



MX604/MW605/MH606/MX604w/  
MW605w/MH606w  
Proyektor Digital  
Manual Pengguna

# Informasi Jaminan dan Hak Cipta

## Garansi terbatas

BenQ memberikan garansi bagi produk ini bila ada bahan atau pengerjaannya yang tidak baik apabila digunakan dan disimpan dalam keadaan normal.

Bukti tanggal pembelian wajib diperlihatkan bila mengajukan klaim garansi. Apabila ternyata ditemukan bahwa produk ini cacat selama dalam periode jaminan, satu-satunya tanggung jawab BenQ dan ganti rugi eksklusif Anda adalah penggantian setiap komponen yang cacat (termasuk tenaga). Untuk mendapatkan layanan garansi, segera beri tahu kepada penyalur di mana Anda membeli produk yang cacat.

Penting: Garansi di atas akan batal jika pelanggan gagal mengoperasikan produk sesuai dengan petunjuk tertulis BenQ, terutama kelembapan ruangan harus antara 10% hingga 90%, temperatur antara 0°C hingga 35°C, ketinggian lebih rendah dari 4920 kaki, dan menghindari mengoperasikan proyektor dalam lingkungan berdebu. Garansi ini memberikan kepada Anda hak hukum spesifik, Anda punya hak lain yang bervariasi dari satu negara dengan negara lainnya.

Untuk mendapatkan keterangan lain, harap kunjungi [www.BenQ.com](http://www.BenQ.com).

## Hak Cipta

Hak Cipta © 2017 oleh BenQ Corporation. Hak Cipta Dilindungi oleh Undang-Undang. Tidak boleh ada sebagian pun dari penerbitan ini ditiru, dikirimkan, ditranskrip, disimpan pada suatu sistem perolehan kembali atau diterjemahkan ke dalam bahasa tertentu atau bahasa komputer, dalam bentuk apa pun dan cara apa pun, elektronik, mekanik, magnetik, optik, kimia, manual atau lainnya, tanpa mendapatkan izin tertulis terlebih dahulu dari BenQ Corporation.

## Penyangkalan

BenQ Corporation tidak punya perwakilan atau garansi, baik yang dikemukakan atau dinyatakan secara tidak langsung sehubungan dengan isi dan penolakan khusus garansi, mutu atau kondisi yang dapat diperdagangkan atau kecocokan untuk maksud tertentu. Selanjutnya, BenQ Corporation berhak merevisi publikasi ini dan membuat perubahan isi dokumen ini dari waktu ke waktu tanpa berkewajiban untuk melaporkan kepada siapa pun juga mengenai revisi atau perubahan tersebut.

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

## Hak Paten

Harap pergi ke <http://patmarking.benq.com/> untuk mendapatkan rincian cakupan paten proyektor BenQ.

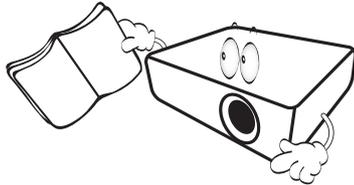
# Daftar isi

<b>Informasi Jaminan dan Hak Cipta .....</b>	<b>2</b>
<b>Petunjuk keselamatan penting .....</b>	<b>4</b>
<b>Pendahuluan .....</b>	<b>7</b>
Isi pengiriman .....	7
Tampak luar proyektor .....	8
Alat kontrol dan fungsi.....	9
<b>Menempatkan proyektor Anda .....</b>	<b>12</b>
Memilih lokasi .....	12
Mendapatkan ukuran gambar diproyeksikan yang diinginkan.....	13
Memasang proyektor .....	15
Menyesuaikan gambar yang diproyeksikan .....	16
<b>Sambungan .....</b>	<b>18</b>
<b>Pengoperasian .....</b>	<b>20</b>
Memulai menyalakan proyektor .....	20
Menggunakan menu.....	21
Melindungi proyektor .....	23
Memindah sinyal input .....	24
Mematikan proyektor .....	25
Mematikan langsung .....	25
<b>Menu pengoperasian .....</b>	<b>26</b>
Menu <b>Dasar</b> .....	26
Menu <b>Lanjutan</b> .....	28
<b>Pemeliharaan .....</b>	<b>36</b>
Merawat proyektor .....	36
Informasi lampu .....	36
<b>Pemecahan Masalah .....</b>	<b>42</b>
<b>Spesifikasi .....</b>	<b>43</b>
Spesifikasi proyektor .....	43
Dimensi .....	44
Bagan pengaturan waktu .....	45

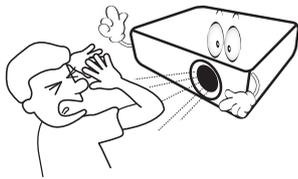
# Petunjuk keselamatan penting

Projektor Anda dirancang dan diuji untuk memenuhi standar terbaru untuk keselamatan peralatan teknologi informasi. Namun, untuk memastikan penggunaan produk secara aman, adalah penting bagi Anda untuk mengikuti petunjuk yang disebutkan dalam manual ini dan ditandai pada produk.

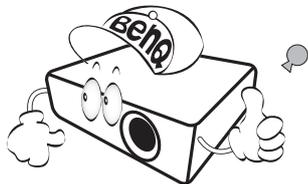
1. **Harap baca pedoman ini sebelum Anda mengoperasikan proyektor Anda.** Simpan panduan ini untuk referensi di kemudian hari.
6. Di beberapa negara voltase arus listrik TIDAK stabil. Proyektor ini didesain untuk beroperasi dengan aman dalam voltase listrik antara 100 sampai 240 volt AC, tetapi dapat gagal beroperasi jika terjadi pemadaman listrik atau tegangan kejut sebesar  $\pm 10$  volt. **Di daerah di mana voltase listriknya mungkin berfluktuasi atau mungkin terjadi pemadaman, Anda direkomendasikan untuk menyambungkan proyektor melalui penstabil daya listrik, pengaman naik-turunnya voltase atau sumber daya tidak terganggu (uninterruptible power supply – UPS).**



2. **Jangan melihat langsung ke lensa proyektor selama pengoperasian.** Cahaya yang sangat kuat dapat menyebabkan kerusakan pada mata.

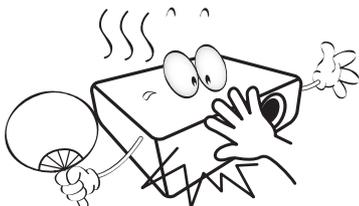


3. **Serahkan servis kepada teknisi servis ahli.**



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

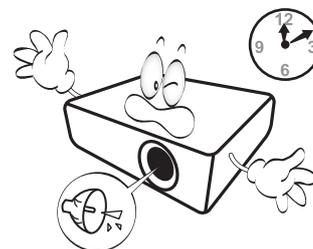
5. Lampu bisa sangat panas selama digunakan. Diamkan proyektor melakukan pendinginan selama sekitar 45 menit sebelum melepas unit lampu untuk penggantian.



