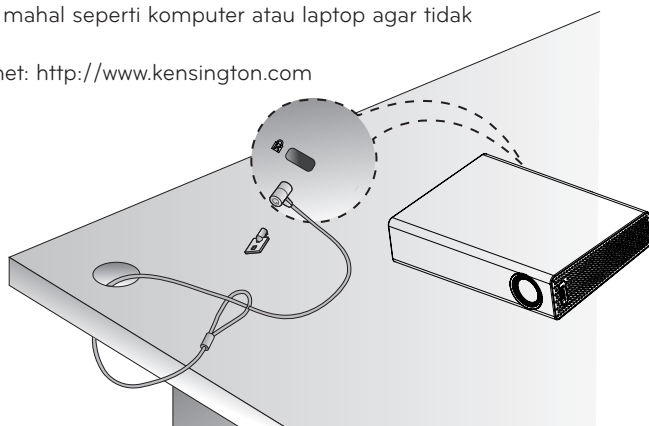
- Anda dapat memasang proyektor ini menggunakan tripod kamera. Seperti yang ditampilkan di bawah, Anda dapat memasang proyektor sebagai ganti kamera di tripod.
- Saat menstabilkan tripod, kami merekomendasikan penggunaan baut pengunci berukuran standar 4,5 mm atau kurang. Ukuran maksimum yang diizinkan untuk baut pengunci adalah 5,5 mm. (Jika lebih panjang dari ukuran maksimum yang diizinkan, baut dapat merusak proyektor.)



Sistem Keamanan Kensington

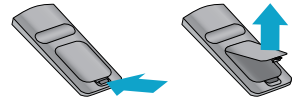
- Proyektor ini memiliki Konektor Sistem Keamanan Kensington di panel. Hubungkan kabel Sistem Keamanan Kensington sebagaimana di bawah ini.
- Untuk pemasangan terperinci dan penggunaan Sistem Keamanan Kensington, lihat panduan pengguna yang disertakan bersama perangkat Sistem Keamanan Kensington.
- Sistem Keamanan Kensington merupakan item opsional.
- Apa yang dimaksud dengan Kensington?
Kensington adalah perusahaan yang menjual sistem keamanan yang mencegah peralatan elektronik mahal seperti komputer atau laptop agar tidak bisa dicuri.

Halaman Asal Internet: <http://www.kensington.com>



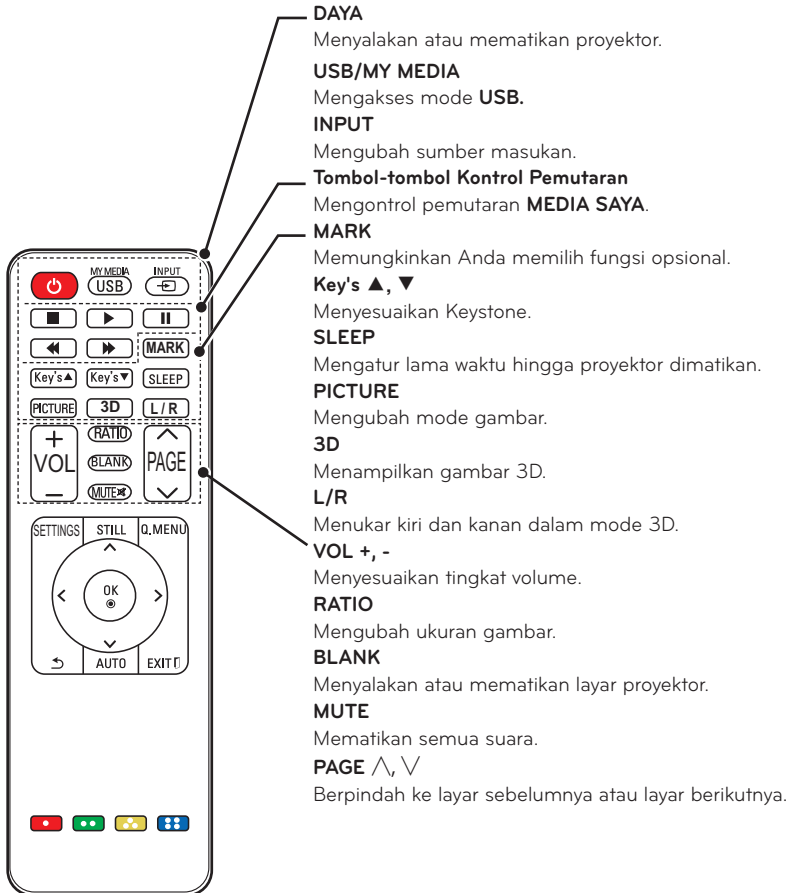
REMOTE KONTROL

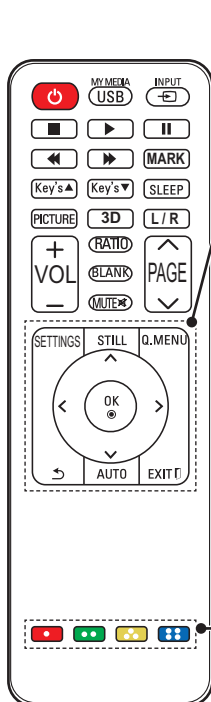
Buka penutup baterai di bagian belakang Remote Kontrol dan masukkan baterai yang ditetapkan sebagaimana petunjuk . Harus digunakan jenis baterai yang sama (1,5 V AAA). Juga harus baterai baru.



PERHATIAN

- Jangan mencampur baterai baru dengan yang lama.



**SETTINGS**

Memilih atau menutup menu.

STILL

Menghentikan gambar bergerak.

(Tersedia dalam mode apa saja selain mode USB.)

Q.MENU

Mengakses menu cepat.

Tombol Naik/Turun/Kiri/Kanan

Menyesuaikan fungsi menu.

OK

Mengatur fungsi atau memindah kursor.



Kembali ke tingkat sebelumnya.

AUTO

Secara otomatis menyesuaikan gambar masukan RGB-PC.

EXIT

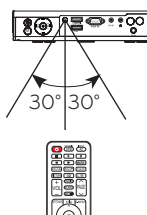
Menghapus semua tampilan layar dan mengembalikan ke tampilan proyektor.

Tombol-tombol warna

Mengakses fungsi khusus di beberapa menu.

**CATATAN**

- Saat menggunakan Remote Kontrol, kisaran optimum kurang dari 6 meter (kiri/kanan) dan dalam lengkung 30 derajat dari penerima IR.
- Jika kabel terhubung, kisaran jarak-jauh kurang dari 3 meter (kiri/kanan) dan dalam lengkung 30 derajat dari penerima IR.
- Agar pengoperasian lancar, jangan menghalangi penerima IR.
- Bila Anda membawa Remote Kontrol dalam tas jinjing, pastikan tombol-tombol pada Remote Kontrol tidak tertekan oleh proyektor, kabel, dokumen, atau aksesoris lainnya dalam tas. Jika tidak, hal tersebut akan banyak mengurangi daya tahan baterai.



MENGUNAKAN PROYEKTOR

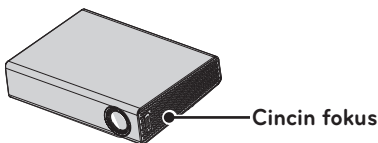
Menonton Proyektor

Menyalakan Proyektor

- 1 Hubungkan kabel daya dengan benar.
 - Periksa apakah tutup lensa sudah dibuka sebelum menyalakan proyektor.
- 2 Setelah menunggu sebentar, tekan tombol **DAYA** pada Remote Kontrol atau panel kontrol.
(Lampu pada panel kontrol akan menyala.)
- 3 Di layar Pilihan Bahasa, pilih sebuah bahasa.
- 4 Pilih sinyal masukan dengan menggunakan tombol **INPUT** pada Remote Kontrol.

Fokus dan Posisi Gambar Layar

Saat gambar muncul pada layar, periksa apakah sudah fokus dan pas dengan layar.



- Untuk menyesuaikan fokus gambar, putar cincin fokus.

Menonton Proyektor

- 1 Dalam mode Siaga, tekan tombol **DAYA** untuk menyalakan proyektor.
- 2 Tekan tombol **INPUT** dan pilih sinyal masukan yang Anda inginkan.
- 3 Kontrol proyektor menggunakan tombol-tombol berikut saat menonton proyektor.

Tombol	Deskripsi
VOL -, +	Menyesuaikan tingkat volume.
MUTE	Mematikan semua suara.
Q.MENU	Mengakses menu cepat. (lihat halaman 22)
RATIO	Mengubah ukuran gambar.
Key's▲, ▼	Menyesuaikan Keystone. (lihat halaman 21)

- 4 Untuk mematikan proyektor, tekan tombol **DAYA**.

Menggunakan Pilihan Tambahan

Menyesuaikan Rasio Aspek

Mengubah ukuran gambar untuk melihat gambar dalam ukuran optimumnya dengan menekan **RATIO** saat Anda menggunakan proyektor.



CATATAN

- Beberapa pilihan mungkin tidak tersedia, tergantung pada sinyal masukan.
- Anda juga dapat mengubah ukuran gambar dengan menekan **Q.MENU** atau **SETTINGS**.

- **PENUH:** Mengubah ke layar penuh apa pun rasio aspeknya.



- **16:9:** Mengubah ukuran gambar agar pas dengan lebar layar.



- **Pindai Saja:** Menampilkan gambar video dalam ukuran aslinya tanpa memotong pinggir.



CATATAN

- Jika Anda memilih Pindai Saja, Anda mungkin melihat derau gambar di pinggir layar.

- **Diatur Oleh Program:** Menampilkan gambar dengan rasio aspek yang sama dengan gambar aslinya.



- **4:3:** Mengubah ukuran gambar ke rasio aspek 4:3.



- **Perbesar:** Memperbesar gambar agar pas dengan lebar layar. Bagian atas dan bawah gambar mungkin terpotong.
- Tekan tombol $<$ atau $>$ untuk memperbesar atau memperkecil gambar.
- Tekan tombol $\wedge$ atau $\vee$ untuk memindah gambar.



- **Perbesar Sinema:** Memformat gambar ke rasio film layar lebar, 2,35:1. Berkisar dari 1 hingga 16.
- Tekan tombol $<$ atau $>$ untuk memperbesar atau memperkecil gambar.
- Tekan tombol $\wedge$ atau $\vee$ untuk memindah gambar.



CATATAN

- Jika Anda memperbesar atau memperkecil gambar, gambarnya mungkin terdistorsi.

Menggunakan Fungsi Keystone

Untuk mencegah gambar layar menjadi miring, Keystone menyesuaikan lebar atas dan bawah gambar jika proyektor tidak diatur pada sudut yang tepat ke layar.

Karena fungsi **Keystone** dapat menyebabkan kualitas gambar layar menurun, maka gunakan fungsi ini hanya bila tidak mungkin mengatur proyektor pada sudut yang optimum.

