



Proyektor Digital

# Panduan Pengguna

# Informasi Jaminan dan Hak Cipta

## Jaminan terbatas

BenQ menjamin bahwa produk ini bebas dari kesalahan material dan pengerjaan, bila digunakan dan disimpan sebagaimana mestinya.

Tanggal bukti pembelian akan diperlukan saat mengklaim jaminan apa pun. Jika produk ini dinyatakan rusak selama masih dalam masa jaminan, maka satu-satunya kewajiban BenQ dan solusi eksklusif Anda adalah penggantian komponen apa pun yang rusak (termasuk biaya pengerjaan). Untuk mendapatkan layanan berdasarkan jaminan, segera beri tahu dealer tempat Anda membeli produk yang mengalami kerusakan tersebut.

Penting: Jaminan di atas akan batal jika pelanggan tidak mengoperasikan produk berdasarkan petunjuk tertulis dari BenQ, terutama kelembapan ruang harus antara 10% hingga 90%, temperatur antara 0°C hingga 35°C, ketinggian kurang dari 4920 kaki, dan menghindari penggunaan proyektor di lingkungan berdebu.. Jaminan ini memberikan Anda hak hukum khusus, dan Anda mungkin memiliki hak lain yang berbeda di setiap negara.

Untuk informasi lain, kunjungi [www.BenQ.com](http://www.BenQ.com).

## Hak Cipta

Hak Cipta © 2018 oleh BenQ Corporation. Semua hak dilindungi undang-undang. Tidak ada bagian dari dokumen ini yang dapat diperbanyak, dikirim, disalin, disimpan di sistem pengambilan, atau diterjemahkan ke bahasa apa pun atau bahasa komputer, dalam bentuk atau dengan cara apa pun, baik elektronik, mekanik, magnetik, optik, kimia, manual, atau yang lainnya, tanpa izin tertulis sebelumnya dari BenQ Corporation.

## Pelepasan tanggung jawab hukum

BenQ Corporation tidak memberikan pernyataan atau jaminan, baik tersurat maupun tersirat, terkait dengan isi dokumen ini dan secara tegas melepaskan tanggung jawab hukumnya atas jaminan, kelayakan untuk diperdagangkan, maupun kesesuaian untuk tujuan tertentu. Lebih lanjut, BenQ Corporation berhak merevisi dokumen ini dan mengubah isi di dalamnya dari waktu ke waktu tanpa harus memberitahukan siapa pun atas revisi maupun perubahan tersebut.

\*DLP, Digital Micromirror Device, dan DMD adalah merek dagang terdaftar dari Texas Instruments. Nama lainnya adalah hak cipta masing-masing perusahaan atau organisasi terkait.

## Paten

Untuk informasi rinci tentang cakupan hak paten proyektor BenQ, kunjungi <http://patmarketing.benq.com/>.

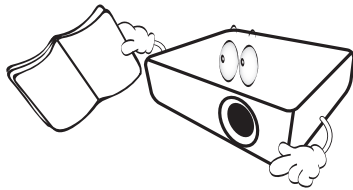
# Daftar Isi

<b>Informasi Jaminan dan Hak Cipta .....</b>	<b>2</b>
<b>Petunjuk penting tentang keamanan .....</b>	<b>4</b>
<b>Pendahuluan .....</b>	<b>7</b>
Isi kemasan .....	7
Tampilan luar proyektor .....	8
Kontrol dan fungsi.....	9
<b>Menentukan posisi proyektor .....</b>	<b>12</b>
Memilih lokasi .....	12
Mendapatkan ukuran proyeksi gambar yang diinginkan.....	13
Memasang proyektor .....	14
Mengatur gambar proyeksi .....	15
<b>Sambungan .....</b>	<b>17</b>
Menyambungkan perangkat pintar.....	19
<b>Pengoperasian .....</b>	<b>20</b>
Menghidupkan proyektor .....	20
Menggunakan menu .....	21
Mengamankan proyektor.....	23
Mengalihkan sinyal input .....	24
Mengendalikan proyektor melalui LAN.....	25
Mengupgrade firmware melalui LAN.....	26
Mengontrol proyektor dari jauh melalui browser web .....	26
Mematikan proyektor .....	29
Mematikan langsung .....	29
<b>Pengoperasian menu .....</b>	<b>30</b>
Menu <b>Dasar</b> .....	30
Menu <b>Tingkat Lanjut</b> .....	32
<b>Pemeliharaan .....</b>	<b>40</b>
Perawatan proyektor .....	40
Informasi lampu .....	41
<b>Mengatasi Masalah .....</b>	<b>43</b>
<b>Spesifikasi .....</b>	<b>44</b>
Spesifikasi proyektor .....	44
Dimensi .....	45
Tabel waktu .....	46

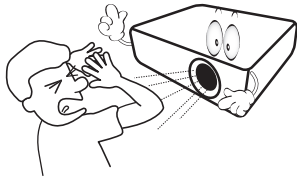
# Petunjuk penting tentang keamanan

Proyektor ini dirancang dan telah diuji agar sesuai dengan standar terbaru untuk keselamatan peralatan teknologi informasi. Namun, untuk memastikan penggunaan produk secara aman, Anda harus mengikuti petunjuk yang disebutkan dalam panduan ini serta yang tertera pada produk.

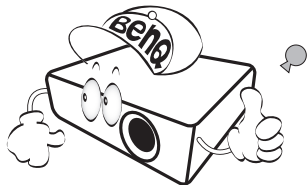
1. **Baca panduan ini sebelum mengoperasikan proyektor.** Simpan panduan ini untuk referensi di masa mendatang.



2. **Jangan tatap lensa proyektor selama pengoperasian berlangsung.** Sinar lampu yang kuat dapat merusak penglihatan Anda.

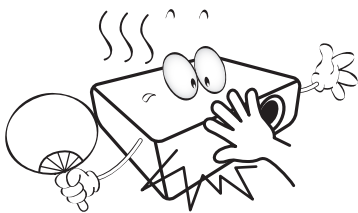


3. **Minta teknisi berpengalaman untuk melakukan perbaikan.**

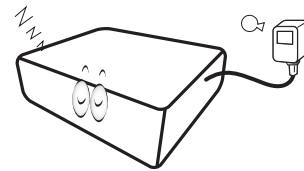


4. **Selalu buka rana lensa (jika ada) atau lepas penutup lensa (jika ada) saat lampu proyektor menyala.**

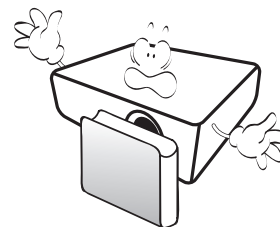
5. Lampu dapat menjadi sangat panas saat pengoperasian berlangsung. Biarkan proyektor menjadi dingin selama sekitar 45 menit sebelum melepas unit sumber cahaya untuk diganti.



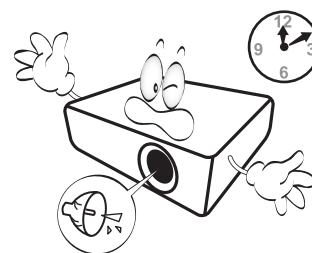
6. Di sejumlah negara, aliran tegangan TIDAK stabil. Proyektor ini dirancang untuk beroperasi dengan aman dalam tegangan utama antara 100 hingga 240 volt AC, namun dapat gagal jika listrik padam atau terjadi lonjakan tegangan  $\pm 10$  volt. **Di beberapa wilayah yang mengalami fluktuasi atau pemadaman listrik, sebaiknya sambungkan proyektor melalui penstabil daya, pelindung tegangan, atau UPS (catu daya tanpa gangguan).**



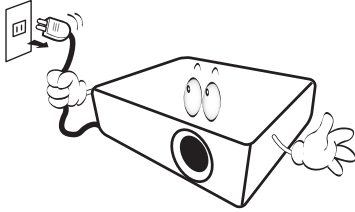
7. Jangan halangi lensa proyektor dengan benda apa pun saat proyektor sedang beroperasi karena dapat membuat benda tersebut panas dan berubah bentuk atau bahkan mengakibatkan kebakaran. Untuk sementara waktu nonaktifkan sumber cahaya, gunakan fungsi kosong.



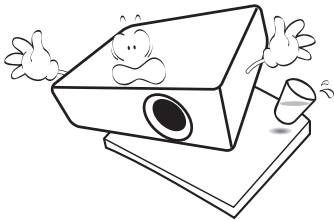
8. Jangan operasikan sumber cahaya yang melampaui umur sumber cahaya yang dinilai. Operasi sumber cahaya yang berlebihan melampaui umur yang dinilai bisa menyebabkan bisa menerobos kesempatan yang langka.



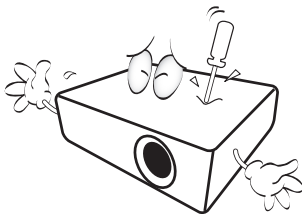
9. Jangan ganti sumber cahaya atau komponen elektronik apapun kecuali jika proyektor tidak tersambung ke stopkontak.



10. Jangan letakkan produk ini di tempat, dudukan, atau meja yang tidak stabil. Produk dapat terjatuh sehingga mengakibatkan kerusakan parah.

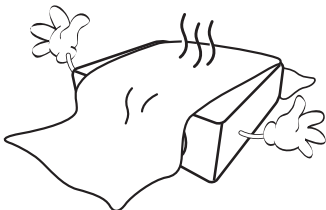


11. Jangan coba membongkar proyektor ini. Di bagian dalamnya terdapat tegangan tinggi berbahaya yang dapat mengakibatkan kematian jika tersentuh. Satu-satunya komponen yang boleh diganti oleh pengguna adalah sumber cahaya dengan penutup yang dapat dilepas. Dalam kondisi apa pun, Anda tidak boleh membuka atau melepas penutup apa pun. Perbaikan sebaiknya hanya dilakukan oleh teknisi ahli yang berpengalaman.



12. Jangan blokir celah ventilasi.

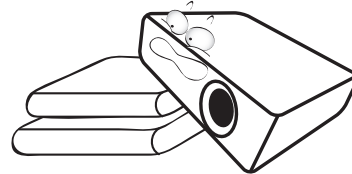
- Jangan tempatkan proyektor ini di atas selimut, kasur, atau permukaan lembut lainnya.
- Jangan tutupi proyektor ini dengan kain atau benda apa pun lainnya.
- Jangan letakkan benda yang mudah terbakar di dekat proyektor ini.



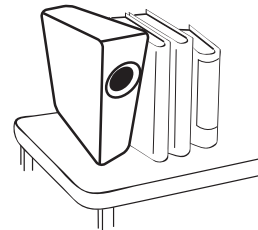
Jika celah ventilasi terhalang sepenuhnya, bagian dalam proyektor akan menjadi terlalu panas sehingga mengakibatkan kebakaran.

13. Selalu tempatkan proyektor di atas permukaan yang rata dan horizontal selama pengoperasian berlangsung.

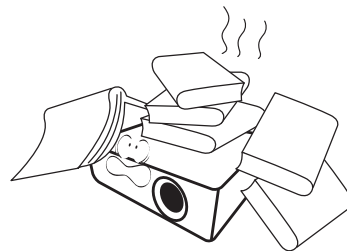
- Jangan tempatkan proyektor di atas permukaan dengan kemiringan lebih dari 10 derajat ke kiri atau kanan, atau lebih dari 15 derajat ke depan atau belakang. Menggunakan proyektor ketika tidak sepenuhnya horizontal bisa menyebabkan kegagalan, atau kerusakan, pada sumber cahaya.



14. Jangan letakkan proyektor pada sisinya secara vertikal. Tindakan tersebut dapat mengakibatkan proyektor terjatuh, sehingga menimbulkan cedera atau kerusakan pada proyektor.

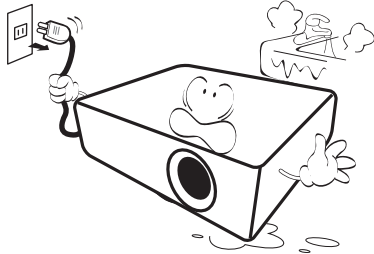


15. Jangan injak proyektor atau jangan tempatkan benda apa pun di atasnya. Selain kemungkinan kerusakan fisik pada proyektor, tindakan tersebut dapat mengakibatkan kecelakaan dan kemungkinan cedera.

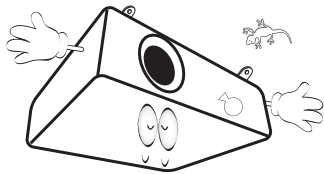


16. Bila proyektor sedang beroperasi, Anda dapat merasakan udara panas dan bau dari celah ventilasi. Kondisi ini normal dan bukan merupakan kerusakan pada produk.

17. Jangan letakkan cairan di dekat proyektor ini. Cairan yang tumpah pada proyektor dapat mengakibatkannya rusak. Jika proyektor menjadi basah, putuskan sambungan dari soket daya dan telepon BenQ agar proyektor diservis.



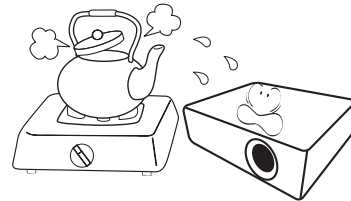
18. Produk ini dapat menampilkan gambar terbalik untuk pemasangan dudukan di langit-langit/dinding.



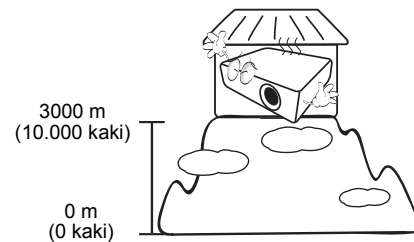
19. Perangkat ini harus diardekan.

20. Jangan tempatkan proyektor ini di lingkungan berikut.

- Ruang yang berventilasi buruk atau terbatas. Diperlukan jarak minimal 50 cm dari dinding dan aliran udara yang lancar di sekitar proyektor.
- Lokasi yang temperaturnya mungkin dapat meningkat tajam, misalnya di dalam kendaraan dengan semua kaca jendela tertutup.
- Lokasi yang terlalu lembab, berdebu, atau berasap rokok dapat mengotori komponen optik, sehingga mengurangi masa pakai proyektor dan menjadikan gambar lebih gelap.



- Lokasi di dekat alarm kebakaran
- Lokasi bertemperatur ruang melebihi 40°C/104°F
- Lokasi dengan ketinggian lebih dari 3.000 m (10.000 kaki).

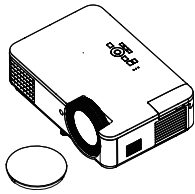


# Pendahuluan

## Isi kemasan

Keluarkan isi kemasan dengan hati-hati dan pastikan Anda mendapatkan semua barang yang ditampilkan di bawah ini. Jika salah satu barang berikut tidak ada, hubungi tempat pembelian.

### Aksesori standar



Proyektor



Remote control dilengkapi baterai



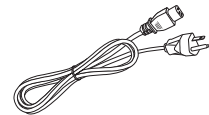
CD Panduan pengguna



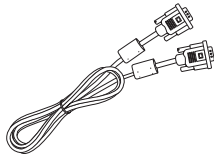
Pedoman Pengaktifan Cepat



Kartu jaminan\*



Kabel daya



Kabel VGA



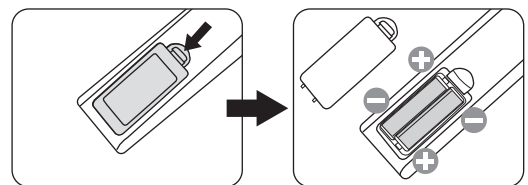
- Aksesori yang disertakan akan cocok untuk wilayah Anda, dan mungkin berbeda dari yang diilustrasikan.
- \*Kartu jaminan hanya diberikan di beberapa kawasan tertentu. Untuk informasi rinci, hubungi dealer Anda.