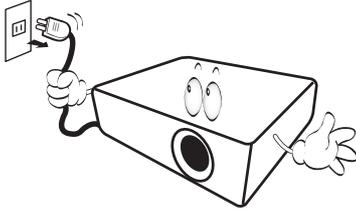
7. **Jangan menghalangi lensa proyeksi dengan benda apa pun ketika proyektor sedang beroperasi karena hal ini dapat menyebabkan benda tersebut menjadi panas dan cacat atau bahkan dapat menyebabkan kebakaran.** Untuk mematikan lampu sementara, gunakan fungsi blank.



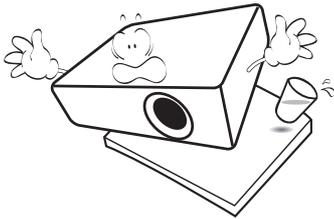
8. **Jangan menggunakan lampu yang melebihi masa pakai yang sudah ditentukan.** Dalam kasus yang langka, pengoperasian lampu melebihi masa pakai nominal dapat menyebabkan lampu pecah.



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

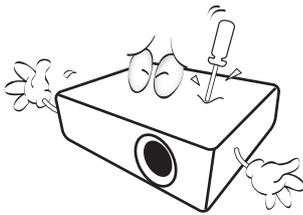


10. Jangan meletakkan produk ini di troli, penyangga atau meja yang tidak stabil. Produk ini bisa jatuh, dan akan dapat rusak parah.



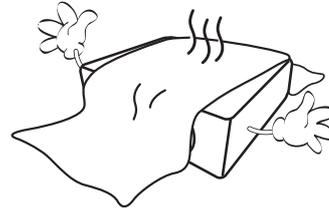
11. Jangan berupaya membongkar sendiri proyektor ini. Ada voltase tinggi berbahaya di dalamnya yang bisa menyebabkan kematian jika Anda menyentuh komponen yang masih beraliran listrik. Komponen yang dapat diservis oleh pengguna adalah lampu yang punya tutup yang dapat dilepas.

Dalam keadaan apapun sebaiknya Anda selalu membuka atau melepaskan tutup lainnya. Serahkan perbaikan hanya kepada teknisi servis ahli dan profesional yang tepat.



12. Jangan menghalangi lubang ventilasi.

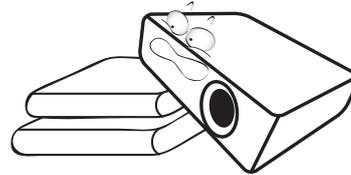
- Jangan meletakkan proyektor ini di atas selimut, seprei atau permukaan lembut lainnya.
- Jangan menutup proyektor ini dengan kain atau bahan lainnya.
- Jangan meletakkan benda yang mudah terbakar di dekat proyektor.



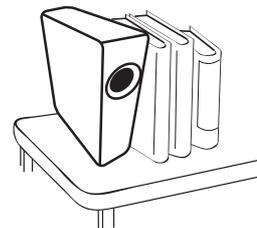
Jika lubang ventilasi benar-benar terhalang, panas yang terlalu tinggi di dalamnya dapat menyebabkan kebakaran.

13. Selalu letakkan proyektor di tempat yang rata, permukaan horizontal selama menggunakannya.

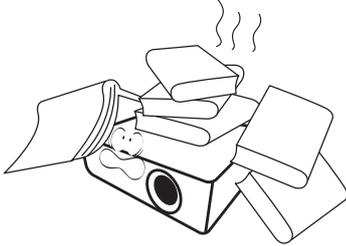
- Jangan gunakan jika permukaan miring dengan sudut lebih dari 10 derajat dari kiri ke kanan, juga jangan gunakan pada sudut lebih dari 15 derajat dari depan ke belakang. Menggunakan proyektor dalam posisi yang tidak benar-benar horizontal dapat menyebabkan tidak dapat berfungsi sebagaimana mestinya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



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

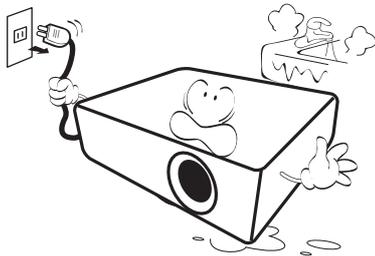


15. Jangan injak proyektor atau meletakkan benda di atasnya. Di samping kemungkinan menyebabkan kerusakan fisik pada proyektor, meletakkan secara vertikal dapat menyebabkan kecelakaan dan kemungkinan cedera.

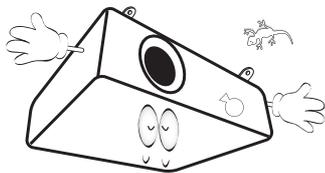


16. Ketika proyektor sedang beroperasi, Anda mungkin merasakan udara dan bau panas dari kisi-kisi ventilasinya. Hal ini adalah fenomena normal dan bukan merupakan cacat produk.

17. Jangan sampai ada cairan dekat atau pada proyektor. Cairan yang tertumpah ke dalam proyektor dapat menyebabkan proyektor tidak dapat beroperasi. Jika proyektor basah, putuskan proyektor dari stopkontak sumber daya dan hubungi BenQ agar proyektor diservis.



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



19. Peralatan ini harus diardekan.



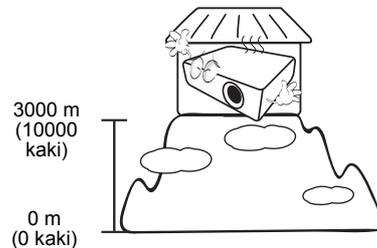
Lampu Hg mengandung merkuri. Kelola lampu sesuai dengan undang-undang setempat tentang pembuangan. Lihat [www.lamprecycle.org](http://www.lamprecycle.org).

20. Jangan meletakkan proyektor ini dalam lingkungan berikut.

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



- Tempat di dekat alarm yang memancarkan cahaya.
- Tempat dengan temperatur sekitar di atas 40°C/104°F.
- Tempat dengan ketinggian lebih tinggi dari 3000 m (10000 kaki).