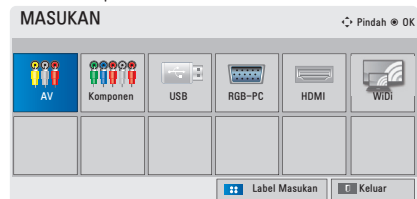


- 1 Tekan tombol **Key's▲** atau **Key's▼** untuk menyesuaikan layar.
 - **Keystone** dapat disesuaikan dari -40 hingga 40.
- 2 Tekan tombol **OK** setelah penyesuaian.

Menggunakan Daftar Masukan

Menggunakan Daftar Masukan

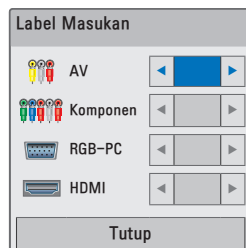
- 1 Tekan tombol **INPUT** untuk mengakses sumber masukan.
 - Mode masukan yang terhubung akan ditampilkan lebih dahulu. Walau demikian, masukan AV / Komponen selalu diaktifkan.



- 2 Pilih sinyal masukan dengan tombol **INPUT** maka proyektor akan dipindah ke mode masukan yang terhubung saja. Anda dapat menggunakan tombol $\wedge$, $\vee$, $<$ atau $>$ untuk berpindah-pindah di antara semua mode masukan.

Menambah Label Masukan

Menampilkan perangkat yang terhubung ke port masukan.



- 1 Tekan tombol **INPUT** untuk mengakses sumber masukan.
- 2 Tekan tombol **BIRU**.
- 3 Tekan tombol $\wedge$ atau $\vee$ untuk bergulir ke salah satu sumber masukan.
- 4 Tekan tombol $<$ atau tombol $>$ untuk memilih salah satu label masukan.

Fungsi Kosong

Menggunakan Fungsi Kosong

Fungsi ini mungkin efektif bila Anda perlu menarik perhatian peserta saat rapat atau pelatihan.

- 1 Tekan tombol **BLANK**, maka layar akan ditutup dengan warna latar belakang.
Anda dapat mengubah warna latar belakang dengan merujuk ke "Memilih Gambar Kosong".
- 2 Tekan sembarang tombol untuk membatalkan fungsi Kosong. Untuk menutupi layar sementara, tekan tombol **BLANK** pada Remote Kontrol.
Jangan menghalangi lensa dengan suatu benda saat proyektor dijalankan.
Hal tersebut dapat menyebabkan proyektor jadi kepanasan dan meleleh atau bahkan menyebabkan kebakaran.

Memilih Gambar Kosong

- 1 Tekan tombol **SETTINGS**.
- 2 Tekan tombol $\wedge$, $\vee$, $<$ atau $>$ untuk memilih **PILIHAN** dan tekan tombol **OK**.
- 3 Tekan tombol $\wedge$, $\vee$, $<$ atau $>$ untuk memilih **Gambar Kosong** dan tekan tombol **OK**.
- 4 Gunakan tombol $\wedge$, $\vee$ untuk berpindah ke pengaturan atau pilihan yang Anda inginkan dan tekan tombol **OK**.

Menggunakan Menu Cepat

Anda dapat menyesuaikan menu yang sering digunakan.

- 1 Tekan **Q.MENU** untuk mengakses menu cepat.
- 2 Tekan tombol $<$ atau $>$ untuk bergulir menyusuri menu berikut dan tekan **OK**.

Menu	Deskripsi
Rasio Aspek	Mengubah ukuran gambar. (lihat halaman 20)
Mode Gambar	Mengubah mode gambar. (lihat halaman 45)
Hemat Energi	Menyesuaikan kecerahan.
Clear Voice II	Membuat suara dari proyektor jadi jernih dan jelas.
Mode Suara	Mengatur setiap pilihan sesuai dengan yang diinginkan.
Waktu Tunggu	Proyektor dimatikan pada waktu penetapan.
Mode PJT	Membalik gambar proyeksi secara vertikal atau secara horizontal.
Perangkat USB	Memutuskan koneksi dengan perangkat USB.

- 3 Tekan tombol $\wedge$, $\vee$, $<$, atau $>$ untuk bergulir menyusuri berbagai menu berikut.

HIBURAN

Menggunakan WiDi

Menghubungkan ke WiDi

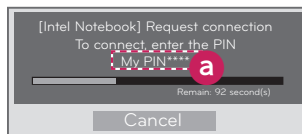
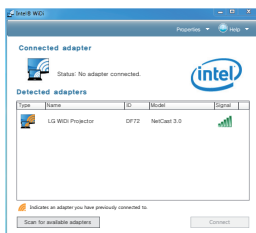
Gambar mungkin tampak berbeda dari produk sesungguhnya.

Gambar dari PC mungkin tampak berbeda bila diproyeksikan pada layar.

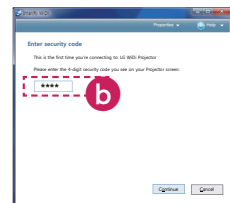
Yang dimaksud WiDi adalah Layar Nirkabel. Layar Nirkabel adalah sistem yang mengirim file video dan audio yang dapat diputar pada laptop yang mendukung Intel WiDi. Ini hanya dapat digunakan untuk masukan eksternal (WiDi).

Pengaturan WiDi (Wireless Display)

- 1 Atur masukan eksternal proyektor ke WiDi.
- 2 Jalankan program WiDi (🖥️) pada laptop Anda.
- 3 Setelah menjalankan program WiDi pada laptop Anda, akan ditampilkan daftar perangkat tersedia yang telah terdeteksi. Dari daftar, pilih perangkat yang Anda inginkan dan klik Connect. Dalam daftar, pilih Proyektor yang Anda inginkan dan klik Connect. Masukkan nomor 4-digit yang ditampilkan (a) pada layar (b) kemudian klik Continue.



Layar Proyektor



Layar Laptop

- 4 Layar laptop segera muncul pada layar proyektor. Koneksi nirkabel akan memengaruhi video yang ditampilkan pada laptop. Jika koneksinya buruk, koneksi Intel WiDi mungkin terputus atau kualitas video mungkin jadi buruk.

* Untuk informasi lebih lanjut tentang Intel WiDi, kunjungi <http://intel.com/go/widi>

* Hanya tombol **INPUT**, **OK**, **Volume**, dan **MUTE** pada kontrol jarak-jauh yang tersedia di mode WiDi.

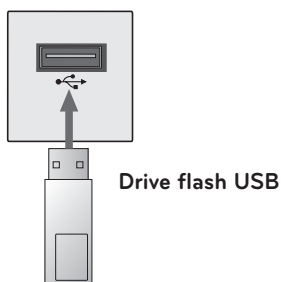
* Tombol M (Menu) pada Panel Kontrol proyektor digunakan sebagai tombol masukan eksternal selama pengoperasian WiDi.

* Jika Anda mengubah sinyal masukan saat menonton dalam mode WiDi, koneksi WiDi akan dinonaktifkan.

MEDIA SAYA

Menghubungkan Perangkat Penyimpanan USB

Hubungkan sebuah drive flash USB seperti yang ditampilkan di bawah. Bila perangkat penyimpanan USB telah terhubung, layar penyesuaian USB akan muncul. Anda tidak dapat menuliskan atau menghapus data pada perangkat penyimpanan USB.



Untuk memutuskan koneksi perangkat penyimpanan USB,

- 1 Tekan tombol **Q.MENU**.
- 2 Gunakan tombol **<** atau **>** untuk berpindah ke **Perangkat USB** dan tekan tombol **OK**.
- 3 Lepaskan perangkat USB.



CATATAN

- Setelah perangkat penyimpanan USB diputuskan, maka ia tidak dapat dibaca. Lepaskan perangkat penyimpanan USB dan hubungkan lagi.

Tip untuk Menggunakan Perangkat USB

- Hanya perangkat penyimpanan USB yang dapat dikenali.
- Hub USB tidak didukung.
- Perangkat penyimpanan USB yang menggunakan driver sendiri mungkin tidak akan dikenali.
- Kecepatan pengenalan perangkat penyimpanan USB akan tergantung pada tiap perangkat.
- Jika perangkat USB biasa tidak bekerja, maka lepaskan dan hubungkan kembali. Jangan matikan proyektor atau mencabut perangkat USB saat perangkat USB terhubung sedang bekerja. Perangkat USB atau file tersimpan mungkin rusak.
- Jangan hubungkan perangkat penyimpanan USB yang dikendalikan pada PC. Proyektor mungkin tidak beroperasi dengan benar atau gagal memutar file. Gunakan perangkat penyimpanan USB yang berisi file musik, foto, video, atau dokumen biasa.
- Harap gunakan hanya perangkat penyimpanan USB yang diformat sebagai sistem file FAT16, FAT32, atau NTFS yang disediakan oleh Windows. Jika perangkat penyimpanan yang diformat sebagai program utilitas lain tidak didukung oleh Windows, perangkat tersebut mungkin tidak akan dikenali.
- Harap hubungkan daya listrik ke perangkat penyimpanan USB yang memerlukan catu daya eksternal. Jika tidak, perangkat mungkin tidak akan dikenali.
- Harap hubungkan perangkat penyimpanan USB dengan kabel yang disediakan oleh pabrikan USB tersebut. Bila Anda menggunakan kabel yang bukan disediakan oleh pabrikan USB atau kabelnya terlalu panjang, perangkat tersebut mungkin tidak dikenali.
- Beberapa perangkat USB mungkin tidak didukung atau tidak akan bekerja dengan benar.
- Jika folder atau file terlalu panjang, maka tidak akan dikenali dengan benar.
- Cara pengurutan file dalam perangkat penyimpanan USB sama dengan di Windows XP. Hingga 100 karakter bahasa Inggris boleh digunakan untuk nama file.
- Data perangkat USB bisa rusak, sehingga direkomendasikan untuk mencadangkan file yang penting. Karena pengguna bertanggung jawab terhadap manajemen data, maka pabrikan tidak bertanggung jawab.
- Direkomendasikan untuk menggunakan stik memori USB 32 GB atau kurang dan hard disk USB 1 TB atau kurang. Perangkat yang kapasitasnya melebihi rekomendasi mungkin tidak bekerja dengan benar.
- Jika perangkat penyimpanan USB biasa tidak bekerja dengan benar, maka lepaskan dan hubungkan kembali.
- Jika hard disk eksternal USB yang memiliki fungsi penghematan daya tidak bekerja, matikan hard disk dan hidupkan lagi untuk membuatnya bekerja lagi dengan benar.
- Perangkat penyimpanan USB yang lebih rendah dari USB 2.0 juga didukung. Walau demikian, perangkat ini mungkin tidak bekerja dengan benar dalam daftar film.

DAFTAR FILM

Dalam Daftar Film, Anda dapat menonton film yang tersimpan pada perangkat USB terhubung.