### Aksesori opsional

1. Kacamata 3D
2. Penyaring debu
3. QCast
4. QCast Mirror

### Mengganti baterai remote control

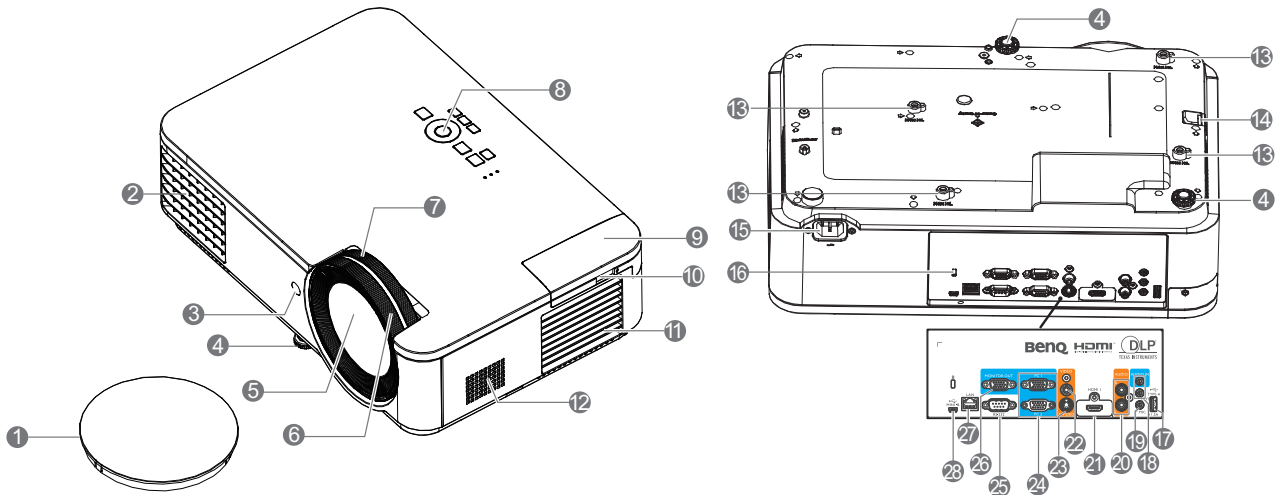
1. Silakan dan buka tutup baterai, sebagaimana diilustrasikan.
2. Lepas baterai lama (jika ada) dan pasang dua baterai AAA. Pastikan ujung positif dan negatif ditempatkan secara bebar, sebagaimana diilustrasikan.
3. Ganti tutup baterai sampai berbunyi klik pada tempatnya.





- Hindarkan meninggalkan remote control dan baterai di lingkungan panas atau lembap berlebih seperti dapur, kamar mandi, sauna, ruang sinar matahari atau mobil tertutup.
- Ganti baterai hanya dengan jenis yang sama atau setara sesuai saran produsen baterai tersebut.
- Buang baterai bekas sesuai dengan petunjuk produsen dan peraturan lingkungan setempat di kawasan Anda.
- Jangan pernah lemparkan baterai ke api. Dapat menimbulkan bahaya ledakan.
- Jika baterai sudah mati atau Anda tidak akan menggunakan remote control dalam jangka waktu yang lama, lepas baterai untuk menghindari kerusakan pada remote control dikarenakan kemungkinan adanya kebocoran baterai.

## Tampilan luar proyektor



1. Penutup lensa
2. Ventilasi (saluran pembuangan udara)
3. Sensor remote IR
4. Kaki pengatur
5. Lensa proyeksi
6. Cincin fokus
7. Cincin pembesaran
8. Panel kontrol eksternal  
(Lihat [Kontrol dan fungsi pada halaman 9.](#))
9. QCast (Port input HDMI 2/MHL untuk dongle HDMI<sup>a</sup>)
10. Kabel USB (tipe A hingga Mikro B) sambungkan ke port daya dongle nirkabel HDMI
11. Ventilasi (saluran masuk udara)
12. Speaker
13. Lubang pemasangan pada dinding
14. Panel Keamanan
  - a. Dongle HDMI QCast/ QCast Mirror
15. Soket daya AC
16. Slot kunci antipencurian Kensington
17. Port USB Tipe A
18. Soket input audio  
Soket output audio
19. Mikrofon
20. Soket input audio (Kiri/Kanan)
21. Port input HDMI 1
22. Soket input video
23. Soket input S-Video
24. Soket input sinyal RGB (PC)
25. Port kontrol RS-232
26. Soket output sinyal RGB (PC)
27. Soket input RJ-45 LAN
28. Port USB Mini-B

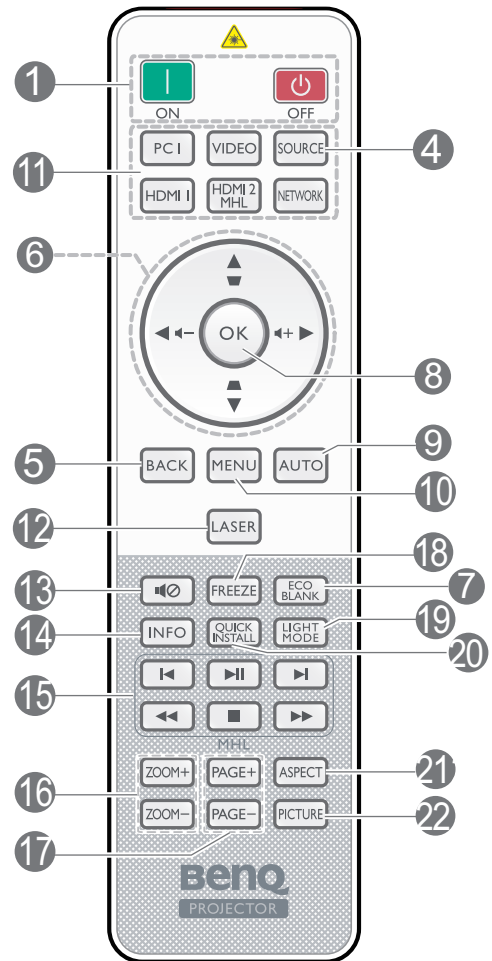
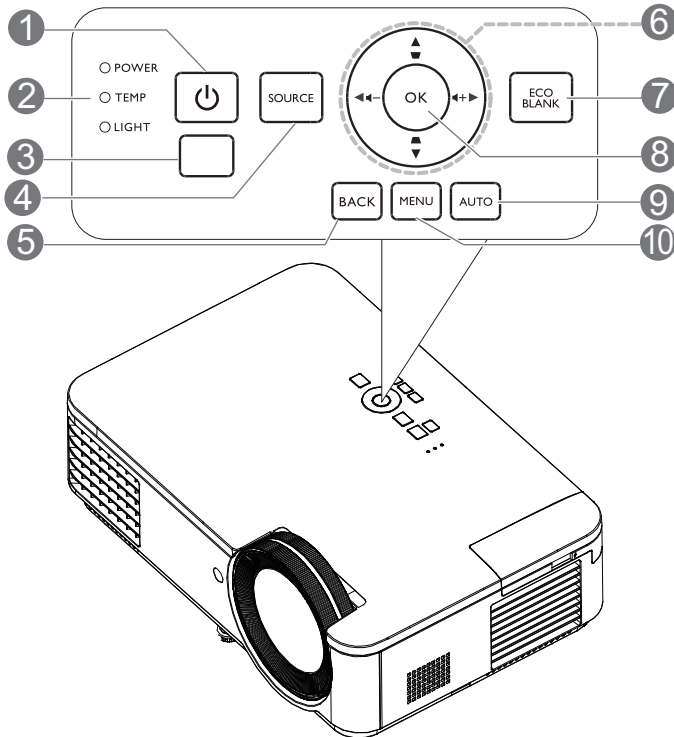


# Kontrol dan fungsi

## Projektor & Remote Control



Semua penekanan tombol yang diuraikan dalam dokumen ini tersedia di remote control atau proyektor.



### 1. **DAYA**

Mengalihkan proyektor antara mode siaga dan hidup.

 **HIDUP** /  **Mati**

Mengalihkan proyektor antara mode siaga dan hidup.

### 2. **Lampu indikator DAYA/Lampu peringatan SUHU/Lampu indikator LIGHT**

(Lihat [Indikator pada halaman 42.](#))

### 3. Sensor remote IR

### 4. **SOURCE**

Menampilkan panel pilihan sumber.

### 5. **BACK**

Kembali ke menu OSD sebelumnya, keluar, dan menyimpan pengaturan menu.

### 6. Tombol panah (, , , )

Bila menu OSD (Tampilan di Layar) diaktifkan, tombol tersebut akan digunakan sebagai panah arah untuk memilih item menu yang diinginkan dan melakukan penyesuaian.

Tombol Keystone (, )

Halaman koreksi keystone akan ditampilkan.

Volume keys  

Menurunkan atau meningkatkan volume suara proyektor.

### 7. **ECO BLANK**

Digunakan untuk menyembunyikan gambar layar.



Jangan halangi lensa proyektor karena dapat membuat benda tersebut panas dan berubah bentuk atau bahkan mengakibatkan kebakaran.

8. **OK**

Mengonfirmasi item menu OSD (Tampilan di Layar) yang dipilih.

9. **AUTO**

Menentukan pengaturan waktu gambar terbaik untuk gambar yang ditampilkan ketika sinyal PC (RGB analog) dipilih.

10. **MENU**

Mengaktifkan menu OSD (Tampilan di Layar).

11. Tombol pemilihan sumber: **PC 1/HDMI 1/VIDEO/HDMI 2/MHL/NETWORK**

Memilih **PC 1/HDMI 1/VIDEO/HDMI 2/MHL/NETWORK** sumber input yang ditampilkan.

12. **LASER**

Mengeluarkan cahaya penunjuk laser yang dapat dilihat untuk tujuan presentasi.

13. 

Mengaktifkan dan menonaktifkan audio proyektor.

14. **INFO**

Menampilkan informasi proyektor.

15. **MHL**

Mengoperasikan fungsi MHL/

16. **ZOOM+/ZOOM-**

Memperbesar atau memperkecil ukuran gambar yang diproyeksikan.

17. **PAGE+/PAGE-**

Operasikan program software monitor Anda (pada sebuah PC yang terhubung) yang merespons perintah halaman naik/turun (seperti Microsoft PowerPoint).

18. **FREEZE**

Membekukan gambar yang diproyeksikan.

19. **LIGHT MODE**

Menampilkan menu **Mode Lampu** untuk memilih mode pengoperasian cahaya yang sesuai.

20. **QUICK INSTALL**

Pilih beberapa fungsi dengan cepat untuk menyesuaikan gambar terproteksi atau menampilkan pola tes.

21. **ASPECT**

Memilih rasio aspek tampilan.

22. **PICTURE**

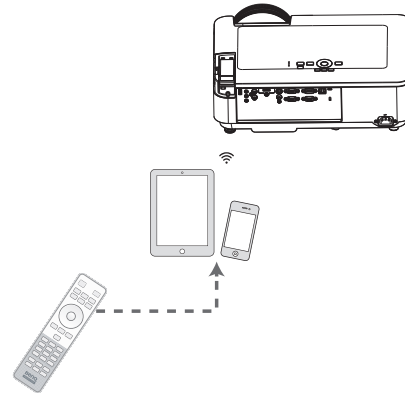
Memilih mode gambar.

## Mengendalikan perangkat pintar Anda dengan remote control

Ketika proyektor memproyeksi konten dari perangkat pintar Anda yang kompatibel dengan MHL, Anda dapat menggunakan remote control untuk mengendalikan perangkat pintar Anda tersebut.

Untuk masuk ke mode MHL, tekan lalu tahan **AUTO** selama 3 detik. Tersedia tombol-tombol berikut untuk mengendalikan perangkat pintar Anda.

**Tombol panah (▲, ▼, ◀, ▶), MENU, BACK, OK.**



Untuk keluar dari mode MHL, tekan lalu tahan **AUTO** selama 3 detik.



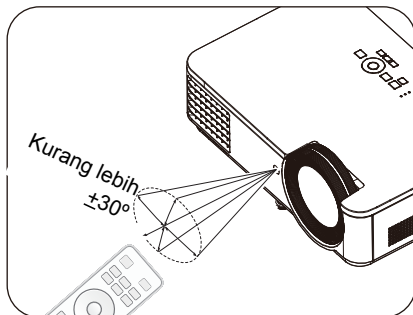
Ketika proyektor berada pada mode MHL, keypad pada proyektor harus memiliki definisi tombol yang sama pada remote control.

## Rentang efektif remote control

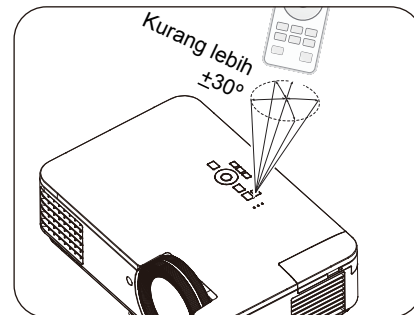
Remote control harus dipegang pada sudut 30 derajat tegak lurus dengan sensor remote control IR proyektor agar berfungsi dengan benar. Jarak antara remote control dan sensor tidak boleh melampaui 8 meter (~ 26 kaki).

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

- Mengoperasikan proyektor dari depan



- Mengoperasikan proyektor dari atas



# Menentukan posisi proyektor

## Memilih lokasi

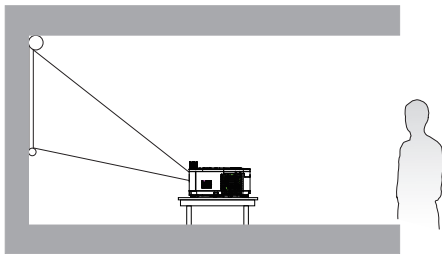
Sebelum memilih lokasi pemasangan untuk proyektor Anda, pertimbangkanlah faktor-faktor berikut:

- Ukuran dan posisi layar Anda
- Lokasi soket listrik
- Lokasi dan jarak antara proyektor dan bagian peralatan Anda lainnya

Anda dapat memasang proyektor Anda dengan cara-cara berikut.

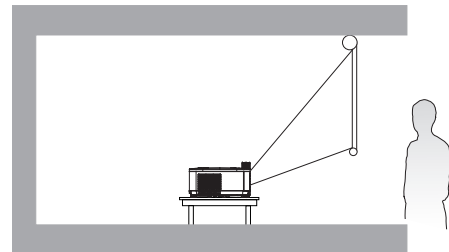
### 1. Meja Depan

Pilih lokasi ini dengan menempatkan proyektor di atas meja di depan layar. Tindakan ini adalah cara yang paling umum guna memposisikan proyektor untuk penyeteralan dan portabilitas cepat.



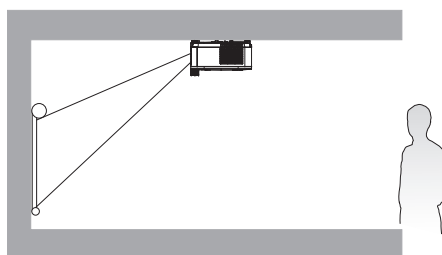
### 2. Meja Belakang

Pilih lokasi ini dengan menempatkan proyektor di atas meja belakang layar. Perhatikan bahwa layar proyeksi belakang khusus diperlukan.