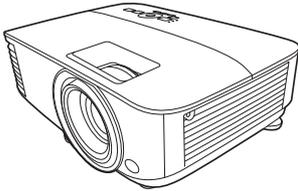


# Pendahuluan

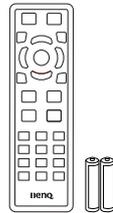
## Isi pengiriman

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

### Aksesori standar



Proyektor



Remote control dengan baterai



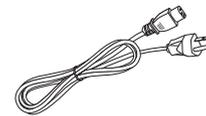
CD pedoman pengguna



Panduan ringkas



Kartu jaminan\*



Kabel daya



Dongle cermin QCast (hanya untuk MX604w/MW605w/MH606w)



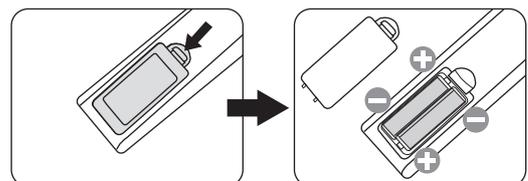
- Aksesori yang disertakan sesuai dengan wilayah Anda, dan mungkin berbeda dengan aksesori seperti yang tampak pada gambar.
- \*Kartu jaminan hanya disertakan di beberapa wilayah tertentu. Harap cari keterangan dari penyalur Anda untuk mendapatkan keterangan terinci.

### Aksesori opsional

1. Suku cadang unit lampu
2. Kacamata 3D
3. Filter debu

### Mengganti baterai remote control

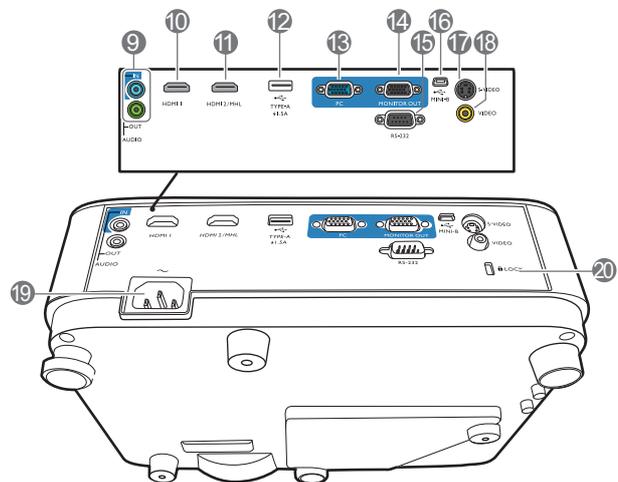
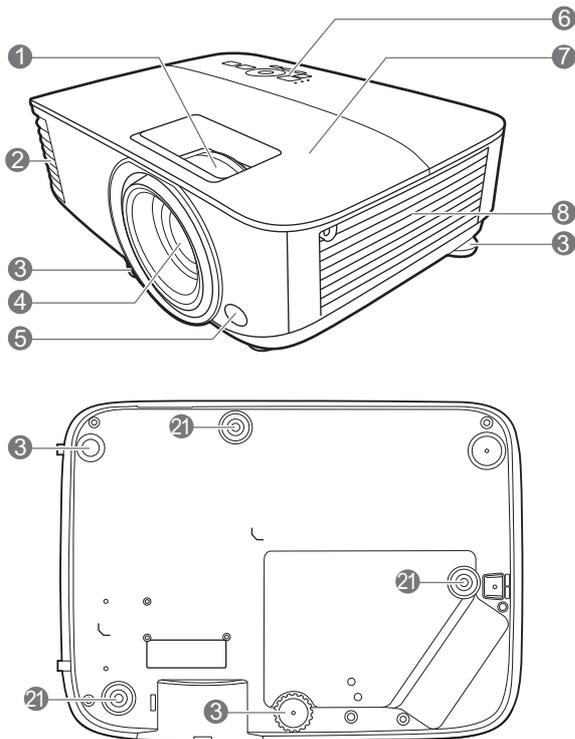
1. Tekan dan buka untuk membuka tutup baterai seperti tampak pada gambar.
2. Ambil baterai lama (jika ada) lalu pasang dua baterai AAA. Pastikan ujung positif dan negatif dengan posisi yang benar, seperti dijelaskan pada gambar.
3. Pasang kembali tutup baterai sampai terdengar bunyi klik.





- Jangan biarkan remote control dan baterai diletakkan yang sangat panas atau lembab seperti di dapur, kamar mandi, sauna, kamar terkena sinar matahari, atau di mobil yang tertutup.
- Hanya ganti baterai dengan tipe yang sama atau ekuivalen yang dianjurkan oleh pabrikan.
- Buang baterai bekas sesuai dengan petunjuk pabrik baterai dan peraturan lingkungan setempat di area Anda.
- Jangan buang begitu saja baterai ke dalam lokasi api. Akan sangat berbahaya dengan terjadinya letusan.
- Jika baterai mati atau jika remote control tidak akan digunakan dalam waktu yang lama, lepaskan baterainya untuk menghindari dari kerusakan remote control terhadap kemungkinan bocornya baterai.

## Tampak luar proyektor



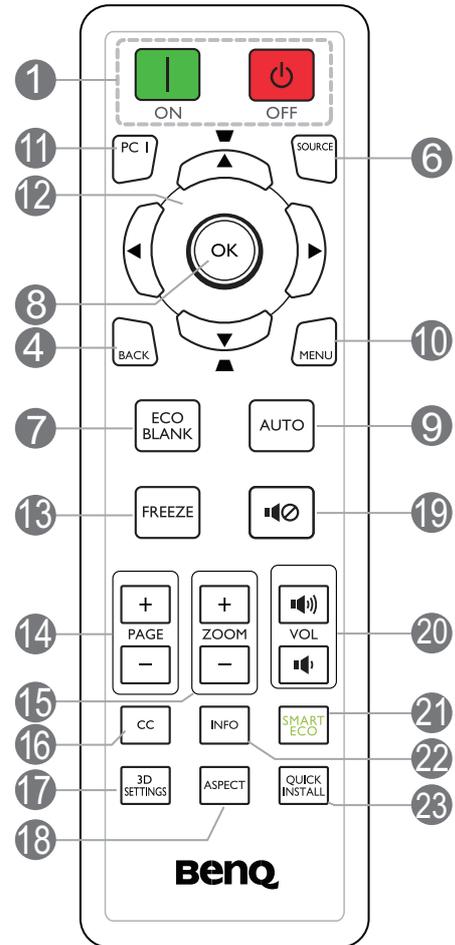
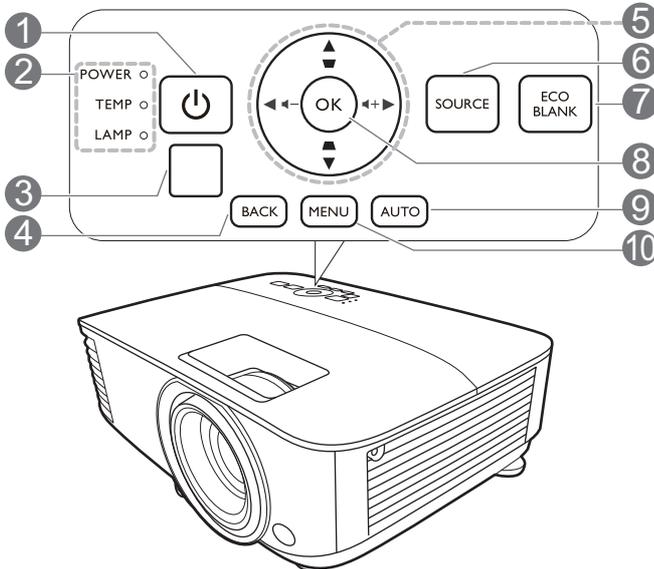
1. Cincin fokus dan cincin pembesaran
2. Ventilasi (pembuangan udara panas)
3. Kaki penyesuai
4. Lensa kamera proyeksi
5. Sensor remote Inframerah
6. Panel kontrol eksternal  
(Lihat [Alat kontrol dan fungsi di halaman 9.](#))
7. Tutup lampu
8. Ventilasi (pemasukan udara)
9. Jack input Audio  
Jack output audio
10. Port input HDMI
11. Port input HDMI/MHL (untuk dongle HDMI)