Tip untuk Pemutaran File Video

- Beberapa subjudul yang dibuat oleh pengguna mungkin tidak bekerja.
- Beberapa karakter khusus tidak didukung dalam subjudul.
- Tag HTML tidak didukung dalam subjudul.
- Informasi waktu dalam file subjudul harus tersusun dalam urutan menaik agar dapat memutarinya dengan benar.
- Mengubah font dan warna dalam subjudul; tidak didukung.
- Bahasa yang tidak ditetapkan dalam bahasa subjudul tidak didukung. (lihat halaman 31)
- File subjudul 1 MB atau lebih mungkin tidak didukung.
- Layar dapat mengalami gangguan sementara (gambar terhenti, pemutaran lebih cepat, dsb.) bila bahasa audio diubah.
- File video yang rusak mungkin tidak akan diputar dengan benar, atau beberapa fungsi mungkin tidak tersedia.
- File video yang dibuat oleh beberapa enkoder mungkin tidak akan diputar dengan benar.
- Audio atau video mungkin hanya didukung tergantung pada struktur paket video atau audio file video tersebut.
- File video dengan resolusi yang lebih tinggi dari batas maksimum yang didukung untuk setiap bingkai mungkin tidak akan diputar dengan benar.
- File video dalam format selain dari yang ditetapkan di atas mungkin tidak akan diputar dengan benar.
- Streaming file yang berisi GMC (Global Motion Compensation) atau Qpel (Quarterpel Motion Estimation) tidak didukung.
- Hanya hingga 10.000 blok sinkronisasi yang didukung dalam file subjudul.
- Kelancaran pemutaran tidak dijamin untuk file yang dikodekan dengan level 4.1 atau yang lebih tinggi dalam H.264/AVC.
- Kodek audio DTS tidak didukung.
- File video yang lebih besar dari 30 GB (Gigabyte) tidak didukung.
- Pemutaran video via koneksi USB yang tidak mendukung kecepatan tinggi mungkin tidak bekerja dengan benar.
- File video dan file subjudulnya harus diletakkan dalam folder yang sama. Nama file video dan nama file subjudulnya harus sama agar untuk menampilkan subjudul dengan benar.
- Saat menonton video menggunakan fungsi daftar film, Anda tidak dapat menyesuaikan mode gambar.
- Mode Trik tidak mendukung fungsi selain ► jika file video tidak mempunyai informasi indeks.
- Saat memutar file video menggunakan jaringan, Mode Trik dibatasi hingga kecepatan 2X.
- Nama file video yang berisi karakter khusus mungkin tidak dapat diputar.

Format Video yang Didukung

Ekstensi Berkas	Audio/ Video	Kodek	Dukungan Profil/Tingkat
.asf .wmv	Video	VC-1 Advanced Profile	Advanced Profile @ Level 3 (mis. 720p 60, 1080i 60, 1080p 30) Hanya mendukung aliran yang memenuhi standar SMPTE 421M VC-1.
		VC-1 Simple and Main Profiles	Simple Profile @ Medium Level (mis. CIF, QVGA) Main Profile @ High Level (mis. 1080p 30) Hanya mendukung aliran yang memenuhi standar SMPTE 421M VC-1.
	Audio	WMA Standard	
		WMA 9 Professional	
.divx .avi	Video	Divx3.11	
		Divx4 Divx5 Divx6	Advanced Simple Profile (720p/1080i)
		XViD	Advanced Simple Profile (720p/1080i)
	Audio	MPEG-1 Layer I,II	
		MPEG-1 Layer III (MP3)	
		Dolby Digital	
		WMA Standard	
		WMA 9 Professional	
.mp4 .m4v	Video	H.264 /AVC	Main Profile @ Level 4.1 High Profile @ Level 4.1 (mis. 720p 60, 1080i 60, 1080p 30)
		MPEG-4 Part 2	Advanced Simple Profile(720p/1080i)
	Audio	HE-AAC	HE-AAC-LC and HE-AAC
.mkv	Video	H.264 /AVC	Main Profile @Level 4.1 High Profile @Level 4.1 (mis.720p60,1080i60,1080p30)
		HE-AAC	HE-AAC-LC and HE-AAC
	Audio	Dolby Digital	
		DTS	Hanya Korea
.ts .trp .tp	Video	H.264 /AVC	Main Profile @Level 4.1 High Profile @Level 4.1 (mis.720p60,1080i60,1080p30)
		MPEG-2	Main Profile @High Level (mis.720p60,1080i60)
	Audio	MPEG-1 Layer I,II	
		MPEG-1 Layer III (MP3)	
		Dolby Digital	
		HE-AAC	HE-AAC-LC and HE-AAC
.vob	Video	MPEG-1	
		MPEG-2	Main Profile @High Level (mis.720p60,1080i60)
	Audio	Dolby Digital	
		LPCM	
		MPEG-1 Layer I,II	
.mpg .mpeg .mpe	Video	MPEG-1	
	Audio	MPEG-1 Layer I,II	Hanya aliran yang memenuhi syarat yang dikonfigurasi dengan benar untuk TS, PS, atau ES

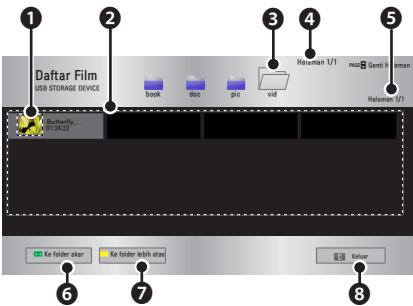
Berkas Audio yang Didukung

No	Kodek Audio	Laju bit	Laju sampling	Keterangan
1	MP3	32 kbps - 320 kbps	32 kHz - 48 kHz	Kodek DTS Audio didukung di Korea.
2	AC3	32 kbps - 640 kbps	32 kHz, 44.1 kHz, 48 kHz	
3	MPEG	32 kbps - 448 kbps	32 kHz - 48 kHz	
4	AAC,HEAAC	24 kbps - 3844kbps	8 kHz - 96 kHz	
5	CDDA	1.44 kbps	44.1 kHz	
6	LPCM	1.41 Mbps - 9.6 Mbps	Multi-saluran : 44.1 kHz, 88.2 kHz / 48 kHz, 96 kHz Stereo : 176.4 kHz, 192 kHz	

Menjelajahi Daftar Film

Memutar file video yang disimpan dalam perangkat yang terhubung.

- 1 Hubungkan perangkat penyimpanan USB.
- 2 Tekan tombol **USB**.
- 3 Gunakan tombol **^**, **v**, **<** atau **>** untuk memilih **Daftar Film** dan tekan tombol **OK**.
- 4 Gunakan tombol **^**, **v**, **<** atau **>** untuk memilih file yang Anda inginkan dan tekan tombol **OK**.



	Deskripsi	
1	Gambar mini	
	File tidak normal	
	File tidak didukung	
2	Daftar File	
3	Berpindah ke tingkat folder yang lebih atas.	
4	Halaman saat ini/Total jml. halaman folder	
5	Halaman saat ini/Total jml. halaman file	
6	Berpindah ke tingkat folder yang paling atas.	

	Deskripsi
7	Berpindah ke tingkat folder yang lebih atas.
8	Keluar dari Daftar Film.

- 5 Kontrol pemutaran dengan menggunakan tombol-tombol berikut.



Peng-aturan	Deskripsi
	Menampilkan posisi pemutaran saat ini. Gunakan tombol < , > untuk berpindah maju atau mundur.
	Menghentikan pemutaran dan mengembalikan ke Daftar Film.
	Mengembalikan ke pemutaran normal.
	Menghentikan sementara pemutar media. Jika tidak ada tombol yang ditekan pada Remote Kontrol selama 10 menit setelah jeda, pemutaran akan dimulai lagi. Menampilkan dalam gerakan lambat.
	Bila tombol ini ditekan, kecepatan pemutaran akan diubah. : x2, x4, x8, x16, x32
	Anda dapat menggunakan mode Hemat Energi.
Pilihan	Jendela pop-up akan muncul.
Sembu-nyikan	Menyembunyikan baris pemutaran. Tekan tombol OK untuk memunculkannya.
Keluar	Mengembalikan ke layar Daftar Film.

Pilihan untuk Daftar Film

- 1 Tekan tombol **Q.MENU**.
- 2 Gunakan tombol $\wedge$ atau $\vee$ untuk berpindah ke pilihan yang diinginkan dan tekan tombol **OK**.
- 3 Gunakan tombol $\wedge$, $\vee$, $<$ atau $>$ untuk mengatur setiap item.

Atur Pemutaran Video

Peng-aturan	Deskripsi
Ukuran Gambar	Memilih ukuran layar pemutaran. • Penuh: File diputar dalam mode layar penuh sesuai dengan rasio aspek video. • 16:9: Menampilkan video dengan rasio aspek 16:9. • Pindai Saja: Menampilkan video dalam rasio aspek aslinya.
Bahasa Audio	Memungkinkan Anda memilih bahasa yang Anda inginkan untuk file berisi beberapa trek audio. Pilihan ini tidak tersedia jika file hanya berisi satu trek audio.
Bahasa Subjudul	Subjudul dapat diaktifkan atau dinonaktifkan. • Bahasa: Salah satu bahasa yang tersedia dapat dipilih. • Halaman Kode: Seperangkat karakter yang dapat dipilih untuk digunakan bagi subjudul. Pada awalnya, subjudul ditampilkan dalam bahasa yang dikonfigurasi dalam PILIHAN → Bahasa Menu.

Peng-aturan	Deskripsi
Bahasa Subjudul	• Kecepatan: Jika subjudul tidak disinkronkan dengan video, Anda dapat menyesuaikan kecepatannya pada satuan 0,5 detik. • Posisi: Memindah lokasi subjudul. • Ukuran: Mengubah ukuran font subjudul.
Ulangi	Mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi pengulangan. Bila dinonaktifkan, file berikutnya dapat diputar lagi secara berurutan jika nama file sama.

• Bahasa Subjudul

Bahasa Subjudul	Bahasa
Latin1	Inggris, Spanyol, Prancis, Jerman, Italia, Swedia, Finlandia, Belanda, Portugis, Denmark, Rumania, Norwegia, Albania, Gaelik, Wales, Irlandia, Katalan, Valensia
Latin2	Bosnia, Polandia, Kroasia, Cheska, Slovakia, Slovenia, Serbia, Hongaria
Latin4	Estonia, Latvia, Lithuania
Turki	Turki
Cyrillic	Bulgaria, Makedonia, Rusia, Ukraina, Kazakh
Yunani	Yunani Modern
Ibrani	Ibrani Modern
Cina	Cina
Korea	Korea
Arab	Arab

Pengaturan GAMBAR

Anda dapat mengubah pengaturan video.
(Lihat "Pengaturan GAMBAR" pada halaman 45.)

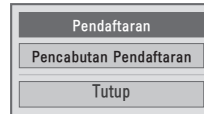
Pengaturan AUDIO

Anda dapat mengubah pengaturan audio.
(Lihat "Pengaturan AUDIO" pada halaman 49.)

Mendaftarkan kode DivX

Harap periksa kode DivX Anda. Untuk informasi lebih lanjut mengenai proses pendaftaran, kunjungi www.divx.com/vod. Setelah pendaftaran, Anda dapat menikmati konten DivX VOD yang dilindungi oleh kode DivX DRM.