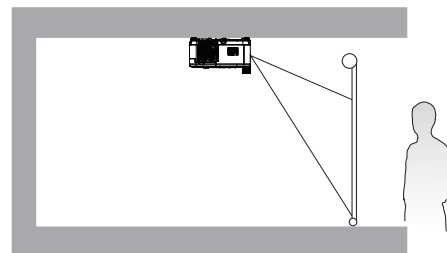
### 3. Langit-Langit Depan

Pilih lokasi ini dengan menggantung proyektor secara terbalik di depan layar. Beli Unit Pemasangan Proyektor BenQ untuk di Langit-Langit/Dudukan Dinding dari dealer Anda untuk memasang proyektor Anda.



### 4. Langit-Langit Belakang

Pilih lokasi ini dengan menggantung proyektor secara terbalik dari belakang layar. Perlu diketahui bahwa layar proyeksi belakang khusus dan Kit Pemasangan Proyektor BenQ di Langit-Langit/Dinding diperlukan untuk lokasi pemasangan ini.



Setelah menyalakan proyektor, pergi ke **Tingkat Lanjut Menu - Pgaturan > Posisi Proyektor > Posisi Proyektor** lalu tekan ◀/▶ untuk memilih pengaturan.

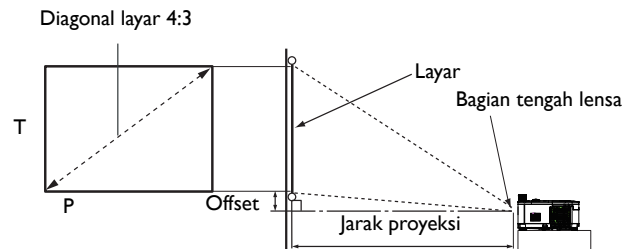
Anda juga dapat menggunakan tombol **QUICK INSTALL** pada remote control untuk mengakses menu ini.

# Mendapatkan ukuran proyeksi gambar yang diinginkan

Jarak dari lensa proyektor ke layar, pengaturan pembesaran (jika tersedia), dan format video mempengaruhi ukuran gambar yang diproyeksikan.

## Dimensi proyeksi

### LX820ST



- Rasio aspek layar adalah 4:3 dan gambar yang diproyeksikan memiliki rasio aspek 4:3

Ukuran layar				Jarak proyeksi (mm)	Offset (mm)
Diagonal		T (mm)	L (mm)		
Inci	mm				
60	1524	914	1219	790	77
70	1778	1067	1422	925	90
75	1905	1143	1524	995	96
80	2032	1219	1626	1060	102
85	2159	1295	1727	1130	109
90	2286	1372	1829	1200	115
95	2413	1448	1930	1265	122
100	2540	1524	2032	1335	128
105	2667	1600	2134	1405	134
110	2794	1676	2235	1472	141
120	3048	1829	2438	1600	154

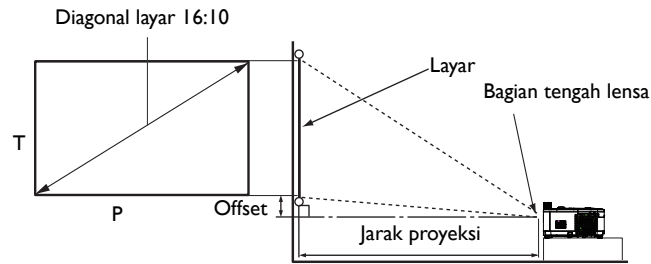
Misalnya, jika Anda menggunakan layar 70 inci, maka jarak proyeksi yang direkomendasikan adalah sebesar 925 mm.

- Jika jarak ukur proyeksi adalah 1.000 mm, maka ukuran yang mendekati pada kolom "[Jarak proyeksi \(mm\)](#)" adalah 995 mm. Baris ujung menunjukkan bahwa Anda memerlukan layar berukuran 75 inci (sekitar 1,9 m).



Semua pengukuran adalah perkiraan dan dapat berbeda dari ukuran sebenarnya.

BenQ menyarankan bahwa jika ingin memasang proyektor secara permanen, maka Anda harus mencoba ukuran dan jarak proyeksi secara fisik menggunakan proyektor yang sebenarnya di ruangan tersebut sebelum memasangnya secara permanen, sehingga tersedia ruang yang memadai untuk karakteristik optik proyektor ini. Tindakan ini akan membantu menentukan posisi pemasangan yang tepat agar ideal dengan lokasi pemasangan Anda.



- Rasio aspek layar adalah 16:10 dan gambar yang diproyeksikan memiliki rasio aspek 16:10

Ukuran layar				Jarak proyeksi (mm)	Offset (mm)
Diagonal		T (mm)	L (mm)		
Inci	mm				
60	1524	808	1292	665	49
70	1778	942	1508	780	57
75	1905	1010	1615	835	62
80	2032	1077	1723	895	66
85	2159	1144	1831	952	70
90	2286	1212	1939	1010	74
95	2413	1279	2046	1070	78
100	2540	1346	2154	1126	82
105	2667	1414	2262	1185	86
110	2794	1481	2369	1245	90
120	3048	1615	2585	1360	99

Misalnya, jika Anda menggunakan layar 80 inci, maka jarak proyeksi yang direkomendasikan adalah sebesar 895 mm.

- Jika jarak ukur proyeksi adalah 1.000 mm, maka ukuran yang mendekati pada kolom "[Jarak proyeksi \(mm\)](#)" adalah 1.010 mm. Baris ujung menunjukkan bahwa Anda memerlukan layar berukuran 90 inci (sekitar 2,2 m).



Semua pengukuran adalah perkiraan dan dapat berbeda dari ukuran sebenarnya.

BenQ menyarankan bahwa jika ingin memasang proyektor secara permanen, maka Anda harus mencoba ukuran dan jarak proyeksi secara fisik menggunakan proyektor yang sebenarnya di ruangan tersebut sebelum memasangnya secara permanen, sehingga tersedia ruang yang memadai untuk karakteristik optik proyektor ini. Tindakan ini akan membantu menentukan posisi pemasangan yang tepat agar ideal dengan lokasi pemasangan Anda.

## Memasang proyektor

Jika Anda ingin memasang proyektor, sebaiknya gunakan kit pemasangan proyektor BenQ yang tepat serta pastikan proyektor terpasang dengan kuat dan aman.

Jika Anda menggunakan kit pemasangan proyektor selain merek BenQ, proyektor mungkin berisiko terjatuh karena pemasangan yang tidak tepat akibat penggunaan ukuran atau panjang sekrup yang salah.

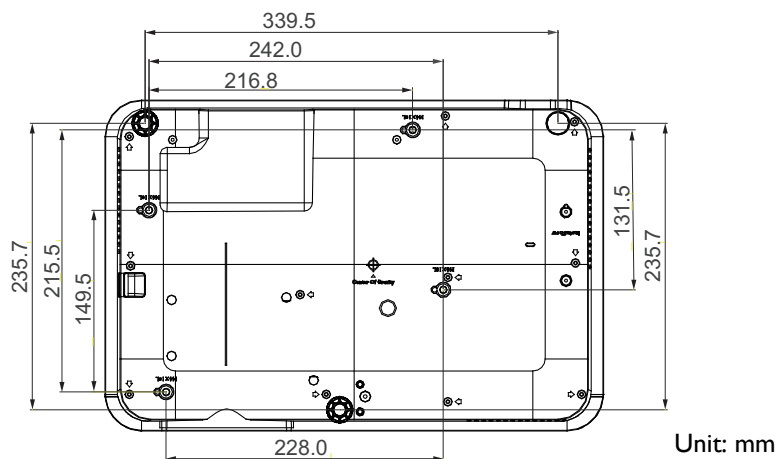
## Sebelum memasang proyektor

- Beli unit pemasangan bagi proyektor BenQ dari tempat Anda membeli proyektor BenQ.
- BenQ menyarankan agar Anda juga membeli kabel keamanan yang kompatibel dengan kunci Kensington secara terpisah, lalu memasangnya dengan baik ke slot kunci Kensington pada proyektor dan dudukkan braket pemasangan. Hal ini akan bermanfaat sebagai tindakan pengamanan kedua untuk menahan proyektor jika pemasangannya ke braket longgar.

- Minta dealer memasang proyektor. Memasang proyektor sendiri dapat mengakibatkan proyektor terjatuh dan menimbulkan cedera.
- Lakukan prosedur yang diperlukan agar proyektor tidak terjatuh, misalnya saat terjadi gempa bumi.
- Jaminan tidak mencakup kerusakan produk apa pun akibat pemasangan proyektor dengan kit pemasangan proyektor selain merek BenQ.
- Pertimbangkan temperatur sekitar tempat proyektor akan dipasang di langit-langit/dinding. Jika pemanas digunakan, temperatur di sekitar langit-langit/dinding mungkin lebih tinggi dari perkiraan.
- Baca panduan pengguna untuk kit pemasangan tentang kisaran torsi. Mengencangkan dengan torsi melebihi rentang yang disarankan dapat mengakibatkan kerusakan pada proyektor dan pada akhirnya akan terjatuh.
- Pastikan tinggi stopkontak terjangkau agar Anda dapat mematikan proyektor dengan mudah.

## Diagram pemasangan di Langit-Langit/Dinding

Sekrup pemasangan di Langit-Langit/Dinding: M4  
(L Maks. = 25 mm; L Min = 20 mm)

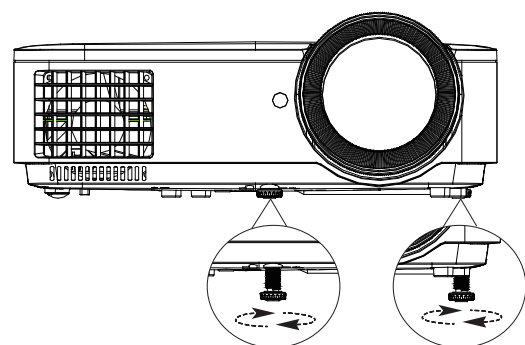


## Mengatur gambar proyeksi

### Mengatur sudut proyeksi

Jika proyektor tidak diletakkan pada permukaan yang rata atau layar dan proyektor tidak tegak lurus satu sama lain, gambar yang diproyeksikan akan berbentuk trapesium. Anda bisa menyekrup kaki penyetelan untuk menyelaraskan sudut horizontal.

Untuk menarik kaki, putar kaki pengatur ke arah sebaliknya.




Jangan lihat ke arah lensa sewaktu lampu menyala. Cahaya terang lampu dapat merusak mata Anda.

## Menyesuaikan gambar secara otomatis

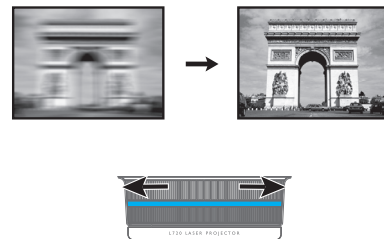
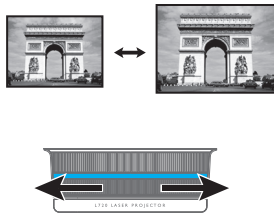
Pada kondisi tertentu, Anda mungkin harus mengoptimalkan kualitas gambar. Untuk melakukan hal ini, tekan **AUTO**. Dalam waktu 3 detik, fungsi Pengaturan Otomatis Canggih internal akan mengatur ulang nilai Frekuensi dan Clock untuk menghasilkan kualitas gambar terbaik.

Informasi sumber saat ini akan ditampilkan pada pojok layar selama 3 detik.

 Fungsi ini hanya tersedia bila sinyal PC (RGB analog) dipilih.

## Menyesuaikan ukuran dan kejernihan gambar

Atur gambar yang diproyeksikan ke ukuran yang diinginkan menggunakan cincin pembesaran.      Pertajam gambar dengan memutar cincin fokus.



## Memperbaiki keystone

Keystoning merujuk pada situasi di mana gambar yang diproyeksikan menjadi trapesium dikarenakan proyeksi bersudut.

Untuk mengatasinya, Anda harus menanganinya secara manual dengan mengikuti salah satu dari langkah berikut ini.

1. Lakukan salah satu langkah berikut untuk menampilkan halaman perbaikan keystone 2D.

- Tekan  $\triangle$  /  $\nabla$  pada proyektor atau remote control.
- Tekan **QUICK INSTALL** pada remote control. Tekan  $\blacktriangledown$  untuk menyorot **Keystone**, lalu tekan **OK**.
- Pergi ke **Tingkat Lanjut Menu - Tampilan > Keystone** lalu tekan **OK**.



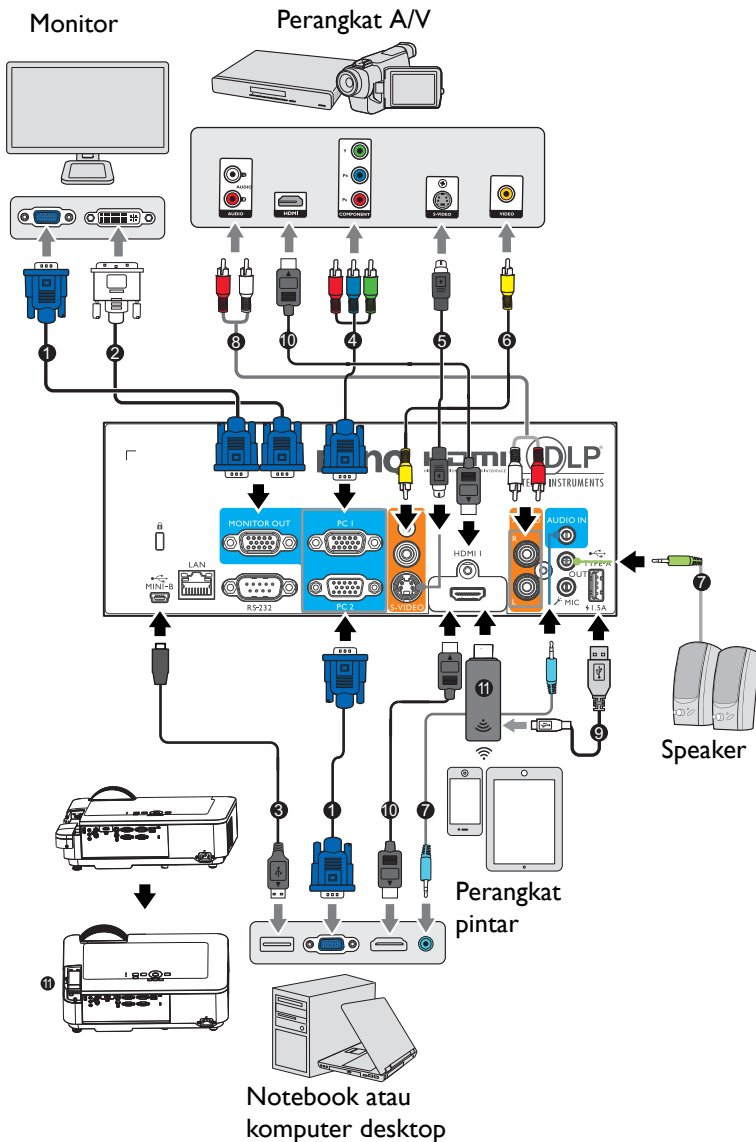
2. Setelah **Keystone** halaman perbaikan akan ditampilkan. Tekan  $\triangle$  untuk memperbaiki keystone di bagian atas gambar. Tekan  $\nabla$  untuk memperbaiki keystone di bagian bawah gambar.



# Sambungan

Bila menyambungkan sumber sinyal ke proyektor, pastikan untuk:

1. Mematikan semua peralatan sebelum membuat sambungan apa pun.
2. Menggunakan kabel sinyal yang benar untuk setiap sumber.
3. Memastikan kabel telah terpasang dengan kuat.