12. Port Tipe-A USB
13. Jek input sinyal RGB (PC)
14. Jack output sinyal RGB (PC)
15. Port kontrol RS-232
16. Port Mini-B USB
17. Jack input S-Video
18. Jack input Video
19. Jack daya AC
20. Slot kunci anti pencurian Kensington
21. Lubang pemasangan di dinding

# Alat kontrol dan fungsi

## Proyektor & Remote control

 Semua tombol tekan yang dijelaskan di dokumen ini tersedia di remote control atau proyektor.



### 1. **DAYA**

Mengganti mode proyektor antara siaga dan hidup.



Mengganti mode proyektor antara siaga dan hidup.

### 2. **POWER (Cahaya indikator DAYA)/TEMP (Cahaya peringatan SUHU)/LAMP (Cahaya indikator LAMPU)**

(Lihat [Indikator di halaman 41.](#))

### 3. Sensor remote Inframerah

### 4. **BACK**

Kembali ke menu OSD sebelumnya, keluar lalu simpan pengaturan menu.

### 5. Tombol panah (, , , )

Bila menu Tampilan Pada Layar (OSD) diaktifkan, maka semua tombol ini digunakan sebagai tanda panah arah untuk memilih item menu yang diinginkan dan membuat pengaturan.

Tombol Keystone (, )

Menampilkan halaman perbaikan keystone.

Tombol volume -/

Mengurangi atau meningkatkan volume proyektor.

## 6. SOURCE

Tampilkan bilah pemilihan sumber.

## 7. ECO BLANK

Digunakan untuk menyembunyikan gambar layar.



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

## 8. OK

Tetapkan item menu Tampilan Pada Layar (OSD) terpilih.

## 9. AUTO

Secara otomatis menetapkan pengaturan waktu gambar terbaik untuk gambar yang ditampilkan jika sinyal PC (RGB analog) dipilih.

## 10. MENU

Setel posisi menu Tampilan Pada Layar (OSD).

### 11. Tombol pemilihan sumber: **PC I**

Pilih sumber input **PC I** untuk tampilan.

### 12. Tombol panah (▲, ▼, ◀, ▶)

Bila menu Tampilan Pada Layar (OSD) diaktifkan, maka semua tombol ini digunakan sebagai tanda panah arah untuk memilih item menu yang diinginkan dan membuat pengaturan.

Tombol Keystone (△, ▽)

Menampilkan halaman perbaikan keystone.

Tombol volume (◀, ▶)

Mengurangi atau meningkatkan volume proyektor.

## 13. FREEZE

Diamkan gambar yang diproyeksikan.

## 14. PAGE+/PAGE-

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

## 15. ZOOM+/ZOOM-

Besarkan atau perkecil ukuran gambar yang diproyeksikan.

## 16. CC

Menampilkan **Caption Tertutup** menu.

## 17. 3D SETTINGS

Menampilkan **3D** menu.

## 18. ASPECT

Pilih rasio aspek tampilan.

## 19.

Hidupkan/matikan audio proyektor antara aktif dan nonaktif.

## 20. Tombol volume /

Mengurangi atau meningkatkan volume proyektor.

## 21. SMART ECO

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

## 22. INFO

Menampilkan informasi proyektor.

## 23. QUICK INSTALL

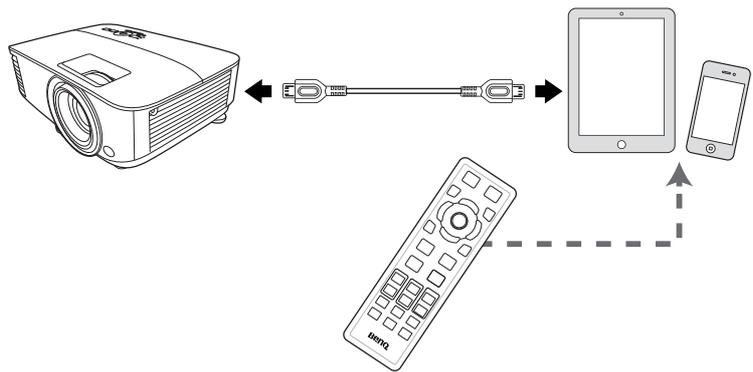
Dengan cepat pilih beberapa fungsi untuk mengatur gambar diproyeksikan dan menampilkan pola pengujian.

## Mengendalikan perangkat pintar Anda dengan remote control

Bila proyektor memproyeksikan kontennya dari perangkat pintar kompatibel MHL Anda, maka Anda dapat menggunakan remote control untuk mengendalikan perangkat pintar.

Untuk masuk ke dalam mode MHL, tekan dan tahan **AUTO** selama 3 detik. Tombol berikut ini tersedia untuk mengendalikan perangkat pintar Anda: **Tombol panah (▲, ▼, ◀, ▶), MENU, BACK, OK.**

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



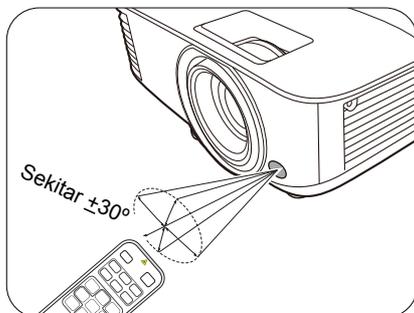
Ketika proyektor dalam mode MHL, maka keypad di proyektor sebaiknya dengan definisi kunci yang sama seperti pada remote control.