- 1 Di menu Awal, pindahlah ke **PILIHAN** dan tekan **DivX(R) VOD**.



- 2 Tekan tombol $\wedge$ atau $\vee$ untuk berpindah ke **Pendaftaran** dan tekan tombol **OK**.



- 3 Periksa kode pendaftaran **DivX**.



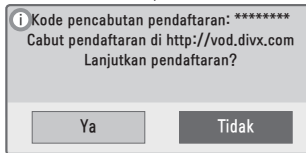
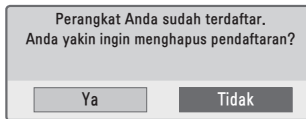
CATATAN

- Anda tidak dapat menggunakan kode pendaftaran DivX yang diberikan untuk perangkat lain. Pastikan menggunakan kode pendaftaran DivX yang diberikan untuk perangkat Anda.
- File video atau audio yang tidak diubah dengan kodek DivX standar mungkin rusak atau tidak diputar.

Untuk mencabut pendaftaran kode DivX

Gunakan kode pencabutan pendaftaran DivX untuk menonaktifkan fungsi DivX DRM.

- 1 Di menu Awal, pindahlah ke **PILIHAN** dan tekan **DivX(R) VOD**.
- 2 Gunakan tombol $\wedge$ atau $\vee$ untuk berpindah ke **Pencabutan Pendaftaran** dan tekan tombol **OK**.



- 3 Pilih **Ya**.



CATATAN

- Apa yang dimaksud dengan DRM [Digital Rights Management]? Ini adalah teknologi dan layanan yang mencegah penggunaan ilegal atas konten digital untuk melindungi manfaat dan hak pemilik hak cipta. File dapat diputar setelah lisensi diverifikasi melalui metode online, dsb.

DAFTAR FOTO

Anda dapat melihat foto yang tersimpan pada perangkat terhubung.

File Foto yang Didukung

FOTO (*.JPEG)

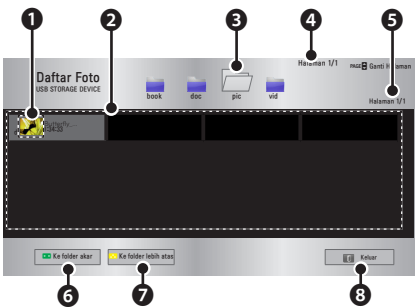
Baseline: 64 piksel (lebar) x 64 piksel (tinggi) - 15.360 piksel (lebar) x 8.640 piksel (tinggi)

Progressive: 64 piksel (lebar) x 64 piksel (tinggi) - 1.920 piksel (lebar) x 1.440 piksel (tinggi)

- Hanya file JPEG yang didukung.
- File yang tidak didukung akan ditampilkan dalam bentuk ikon.
- Pesan kesalahan akan ditampilkan untuk file yang rusak atau format file yang tidak dapat diputar.
- File yang rusak mungkin tidak ditampilkan dengan benar.
- Mungkin perlu waktu untuk melihat gambar resolusi tinggi di layar penuh.

Menjelajahi Daftar Foto

- 1 Hubungkan perangkat penyimpanan USB.
- 2 Tekan tombol **USB**.
- 3 Gunakan tombol **↶, ↷, <** atau **>** untuk memilih **Daftar Foto** dan tekan tombol **OK**.
- 4 Gunakan tombol **↶, ↷, <** atau **>** untuk memilih file yang Anda inginkan dan tekan tombol **OK**.



Deskripsi	
1	Gambar mini
	File tidak normal
	File tidak didukung
2	Daftar File
3	Berpindah ke tingkat folder yang lebih atas.
4	Halaman saat ini/Total jml. halaman folder
5	Halaman saat ini/Total jml. halaman file
6	Berpindah ke tingkat folder yang paling atas.
7	Berpindah ke tingkat folder yang lebih atas.
8	Keluar

5 Kontrol pemutaran dengan menggunakan tombol-tombol berikut.



Peng-aturan	Deskripsi
Sembu-nyikan	Menyembunyikan menu pada layar ukuran penuh. • Untuk melihat menu, tekan tombol OK pada Remote Kontrol.
Keluar	Keluar dari tampilan foto selayar penuh.

Peng-aturan	Deskripsi
	Memilih foto sebelumnya atau foto berikutnya.
Tay-angan Slide	Semua foto akan ditampilkan saat tayangan slide. • Aturlah interval waktu tayangan slide dalam menu Pilihan → Atur Tampilan Foto.
BGM	Mendengarkan musik sambil melihat foto dalam ukuran penuh. • Atur BGM dalam menu Pilihan → Atur Tampilan Foto.
	Memutar foto. • Memutar foto 90°, 180°, 270°, atau 360° searah jarum jam. • Foto tidak dapat diputar jika lebarnya lebih besar dari tinggi resolusi maks. yang didukung.
	Anda dapat berpindah layar menggunakan tombol navigasi. Tekan tombol biru untuk memperbesar gambar.
	Anda dapat menggunakan mode Hemat Energi.
Pilihan	Jendela pop-up akan muncul.

Pilihan untuk Daftar Foto

- 1 Tekan tombol **Q.MENU**.
- 2 Gunakan tombol $\wedge$ atau $\vee$ untuk berpindah ke pilihan yang diinginkan dan tekan tombol **OK**.
- 3 Gunakan tombol $\wedge$, $\vee$, $<$ atau $>$ untuk mengatur setiap item.

Atur Tampilan Foto

Peng-aturan	Deskripsi
Kecepatan Slide	Memilih kecepatan tayangan slide.
BGM (Musik Latar Belakang)	Memilih folder musik untuk musik latar belakang. - Anda tidak dapat mengubah folder musik saat musik latar belakang diputar. - Untuk musik latar belakang, hanya dapat dipilih folder dari perangkat yang sama.

Pengaturan GAMBAR

Anda dapat mengubah pengaturan video.
(Lihat "Pengaturan GAMBAR" pada halaman 45.)

Pengaturan AUDIO

Anda dapat mengubah pengaturan audio.
(Lihat "Pengaturan AUDIO" pada halaman 49.)

DAFTAR MUSIK

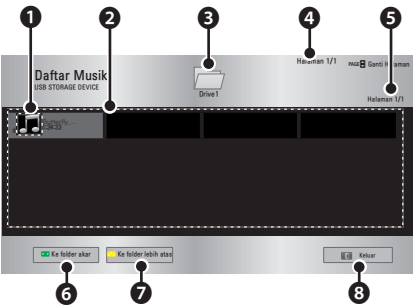
Anda dapat memutar file audio pada perangkat terhubung.

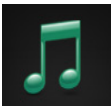
File Musik yang Didukung

- *.MP3
- Kisaran laju bit 32 Kbps - 320 Kbps
- Laju sampling MPEG1 Layer3: 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz
 - Laju sampling MPEG2 Layer 3: 16 kHz, 22,05 kHz, 24 kHz

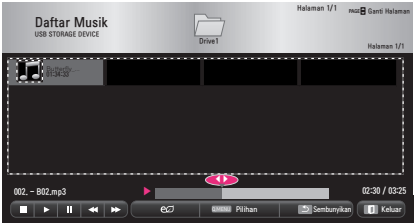
Menjelajahi Daftar Musik

- 1 Hubungkan perangkat penyimpanan USB.
- 2 Tekan tombol **USB**.
- 3 Gunakan tombol $\wedge$, $\vee$, $<$, $>$ untuk memilih **Daftar Musik** dan tekan tombol **OK**.
- 4 Gunakan tombol $\wedge$, $\vee$, $<$ atau $>$ untuk memilih file yang Anda inginkan dan tekan tombol **OK**.



	Deskripsi	
❶	Gambar mini	
	File tidak normal	
	File tidak didukung	
❷	Daftar File	
❸	Berpindah ke tingkat folder yang lebih atas.	
❹	Halaman saat ini/Total jml. halaman folder	
❺	Halaman saat ini/Total jml. halaman file	
❻	Berpindah ke tingkat folder yang paling atas.	
❼	Berpindah ke tingkat folder yang lebih atas.	
❽	Keluar	

5 Kontrol pemutaran dengan menggunakan tombol-tombol berikut.



Peng-aturan	Deskripsi
◀▶	Mengubah posisi pemutaran.
■	Menghentikan pemutaran.
▶	Mengembalikan ke pemutaran normal.
⏸	Menghentikan sementara pemutar media.

Peng-aturan	Deskripsi
◀▶	Memutar file sebelumnya/berikutnya.
⏻	Anda dapat menggunakan mode Hemat Energi.
Pilihan	Mengatur pilihan Daftar Musik.
Sembunyikan	Menyembunyikan baris pemutaran. • Tekan tombol OK untuk memunculkan baris pemutaran.
Keluar	Mengembalikan ke layar Daftar Musik .

Pilihan untuk Daftar Musik

- 1 Tekan tombol **Q.MENU**.
- 2 Gunakan tombol **^** atau **v** untuk berpindah ke pilihan yang diinginkan dan tekan tombol **OK**.
- 3 Gunakan tombol **^**, **v**, **<** atau **>** untuk mengatur setiap item.

Atur Tampilan Musik

Peng-aturan	Deskripsi
Mengu-lang	Memilih pemutaran berulang.
Acak	Memilih pemutaran acak.

Pengaturan AUDIO

Anda dapat mengubah pengaturan audio.
(Lihat "Pengaturan AUDIO" pada halaman 49.)

PENAMPIL File

Anda dapat melihat file dokumen yang tersimpan pada perangkat terhubung.

Format File Yang Didukung

XLS, DOC, PPT, TXT, XLSX, PPTX, DOCX, PDF

Microsoft Office

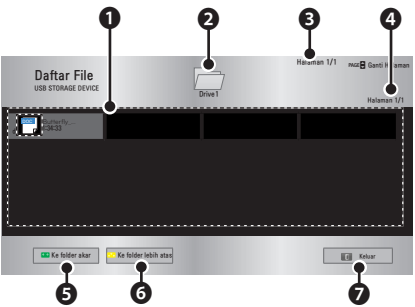
97/2000/2002/2003/2007

Adobe PDF 1.0/1.1/1.2/1.3/ 1.4

- Penampil File mengatur ulang dokumen, sehingga mungkin tampak berbeda dengan yang ditampilkan di PC.
- Untuk dokumen yang berisi gambar, resolusinya mungkin tampak lebih rendah saat proses pengaturan.
- Jika volume dokumen besar atau berisi banyak halaman, pemuatannya mungkin butuh waktu lama.
- Font yang tidak didukung mungkin diganti dengan font lainnya.
- Penampil berkas tidak dapat membuka dokumen Office yang berisi banyak gambar resolusi tinggi. Jika demikian, kurangi ukuran berkas gambar, simpan pada perangkat penyimpanan USB dan jalankan lagi penampil berkas atau hubungkan PC Anda ke proyektor dan buka berkas tersebut pada PC Anda.