1	Kabel VGA
2	Kabel VGA ke DVI-A
3	Kabel USB
4	Video Komponen ke VGA (D-Sub) kabel adapter
5	Kabel S-Video
6	Kabel video
7	Kabel audio
8	Kabel Audio Kiri/Kanan
9	Kabel USB (tipe A hingga Mikro B) sambungkan ke port daya dongle nirkabel HDMI
10	Kabel HDMI
11	Dongle nirkabel HDMI



- Dalam sambungan di atas, beberapa kabel mungkin tidak disertakan bersama proyektor (lihat [Isi kemasan pada halaman 7](#)). Kabel tersebut dapat dibeli bebas di toko elektronik.
- Ilustrasi sambungan hanya untuk referensi. Soket penyambungan belakang yang tersedia pada proyektor beragam menurut model proyektor masing-masing.
- Sejumlah notebook tidak mengaktifkan port video eksternalnya saat tersambung ke proyektor. Biasanya kombinasi tombol seperti tombol fungsi FN + dengan simbol monitor mengaktifkan atau menonaktifkan layar eksternal. Tekan FN dan tombol fungsi berlabel secara bersamaan. Lihat dokumentasi notebook Anda untuk menemukan kombinasi tombol notebook tersebut.
- Jika gambar video yang dipilih tidak ditampilkan setelah proyektor dihidupkan dan sumber video yang benar telah dipilih, pastikan perangkat sumber video telah dihidupkan dan beroperasi dengan benar. Pastikan juga kabel sinyal telah tersambung dengan benar.

Anda hanya perlu menyambungkan proyektor ke perangkat sumber video menggunakan salah satu metode sambungan, namun masing-masing metode tersebut memberikan tingkat kualitas video yang berbeda.

Nama		Kualitas gambar
<b>HDMI/MHL</b>		Terbaik
<b>Video Komponen (melalui input RGB)</b>		Lebih baik
<b>S-Video</b>		Baik
<b>Video</b>		Normal

### Menyambungkan audio

Proyektor dilengkapi speaker mono internal yang dirancang untuk menghadirkan fungsi audio dasar yang melengkapi presentasi data hanya untuk tujuan bisnis. Speaker tidak dirancang atau ditujukan untuk penggunaan reproduksi audio stereo seperti yang diinginkan pada pemakaian home theater atau home cinema. Input audio stereo apa pun (jika tersedia) akan tergabung dalam output audio mono biasa melalui speaker proyektor.

Speaker internal akan dinonaktifkan bila konektor **AUDIO OUT** tersambung.

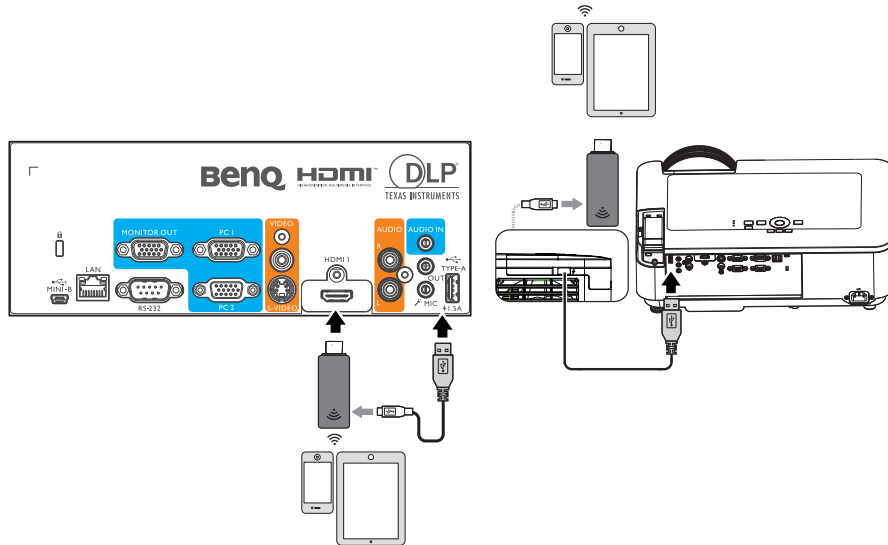


- Proyektor hanya dapat memutar audio mono gabungan, meskipun input audio stereo tersambung.
- Jika gambar video yang dipilih tidak ditampilkan setelah proyektor dihidupkan dan sumber video yang benar telah dipilih, pastikan perangkat sumber video telah dihidupkan dan beroperasi dengan benar. Pastikan juga kabel sinyal telah tersambung dengan benar.

## Menyambungkan perangkat pintar

Proyektor dapat memproyeksikan konten secara langsung dari perangkat pintar dengan menggunakan dongle nirkabel.



Dongle nirkabel HDMI (misalnya, BenQ QCastMirror, QCast)



- Sambungkan dongle ke port **HDMI I** dan **TIPE-A** pada proyektor, lalu alihkan sinyal input **HDMI-I**.

# Pengoperasian

## Menghidupkan proyektor

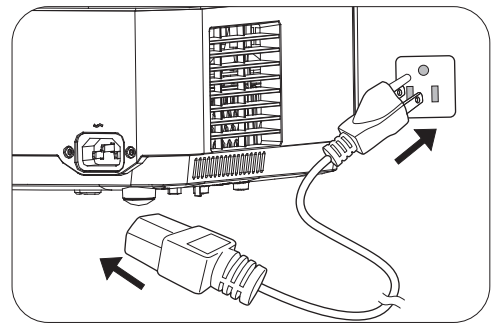
1. Colokkan kabel daya. Hidupkan tombol daya stopkontak (jika ada). Indikator daya pada proyektor menyala oranye setelah daya dihidupkan.
2. Tekan  pada proyektor atau  pada remote control untuk menghidupkan proyektor. Lampu indikator daya akan berkedip hijau dan menyala hijau bila proyektor dihidupkan.



Prosedur pengaktifan memerlukan waktu sekitar 30 detik. Pada tahap pengaktifan selanjutnya, logo pengaktifan akan diproyeksikan.

(jika perlu) Putar cincin fokus untuk mengatur kejernihan gambar.

3. Jika proyektor diaktifkan untuk pertama kali, pilih bahasa OSD (Tampilan di Layar) berdasarkan petunjuk di layar.
4. Jika diminta sandi, tekan tombol tanda panah untuk memasukkan sandi 6 digit. Lihat [Menggunakan fungsi sandi pada halaman 23](#).
5. Aktifkan semua peralatan yang tersambung.
6. Proyektor akan mulai mencari sinyal input. Sinyal input aktif yang sedang dipindai akan ditampilkan. Jika proyektor tidak mendeteksi sinyal yang valid, pesan “Tidak Ada Sinyal” akan terus ditampilkan hingga sinyal input ditemukan.

Anda juga dapat menekan **SOURCE** untuk memilih sinyal input yang diinginkan. Lihat [Mengalihkan sinyal input pada halaman 24](#).



-  Gunakan hanya aksesori asli (misalnya kabel daya) untuk menghindari kemungkinan bahaya seperti sengatan listrik dan kebakaran.
  - Jika masih panas dari aktivitas sebelumnya, proyektor akan menjalankan kipas pendingin kira-kira selama 90 detik sebelum menyalakan sumber cahaya.
- 
-  Potret layar Wizard Konfigurasi hanya sebagai acuan, dan dapat berbeda dari desain sebenarnya.
  - Jika frekuensi/resolusi sinyal input melampaui jangkauan pengoperasian proyektor, Anda akan melihat pesan “Di Luar Jangkauan” ditampilkan pada layar latar belakang. Ubah ke sinyal input yang kompatibel dengan resolusi proyektor atau tetapkan sinyal input ke pengaturan yang lebih rendah. Lihat [Tabel waktu pada halaman 46](#).
  - Jika tidak ada sinyal yang terdeteksi dalam 3 menit, maka proyektor akan secara otomatis masuk ke mode penyimpanan.

## Menggunakan menu

Proyektor dilengkapi dengan 2 jenis menu OSD (tampilan di layar) untuk membuat berbagai penyesuaian dan pengaturan.

- **Dasar** Menu OSD: menyediakan fungsi menu primer. (Lihat [Menu Dasar pada halaman 30](#))
- **Tingkat Lanjut** Menu OSD: menyediakan fungsi menu penuh. (Lihat [Menu Tingkat Lanjut pada halaman 32](#))

Untuk mengakses menu OSD, tekan **MENU** pada proyektor atau remote control.

- Gunakan tombol panah (▲/▼/◀/▶) pada proyektor atau remote control untuk menjelajahi item-item menu.
- Gunakan **OK** pada proyektor atau remote control untuk mengonfirmasi item menu yang dipilih.

Pertama kali Anda menggunakan proyektor (setelah menyelesaikan konfigurasi awal), menu OSD akan muncul.



Potret layar OSD di bawah hanya sebagai acuan, dan dapat berbeda dari desain sebenarnya.


Berikut adalah ikhtisar **Dasar** menu OSD.

	<p>1 Tipe Menu</p>	<p>4 Tekan <b>OK</b> untuk masuk ke menu.</p>
	<p>2 Menu utama</p>	<p>5 Status</p>
	<p>3 Sinyal input aktif</p>	<p>6 Tekan <b>MENU</b> untuk membuka halaman sebelumnya atau keluar.</p>

Jika Anda bermaksud beralih dari **Dasar** menu OSD ke **Tingkat Lanjut** menu OSD, ikuti petunjuk di bawah:

1. Pergi ke **Dasar Menu > Tipe Menu**.
2. Tekan **OK** lalu tekan ▲/▼ untuk memilih **Tingkat Lanjut**. Lain kali ketika Anda menghidupkan proyektor, Anda dapat mengakses **Tingkat Lanjut** menu OSD dengan menekan **MENU**.

Berikut adalah ikhtisar **Tingkat Lanjut** menu OSD.

	<p>1 Menu utama &amp; Ikon menu utama</p>	<p>5 Tekan <b>BACK</b> untuk membuka halaman sebelumnya.</p>
	<p>2 Submenu</p>	<p>6 Tekan <b>MENU</b> untuk membuka halaman sebelumnya atau keluar.</p>
	<p>3 Sinyal input aktif</p>	<p>7 Status</p>
<p>4 Tekan <b>OK</b> untuk masuk ke menu.</p>		

Demikian pula halnya, ketika Anda ingin beralih dari **Tingkat Lanjut** menu OSD ke **Dasar** menu OSD, ikuti petunjuk di bawah:

1. Pergi ke **Tingkat Lanjut Menu - Sistem > Pengaturan Menu** lalu tekan **OK**.
2. Pilih **Type Menu** dan **OK**.
3. Tekan **▲/▼** untuk memilih **Dasar**. Lain kali ketika Anda menghidupkan proyektor, Anda dapat mengakses **Dasar** menu OSD dengan menekan **MENU**.

# Mengamankan proyektor

## Menggunakan kunci kabel keamanan

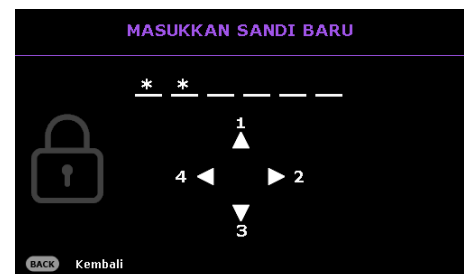
Proyektor harus dipasang di tempat yang aman untuk mencegah pencurian. Atau, beli kunci seperti kunci Kensington untuk mengamankan proyektor. Anda dapat mencari slot kunci Kensington di sisi belakang proyektor. Lihat item 16 pada [halaman 8](#).

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

## Menggunakan fungsi sandi

### Menetapkan sandi

1. Pergi ke **Tingkat Lanjut Menu - Pngaturan > Pengaturan Keamanan**. Tekan **OK**. Halaman **Pengaturan Keamanan** akan muncul.
2. Sorot **Ubah Sandi** lalu tekan **OK**.
3. Keempat tombol tanda panah (▲, ►, ▼, ◀) masing-masing mewakili 4 digit (1, 2, 3, 4). Sesuai dengan sandi yang akan ditetapkan, tekan tombol tanda panah untuk memasukkan enam digit sandi.
4. Konfirmasikan sandi baru dengan memasukkan ulang sandi baru.  
Setelah sandi ditetapkan, menu OSD (Tampilan di Layar) akan kembali ke halaman **Pengaturan Keamanan**.
5. Untuk mengaktifkan fungsi **Pengunci Sistem**, tekan ▲/▼ untuk menyorot **Pengunci Sistem** lalu tekan ◀/▶ untuk memilih **Hidup**. Masukkan sandi lagi.



- Digit yang sedang dimasukkan akan ditampilkan sebagai tanda bintang di layar. Tulis sandi yang dipilih dan simpan di tempat yang aman sebelum atau segera setelah sandi dimasukkan sehingga Anda dapat melihatnya jika lupa.
- Setelah sandi ditetapkan dan daya pada kunci diaktifkan, proyektor tidak dapat digunakan kecuali jika sandi yang benar dimasukkan setiap kali proyektor dihidupkan.

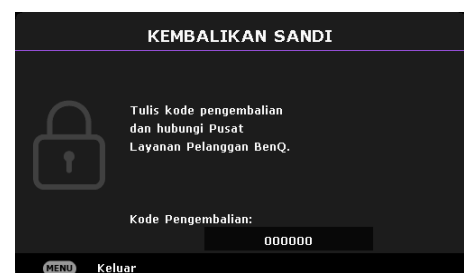
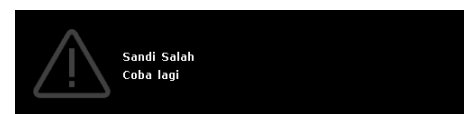
### Jika lupa sandi

Jika Anda memasukkan sandi yang salah, pesan kesalahan sandi akan muncul, dan pesan **Masukkan Sandi Aktif** akan mengikuti. Jika Anda sama sekali tidak ingat sandi, Anda bisa menggunakan prosedur mengingat kembali sandi. Lihat [Mengakses prosedur pengembalian sandi pada halaman 23](#).

Jika memasukkan sandi yang salah 5 kali berturut-turut, proyektor akan mati secara otomatis dalam beberapa saat.

### Mengakses prosedur pengembalian sandi

1. Tekan terus **AUTO** selama 3 detik. Proyektor akan menampilkan kode angka di layar.
2. Tulis angka tersebut, lalu matikan proyektor.
3. Cari bantuan dari pusat layanan BenQ setempat untuk mendekode angka. Anda mungkin harus memberikan bukti dokumentasi pembelian untuk memverifikasi bahwa Anda adalah pengguna sah proyektor tersebut.



## Mengubah sandi

1. Pergi ke **Tingkat Lanjut Menu - Pgaturan > Pengaturan Keamanan > Ubah Sandi**.
2. Tekan **OK**. Pesan **“Masukkan Sandi Aktif”** akan ditampilkan.
3. Masukkan sandi lama.
  - Jika sandi salah, pesan lain **“Masukkan Sandi Baru”** akan ditampilkan.
  - Jika sandi salah, pesan sandi salah akan muncul selama tiga detik dan pesan **“Masukkan Sandi Aktif”** akan ditampilkan untuk percobaan kembali. Anda dapat menekan **BACK** untuk membatalkan perubahan atau mencoba sandi lain.
4. Masukkan sandi baru.
5. Konfirmasikan sandi baru dengan memasukkan ulang sandi baru.