## Jangkauan efektif remote control

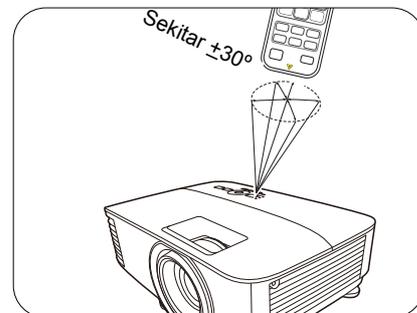
Remote control harus dijaga berada pada sudut 30 derajat tegak lurus dengan sensor remote control IR proyektor untuk dapat berfungsi dengan benar. Jarak antara remote control dengan sensor harus tidak boleh lebih dari 8 meter (~ 26 kaki).

Pastikan tidak ada sesuatu yang menghalangi antara remote control dengan sensor IR pada proyektor yang mungkin dapat menghambat sorotan infra-merah.

- Menjalankan proyektor dari depan



- Menjalankan proyektor dari atas



# Menempatkan proyektor Anda

## Memilih lokasi

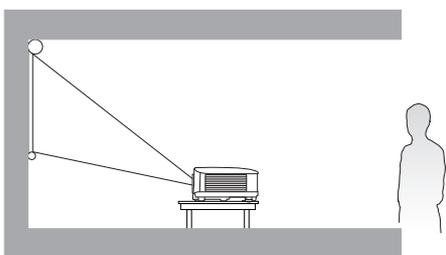
Sebelum menentukan lokasi pemasangan proyektor, pertimbangkan dengan teliti beberapa faktor berikut:

- Ukuran dan posisi layar
- Lokasi stopkontak listrik
- Lokasi dan jarak antara proyektor dengan peralatan lain Anda

Anda dapat memasang proyektor dengan cara berikut.

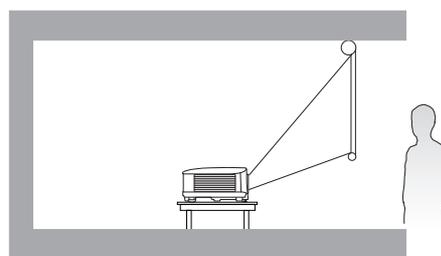
### 1. Meja Depan

Pilih tempat ini dengan proyektor yang diletakkan di atas meja di depan layar. Letak seperti ini adalah cara yang paling umum menempatkan proyektor agar bisa disetel dengan cepat dan demi kemudahan.



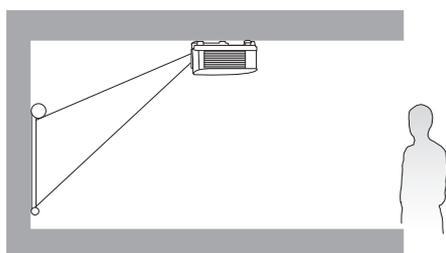
### 2. Meja Belakang

Pilih tempat ini dengan proyektor yang diletakkan di atas meja di belakang layar. Perlu dicatat bahwa dibutuhkan layar proyeksi belakang yang khusus.



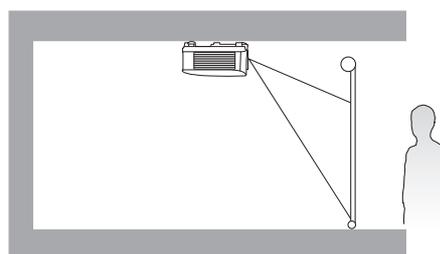
### 3. Plafon Depan

Pilih tempat ini dengan proyektor yang digantungkan terbalik di depan layar. Beli Alat Pemasangan Langit-langit/Dinding Proyektor BenQ dari penyalur Anda untuk memasang proyektor di langit-langit.



### 4. Plafon Belakang

Pilih tempat ini dengan proyektor yang digantungkan terbalik dari belakang layar. Perlu dicatat bahwa layar proyeksi belakang khusus dan Alat Pemasangan Langit-langit/Dinding Proyektor BenQ dibutuhkan untuk lokasi pemasangan ini.



Setelah menyalakan proyektor, buka **Menu Lanjutan - Pgaturan > Pemasangan Proyektor > Pemasangan Proyektor** dan tekan ◀/▶ untuk memilih pengaturan.

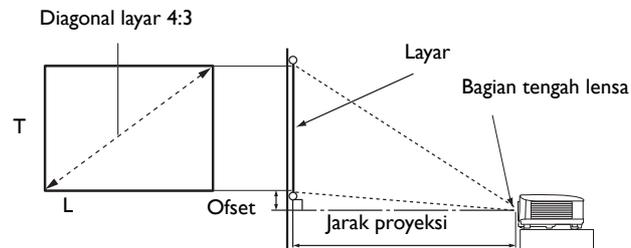
Anda juga dapat menggunakan **QUICK INSTALL** di remote control untuk mengakses menu ini.

# Mendapatkan ukuran gambar diproyeksikan yang diinginkan

Jarak dari lensa kamera proyektor dengan layar, pengaturan pembesaran (jika ada), dan format video setiap faktor pada ukuran gambar yang diproyeksikan.

## Dimensi proyeksi

### MX604/MX604w



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

Ukuran layar				Jarak proyeksi (mm)			Ofset (mm)
Diagonal		T (mm)	L (mm)	Jarak min.	Rata-rata	Jarak maks.	
Inci	mm			(pembesaran maks.)		(pembesaran min.)	
35	889	533	711	1394	1462	1529	53
40	1016	610	813	1593	1670	1748	61
50	1270	762	1016	1991	2088	2184	76
60	1524	914	1219	2390	2505	2621	91
80	2032	1219	1626	3186	3341	3495	122
100	2540	1524	2032	3983	4176	4369	152
120	3048	1829	2438	4779	5011	5243	183
150	3810	2286	3048	5974	6264	6553	229
200	5080	3048	4064	7965	8352	8738	305
220	5588	3353	4470	8762	9187	9611	335
250	6350	3810	5080	9957	10439	10922	381
300	7620	4572	6096	11948	12527	13106	457

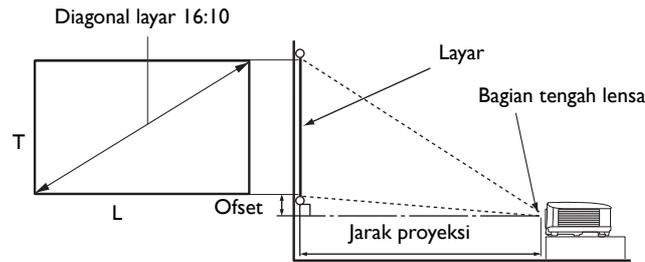
Misalnya, jika Anda menggunakan layar 120 inci, jarak proyeksi yang direkomendasikan adalah 5011 mm.