Menjelajahi Penampil File

- 1 Hubungkan perangkat penyimpanan USB.
- 2 Tekan tombol **USB**.
- 3 Gunakan tombol **^**, **V**, **<** atau **>** untuk memilih **Daftar File** dan tekan tombol **OK**.
- 4 Gunakan tombol **^**, **V**, **<** atau **>** untuk memilih file yang Anda inginkan dan tekan tombol **OK**.



	Deskripsi
1	Daftar File
2	Berpindah ke tingkat folder yang lebih atas.
3	Halaman saat ini/Total jml. halaman folder
4	Halaman saat ini/Total jml. halaman file
5	Berpindah ke tingkat folder yang paling atas.
6	Berpindah ke tingkat folder yang lebih atas.
7	Keluar

- 5 Kontrol pemutaran dengan menggunakan tombol-tombol berikut.
- Klik **Ke Halaman** maka akan muncul jendela untuk memilih nomor halaman.
 - Masukkan untuk berpindah ke halaman yang Anda inginkan.
 - Tekan tombol volume untuk memperbesar atau memperkecil tampilan.
1. Tekan **OK**.
2. Tekan tombol **Naik/Turun/Kiri/Kanan** untuk berpindah ke Ke Halaman atau Perbesar.



Pengaturan	Deskripsi
Ke Halaman	Berpindah ke halaman yang Anda inginkan. Gunakan tombol Naik/Turun/Kiri/Kanan untuk memilih halaman dan tekan tombol OK .
Perbesar	Melihat foto dalam mode penuh atau dalam mode asli.
Pilihan	Mengatur pilihan Penampil File.
Sembunyikan	Menyembunyikan menu. • Tekan tombol PENGATURAN untuk memunculkannya.
Keluar	Mengembalikan ke layar Penampil File.

Atur Tampilan Berkas

Setting	Description	
Single Page Loading	Aktif	Memuat dan menampilkan halaman satu per satu. Waktu pemuatan awal singkat namun halaman yang padat isinya mungkin ditampilkan lambat.
	Non-aktif	Memuat semua halaman file ke memori sebelum Anda mulai menampilkannya. Waktu pemuatan awal lama namun Anda dapat menyusuri halaman dengan cepat setelah pemuatan selesai. Jika file terlalu besar, pemuatan semua halaman bisa gagal.
Image Quality	Anda dapat mengatur kualitas gambar yang disertakan dalam dokumen. Tiga pilihan berikut tersedia untuk kualitas gambar: Tinggi, Sedang, Rendah. Semakin tinggi kualitas gambar, semakin rendah waktu tampilan.	
Document Align	Memilih metode penyejajaran dokumen awal.	

Tampilan Berkas adalah pengaturan awal, jadi tutuplah dokumen yang saat ini dibuka untuk menerapkan perubahan pada dokumen baru, jika ada.

FUNGSI 3D

Teknologi 3D menggunakan beragam bingkai video untuk mata kiri dan kanan guna menambahkan kedalaman pada video.

Sebelum Menonton 3D

Selagi Menonton 3D

PERINGATAN

- Jika Anda melihat gambar 3D terlalu dekat dalam jangka waktu lama, ini dapat menyebabkan pandangan menjadi kabur.
- Jika Anda menonton layar proyektor atau permainan dalam waktu lama dengan kacamata 3D, Anda mungkin mengalami pusing atau kelelahan mata.
- Jika Anda sedang hamil, sudah tua, mabuk karena minuman keras, punya masalah jantung, atau mudah mabuk akibat perjalanan, kami merekomendasikan agar Anda tidak menonton gambar 3D.
- Karena gambar 3D tampak seperti nyata, banyak pemirsa yang mungkin kaget atau terlalu antusias.
- Jangan menonton gambar 3D di dekat benda yang mudah pecah atau benda yang gampang terpukul.
- Berhati-hatilah agar tidak melukai diri sendiri karena Anda mungkin tidak sadar mencoba menghindari dari gambar 3D yang seolah hidup.
- Cegahlah agar anak usia 5 tahun atau kurang tidak menonton video 3D. Hal tersebut dapat mengganggu perkembangan matanya.
- Peringatan tentang serangan sakit mendadak karena kepekaan terhadap cahaya
 - Beberapa pengguna mungkin mengalami serangan sakit mendadak atau gejala abnormal lainnya saat menatap cahaya yang menyilaukan atau pola tertentu dari video game atau film. Jika ada orang di keluarga Anda yang mempunyai riwayat epilepsi atau pernah mengalami semacam serangan mendadak, berkonsultasilah dengan dokter Anda sebelum melihat gambar 3D.
 - Jika Anda mengalami salah satu gejala berikut saat menonton video 3D, berhentilah menonton video 3D dengan segera dan beristirahatlah.
 - Pusing, mata atau otot wajah berkedut, gerakan tidak sadar, kram, hilang kesadaran, linglung, kehilangan indera arah, atau mual. Jika gejala tersebut tidak juga hilang, berkonsultasilah dengan dokter Anda.
- Anda dapat mengurangi risiko serangan fotosensitisasi dengan mengambil tindakan pencegahan berikut.
 - Beristirahatlah sekitar 5 - 15 mnt. untuk setiap 1 jam melihat.
 - Jika penglihatan mata kiri dan kanan berbeda-beda, obati dahulu sebelum mulai menonton video 3D.
 - Pastikan bahwa video 3D lurus di depan Anda, setinggi mata.
 - Anda harus berhenti menonton jika Anda mengalami sakit kepala, kelelahan atau pusing.
 - Jangan melihat gambar 3D saat Anda lelah atau sakit.

⚠ PERHATIAN

- Diperlukan perhatian khusus bagi anak-anak yang menonton video 3D.

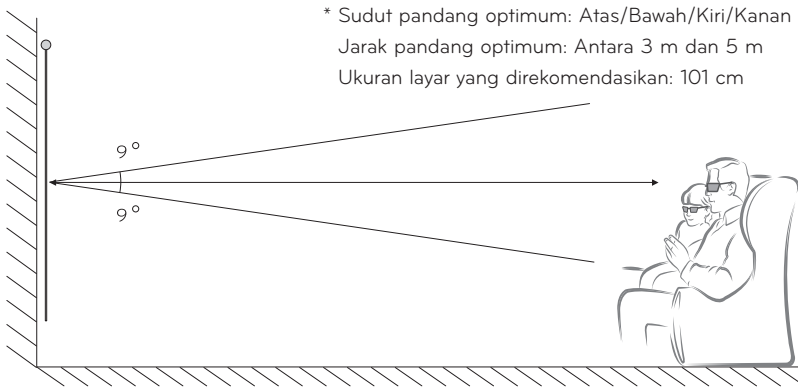
Saat Menonton Video 3D

- Menonton gambar 3D dalam sudut pandang dan jarak yang optimum.
- Jika Anda berada di luar sudut pandang atau jarak tersebut, Anda mungkin tidak dapat menonton gambar 3D. Anda tidak dapat melihat gambar 3D bila berbaring.
- Anda mungkin melihat gambar kiri dan kanan tumpang-tindih saat ini-sialisasi proyektor setelah dinyalakan. Mungkin perlu waktu untuk optimalisasi
- Mungkin perlu waktu agar gambar 3D tampak normal setelah Anda mengalihkan pandangan dari layar dan kembali melihat gambar 3D.
- Mata Anda mungkin berkedip sedikit saat menonton gambar 3D di bawah cahaya lampu pijar 3 panjang gelombang (50 Hz - 60 Hz) atau dekat jendela. Jika ya, direkomendasikan agar menghalangi sinar matahari dengan tirai dan mematikan lampu.
- Kacamata 3D harus jenis DLP-LINK (DLP Ready).
- Anda mungkin tidak dapat menonton 3D dengan benar jika ada penghalang di antara proyektor dan kacamata 3D.
- Pasang proyektor 3D sejauh mungkin dari perangkat lainnya.

Harap periksa yang berikut ini saat menggunakan kacamata 3D.

- Jangan gunakan kacamata 3D sebagai kacamata biasa, kacamata hitam atau kacamata pelindung.
 - Jika Anda melakukannya, hal ini dapat menyebabkan cedera.
- Jangan menyimpan kacamata 3D di tempat yang sangat panas atau sangat dingin. Jika Anda melakukannya, hal ini dapat membuatnya terdistorsi. Jangan gunakan kacamata yang telah terdistorsi.
- Jangan jatuhkan kacamata 3D atau jangan sampai terkena benda lain.
 - Hal ini dapat menyebabkan kerusakan pada produk.
- Lensa kacamata 3D mudah tergores. Gunakan kain bersih yang halus saat membersihkannya.
 - Benda asing pada kain dapat menyebabkan goresan.
- Jangan menggosok permukaan kacamata 3D dengan benda tajam atau mengelapnya dengan bahan kimia.
 - Jika lensa tergores, gambar 3D mungkin tidak ditampilkan secara normal.
- Harap gunakan kacamata 3D yang disertifikasi oleh LG Electronics.

Persyaratan Menonton Gambar 3D



* Pada dasarnya, menonton video 3D harus di ruangan yang gelap saja.

* Untuk menonton 3D, aturlah mode hemat energi ke Minimum.



CATATAN

- Pemasangan dengan kacamata DLP-LINK dipengaruhi oleh intensitas cahaya yang dipantulkan oleh layar. Karena itu, pemasangan dengan kacamata DLP-LINK mungkin tidak bekerja dengan benar jika cahaya yang dipantulkan dari layar tidak cukup terang, seperti bila area sekitarnya terang, layar besar, atau mode hemat energi maksimum telah diaktifkan.
- Beberapa menu mungkin tidak bekerja selagi memutar video 3D.
- Anda hanya dapat menonton video 3D dengan benar bila pilihan format video 3D telah dipilih pada proyektor.

- 1 Harap periksa persyaratan sistem minimum untuk komputer Anda. Persyaratan minimum adalah sebagai berikut:

Microsoft® Windows® XP, Vista 32/64 bit, Windows 7 32/64 bit

CPU Intel® Core 2 Duo atau AMD Athlon™ X2 atau yang lebih tinggi

Sistem memori lebih dari 1 GB (direkomendasikan 2 GB)

Ruang kosong 100 MB atau lebih

DirectX 9 atau yang lebih tinggi

Kartu video harus mendukung frekuensi vertikal 120 (Hz).

Persyaratan kartu video yang direkomendasikan

- Prosesor grafis berkecepatan 700 MHz atau lebih
- Memori 512 MB atau lebih

- Laptop yang dilengkapi dengan chipset di atas dapat digunakan namun mungkin tidak bekerja dengan benar.

- 2 Atur keluaran video ke XGA 120 Hz dan putar berkas video menggunakan pemutar video yang mendukung keluaran 3D.

Pemutar video berikut mendukung keluaran 3D: Stereoscopic Player, nVidia 3D Vision, dan TriDef 3D.