## Menonaktifkan fungsi sandi

Untuk menonaktifkan perlindungan sandi, pergi ke **Tingkat Lanjut Menu - Pgaturan > Pengaturan Keamanan > Pengunci Sistem** lalu tekan **◀/▶** untuk memilih **Mati**. Pesan **“Masukkan Sandi Aktif”** akan ditampilkan. Masukkan sandi aktif.

- Jika sandi benar, menu OSD (Tampilan di Layar) akan kembali ke halaman **Pengaturan Keamanan**. Anda tidak perlu memasukkan sandi saat menghidupkan proyektor di lain waktu.
- Jika sandi salah, pesan sandi salah akan muncul selama tiga detik dan pesan **“Masukkan Sandi Aktif”** akan ditampilkan untuk percobaan kembali. Anda dapat menekan **BACK** untuk membatalkan perubahan atau mencoba sandi lain.



Meskipun fungsi sandi dinonaktifkan, Anda harus menyimpan sandi lama jika perlu mengaktifkan ulang fungsi sandi dengan memasukkan sandi lama.

## Mengalihkan sinyal input

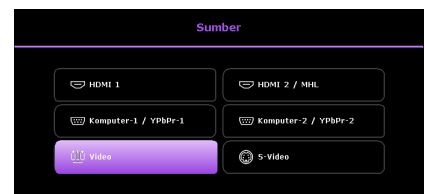
Proyektor dapat disambungkan ke beberapa perangkat sekaligus. Namun, proyektor hanya dapat menampilkan satu layar penuh pada satu waktu. Saat dihidupkan, proyektor akan secara otomatis mencari sinyal yang tersedia.

Pastikan **Tingkat Lanjut Menu - Pgaturan > Pencarian Sumber Otomatis** menu adalah **Hidup** jika Anda ingin proyektor secara otomatis mencari sinyal.

Untuk memilih sumber:

1. Tekan **SOURCE**. Panel pilihan sumber akan ditampilkan.
2. Tekan **▲/▼** hingga sinyal yang diinginkan dipilih, lalu tekan **OK**.

Setelah terdeteksi, informasi sumber yang dipilih akan ditampilkan di sudut layar selama beberapa detik. Jika terdapat beberapa peralatan yang tersambung ke proyektor, ulangi langkah 1-2 untuk mencari sinyal lain.



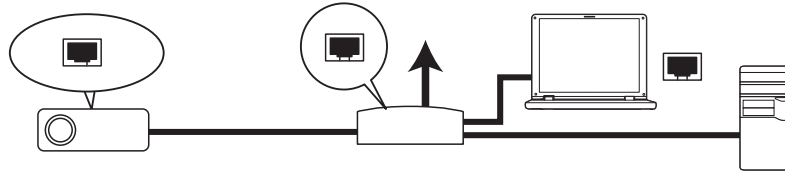
- Tingkat kecerahan gambar yang diproyeksikan akan berubah bila Anda beralih di antara sinyal input berbeda.
- Untuk hasil gambar tampilan terbaik, Anda harus memilih dan menggunakan sinyal input yang dihasilkan pada resolusi asli proyektor ini. Resolusi lain akan diskalakan oleh proyektor, tergantung pada pengaturan “rasio aspek”, yang mungkin menyebabkan distorsi gambar tertentu atau hilangnya kejernihan gambar. Lihat [Rasio Aspek pada halaman 30](#).



## Mengendalikan proyektor melalui LAN

LAN kabel digunakan untuk mengelola proyektor dari komputer menggunakan browser web bila komputer dan proyektor tersambung dengan benar ke jaringan area lokal yang sama.

### Mengkonfigurasi Pengaturan LAN Berkabel



#### Jika Anda di lingkungan DHCP:

1. Gunakan kabel RJ45, lalu sambungkan salah satu ujungnya ke soket input LAN proyektor, dan ujung lainnya ke port RJ45.
  - Saat menyambungkan kabel RJ45, jangan lingkarkan dan jalin kabel karena dapat mengakibatkan kebisingan atau gangguan sinyal.
2. Pergi ke **Tingkat Lanjut Menu - Jaringan > LAN berkabel**. Tekan **OK**. Halaman **LAN berkabel** akan muncul.
3. Tekan **▼** untuk memilih **DHCP**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih **Hidup**.
4. Tunggu kira-kira selama 15-20 detik, lalu buka kembali halaman **LAN berkabel**.
5. Pengaturan **Alamat IP**, **Subnet Mask**, **Gateway Default**, dan **Server DNS** akan ditampilkan. Catat alamat IP yang ditampilkan pada baris **Alamat IP**.
  - Jika Alamat IP masih tidak ditampilkan, hubungi administrator ITS Anda.
6. Kembali ke halaman **Tingkat Lanjut Menu - Jaringan > LAN berkabel**.
7. Tekan **▼** untuk menyorot **Penemuan Perangkat AMX**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih **Hidup** atau **Mati**. Bila **Penemuan Perangkat AMX Hidup**, proyektor dapat terdeteksi oleh pengontrol AMX.

#### Jika Anda di lingkungan non-DHCP:

1. Pergi ke halaman **Tingkat Lanjut Menu - Jaringan > LAN berkabel**.
2. Tekan **▼** untuk memilih **DHCP**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih **Mati**.
3. Untuk informasi tentang pengaturan **Alamat IP**, **Subnet Mask**, **Gateway Default**, dan **Server DNS**, hubungi administrator ITS Anda.
4. Tekan **▼** untuk memilih item yang akan dimodifikasi, lalu tekan **OK**.
5. Tekan **◀/▶** untuk memindahkan kursor, lalu tekan **▲/▼** untuk memasukkan nilai.
6. Untuk menyimpan pengaturan, tekan **OK**. Jika tidak ingin menyimpan pengaturan, tekan **BACK**.
7. Tekan **▼** untuk menyorot Apply (Terapkan), lalu tekan **OK**.
8. Kembali ke halaman **Tingkat Lanjut Menu - Jaringan > LAN berkabel**, tekan **▼** untuk menyorot **Penemuan Perangkat AMX** dan tekan **◀/▶** untuk memilih **Hidup** atau **Mati**.
9. Tekan **MENU** untuk keluar dari menu.

## Mengupgrade firmware melalui LAN

Updater Firmware BenQ Easy merupakan program software yang mengaktifkan jarak jauh dan terpusat mengupgrade proyektor jaringan BenQ pada komputer host.

Fitur-fitur utama Firmware BenQ Easy meliputi:

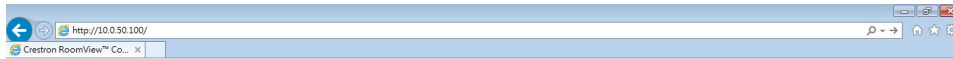
- Cari proyektor pada subnet yang berbeda.
- Mendukung upgrade firmware banyak proyektor pada saat bersamaan (hingga 255).

Untuk informasi selengkapnya mengenai perkakas, silakan hubungi layanan BenQ.

## Mengontrol proyektor dari jauh melalui browser web


Setelah memiliki alamat IP yang benar untuk proyektor dan proyektor berada dalam mode siaga, Anda dapat menggunakan komputer apa pun yang berada di jaringan area lokal yang sama untuk mengontrol proyektor.

1. Masukkan alamat proyektor pada baris alamat browser, lalu klik Go.



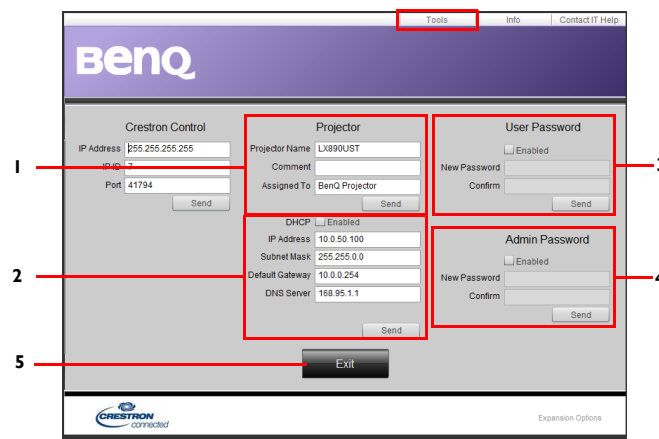
2. Halaman pengoperasian jaringan jarak jauh akan terbuka. Halaman ini (Crestron eControl) dapat digunakan untuk mengoperasikan proyektor seolah Anda menggunakan remote control atau panel kontrol pada proyektor.



1.	<p>Untuk mengubah sumber input, klik sinyal yang diinginkan.</p>  <p>Daftar sumber beragam sesuai soket yang tersedia pada proyektor. "Video" adalah singkatan dari Sinyal video.</p>
----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.	Menu PC Otomatis Kosong Input ▲ (△) ▼ (▽) ◀ (◁) ▶ (▷)	Untuk info rinci, lihat <a href="#">Proyektor &amp; Remote Control</a> pada halaman 9.
	OK	Mengaktifkan item menu OSD (Tampilan di Layar) yang dipilih.

Halaman Tools (Alat) bantu dapat digunakan untuk mengelola proyektor, mengkonfigurasi pengaturan kontrol LAN, dan mengamankan akses pengoperasian jaringan jauh di proyektor.



1. Anda dapat memberikan nama pada proyektor, menyimpan lokasi, dan administratornya.
2. Anda dapat menyesuaikan **Pengaturan Kontrol LAN**.
3. Setelah diatur, akses ke pengoperasian jaringan jarak jauh pada proyektor ini telah dilindungi sandi.
4. Setelah ditetapkan, akses ke halaman Tools (Alat) bantu telah dilindungi sandi.
5. Tekan **Keluar** untuk kembali ke halaman pengoperasian jaringan jarak jauh.

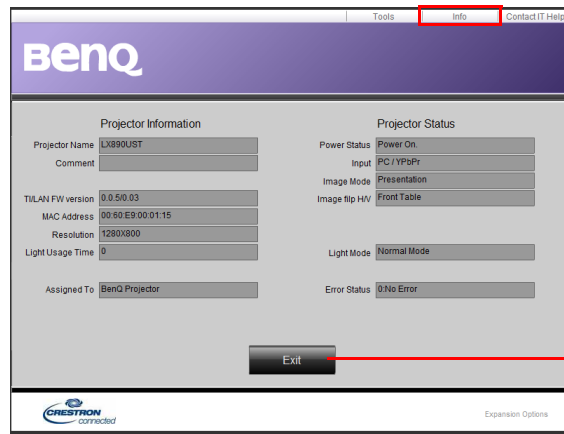


Setelah melakukan penyesuaian, tekan tombol Kirim, lalu data akan tersimpan di proyektor

Perhatikan batasan panjang input (termasuk spasi dan tombol tanda baca lainnya) dalam daftar di bawah ini:

Item kategori	Panjang input	Jumlah maksimum karakter
Kontrol Crestron	Alamat IP	15
	ID IP	4
	Port	5
Proyektor	Nama Proyektor	22
	Lokasi	22
	Ditetapkan ke	(T/A)
Konfigurasi Jaringan	DHCP (Diaktifkan)	15
	Alamat IP	15
	Subnet Mask	15
	Gateway Default	15
	Server DNS	(T/A)
Sandi Pengguna	Diaktifkan	(T/A)
	Sandi Baru	15
	Konfirmasikan	15
Sandi Admin	Diaktifkan	(T/A)
	Sandi Baru	15
	Konfirmasikan	15





Halaman Info (Informasi) akan menampilkan informasi dan status proyektor ini.

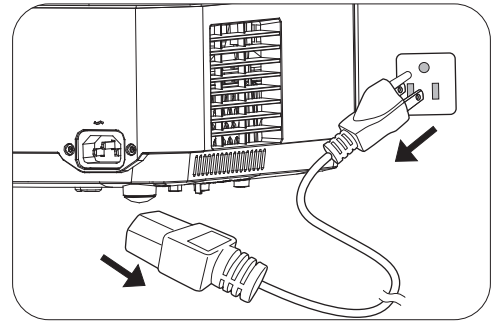


Tekan **Keluar** untuk kembali ke halaman pengoperasian jaringan jarak jauh.

Untuk informasi lebih lanjut, kunjungi <http://www.crestron.com> dan [www.crestron.com/getroomview](http://www.crestron.com/getroomview).



## Mematikan proyektor

1. Tekan  pada proyektor atau  pada remote control dan pesan konfirmasi akan ditampilkan sebagai petunjuk Anda. Jika Anda tidak merespons dalam beberapa detik, pesan tersebut akan hilang.
2. Tekan  atau  untuk kedua kali. Lampu indikator daya akan menyala oranye, sumber cahaya akan mati, dan kipas akan terus berjalan selama sekitar 90 detik untuk mendinginkan proyektor.
3. Setelah proses pendinginan selesai, Lampu indikator daya akan tetap menyala oranye, dan kipas akan mati. Lepas kabel daya dari soket daya.



- Untuk melindungi lampu, proyektor tidak akan merespons perintah apa pun selama proses pendinginan berlangsung.
- Hindari menghidupkan proyektor segera setelah menonaktifkannya karena panas berlebih bisa mempersingkat umur sumber cahaya.
- Masa pakai lampu dapat beragam, tergantung pada kondisi lingkungan dan penggunaan.

## Mematikan langsung

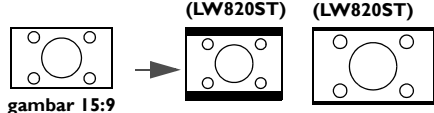


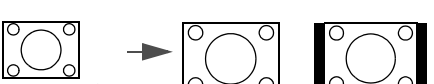

Kabel daya AC dapat langsung dilepaskan setelah proyektor mati. Untuk melindungi sumber cahaya, tunggu sekitar 10 menit sebelum menghidupkan kembali proyektor. Bila Anda mencoba menghidupkan kembali, kipas akan berjalan selama beberapa menit untuk mendinginkan. Jika demikian, tekan kembali  atau  untuk menghidupkan proyektor setelah kipas berhenti dan lampu indikator daya berubah oranye.

# Pengoperasian menu

Perlu diketahui bahwa menu tampilan di layar (OSD) dapat berbeda berdasarkan jenis sinyal yang dipilih dan model proyektor yang digunakan.

Item menu tersedia bila proyektor mendeteksi minimal satu sinyal yang valid. Jika tidak ada peralatan yang tersambung ke proyektor atau tidak ada sinyal yang terdeteksi, item menu yang terbatas dapat diakses.