Jika jarak proyeksi terukur adalah 6200 mm, angka terdekat dalam kolom "**Jarak proyeksi (mm)**" adalah 6264 mm. Dari baris ini terlihat bahwa layar yang diperlukan adalah 150" (sekitar 3,8 m).



Semua pengukuran adalah berdasarkan perkiraan dan dapat berbeda dengan ukuran sebenarnya.

BenQ menyarankan jika ingin memasang proyektor secara permanen, Anda harus menguji ukuran dan jarak proyeksi secara fisik menggunakan proyektor yang sesungguhnya di lokasi sebelum memasangnya secara permanen, sehingga dapat memberi ruang bagi karakteristik optik proyektor ini. Ini akan membantu Anda menentukan posisi pemasangan yang tepat yang paling sesuai dengan lokasi pemasangan.



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

Ukuran layar				Jarak proyeksi (mm)			Ofset (mm)
Diagonal		T (mm)	L (mm)	Jarak min.	Rata-rata	Jarak maks.	
Inci	mm			(pembesaran maks.)		(pembesaran min.)	
35	889	471	754	1168	1225	1282	0
40	1016	538	862	1335	1400	1465	0
50	1270	673	1077	1669	1750	1831	0
60	1524	808	1292	2003	2100	2197	0
80	2032	1077	1723	2671	2800	2929	0
100	2540	1346	2154	3339	3500	3662	0
120	3048	1615	2585	4006	4200	4394	0
150	3810	2019	3231	5008	5250	5492	0
200	5080	2692	4308	6677	7000	7323	0
220	5588	2962	4739	7345	7700	8056	0
250	6350	3365	5385	8346	8750	9154	0
300	7620	4039	6462	10016	10500	10985	0

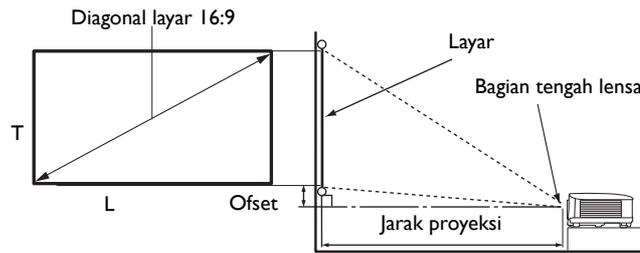
Misalnya, jika Anda menggunakan layar 120 inci, jarak proyeksi yang direkomendasikan adalah 4200 mm.

- Jika jarak proyeksi terukur adalah 5200 mm, angka terdekat dalam kolom "**Jarak proyeksi (mm)**" adalah 5250 mm. Dari baris ini terlihat bahwa layar yang diperlukan adalah 150" (sekitar 3,8 m).



Semua pengukuran adalah berdasarkan perkiraan dan dapat berbeda dengan ukuran sebenarnya.

BenQ menyarankan jika ingin memasang proyektor secara permanen, Anda harus menguji ukuran dan jarak proyeksi secara fisik menggunakan proyektor yang sesungguhnya di lokasi sebelum memasangnya secara permanen, sehingga dapat memberi ruang bagi karakteristik optik proyektor ini. Ini akan membantu Anda menentukan posisi pemasangan yang tepat yang paling sesuai dengan lokasi pemasangan.



- Rasio aspek layar adalah 16:9 dan gambar yang diproyeksikan adalah 16:9

Ukuran layar				Jarak proyeksi (mm)			Ofset (mm)
Diagonal		T (mm)	L (mm)	Jarak min.	Rata-rata	Jarak maks.	
Inci	mm			(pembesaran maks.)		(pembesaran min.)	
35	889	436	775	1154	1213	1271	35
40	1016	498	886	1319	1386	1452	40
50	1270	623	1107	1649	1732	1815	50
60	1524	747	1328	1979	2079	2178	60
80	2032	996	1771	2639	2772	2905	80
100	2540	1245	2214	3299	3465	3631	100
120	3048	1494	2657	3958	4158	4357	120
150	3810	1868	3321	4948	5197	5446	149
200	5080	2491	4428	6597	6929	7261	199
220	5588	2740	4870	7257	7622	7987	219
250	6350	3113	5535	8246	8661	9077	249
300	7620	3736	6641	9896	10394	10892	299

Misalnya, jika Anda menggunakan layar 120 inci, jarak proyeksi yang direkomendasikan adalah 4158 mm.

Jika jarak proyeksi terukur adalah 5200 mm, angka terdekat dalam kolom "Jarak proyeksi (mm)" adalah 5197 mm. Dari baris ini terlihat bahwa layar yang diperlukan adalah 150" (sekitar 3,8 m).



Semua pengukuran adalah berdasarkan perkiraan dan dapat berbeda dengan ukuran sebenarnya.

BenQ menyarankan jika ingin memasang proyektor secara permanen, Anda harus menguji ukuran dan jarak proyeksi secara fisik menggunakan proyektor yang sesungguhnya di lokasi sebelum memasangnya secara permanen, sehingga dapat memberi ruang bagi karakteristik optik proyektor ini. Ini akan membantu Anda menentukan posisi pemasangan yang tepat yang paling sesuai dengan lokasi pemasangan.

## Memasang proyektor

Jika Anda bermaksud memasang proyektor, kami amat menganjurkan kepada Anda untuk menggunakan alat pemasang proyektor BenQ dengan kelengkapan yang benar dan Anda pastikan proyektor terpasang dengan aman dan baik.

Jika Anda gunakan alat pemasang proyektor bukan merek BenQ, maka akan ada risiko keselamatan di mana ada kemungkinan proyektor bisa jatuh karena alat ikatnya tidak benar ketika menggunakan pengukur yang salah atau panjang sekrup yang tidak sesuai.