Untuk informasi lebih lanjut tentang pemutar di atas, harap kunjungi situs webnya di:

www.3dttv.com

www.nvidia.co.kr

www.tridef.com

Untuk Menggunakan Kacamata Jenis DLP-LINK(R) DLP-Ready

- 1 Saat menonton gambar 3D dari proyektor, tekan tombol pada kacamata.
- 2 Bila Anda menekan tombolnya, kacamata akan berkedip untuk menyinkronkan dengan gambar 3D.
(Kedipan tersebut merupakan metode operasi yang unik pada kacamata jenis DLP-LINK. Hal ini mungkin berbeda-beda, tergantung pada jenis kacamata.)
- 3 Jika kacamata berkedip atau terjadi masalah saat menonton 3D, terlebih dahulu matikan lampu agar ruangan menjadi lebih gelap. Hubungi penjual proyektor untuk menanyakan tentang kacamata tersebut.

Format masukan 3D yang didukung

MASUKAN	Sinyal	Resolusi	Frekuensi Vertikal (Hz)	Format 3D Yang Didukung
HDMI	XGA	1024x768	120	Frame Sequential / Frame Alternative
RGB-PC	XGA	1024x768	120	Frame Sequential / Frame Alternative

- Resolusi yang mendukung mode 3D adalah 1024x768 untuk masukan HDMI dan RGB.
- Beberapa menu mungkin tidak bekerja dalam masukan 120 Hz.

Menonton Gambar 3D

- 1 Putar file video 3D yang didukung.
- 2 Untuk RGB-PC, Anda harus menekan **"AUTO"** pada Remote Kontrol sebelum menonton 3D.
- 3 Tekan tombol **3D**.
- 4 Saat menonton gambar 3D dari proyektor, tekan tombol pada kacamata.
- 5 Tekan tombol **L/R** untuk memindah arah pemutaran gambar. Pilih layar dengan kualitas tampilan 3D yang lebih baik.
 - Jika Anda menekan tombol **3D** saat melihat, tampilan akan dikembalikan ke 2D.
- 6 Jika gambar 2D ditampilkan pada layar 16:9, maka gambar 3D juga ditampilkan dengan rasio aspek 16:9. Untuk rasio selain 16:9, gambar 3D ditampilkan dalam 4:3.
 - Anda tidak dapat mengubah ukuran layar untuk gambar 3D.

MENYESUAIKAN PENGATURAN

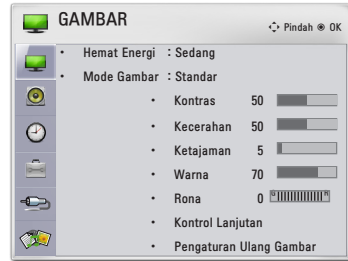
Menu PENGATURAN

- 1 Tekan tombol **SETTINGS**.
- 2 Gunakan tombol $\wedge$, $\vee$, $<$ atau $>$ untuk memilih item yang diinginkan dan tekan tombol **OK**.
- 3 Gunakan tombol $\wedge$, $\vee$, $<$ atau $>$ untuk mengatur item yang diinginkan dan tekan tombol **OK**.
- 4 Bila Anda selesai, tekan **EXIT**.

Menu		Deskripsi
	GAMBAR	Menyesuaikan kualitas gambar untuk tampilan yang optimum.
	AUDIO	Menyesuaikan kualitas suara dan tingkat volume.
	WAKTU	Fitur yang berhubungan dengan waktu.
	PILIHAN	Menyesuaikan pengaturan umum.
	MASUKAN	Memilih sumber masukan yang diinginkan.
	MEDIA SAYA	Mengakses file foto, musik, film, dan file dokumen.

Pengaturan GAMBAR

- 1 Tekan tombol **SETTINGS**.
- 2 Gunakan tombol $\wedge$, $\vee$, $<$ atau $>$ untuk memilih **GAMBAR** dan tekan tombol **OK**.
- 3 Gunakan tombol $\wedge$, $\vee$, $<$ atau $>$ untuk menga-
tur item yang diinginkan dan tekan tombol **OK**.
- Untuk kembali ke menu sebelumnya, tekan
tombol $\curvearrowright$.
- 4 Bila Anda selesai, tekan **EXIT**.



Pengaturan gambar yang tersedia diterangkan sebagai berikut.

Pengaturan	Deskripsi
Hemat Energi	Mengurangi konsumsi daya dengan menyesuaikan kecerahan layar.
Mode Gambar	Memilih salah satu gambar preset atau menyesuaikan pilihan di setiap mode untuk mendapatkan kinerja layar terbaik. Anda juga dapat menyesuaikan berbagai pilihan lanjutan pada setiap mode.
	Mode
	Jelas Memaksimumkan efek visual pada video. Menampilkan gambar sebening kristal dengan menyempurnakan kontras, kecerahan, dan ketajaman.
	Standar Menampilkan gambar dalam kontras, kecerahan, dan ketajaman normal.
	Film Mengoptimumkan gambar untuk film.
	Olahraga Mengoptimumkan gambar untuk olahraga dengan memperkuar warna primer dan gerakan dinamis.
	Permainan Mengoptimumkan gambar untuk bermain game bagi tampilan yang bergerak cepat.
	Ahli Menyesuaikan pengaturan gambar terperinci.
Kontras	Menambah atau mengurangi gradien sinyal video.
Kecerahan	Menyesuaikan tingkat dasar sinyal video agar gambar lebih terang atau lebih gelap.
Ketajaman	Menyesuaikan tingkat ketajaman di pinggir area terang dan gelap pada gambar. Semakin rendah tingkatnya, semakin lembut tampilan gambarnya.
Warna	Menyesuaikan intensitas semua warna.
Rona	Menyesuaikan keseimbangan antara tingkat merah dan hijau.
Pengaturan Lanjutan	Menyesuaikan pengaturan lanjutan.

Pengaturan	Deskripsi
Pengaturan Ulang Gambar	Mengembalikan pilihan pada setiap mode ke pengaturan awal pabrik.
Ukuran Gambar	Mengubah ukuran gambar.
Perubah Gambar II	Dengan mengikuti petunjuk, melalui Remote Kontrol, Anda dapat dengan mudah menyesuaikan kualitas gambar dengan standar teknis tanpa perlu perangkat pola yang mahal atau ahli kualitas gambar.
Layar (RGB-PC)	Menyesuaikan kualitas gambar masukan RGB-PC.
	Pilihan
	Resolusi Resolusi yang tersedia adalah 768 (1.024x768/1.280x768/1.360x768, 60 Hz) dan 1.050 (1.400x1.050/1.680x1.050, 60 Hz).
	Konfig. Otomatis Memberikan kualitas gambar yang dioptimumkan dengan mengkalibrasi secara otomatis lebar horizontal yang tidak sesuai dan goyangan gambar yang disebabkan oleh konflik antara pengaturan internal pada proyektor dan beragam sinyal grafis PC. Anda juga dapat menggunakan tombol AUTO pada Remote Kontrol.
	Posisi Memindah gambar naik/turun/kiri/kanan.
	Ukuran Mengubah ukuran layar.
	Fase Membuat gambar tampak jelas dengan menghilangkan derau horizontal.
	Pengaturan Pertama Mengembalikan semua pengaturan ke nilai awal pabrik.

Pengaturan Lanjutan

Pengaturan	Deskripsi
Kontras Dina-mis	Menyesuaikan kontras pada tingkat terbaik sesuai dengan kecerahan layar.
Warna Dina-mis	Menyesuaikan warna layar agar tampak alami.
Putih Bersih	Membuat area putih pada layar menjadi lebih terang dan lebih putih.
Warna Kulit	Mendeteksi area kulit pada gambar dan menyesuaikannya untuk menampilkan warna kulit yang alami.
Pengurangan Derau	Mengurangi derau gambar.
Pengurangan Derau Digital	Pilihan ini akan mengurangi derau yang dihasilkan saat pembuatan sinyal video digital.
Gamma	Mengatur kurva gradasi antara masukan sinyal masukan dan keluaran video.
Tingkat Hitam	Mengkompensasi kecerahan dan kontras layar untuk menyeimbangkan tingkat hitam pada masukan video. Tidak tersedia untuk RGB-PC.
Real Cinema	Memberikan kualitas gambar optimum untuk menonton film.
Gamut Warna	Memilih kisaran warna yang ditampilkan. • Standar: Menampilkan warna asli dari sinyal masukan, apa pun fitur tampilannya. • Lebar: Mengatur kekayaan warna pada tampilan.
Penjelas Tepi	Memberikan tepi gambar yang lebih tajam dan lebih jelas.
Filter Warna	Menyesuaikan warna dan rona secara akurat dengan memfilter bidang warna tertentu pada ruang RGB.
Penambah Putih	Sesuaikan kecerahan warna putih. Penambah putih dapat disesuaikan dari 0 hingga 10. Sesuaikan ke pengaturan yang lebih tinggi agar gambar lebih terang. Sesuaikan ke pengaturan yang lebih rendah agar gambar lebih gelap.

Pengaturan	Deskripsi
Suhu Warna	Menyesuaikan warna keseluruhan pada layar, menurut preferensi Anda. Pilih Hangat, Sejuk, Sedang. Di mode Pakar, Anda dapat menyesuaikan pilihan setiap mode. Gamma: Pilih 1,9, 2,2, atau 2,4. a. Metode: 2 poin - Pola: Bagian Dalam, Bagian Luar - Kontras Merah/Hijau/Biru, Kecerahan Merah/Hijau/Biru: Kisaran yang dapat disesuaikan -50 - +50. b. Metode: 10 poin IRE - Pola: Bagian Dalam, Bagian Luar - IRE (Institute of Radio Engineers) adalah satuan yang menunjukkan ukuran sinyal video dan dapat diatur antara 10, 20, 30 - 90, atau 100. Anda dapat menyetel lebih lanjut setiap pengaturan seperti yang ditampilkan di bawah. - Luminansi: Jika Anda mengatur luminansi sebesar 100 IRE, nilai luminansi yang memenuhi setiap gamma secara otomatis dihitung untuk setiap langkah dari 10 IRE hingga 90 IRE. - Merah/Hijau/Biru: Kisaran penyesuaiannya adalah -50 - +50.
Sistem Manajemen Warna	Menyesuaikan warna Merah/Hijau/Biru/Kuning/Sian/Magenta. Memungkinkan seorang pakar untuk menyesuaikan rona menggunakan pola pengetesan. Dapat dipilih enam warna (Merah/Hijau/Biru/Sian/Magenta/Kuning) tanpa memengaruhi warna lainnya. Anda mungkin tidak melihat perubahan warna pada gambar biasa, bahkan setelah penyesuaian. - Warna Merah/Hijau/Biru/Kuning/Sian/Magenta, Rona Merah/Hijau/Biru/Kuning/Sian/Magenta: Kisaran penyesuaiannya adalah -30 - +30.

Pengaturan AUDIO

- 1 Tekan tombol **SETTINGS**.
- 2 Gunakan tombol $\wedge$, $\vee$, $<$, $>$ untuk memilih **AUDIO** dan tekan tombol **OK**.
- 3 Gunakan tombol $\wedge$, $\vee$, $<$ atau $>$ untuk menga-
tur item yang diinginkan dan tekan tombol **OK**.
 - Untuk kembali ke menu sebelumnya, tekan tombol $\curvearrowright$.
- 4 Bila Anda selesai, tekan **EXIT**.