## Menu Dasar

<p><b>Kecerahan</b></p>	<p>Semakin besar nilai, maka gambar akan semakin cerah. Atur kontrol ini sehingga area gambar yang berwarna hitam hanya ditampilkan dengan warna hitam dan rincian dalam area yang gelap dapat terlihat.</p>
<p><b>Rasio Aspek</b></p>	<p>Terdapat beberapa pilihan untuk mengatur rasio aspek gambar, tergantung pada sumber sinyal input.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <p>• <b>Otomatis:</b> Mengatur skala gambar secara proporsional untuk menyesuaikan resolusi awal proyektor dengan lebar horizontal atau vertikal.</p>  </li> <li> <p>• <b>Nyata:</b> Memproyeksikan gambar seperti resolusi awal dan mengubah ukurannya agar sesuai dengan area tampilan. Untuk sinyal input dengan resolusi lebih rendah, gambar yang diproyeksikan akan ditampilkan dalam ukuran awal.</p>  </li> <li> <p>• <b>4:3:</b> Mengatur skala gambar sehingga ditampilkan di bagian tengah layar dengan rasio aspek 4:3.</p>  </li> <li> <p>• <b>16:9:</b> Mengatur skala gambar sehingga ditampilkan di bagian tengah layar dengan rasio aspek 16:9.</p>  </li> <li> <p>• <b>16:10:</b> Mengatur skala gambar sehingga ditampilkan di bagian tengah layar dengan rasio aspek 16:10.</p>  </li> </ul>


<p><b>Mode Gambar</b></p>	<p>Proyektor diprasetel dengan beberapa mode gambar standar sehingga Anda dapat memilih salah satu yang sesuai dengan lingkungan pengoperasian dan jenis gambar sinyal input.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Terang:</b> Memaksimalkan kecerahan gambar yang diproyeksikan. Mode ini sesuai untuk lingkungan yang memerlukan kecerahan sangat tinggi, misalnya menggunakan proyektor di ruangan dengan penerangan yang cukup.</li> <li>• <b>Presentasi:</b> Dirancang untuk presentasi. Kecerahan ditekankan pada mode ini untuk mencocokkan pewarnaan PC dan notebook.</li> <li>• <b>sRGB:</b> Memaksimalkan kejernihan warna RGB untuk menghasilkan gambar yang nyata, apapun pengaturan kecerahannya. Mode ini paling sesuai untuk melihat foto yang diambil dengan kamera yang kompatibel dengan sRGB dan dikalibrasi dengan baik, serta untuk melihat aplikasi menggambar dan grafis di PC seperti AutoCAD.</li> <li>• <b>Cinema:</b> Sesuai untuk memutar film berwarna, klip video dari kamera digital, atau DV melalui input PC untuk tampilan terbaik di lingkungan yang redup (sedikit cahaya).</li> <li>• <b>Cemerlang:</b> Mode ini cocok untuk menampilkan video dan gambar berwarna dengan saturasi warna seimbang dan kecerahan warna tinggi.</li> <li>• <b>Infografis:</b> Bagus untuk presentasi dengan campuran antara teks dan gambar dikarenakan kecerahan warna yang tinggi dan gradasi warna yang lebih baik untuk melihat rincian secara lebih gamblang.</li> <li>• <b>3D:</b> cocok untuk memutar gambar 3D dan klip video 3D.</li> <li>• <b>Pengguna 1/Pengguna 2:</b> Mengembalikan pengaturan yang disesuaikan berdasarkan mode gambar yang tersedia saat ini. Lihat <a href="#">Mode Referensi pada halaman 32</a>.</li> </ul>
<p><b>Volume</b></p>	<p>Menyesuaikan tingkat suara.</p>
<p><b>Mode Lampu</b></p>	<p>Lihat <a href="#">Menetapkan Mode Lampu pada halaman 41</a>.</p>
<p><b>Informasi</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Resolusi Asli:</b> Menampilkan resolusi awal proyektor.</li> <li>• <b>Resolusi Terdeteksi:</b> Menampilkan resolusi awal sinyal input.</li> <li>• <b>Sumber:</b> Menampilkan sumber sinyal aktif.</li> <li>• <b>Mode Gambar:</b> Menampilkan mode yang dipilih dalam menu <b>Gambar</b>.</li> <li>• <b>Mode Lampu:</b> Menampilkan mode yang dipilih dalam menu <b>Setelan Lampu</b>.</li> <li>• <b>Format 3D:</b> Menampilkan mode 3D aktif.</li> <li>• <b>Sistem Warna:</b> Menampilkan format sistem input.</li> <li>• <b>Wkt Pakai Lampu:</b> Menampilkan jumlah jam pemakaian sumber cahaya.</li> <li>• <b>Waktu Pemakaian Filter:</b> Menampilkan jumlah jam pemakaian filter yang telah digunakan.</li> <li>• <b>Versi Firmware:</b> Menampilkan versi firmware proyektor Anda.</li> </ul>
<p><b>Tipe Menu</b></p>	<p>Beralih ke <b>Tingkat Lanjut</b> menu OSD. Lihat <a href="#">Menggunakan menu pada halaman 21</a>.</p>

# Menu Tingkat Lanjut

## Gambar

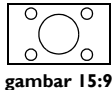
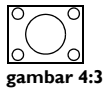
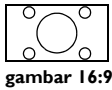

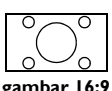
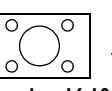
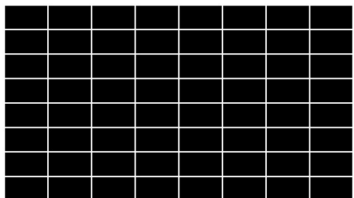

<b>Mode Gambar</b>	<p>Proyektor diprasetel dengan beberapa mode gambar standar sehingga Anda dapat memilih salah satu yang sesuai dengan lingkungan pengoperasian dan jenis gambar sinyal input.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Terang:</b> Memaksimalkan kecerahan gambar yang diproyeksikan. Mode ini sesuai untuk lingkungan yang memerlukan kecerahan sangat tinggi, misalnya menggunakan proyektor di ruangan dengan penerangan yang cukup.</li><li>• <b>Presentasi:</b> Dirancang untuk presentasi. Kecerahan ditekankan pada mode ini untuk mencocokkan pewarnaan PC dan notebook.</li><li>• <b>sRGB:</b> Memaksimalkan kejernihan warna RGB untuk menghasilkan gambar yang nyata, apapun pengaturan kecerahannya. Mode ini paling sesuai untuk melihat foto yang diambil dengan kamera yang kompatibel dengan sRGB dan dikalibrasi dengan baik, serta untuk melihat aplikasi menggambar dan grafis di PC seperti AutoCAD.</li><li>• <b>Cinema:</b> Sesuai untuk memutar film berwarna, klip video dari kamera digital, atau DV melalui input PC untuk tampilan terbaik di lingkungan yang redup (sedikit cahaya).</li><li>• <b>Cemerlang:</b> Mode ini cocok untuk menampilkan video dan gambar berwarna dengan saturasi warna seimbang dan kecerahan warna tinggi.</li><li>• <b>Infografis:</b> Bagus untuk presentasi dengan campuran antara teks dan gambar dikarenakan kecerahan warna yang tinggi dan gradasi warna yang lebih baik untuk melihat rincian secara lebih gamblang.</li><li>• <b>3D:</b> cocok untuk memutar gambar 3D dan klip video 3D.</li><li>• <b>Pengguna 1/Pengguna 2:</b> Mengembalikan pengaturan yang disesuaikan berdasarkan mode gambar yang tersedia saat ini. Lihat <a href="#">Mode Referensi pada halaman 32</a>.</li></ul>
<b>Mode Referensi</b>	<p>Terdapat 2 mode yang dapat ditetapkan pengguna jika mode gambar yang tersedia saat ini tidak sesuai dengan kebutuhan Anda. Anda dapat menggunakan salah satu mode gambar (kecuali <b>Pengguna 1/Pengguna 2</b>) sebagai titik awal dan menyesuaikan pengaturan.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Pergi ke <b>Gambar &gt; Mode Gambar</b>.</li><li>2. Tekan ◀/▶ untuk memilih <b>Pengguna 1</b> atau <b>Pengguna 2</b>.</li><li>3. Tekan ▼ untuk menyoroti <b>Mode Referensi</b>, dan tekan ◀/▶ untuk memilih mode gambar yang paling mendekati kebutuhan Anda.</li><li>4. Tekan ▼ untuk memilih item menu yang akan diubah dan atur nilainya. Penyesuaian tersebut menetapkan mode pengguna yang dipilih.</li></ol>
<b>Kecerahan</b>	<p>Semakin besar nilai, maka gambar akan semakin cerah. Atur kontrol ini sehingga area gambar yang berwarna hitam hanya ditampilkan dengan warna hitam dan rincian dalam area yang gelap dapat terlihat.</p>
<b>Kontras</b>	<p>Semakin besar nilai, maka kontras akan semakin baik. Gunakan pengaturan ini untuk menetapkan tingkat warna putih tertinggi setelah sebelumnya menyesuaikan pengaturan Kecerahan agar sesuai dengan input yang dipilih dan kondisi tampilan.</p>
<b>Warna</b>	<p>Pengaturan yang lebih rendah akan menghasilkan warna yang kurang jenuh. Jika pengaturan terlalu tinggi, warna pada gambar akan terlalu kuat dan membuat gambar tidak natural.</p>
<b>Semburat</b>	<p>Semakin tinggi nilai, maka gambar akan semakin kehijauan. Semakin kecil nilai, maka gambar akan semakin kemerahan.</p>
<b>Ketajaman</b>	<p>Semakin besar nilai, maka gambar akan semakin tajam.</p>






<p><b>Warna Cemerlang</b></p>	<p>Fitur ini menggunakan algoritma pemrosesan warna baru dan penyempurnaan tingkat sistem untuk menghasilkan kecerahan yang lebih tinggi sekaligus warna gambar yang lebih nyata dan lebih hidup. Fitur tersebut dapat meningkatkan kecerahan gambar dengan warna sedang sebesar lebih dari 50% yang umum dalam pemandangan video dan alam, sehingga proyektor mereproduksi gambar dengan warna natural dan nyata. Jika menginginkan gambar dengan kualitas tersebut, pilih <b>Hidup</b>. Bila <b>Mati</b> dipilih, maka fungsi <b>Temperatur Warna</b> tidak tersedia.</p>
<p><b>Pengaturan Warna Lanjut</b></p>	<p><b>Temperatur Warna</b> Tersedia beberapa pengaturan temperatur warna yang sudah ditetapkan. Pengaturan yang tersedia mungkin berbeda menurut jenis sinyal yang dipilih.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normal:</b> Mempertahankan pewarnaan normal untuk putih.</li> <li>• <b>Sejuk:</b> Membuat gambar tampak putih kebiruan.</li> <li>• <b>Hangat:</b> Membuat gambar tampak putih kemerahan.</li> </ul> <p><b>Penyelerasan Temperatur Warna</b> Anda juga bisa mengatur suhu warna pilihan dengan menyesuaikan opsi-opsi berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Perolehan R/Perolehan G/Perolehan B:</b> Menyesuaikan tingkat kontras Merah, Hijau, dan Biru.</li> <li>• <b>Ofset R/Ofset G/Ofset B:</b> Menyesuaikan tingkat kecerahan Merah, Hijau, dan Biru.</li> </ul> <p><b>Manajemen Warna</b> Fungsi ini memberikan enam rangkaian warna (RGBCMY) untuk disesuaikan. Bila memilih setiap warna, Anda dapat mengatur rentang dan kejenuhan secara terpisah berdasarkan preferensi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Warna primer:</b> Pilih warna di antara <b>R</b> (Merah), <b>G</b> (Hijau), <b>B</b> (Biru), <b>C</b> (Cyan), <b>M</b> (Magenta), atau <b>Y</b> (Kuning).</li> <li>• <b>Corak Warna:</b> Meningkatkan rentang akan menyertakan warna yang terdiri dari beberapa proporsi dari dua warna sekitarnya. Lihat ilustrasi untuk mengetahui tentang korelasi warna. Misalnya, jika memilih Merah dan menetapkan rentang ke 0, hanya gambar yang diproyeksikan dengan warna merah yang akan dipilih. Meningkatkan rentang akan menyertakan warna merah yang mendekati kuning dan merah yang mendekati magenta.</li> <li>• <b>Kejenuhan:</b> Menyesuaikan nilai sesuai dengan keinginan Anda. Setiap pengaturan yang dilakukan akan segera terlihat pada gambar. Misalnya, jika Anda memilih Merah dan menetapkan rentang di 0, hanya kejenuhan warna merah yang akan terpengaruh.</li> </ul> <div data-bbox="1098 1211 1453 1547" data-label="Diagram"> </div> <p> <b>Kejenuhan</b> adalah jumlah warna tersebut dalam gambar video. Pengaturan yang lebih rendah akan menghasilkan warna yang kurang jenuh; pengaturan "0" akan menghapus warna tersebut seluruhnya dari gambar. Jika kejenuhan terlalu tinggi, warna tersebut akan terlalu kuat dan tidak natural.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Penerimaan:</b> Menyesuaikan nilai sesuai dengan keinginan Anda. Tingkat kontras warna primer yang Anda pilih akan terpengaruh. Setiap pengaturan yang dilakukan akan segera terlihat pada gambar.</li> </ul>

<b>Pengaturan Warna Lanjut</b>	<p><b>Warna Dinding</b></p> <p>Memperbaiki warna gambar yang diproyeksikan ketika permukaan proyeksi seperti dinding bercat selain warna putih, fitur Warna Dinding dapat membantu memperbaiki warna gambar yang diproyeksikan untuk mencegah perbedaan warna yang dapat terjadi antara sumber dan gambar proyeksi. Terdapat beberapa warna prakalibrasi yang dapat dipilih: <b>Kuning Muda, Merah Muda, Hijau Muda, Biru, dan Papan tulis hitam.</b></p>
<b>Atur Ulang Gambar</b>	<p>Mengembalikan semua penyesuaian yang telah Anda lakukan untuk <b>Gambar</b> menu ke nilai yang sudah ditetapkan pabrik.</p>

## Tampilan

<b>Rasio Aspek</b>	<p>Terdapat beberapa pilihan untuk mengatur rasio aspek gambar, tergantung pada sumber sinyal input.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Otomatis:</b> Mengatur skala gambar secara proporsional untuk menyesuaikan resolusi awal proyektor dengan lebar horizontal atau vertikal. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>(LX820ST) (LW820ST)</p> </div> </div> </li> <li>• <b>Nyata:</b> Memproyeksikan gambar seperti resolusi awal dan mengubah ukurannya agar sesuai dengan area tampilan. Untuk sinyal input dengan resolusi lebih rendah, gambar yang diproyeksikan akan ditampilkan dalam ukuran awal. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>gambar 4:3</p> </div> </div> </li> <li>• <b>4:3:</b> Mengatur skala gambar sehingga ditampilkan di bagian tengah layar dengan rasio aspek 4:3. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>gambar 16:9</p> </div> </div> </li> <li>• <b>16:9:</b> Mengatur skala gambar sehingga ditampilkan di bagian tengah layar dengan rasio aspek 16:9. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>gambar 4:3</p> </div> </div> </li> <li>• <b>16:10:</b> Mengatur skala gambar sehingga ditampilkan di bagian tengah layar dengan rasio aspek 16:10. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>gambar 16:9</p> </div> </div> </li> <li>• <b>16:10:</b> Mengatur skala gambar sehingga ditampilkan di bagian tengah layar dengan rasio aspek 16:10. <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>gambar 16:10</p> </div> </div> </li> </ul>
<b>Keystone</b>	<p>Memperbaiki keystone pada gambar. Lihat <a href="#">Memperbaiki keystone pada halaman 16</a>.</p>
<b>Pola Tes</b>	<p>Mengatur ukuran dan fokus gambar, serta memastikan gambar yang diproyeksikan bebas dari distorsi.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>
<b>Penyetelan PC &amp; Komponen YPbPr</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fase:</b> Mengatur fase clock untuk mengurangi distorsi gambar. Fungsi ini hanya tersedia bila sinyal PC (RGB analog) atau sinyal YPbPr dipilih.</li> <li>• <b>Ukuran H.:</b> Mengatur lebar horizontal gambar. Fungsi ini hanya tersedia bila sinyal PC (RGB analog) dipilih.</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>