### Sebelum memasang proyektor

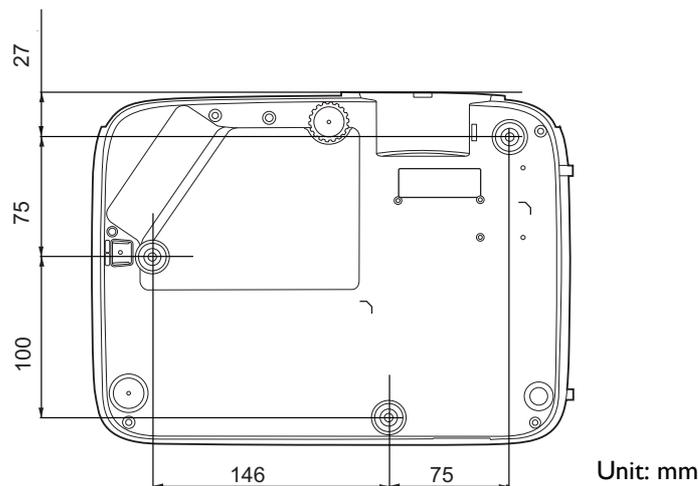
- Beli alat pemasang proyektor BenQ dari tempat Anda membeli proyektor BenQ.
- BenQ menyarankan Anda juga membeli kabel keamanan kompatibel kunci Kensington yang tersendiri lalu pasang dengan baik pada slot kunci Kensington di proyektor dan landasan braket pemasangnya.

Kabel keamanan tersebut dapat melakukan tugas sekunder menahan proyektor bila alat ikat braket pemasangan jadi longgar.

- Mintalah dealer Anda untuk memasang proyektor. Memasang proyektor oleh Anda sendiri bisa menyebabkan proyektor jatuh dan berakibat cedera.
- Ambil prosedur yang diperlukan untuk mencegah proyektor jatuh misalnya pada saat terjadi gempa bumi.
- Jaminan ini tidak mencakup rusaknya produk yang disebabkan oleh pemasangan proyektor menggunakan alat pemasangan proyektor bukan merek BenQ.
- Pertimbangkan suhu sekeliling di mana proyektor terpasang di langit-langit/dinding. Jika menggunakan alat pemanas, maka suhu di sekitar langit-langit/dinding bisa lebih tinggi daripada yang diperkirakan.
- Baca panduan pengguna alat pemasangan tentang kisaran torsi. Mengencangkan torsi lebih besar daripada kisaran yang disarankan dapat menyebabkan rusaknya proyektor dan selanjutnya proyektor bisa jatuh.
- Pastikan stopkontak dengan ketinggian yang terjangkau sehingga Anda dengan mudah dapat mematikan proyektor.

## Diagram pemasangan di Langit-langit/Dinding

Sekrup pemasangan di langit-langit/dinding: M4  
(Maks L = 25 mm; Min L = 20 mm)

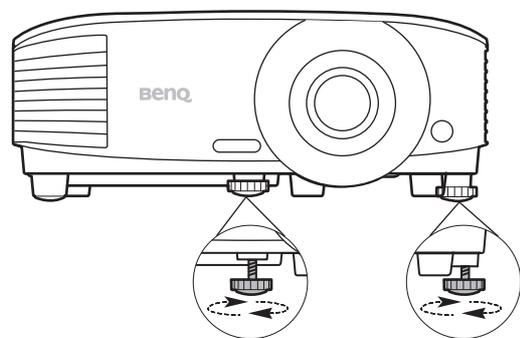


## Menyesuaikan gambar yang diproyeksikan

### Mengatur sudut proyeksinya

Jika proyektor tidak diletakkan di atas permukaan yang datar atau layar dan proyektor tidak saling tegak lurus, gambar yang diproyeksikan menjadi berbentuk trapesium. Putar sekrup kaki-kaki putar sekrup kaki-kaki penyesuaian untuk menyempurnakan sudut horizontal.

Untuk memasukkan kaki kembali, putar kaki penyesuaian dengan arah terbalik.



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

## Menyesuaikan gambar secara otomatis

Dalam beberapa hal, Anda mungkin harus mengoptimalkan kualitas gambar. Untuk melakukan hal ini, tekan **AUTO**. Dalam waktu 3 detik, fungsi Penyesuaian Otomatis Pintar (Intelligent Auto Adjustment) internal akan menyesuaikan kembali nilai Frekuensi dan Clock untuk memberi kualitas gambar terbaik. Informasi sumber aktif akan ditampilkan di sudut layar selama 3 detik.

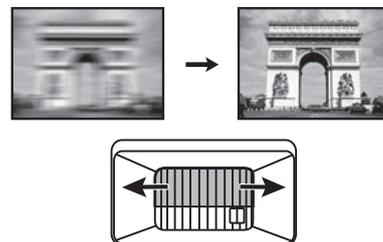
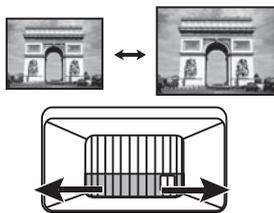


Fungsi ini hanya tersedia apabila sinyal PC (RGB Analog) dipilih.

## Menyempurnakan ukuran dan kejernihan gambar

Sesuaikan gambar yang diproyeksikan ke ukuran yang Anda perlukan menggunakan cincin pembesaran.

Tajamkanlah gambar dengan memutar cincin fokus.



## Memperbaiki keystone

Keystoning merujuk pada keadaan gambar yang diproyeksikan menjadi trapesium karena proyeksi bersudut.

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

1. Lakukan dengan salah satu langkah berikut ini untuk menampilkan halaman pembetulan keystone.

- Tekan  $\triangle$  /  $\nabla$  pada proyektor atau remote control.
- Tekan **QUICK INSTALL** pada remote control. Tekan  $\blacktriangledown$  untuk menyorot **Keystone** dan tekan **OK**.
- Buka **Menu Lanjutan - Layar > Keystone** dan tekan **OK**.