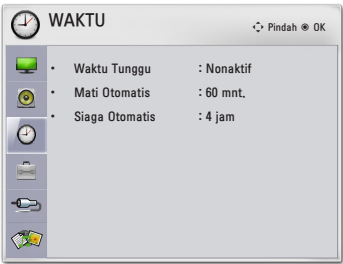


Pengaturan audio yang tersedia diterangkan sebagai berikut.

Pengaturan	Deskripsi
Volume Otomatis	Menyesuaikan tingkat volume secara otomatis.
Clear Voice II	Membuat suara dari proyektor jadi jernih dan jelas.
Keseimbangan	Menyesuaikan keseimbangan antara speaker kiri dan kanan.
Mode Suara	Menyesuaikan suara.
	Pilihan
	Standar Pilih bila Anda ingin suara berkualitas standar.
	Musik Pilih bila Anda mendengarkan musik.
	Sinema Pilih bila Anda menonton film.
	Olahraga Pilih bila Anda menonton acara olahraga.
	Permainan Pilih bila Anda bermain game.
Surround Tak Terbatas	Pilihan suara unik dari LG memberikan suara stereo saluran 5.1 dari dua speaker.
Treble	Menyesuaikan suara treble.
Bass	Menyesuaikan suara bass.
ATUR ULANG	Mengatur ulang semua pengaturan suara ke nilai awal pabrik.

Pengaturan WAKTU

- 1 Tekan tombol **SETTINGS**.
- 2 Gunakan tombol **^**, **V**, **<** atau **>** untuk memilih **WAKTU** dan tekan tombol **OK**.
- 3 Gunakan tombol **^**, **V**, **<** atau **>** untuk menga-
tur item yang diinginkan dan tekan tombol **OK**.
 - Untuk kembali ke menu sebelumnya, tekan tombol **↶**.
- 4 Bila Anda selesai, tekan **EXIT**.

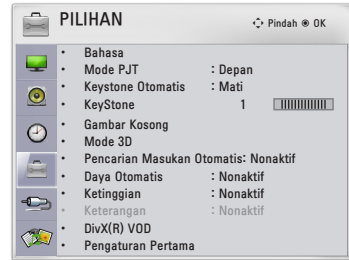


Pengaturan waktu yang tersedia diterangkan sebagai berikut.

Peng- aturan	Deskripsi
Waktu Tunggu	Proyektor dimatikan pada waktu waktu yang telah ditetapkan.
Mati Otomatis	Jika tidak ada sinyal, proyektor secara otomatis dimatikan setelah melewati waktu penetapan.
Siaga Otomatis	Jika Anda tidak menekan tombol apa pun saat fungsi Siaga Otomatis sedang aktif, Proyektor secara otomatis akan beralih ke mode siaga.

Pengaturan PILIHAN

- 1 Tekan tombol **SETTINGS**.
- 2 Gunakan tombol $\wedge$, $\vee$, $<$ atau $>$ untuk memilih **PILIHAN** dan tekan tombol **OK**.
- 3 Gunakan tombol $\wedge$, $\vee$, $<$ atau $>$ untuk menga-
tur item yang diinginkan dan tekan tombol **OK**.
 - Untuk kembali ke menu sebelumnya, tekan tombol $\curvearrowright$.
- 4 Bila Anda selesai, tekan **EXIT**.



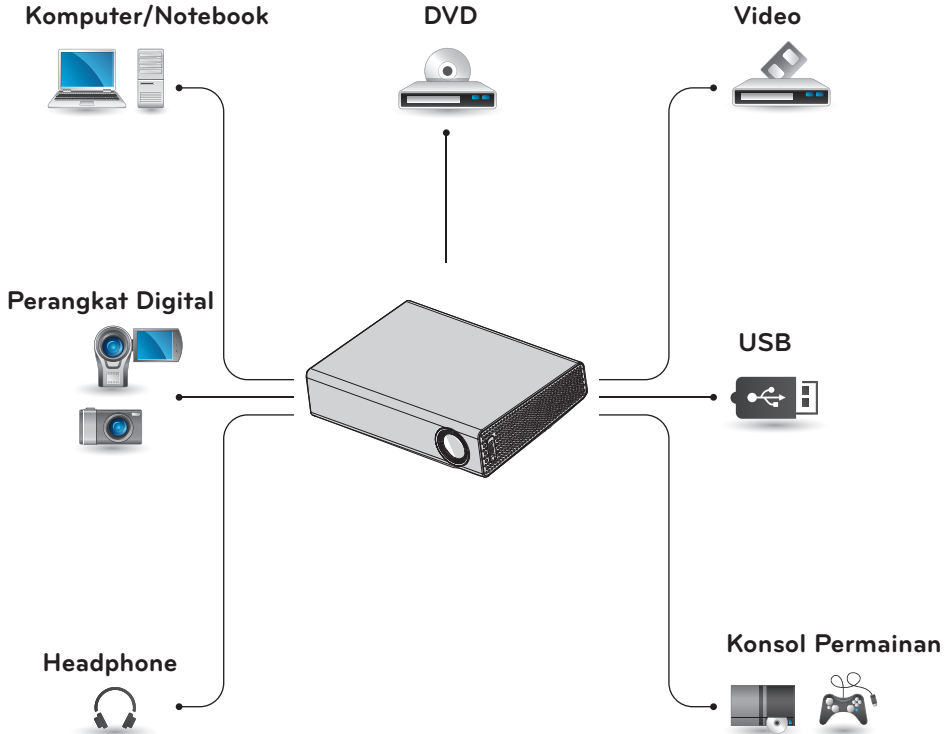
Pengaturan pilihan yang tersedia diterangkan sebagai berikut.

Peng- aturan	Deskripsi			
Bahasa	Memilih Bahasa Menu yang diinginkan.			
Mode PJT	Fungsi ini membalik gambar proyeksi secara vertikal atau horizontal. - Pilih Belakang bila memproyeksikan dari belakang layar transparan yang dibeli terpisah. - Pilih Langit-langit bila memasang produk di langit-langit. - Bila Mode PJT berupa Langit-langit Belakang/Depan, speaker kiri/kanan akan berubah secara otomatis.			
Keystone Otomatis	Keystone Otomatis memberikan gambar layar segi empat dengan secara otomatis menyesuaikan nomor Keystone bila gambar layar berbentuk genjang yang disebabkan oleh miringnya proyektor.			
	Pilihan			
	<table border="1"> <tr> <td>Aktif</td><td>Menyesuaikan nomor Keystone secara otomatis.</td></tr> <tr> <td>Nonaktif</td><td>Menyesuaikan nomor Keystone secara manual.</td></tr> </table>	Aktif	Menyesuaikan nomor Keystone secara otomatis.	Nonaktif
Aktif	Menyesuaikan nomor Keystone secara otomatis.			
Nonaktif	Menyesuaikan nomor Keystone secara manual.			
Keystone	Untuk mencegah gambar layar menjadi miring, Keystone menyesuaikan lebar atas dan bawah gambar jika proyektor tidak diatur pada sudut yang tepat ke layar.			
Gambar Kosong	Memilih latar belakang untuk gambar kosong. (lihat halaman 22)			
Mode 3D	Memilih mode 3D.			
Pencarian Masukan Otomatis	Secara otomatis mencari dan menampilkan jenis sinyal masukan bila telah diterima.			

Peng- aturan	Deskripsi	
Daya Otomatis	Menghidupkan proyektor secara otomatis bila steker adaptor ditancapkan.	
	Pilihan	
	Aktif	Bila steker DC dihubungkan ke proyektor, maka proyektor akan dihidupkan secara otomatis.
	Nonaktif	Bila steker DC dihubungkan ke proyektor, maka proyektor akan beralih ke mode siaga.
Ketinggian	Jika proyektor digunakan pada ketinggian di atas 1.200 m, aktifkan pilihan ini. Jika tidak, proyektor mungkin akan kepanasan atau fungsi perlindungan-nya mungkin akan diaktifkan. Jika ini terjadi, matikan proyektor kemudian hidupkan lagi setelah menunggu beberapa menit.	
Keterangan	Jika bahasa untuk masukan AV diatur ke bahasa Korea, keterangan dapat diaktifkan atau dinonaktifkan.	
DivX(R) VOD	Mengatur pengaturan yang berhubungan dengan DivX.	
Pengaturan Pertama	Mengatur ulang semua pengaturan proyektor ke nilai awal pabrik.	

MEMBUAT KONEKSI

Anda dapat menghubungkan beragam perangkat eksternal ke port di proyektor.



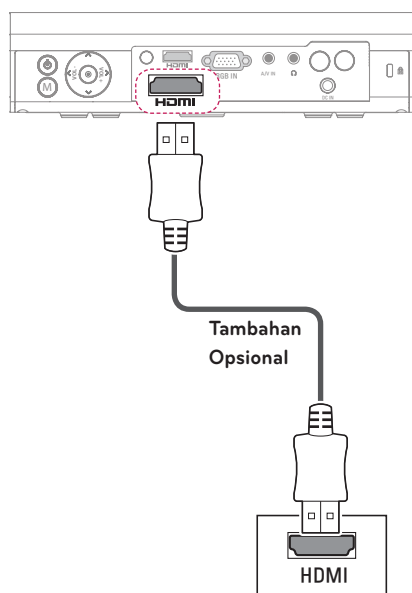
HDMI - Lihat halaman 54
 Komponen - Lihat halaman 56
 MASUKAN (AV) - Lihat halaman 55
 RGB - Lihat halaman 54
 Memori - Lihat halaman 24
 Headphone - Lihat halaman 56

Menghubungkan ke Penerima HD, Pemutar DVD, atau Pemutar VCR

Hubungkan penerima HD, pemutar DVD, atau pemutar VCR ke proyektor dan pilih mode masukan yang sesuai.

Koneksi HDMI

Dengan kabel HDMI, Anda dapat menikmati suara dan gambar berkualitas tinggi. Tekan tombol **INPUT** pada Remote Kontrol untuk memilih **HDMI**.