<p><b>Posisi</b></p>	<p>Menampilkan halaman pengaturan posisi. Untuk memindahkan gambar yang diproyeksikan, gunakan tombol tanda panah arah. Fungsi ini hanya tersedia bila sinyal PC (RGB analog) dipilih.</p>
<p><b>3D</b></p>	<p>Proyektor ini dilengkapi fungsi 3D yang dapat digunakan untuk menikmati film, video, dan acara olahraga 3D secara lebih natural dengan menampilkan kedalaman gambar. Anda harus menggunakan kacamata 3D untuk melihat gambar 3D.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mode 3D:</b> Pengaturan default adalah <b>Mati</b>. Jika Anda ingin proyektor memilih format 3D yang sesuai secara otomatis ketika mendeteksi konten 3D, pilih <b>Otomatis</b>. Jika proyektor tidak dapat mengenali format 3D, tekan <b>▲/▼</b> untuk memilih mode 3D di antara <b>Top-Bottom</b>, <b>Frame Sequential</b>, <b>Kemasan Rangka</b> dan <b>Berdampingan</b>.</li> </ul> <p> Ketika fungsi 3D diaktifkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat kecerahan proyeksi gambar akan berkurang.</li> <li>• Pengaturan berikut tidak dapat disesuaikan: <b>Mode Gambar</b>, <b>Mode Referensi</b>.</li> <li>• <b>Keystone</b> hanya dapat disesuaikan dalam derajat tertentu.</li> <li>• <b>Pemblikn Penyelarasan 3D:</b> Bila Anda menemukan inversi kedalaman gambar, aktifkan fungsi ini untuk memperbaiki masalah.</li> <li>• <b>Lakukan Setelan 3D:</b> Setelah pengaturan 3D disimpan, Anda dapat memutuskan apakah Anda ingin menerapkannya dengan memilih sekumpulan pengaturan 3D yang telah Anda simpan. Setelah diaplikasikan, proyektor akan secara otomatis memutar konten 3D yang masuk apakah sudah sesuai dengan pengaturan 3D yang disimpan.</li> </ul> <p> Hanya kumpulan pengaturan 3D dengan data yang dihafal yang tersedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Simpan Setelan 3D:</b> Bila sudah berhasil menampilkan konten 3D sesudah membuat penyesuaian yang sesuai, Anda dapat mengaktifkan dan memilih sekumpulan pengaturan 3D untuk menghafal pengaturan 3D aktif.</li> </ul>
<p><b>Format HDMI</b></p>	<p>Memilih format warna yang sesuai untuk mengoptimalkan kualitas tampilan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Otomatis:</b> Secara otomatis memilih ruang warna yang sesuai dan tingkat warna abu-abu untuk sinyal HDMI masuk.</li> <li>• <b>RGB Terbatas:</b> Memanfaatkan rentang Terbatas RGB 16-235.</li> <li>• <b>RGB Penuh:</b> Memanfaatkan rentang Penuh RGB 0-255.</li> <li>• <b>YUV Terbatas:</b> Memanfaatkan rentang Terbatas YUV 16-235.</li> <li>• <b>YUV Penuh:</b> Memanfaatkan rentang Penuh YUV 0-255.</li> </ul>
<p><b>Pembesaran Digital</b></p>	<p>Memperbesar atau memperkecil ukuran gambar yang diproyeksikan. Setelah halaman <b>Pembesaran Digital</b> ditampilkan, tekan <b>ZOOM+/ZOOM-</b> untuk mengurangi atau memperbesar gambar sesuai dengan ukuran yang dikehendaki. Tekan tanda panah arah (<b>▲</b>, <b>▼</b>, <b>◀</b>, <b>▶</b>) pada proyektor atau remote control untuk menavigasi gambar.</p> <p> Gambar hanya dapat dinavigasi setelah gambar diperbesar. Anda dapat memperbesar gambar sewaktu mencari rincian.</p>

<b>Susut Dig.</b>	Menyusutkan gambar dengan titik tengah gambar tetap. 1. Pergi ke <b>Tingkat Lanjut Menu - Tampilan &gt; Susut Dig.</b> lalu tekan <b>OK</b> . 2. Tekan ◀/▶ untuk mengurangi gambar ke ukuran yang diinginkan.
<b>Teaching Template</b>	Berisi beberapa templat sebagai bantuan pengajaran. Pengajar dapat menggunakannya untuk mengajar.
<b>Atur Ulang Tampilan</b>	Mengembalikan semua penyesuaian yang telah Anda lakukan untuk <b>Tampilan</b> menu ke nilai yang sudah ditetapkan pabrik.

## Jaringan

<b>LAN berkabel</b>	Lihat <a href="#">Mengendalikan proyektor melalui LAN pada halaman 25</a> .
<b>Penemuan Perangkat AMX</b>	Bila AMX Device Discovery (Pencarian Perangkat AMX) aktif, proyektor dapat terdeteksi oleh pengontrol AMX.
<b>Alamat MAC (Berkabel)</b>	Menampilkan Alamat Mac untuk proyektor ini.

## Pgaturan

<b>Posisi Proyektor</b>	Lihat <a href="#">Memilih lokasi pada halaman 12</a> .
<b>Penerima Jarak Jauh</b>	Memungkinkan Anda mengaktifkan semua penerima jarak jauh atau satu penerima jarak jauh spesifik pada proyektor.
<b>Pencarian Sumber Otomatis</b>	Memungkinkan proyektor untuk mencari sinyal secara otomatis.
<b>Setelan Lampu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mode Lampu:</b> Lihat <a href="#">Menetapkan Mode Lampu pada halaman 41</a>.</li> <li>• <b>Kecerahan Kustom:</b> Menyesuaikan daya lampu secara manual.</li> <li>• <b>Informasi Lampu:</b> Menampilkan jumlah jam pemakaian lampu yang telah digunakan.</li> </ul>

**Pengaturan Pengoperasian**

**Pengatur Waktu Kosong**

Mengatur waktu kosong gambar bila tidak ada tindakan yang diambil pada layar kosong, setelah berlalu, gambar akan kembali ke layar. Jika lama waktu prasetel tidak sesuai untuk kebutuhan Anda, pilih **Nonaktifkan**. Baik **Pengatur Waktu Kosong** diaktifkan maupun tidak, Anda dapat menekan sebagian besar tombol pada proyektor atau remote control untuk memulihkan gambar.

**Reset Timer Filter**

Atur ulang timer filter jika filter yang baru diganti.

**Pesan Pengingat**

Mengatur pesan pengingat aktif atau tidak aktif.

**Pengosongan Otomatis**

Mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi kosong otomatis.

**Mode Kecepatan Kipas**

Di **Mode Kecepatan Kipas**, kipas akan berputar lebih cepat untuk menyedot lebih banyak udara agar dapat mendinginkan proyektor. Mengatur ke **Tinggi** bila filter debu dipasang.

**Mode Ketinggian Tinggi**

Anda dianjurkan menggunakan **Mode Ketinggian Tinggi** bila berada di lingkungan dengan ketinggian antara 1500 m –3000 m di atas permukaan laut dan temperatur ruangan antara 0°C-30°C.



Pengoperasian dalam "**Mode Ketinggian Tinggi**" dapat menyebabkan tingkat desibel noise pengoperasian yang lebih tinggi karena meningkatnya kecepatan kipas untuk memperbaiki keseluruhan pendinginan dan performa sistem.

Jika Anda menggunakan proyektor ini dalam kondisi ekstrim lainnya kecuali yang disebutkan di atas, proyektor mungkin menampilkan gejala mati otomatis yang dirancang untuk melindungi proyektor agar tidak terlalu panas. Jika demikian, sebaiknya beralih ke mode Ketinggian Tinggi untuk mengatasi gejala tersebut. Namun, hal ini tidak berarti bahwa proyektor dapat dioperasikan dalam kondisi ekstrem apa pun.




Jangan gunakan **Mode Ketinggian Tinggi** jika ketinggian antara 0 m hingga 1.500 m dan temperatur ruangan antara 0°C hingga 35°C. Proyektor akan terlalu dingin jika Anda mengaktifkan mode dalam kondisi tersebut.




**Pengaturan Daya Hidup/Mati**

- **Menghidupkan Langsung:** Memungkinkan proyektor untuk mengaktifkan daya secara otomatis untuk dimasukkan melalui kabel daya.
- **Sinyal Penyalan:** Mengatur apakah akan menghidupkan proyektor secara langsung tanpa menekan  **DAYA** atau  **HIDUP** ketika proyektor berada pada mode siaga dan mendeteksi sinyal VGA atau sinyal HDMI dengan daya 5V.
- **Mati Otomatis:** Memungkinkan untuk mematikan proyektor secara otomatis jika sinyal input tidak terdeteksi setelah jangka waktu tertentu agar masa pakai lampu tidak terbuang percuma.
- **Timer Daya Tidak Aktif:** Mengatur pengatur waktu mati otomatis.

<b>Pengaturan Keamanan</b>	Lihat <a href="#">Menggunakan fungsi sandi pada halaman 23</a> .
<b>Kecepatan Transfer Data</b>	Memilih kecepatan transfer data yang mirip dengan komputer sehingga Anda dapat menyambungkan proyektor menggunakan kabel RS-232 yang sesuai dan memperbarui atau men-download firmware proyektor. Fungsi ini ditujukan untuk teknisi ahli.
<b>Ekualiser HDMI</b>	Menyesuaikan pengaturan perolehan ekualiser untuk sinyal HDMI. Semakin tinggi pengaturan, semakin kuat nilai perolehan. Jika terdapat lebih dari satu port HDMI pada proyektor, pilih port HDMI terlebih dulu sebelum menyesuaikan nilai.
<b>Sakelar Daya USB</b>	Menonaktifkan atau mengaktifkan output daya 5V “Konektor tipe A” untuk dongle nirkabel QCast Mirror HDMI.
<b>Atur Ulang Pengaturan</b>	Mengembalikan semua penyesuaian yang telah Anda lakukan untuk <b>Pgaturan</b> menu ke nilai yang sudah ditetapkan pabrik.

## Sistem

<b>Bahasa</b>	Mengatur bahasa untuk menu OSD (Tampilan di Layar).
<b>Pengaturan Siaga</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Jaringan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Aktifkan Mode Siaga Jaringan:</b> Memilih <b>Hidup</b> akan mengaktifkan fungsi tersebut. Proyektor dapat menyediakan fungsi jaringan dalam mode siaga. Memilih <b>Mati</b> akan menonaktifkan fungsi tersebut. Proyektor tidak menyediakan fungsi jaringan dalam mode siaga.</li> <li>• <b>Alihkan ke Mode Siaga Normal:</b> Memungkinkan proyektor menonaktifkan fungsi jaringan setelah jangka waktu tertentu setelah beralih ke mode siaga. Misalnya, jika 20 menit dipilih, proyektor dapat menyediakan fungsi jaringan selama 20 menit setelah beralih ke mode siaga. Bila waktu 20 menit telah habis, proyektor akan beralih ke mode siaga normal.</li> </ul> </li> </ul>  <p>Fungsi ini hanya tersedia ketika Aktifkan Mode Siaga Jaringan aktif.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mikrofon:</b> Mengaktifkan fungsi line-out mikrofon ketika proyektor berada pada mode siaga.</li> <li>• <b>Monitor Out:</b> Memungkinkan proyektor mengeluarkan sinyal VGA bila berada dalam mode siaga dan soket <b>PC</b> dan soket <b>MONITOR OUT</b> tersambung dengan benar ke perangkat.</li> <li>• <b>Pemintasan Audio:</b> Proyektor dapat mengeluarkan suara bila berada dalam mode siaga serta soket yang sesuai tersambung dengan benar ke perangkat. Tekan ◀/▶ untuk memilih sumber yang akan digunakan. Untuk mengetahui cara membuat sambungan, lihat <a href="#">Sambungan pada halaman 17</a>.</li> </ul>
<b>Pengaturan Latar Belakang</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Latar Belakang:</b> Mengatur warna latar belakang untuk proyektor.</li> <li>• <b>Layar Pembuka:</b> Dapat digunakan untuk memilih layar logo yang akan ditampilkan selama proyektor aktif.</li> </ul>

<b>Pengaturan Menu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tipe Menu:</b> Beralih ke <b>Dasar</b> menu OSD.</li> <li>• <b>Waktu tampilan menu:</b> Mengatur durasi OSD (Tampilan di Layar) akan tetap aktif setelah tombol terakhir ditekan.</li> </ul>
<b>Pengaturan Audio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Senyap:</b> Menonaktifkan suara sementara.</li> <li>• <b>Volume:</b> Menyesuaikan tingkat suara.</li> <li>• <b>Volume mikrofon:</b> Menyesuaikan volume mikrofon proyektor.</li> <li>• <b>Nada Dering Sistem Hidup/Mati:</b> Mengaktifkan atau menonaktifkan nada dering ketika proyektor dalam proses menyalakan dan mematikan.</li> </ul>  <p>Satu-satunya cara untuk mengubah <b>Nada Dering Sistem Hidup/Mati</b> adalah dengan mengatur <b>Hidup</b> atau <b>Mati</b> di sini. Menonaktifkan suara atau mengubah tingkat suara tidak akan mempengaruhi <b>Nada Dering Sistem Hidup/Mati</b>.</p>
<b>Caption Tertutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Caption Tertutup Aktif:</b> Mengaktifkan fungsi dengan memilih <b>Hidup</b> bila sinyal input yang dipilih berisi caption tertutup.</li> </ul>  <p>Caption: Tampilan dialog, narasi, serta efek suara program TV dan video di layar yang berisi caption tertutup (biasanya ditandai sebagai "CC" dalam daftar TV).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Versi Caption:</b> Memilih mode caption tertutup yang diinginkan. Untuk memilih caption, pilih <b>CC1</b>, <b>CC2</b>, <b>CC3</b>, atau <b>CC4</b> (<b>CC1</b> akan menampilkan caption dalam bahasa utama di wilayah Anda).</li> </ul>
<b>Default Pabrik</b>	<p>Kembalikh semua pgaturan ke nilai stlan awal pabrik.</p>  <p>Pengaturan berikut akan tetap sama: <b>Keystone</b>, <b>Posisi Proyektor</b>, <b>Wkt Pakai Lampu</b>, <b>Pengaturan Keamanan</b>, <b>Kecepatan Transfer Data</b>, <b>QUICK INSTALL</b>, <b>Waktu Pemakaian Filter</b>, <b>Mode Ketinggian Tinggi</b>, <b>Mode Kecepatan Kipas</b>, <b>Ekualiser HDMI</b>.</p>
<b>Atur Ulang Sistem</b>	<p>Mengembalikan semua penyesuaian yang telah Anda lakukan untuk <b>Sistem</b> menu ke nilai yang sudah ditetapkan pabrik.</p>

## Informasi

<b>Informasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Resolusi Asli:</b> Menampilkan resolusi awal proyektor.</li> <li>• <b>Resolusi Terdeteksi:</b> Menampilkan resolusi awal sinyal input.</li> <li>• <b>Sumber:</b> Menampilkan sumber sinyal aktif.</li> <li>• <b>Mode Gambar:</b> Menampilkan mode yang dipilih dalam menu <b>Gambar</b>.</li> <li>• <b>Mode Lampu:</b> Menampilkan mode yang dipilih dalam menu <b>Setelan Lampu</b>.</li> <li>• <b>Format 3D:</b> Menampilkan mode 3D aktif.</li> <li>• <b>Sistem Warna:</b> Menampilkan format sistem input.</li> <li>• <b>Wkt Pakai Lampu:</b> Menampilkan jumlah jam pemakaian sumber cahaya.</li> <li>• <b>Waktu Pemakaian Filter:</b> Menampilkan jumlah jam pemakaian filter yang telah digunakan.</li> <li>• <b>Versi Firmware:</b> Menampilkan versi firmware proyektor Anda.</li> </ul>
------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

# Pemeliharaan

## Perawatan proyektor

### Membersihkan lensa

Bersihkan lensa setiap kali Anda melihat kotoran atau debu pada permukaannya. Pastikan untuk menonaktifkan proyektor dan biarkan benar-benar dingin sebelum membersihkan lensa.