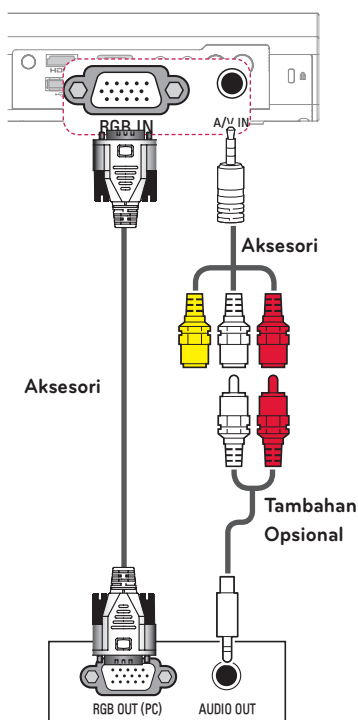
Menghubungkan ke PC

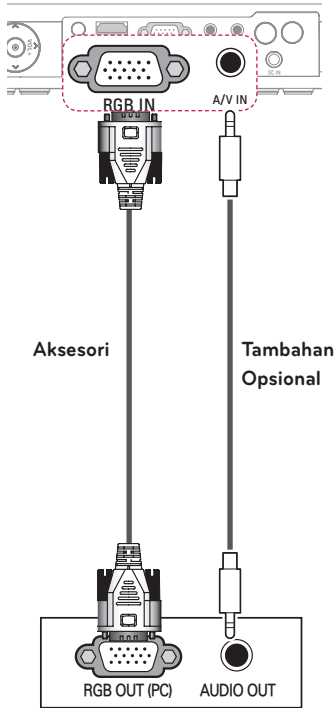
Proyektor mendukung Plug & Play. PC secara otomatis akan mengenali proyektor dan tidak perlu driver untuk menginstalnya.

Koneksi RGB

Hubungkan keluaran PC dan port masukan video PC pada proyektor dengan kabel RGB.

Untuk sinyal audio, hubungkan PC dan proyektor dengan kabel audio opsional.

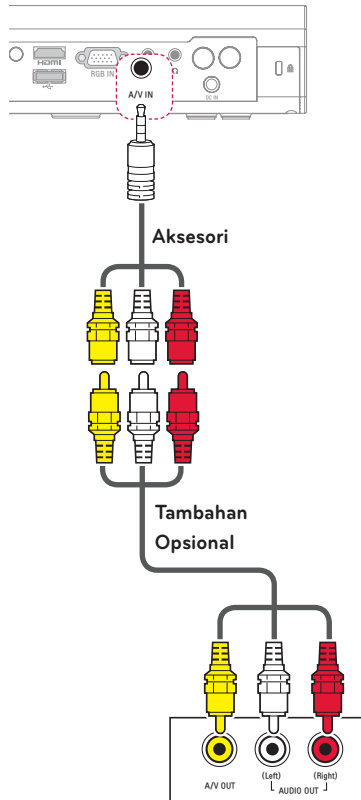




Anda dapat menghubungkan kabel audio tanpa menggunakan gender seperti yang ditampilkan dalam ilustrasi di atas.

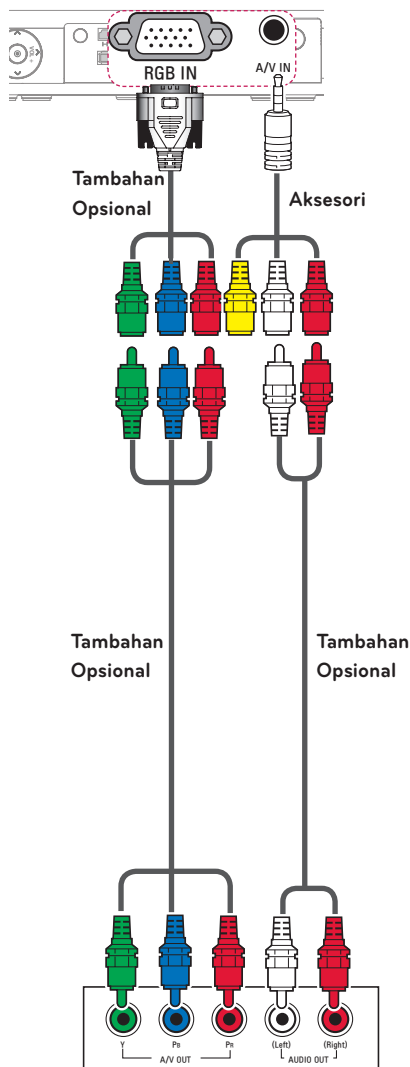
Menghubungkan ke MASUKAN AV

Hubungkan port keluaran pada perangkat eksternal dan port MASUKAN AV pada proyektor. Tekan tombol **INPUT** untuk memilih **AV**.



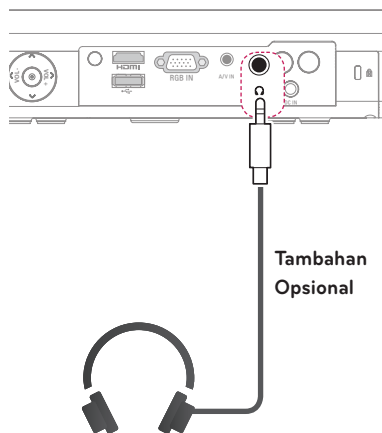
Koneksi Komponen

Anda dapat menikmati gambar yang jelas bila Anda menghubungkan perangkat eksternal dengan port **RGB IN** ke port komponen pada proyektor. Tekan tombol **INPUT** pada Remote Kontrol untuk memilih **Komponen**.



Menghubungkan ke Headphone

Anda dapat mendengarkan audio melalui headphone.



PEMELIHARAAN

Bersihkan proyektor agar kondisinya tetap optimum.

Membersihkan Proyektor

Membersihkan Lensa

Jika ada debu atau noda di permukaan lensa, Anda harus membersihkannya. Gunakan semprotan udara atau kain pembersih untuk membersihkan lensa. Untuk menghilangkan debu atau noda, gunakan semprotan udara atau gunakan sedikit bahan pembersih pada lap atau kain lembut untuk menyeka lensa dengan perlahan.

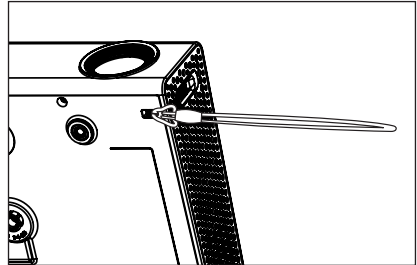
Berhati-hatilah karena cairan tersebut dapat merembes ke lensa jika produk disemprotkan langsung ke lensa.

Membersihkan Casing Proyektor

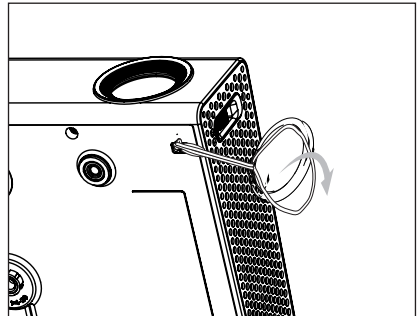
Untuk membersihkan casing proyektor, cabut kabel daya terlebih dahulu. Untuk menghilangkan debu atau kotoran, gunakan hanya kain nonabrasif yang tidak berbulu untuk mengelap lensa. Jangan gunakan alkohol, benzena, minyak cat, atau bahan kimia lainnya, yang dapat merusak casing.

Cara Mengikat Tutup Lensa

- 1 Siapkan tutup lensa dan tali yang disertakan sebagai aksesori.
- 2 Masukkan ujung tali ke dalam lubang di bagian bawah lensa pada proyektor. Ikatkan tali pada proyektor dengan memasukkan dan menarik tali dari ujung ke ujung.



- 3 Masukkan salah satu ujung tali ke lubang tutup lensa, kemudian lewatkan tutup lensa melalui tali.



SPESIFIKASI

MODEL	PA72G (PA72G-JE)	
Resolusi (Piksel)	1.280 (Horizontal) × 800 (Vertikal)	
Rasio Aspek	16:10 (Horizontal:Vertikal)	
Ukuran panel (mm)	11.623	
Jarak proyeksi (Ukuran video)	0,90 m - 3,06 m (76,2 cm - 254,0 cm)	
Rasio proyeksi ke atas	100 %	
Jangkauan Remote Kontrol	6 m	
Masukan video	NTSC M / PAL-B, D, G, H, I / PAL M / PAL N / PAL 60 / SECAM	
Adaptor AC-DC	19,5 V  , 7,18 A	
Keluaran Audio	3 W + 3 W	
Tinggi (mm)	Sisi Depan	56,5 (tanpa kaki), 60,0 (dengan kaki)
	Sisi Belakang	44,0 (tanpa kaki), 47,5 (dengan kaki)
Lebar (mm)	230.0	
Tebal (mm)	170.0	
Berat (g)	1350	
Perangkat USB	5 V, 0,5 A (Maks.)	
Lingkungan pengoperasian	Suhu	
	Pengoperasian	0 °C - 40 °C
	Penyimpanan	-20 °C - 60 °C
	Kelembaban Relatif	
	Pengoperasian	0 % - 80 %
	Penyimpanan	0 % - 85 %

* Konten manual ini mungkin berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya untuk peningkatan fungsi produk.

Tampilan Monitor Yang Didukung

Resolusi	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Vertikal (Hz)
640x350	31.468	70.09
720x400	31.469	70.08
640x480	31.469	59.94
800x600	37.879	60.31
1.024x768	48.363	60.00 119.99
1.152x864	54.348	60.053
1.280x800	49.68	60
1.360x768	47.712	60.015
1.280x1.024	63.981	60.020
1.400x1.050	65.317	59.979
1.680x1.050	65.3	60

- Jika dimasukkan sinyal yang tidak valid ke proyektor, sinyal tersebut tidak akan ditampilkan dengan benar pada layar atau sebuah pesan seperti "Tidak Ada Sinyal" atau "Format Tidak Sah" akan ditampilkan.
- Proyektor ini mendukung jenis DDC1/2B sebagai fungsi Plug & Play (Monitor PC dikenali secara otomatis).
- Jenis sinyal sinkronisasi PC yang didukung: Sinkronisasi jenis terpisah.
- Dalam mode PC, 1280x800 adalah yang direkomendasikan untuk mendapatkan kualitas gambar terbaik.

Mode HDMI/DVI-DTV/WiDi yang didukung

Resolusi	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Vertikal (Hz)
720x480	31.469 31.5	59.94 60
720x576	31.25	50
1280x720	37.5 44.96 45	50 59.94 60
1920x1080	33.72 33.75 28.125 26.97 27 33.716 33.75 56.25 67.43 67.5	59.94 60 50 23.97 24 29.976 30.00 50 59.94 60

Informasi menghubungkan port komponen

Sinyal	Komponen
480i / 576i	o
480p / 576p	o
720p / 1080i	o
1080p	o (Hanya 50 Hz / 60 Hz)

Informasi Perangkat Lunak Sumber**Terbuka**

Untuk memperoleh kode sumber berdasarkan lisensi GPL, LGPL, MPL dan lisensi sumber terbuka lainnya, yang dimuat dalam produk ini, kunjungi <http://opensource.lge.com>.

Selain kode sumber, semua ketentuan lisensi yang dirujuk, sanggahan garansi, dan pengumuman hak cipta, tersedia untuk diunduh.

Jika Anda mengirim email ke opensource@lge.com untuk meminta kode sumber terbuka perangkat lunak yang diinstal ke proyektor dalam tiga tahun sejak pembelian, kami akan mengirimkan Anda sebuah CD-ROM. Anda hanya akan dikenakan biaya minimum untuk pengemasan dan pengiriman.



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

MODEL _____

SERI _____