- Gunakan kaleng berisi udara yang terkompresi untuk menghilangkan debu.
- Jika terdapat kotoran atau noda, gunakan kertas pembersih lensa atau kain lembut yang dilembapkan dengan pembersih lensa, lalu seka permukaan lensa secara perlahan.
- Jangan gunakan jenis kain abrasif, pembersih alkalin/asam, bubuk penggosok, atau larutan yang mudah menguap seperti alkohol, benzena, thinner, atau insektisida. Penggunaan materi tersebut atau kontak terus-menerus dengan materi karet atau vinil dapat mengakibatkan kerusakan pada permukaan proyektor dan materi kabinet.

### Membersihkan rangka proyektor

Sebelum membersihkan rangka, matikan proyektor menggunakan prosedur penonaktifan yang tepat seperti dijelaskan dalam [Mematikan proyektor pada halaman 29](#), lalu lepas kabel daya.

- Untuk menghilangkan kotoran atau debu, seka rangka menggunakan kain lembut yang bebas serabut.
- Untuk menghilangkan kotoran atau noda membandel, lembapkan kain lembut dengan air dan deterjen ber-pH netral. Setelah itu, seka rangka.



Jangan gunakan lilin, alkohol, benzena, thinner, atau deterjen kimia lainnya, karena dapat merusak rangka.

### Menyimpan proyektor

Jika Anda ingin menyimpan proyektor untuk waktu lama, ikuti petunjuk di bawah ini:

- Pastikan temperatur dan kelembapan ruang penyimpanan dalam kisaran yang disarankan untuk proyektor ini. Lihat [Spesifikasi pada halaman 44](#) atau hubungi dealer Anda tentang kisaran temperatur tersebut.
- Tarik kaki pengatur.
- Keluarkan baterai dari remote control.
- Kemas proyektor dalam kemasan aslinya atau yang setara.

### Mengirim proyektor

Sebaiknya kirim proyektor menggunakan kemasan aslinya atau yang setara.



## Informasi lampu

### Memperpanjang masa pakai lampu

- Menetapkan **Mode Lampu**

Pergi ke **Tingkat Lanjut Menu - Paturan > Setelan Lampu > Mode Lampu** lalu pilih daya sumber cahaya yang sesuai di antara mode-mode yang disediakan.

Mengatur proyektor pada mode **Ekonomis**, **Redup** atau **Kustom** yang memperpanjang umur sumber cahaya.

Mode sumber cahaya	Keterangan
<b>Normal</b>	Menghadirkan kecerahan sumber cahaya penuh
<b>Ekonomis</b>	Mengurangi kecerahan untuk memperpanjang masa pakai lampu dan mengurangi kebisingan kipas
<b>Redup</b>	Mengurangi kecerahan untuk menawarkan masa pakai lampu yang lebih lama
<b>Kustom</b>	Menyesuaikan daya sumber cahaya pada pilihan pengguna

- Pengaturan **Mati Otomatis**

Fungsi ini dapat digunakan untuk mematikan proyektor secara otomatis jika sinyal input tidak terdeteksi setelah jangka waktu tertentu agar masa pakai lampu tidak terbuang percuma.

Untuk mengatur **Mati Otomatis**, pergi ke **Tingkat Lanjut Menu - Paturan > Pengaturan Daya Hidup/Mati > Mati Otomatis** lalu tekan ◀/▶.

## Indikator

Lampu			Status & Keterangan
POWER ○	TEMP ○	LAMP ○	
<b>Pesan Sistem</b>			
			Mode siaga
			Proses pengaktifan
			Operasi normal
			Pendinginan daya normal
			Download
			Pengaktifan CW gagal
			Lampu hampir mati
			Download LAN gagal
			Pemrosesan download LAN
<b>Pesan Efek Terbakar</b>			
			Efek terbakar Aktif
			Efek terbakar Tidak Aktif
<b>Pesan Kesalahan Lampu</b>			
			Lampu bermasalah pada pengoperasian normal
			Lampu tidak menyala
<b>Pesan kesalahan panas</b>			
			Kipas 1 bermasalah (kecepatan kipas sebenarnya adalah lebih cepat dari kecepatan yang diinginkan)
			Kipas 2 bermasalah (kecepatan kipas sebenarnya adalah lebih cepat dari kecepatan yang diinginkan)
			Kipas 3 bermasalah (kecepatan kipas sebenarnya adalah lebih cepat dari kecepatan yang diinginkan)
			Kesalahan temperatur 1 (melampaui batas temperatur)
			Kesalahan Sambungan IC Thermal #1 I2C
			Kesalahan temperatur 2 (melampaui batas temperatur)
			Kesalahan Sambungan IC Thermal #2 I2C

	: <b>Mati</b>	: Oranye Aktif : Berkedip Oranye	: Hijau Aktif : Berkedip Hijau	: Merah Aktif : Berkedip Merah
--	---------------	-------------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------

# Mengatasi Masalah

## ? Proyektor tidak dapat dihidupkan.

Penyebab	Solusi
Tidak ada daya dari kabel daya.	Pasang kabel daya ke steker daya AC di proyektor, lalu pasang kabel daya ke stopkontak. Jika stopkontak memiliki sakelar, pastikan telah dihidupkan.
Mencoba menghidupkan proyektor kembali saat proses pendinginan.	Tunggu hingga proses pendinginan selesai.

## ? Tidak ada gambar

Penyebab	Solusi
Sumber video tidak dihidupkan atau tidak tersambung dengan benar.	Hidupkan sumber video, lalu pastikan kabel sinyal telah tersambung dengan benar.
Proyektor tidak tersambung dengan benar ke perangkat sinyal input.	Periksa sambungan.
Sinyal input tidak dipilih dengan benar.	Pilih sinyal input yang benar menggunakan tombol <b>SOURCE</b> .
Penutup lensa masih terpasang.	Buka penutup lensa.

## ? Gambar buram

Penyebab	Solusi
Lensa proyeksi tidak terfokus dengan benar.	Atur fokus lensa menggunakan cincin fokus.
Proyektor dan layar tidak sejajar dengan baik.	Atur sudut dan arah proyektor serta ketinggian proyektor, jika perlu.
Penutup lensa masih terpasang.	Buka penutup lensa.

## ? Remote control tidak berfungsi.

Penyebab	Solusi
Daya baterai habis.	Ganti kedua baterai dengan yang baru.
Terdapat penghalang antara remote control dan proyektor.	Pindahkan penghalang.
Posisi Anda terlalu jauh dari proyektor.	Berdiri dalam jarak 8 meter (26 kaki) dari proyektor.

## ? Sandi salah.

Penyebab	Solusi
Anda lupa sandi.	Lihat <a href="#">Mengakses prosedur pengembalian sandi pada halaman 23</a> .

# Spesifikasi

## Spesifikasi proyektor



Semua spesifikasi dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya.

### Optik

#### Resolusi

1024 x 768 XGA (LX820ST)  
1280 x 800 WXGA (LW820ST)

#### Sistem tampilan

Chip DLP®

#### Lensa

F = 2,79, f = 7,46 mm

#### Offset

LX820ST: 108,4+/-2,5%  
LW820ST: 106,1+/-2,5%

#### Rasio pembesaran

Tetap

#### Lampu

Dioda laser

### Listrik

#### Catu daya

AC100–240V, 3,00 A, 50–60 Hz (Otomatis)

#### Pemakaian daya

321 W (Maks.); < 0,5 W untuk mode siaga normal;  
< 2 W (Bila fungsi Jaringan dalam Pengaturan  
Siaga aktif)

### Mekanis

#### Berat

5,6 Kg (12,3 lbs)

### Terminal output

#### Output RGB

D-Sub 15-pin (soket) x 1

#### Speaker

10 watt x 1

#### Output sinyal audio

Soket audio PC x 1

### Kontrol

#### USB

Catu daya tipe-A 5V /1,5 A x 1 (Opsional untuk  
Dongle Nirkabel QCast Mirror HDMI); Mini-B x 1;  
Mikro USB x 1

#### Kontrol seri RS-232

9 pin x 1

#### Unit penerima IR x 2

#### Kontrol LAN

Berkabel (RJ45)

### Terminal input

#### Input komputer

Input RGB  
D-Sub 15-pin (soket) x 2

#### Input sinyal video

S-VIDEO  
Port Mini DIN 4-pin x 1  
VIDEO  
Soket RCA x 1  
Input sinyal SD/HDTV  
Analog - Komponen  
(melalui input RGB)  
Digital - HDMI x 1;  
HDMI/MHL x 1

#### Input sinyal audio

Audio masuk  
steker audio PC x 1  
steker audio Mikrofon x 1  
steker audio RCA (L/R) x 1

### Persyaratan Lingkungan

#### Temperatur

Pengoperasian: 0°C-40°C pada permukaan laut  
Penyimpanan: -20°C-60°C pada permukaan laut

#### Kelembapan relatif

Pengoperasian: 10%-90% (tanpa kondensasi)  
Penyimpanan: 10%-90% (tanpa kondensasi)

#### Ketinggian

Pengoperasian: 0-1.499 m pada temperatur 0°C-35°C  
1.500-3.000 m pada 0°C-30°C (dengan Mode  
Permukaan Tinggi aktif)  
Penyimpanan: 0-12.200 m pada 30°C

#### Pengiriman

Sebaiknya gunakan kemasan asli atau yang setara

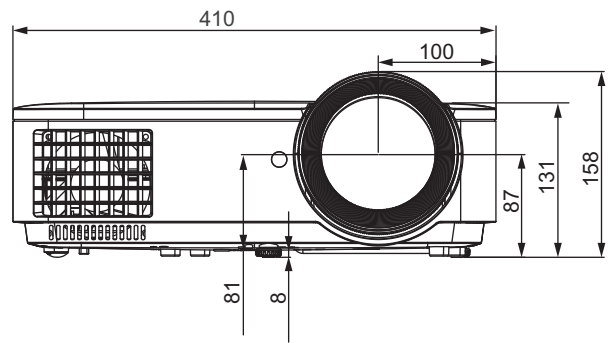
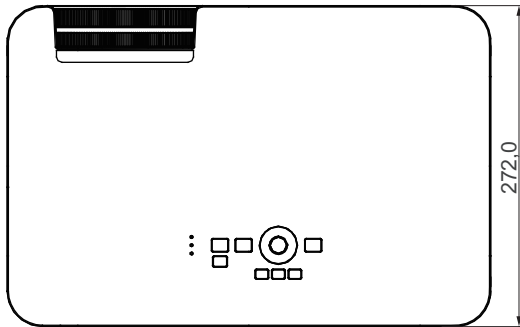
#### Perbaikan

Kunjungi situs web di bawah ini, lalu pilih negara Anda  
untuk mencari jendela kontak layanan.

<http://www.benq.com/welcome>

## Dimensi

410 mm (P) x 158 mm (T) x 272 mm (L)



Unit: mm

## Tabel waktu

### Waktu yang didukung untuk input PC

Resolusi	Mode	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Piksel (MHz)	Format 3D yang didukung		
					Frame Sequential	Top-Bottom	Berdampingan
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	V	V	V
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	V	V	V
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Kedip Berkurang)	119,854	77,425	83,000	V		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	V	V	V
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Kedip Berkurang)	119,989	97,551	115,5	V		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576	BenQ Notebook_timing	60,0	35,820	46,966			
1024 x 600	BenQ Notebook_timing	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	V	V	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59,87	47,776	79,5	V	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	V	V	V
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Kedip Berkurang)	119,909	101,563	146,25	V		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		V	V
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108,000		V	V
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,5		V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		V	V
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		V	V
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		V	V
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768@75Hz	MAC19	74,93	60,241	80,000			
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,060	68,680	100,000			



Waktu yang ditampilkan di atas mungkin tidak didukung karena adanya batasan file EDID dan kartu grafis VGA. Beberapa pengaturan waktu mungkin tidak dapat dipilih.

## Waktu yang didukung untuk input HDMI (HDCP)

### • Timing PC

Resolusi	Mode	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Piksel (MHz)	Format 3D yang didukung		
					Frame Sequential	Top-Bottom	Berdampingan
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	V	V	V
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	V	V	V
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Kedip Berkurang)	119,854	77,425	83,000	V		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	V	V	V
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Kedip Berkurang)	119,989	97,551	115,5	V		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576@60Hz	Waktu Notebook BenQ	60,00	35,820	46,996			
1024 x 600@65Hz	Waktu Notebook BenQ	64,995	41,467	51,419			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	V	V	V
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	V	V	V
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	V	V	V
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Kedip Berkurang)	119,909	101,563	146,25	V		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		V	V
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108		V	V
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		V	V
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		V	V
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		V	V
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		V	
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		V	V
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768@75Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000			
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			
1920 x 1080@60Hz	1920 x 1080_60	60	67,5	148,5	V	V	V
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (Kedip Berkurang)	59,95	74,038	154	V	V	V



Waktu yang ditampilkan di atas mungkin tidak didukung karena adanya batasan file EDID dan kartu grafis VGA. Beberapa pengaturan waktu mungkin tidak dapat dipilih.

• Timing video

Waktu	Resolusi	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Piksel (MHz)	Format 3D yang didukung			
					Frame Sequential	Kemasan Rangka	Top-Bottom	Berdampingan
480i	720 x 480	59,94	15,73	27	V			
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	V			
576i	720 x 576	50	15,63	27				
576p	720 x 576	50	31,25	27				
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25		V	V	V
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	V	V	V	V
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25				V
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25				V
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25		V	V	V
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25				
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25				
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5			V	V
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5			V	V

Waktu yang didukung untuk input MHL

Waktu	Resolusi	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Piksel (MHz)
480i	720 (1440) x 480	59,94	15,73	27
480p	720 x 480	59,94	31,47	27
576i	720 (1440) x 576	50	15,63	27
576p	720 x 576	50	31,25	27
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25
1080/50p	1920 x 1080	50	56,25	148,5
1080/60p	1920 x 1080	60	67,5	148,5

Waktu yang didukung untuk Input Komponen YPbPr

Waktu	Resolusi	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Piksel (MHz)	Format 3D yang didukung
					Frame Sequential
480i	720 x 480	59,94	15,73	13,5	V
480p	720 x 480	59,94	31,47	27	V
576i	720 x 576	50	15,63	13,5	
576p	720 x 576	50	31,25	27	
720/50p	1280 x 720	50	37,5	74,25	
720/60p	1280 x 720	60	45,00	74,25	V
1080/50i	1920 x 1080	50	28,13	74,25	
1080/60i	1920 x 1080	60	33,75	74,25	
1080/24P	1920 x 1080	24	27	74,25	
1080/25P	1920 x 1080	25	28,13	74,25	
1080/30P	1920 x 1080	30	33,75	74,25	
1080/50P	1920 x 1080	50	56,25	148,5	
1080/60P	1920 x 1080	60	67,5	148,5	



Menampilkan sinyal 1080i(1125i)@60Hz atau 1080i(1125i)@50Hz dapat menimbulkan sedikit getaran pada gambar.



## Waktu yang didukung untuk input Video dan S-Video

Mode video	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi submedia warna (MHz)	Format 3D yang didukung
				Frame Sequential
NTSC	15,73	60	3,58	V
PAL	15,63	50	4,43	
SECAM	15,63	50	4,25 atau 4,41	
PAL-M	15,73	60	3,58	
PAL-N	15,63	50	3,58	
PAL-60	15,73	60	4,43	
NTSC4.43	15,73	60	4,43	