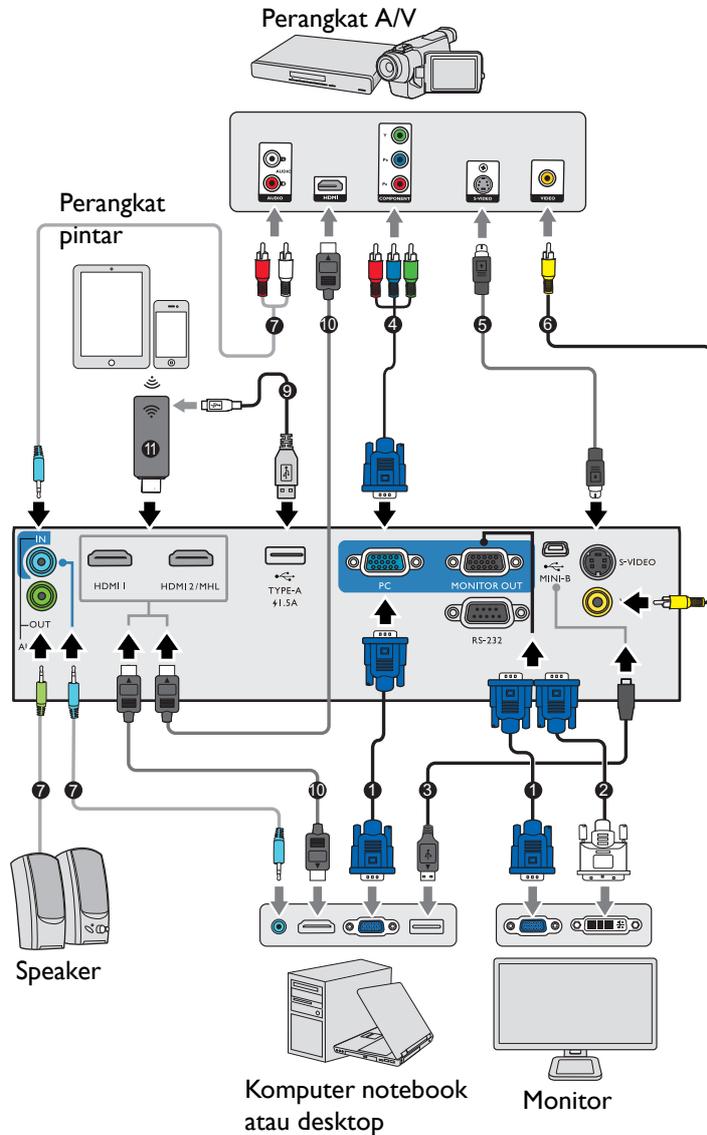


2. Setelah halaman pengoreksian **Keystone** ditampilkan. Tekan  $\triangle$  untuk memperbaiki keystone di bagian atas gambar. Tekan  $\nabla$  untuk memperbaiki keystone di bagian bawah gambar.

# Sambungan

Ketika menyambungkan sumber sinyal dengan proyektor, pastikan untuk:

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



1	Kabel VGA
2	Kabel VGA ke DVI-A
3	Kabel USB
4	Kabel adaptor Video Komponen ke VGA (D-Sub)
5	Kabel S-Video
6	Kabel Video
7	Kabel Audio
8	Kabel Audio L/R
9	Kabel USB (tipe A ke Micro B) menyambungkan ke port daya dongle nirkabel HDMI
10	Kabel HDMI
11	Dongle nirkabel HDMI



- Dalam sambungan yang tampak di atas, beberapa kabel mungkin tidak disertakan dengan proyektor (lihat [Isi pengiriman di halaman 7](#)). Kabel tersebut dapat dibeli di toko elektronik.
- Ilustrasi koneksi adalah untuk referensi. Jack sambungan di bagian belakang yang tersedia pada proyektor berbeda menurut model masing-masing proyektor.
- Banyak notebook tidak mengaktifkan port video eksternalnya ketika disambungkan ke proyektor. Biasanya kombo tombol seperti tombol FN + tombol fungsi dengan simbol monitor mengaktifkan/menonaktifkan tampilan eksternal. Tekan tombol FN dan tombol fungsi berlabel tersebut bersama-sama. Lihat dokumentasi notebook untuk menemukan kombinasi tombol notebook Anda.
- Jika gambar video yang dipilih tidak ditampilkan setelah proyektor dihidupkan dan sumber video yang benar telah dipilih, pastikan bahwa perangkat sumber video telah dihidupkan dan beroperasi dengan benar. Juga periksa bahwa kabel sinyal telah disambungkan dengan benar.

Anda hanya perlu menyambungkan proyektor ke sebuah perangkat sumber video menggunakan salah satu metode penyambungan saja, tetapi masing-masing metode tersebut memberi tingkat kualitas video yang berbeda.

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

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



- Proyektor ini hanya mampu memutar audio mono campuran, meskipun input audio stereo disambungkan.
- Jika gambar video yang dipilih tidak ditampilkan setelah proyektor dihidupkan dan sumber video yang benar telah dipilih, pastikan bahwa perangkat sumber video telah dihidupkan dan beroperasi dengan benar. Juga periksa bahwa kabel sinyal telah disambungkan dengan benar.

# Pengoperasian

## Memulai menyalakan proyektor

1. Colokkan kabel daya. Nyalakan sakelar stopkontak (jika dipasang). Indikator daya pada proyektor menyala oranye setelah diberi daya.

2. Tekan  pada proyektor atau  di remote control untuk mulai menyalakan proyektor. Indikator daya berkedip hijau dan tetap hijau ketika proyektor menyala.

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

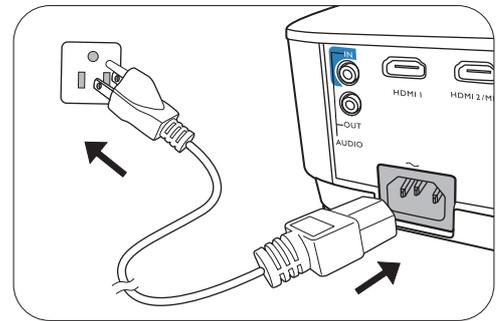
(Jika perlu) Putar cincin fokus untuk menyesuaikan kejelasan gambar.

3. Jika proyektor diaktifkan untuk pertama kalinya, pilih bahasa OSD dengan mengikuti petunjuk pada layar.  
4. Jika Anda diberikan sandi, tekan tombol anak panah untuk memasukkan sandi 6 digit. Lihat [Memanfaatkan fungsi sandi di halaman 23](#).

5. Hidupkan semua peralatan yang tersambung.

6. Proyektor akan mulai mencari sinyal input. Sinyal input arus yang sedang dipindai muncul. Jika proyektor tidak mendeteksi sinyal input yang valid, maka pesan "Tidak Ada Sinyal" akan terus ditampilkan sampai ditemukan sinyal.

Anda bisa menekan **SOURCE** untuk memilih sinyal input yang diinginkan. Lihat [Memindah sinyal input di halaman 24](#).



- Harap gunakan aksesoris asli (misalnya, kabel daya) untuk mencegah kemungkinan timbulnya bahaya seperti kejutan listrik dan kebakaran.

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



- Tangkapan Wisaya Penyetelan ini hanya untuk referensi, dan mungkin berbeda dengan desain yang sesungguhnya.

- Jika frekuensi/resolusi sinyal input lebih dari jangkauan pengoperasian proyektor, Anda akan menerima pesan "Di luar jangkauan" yang ditampilkan pada layar kosong. Gantilah ke sinyal input yang kompatibel dengan resolusi proyektor atau setel sinyal input ke pengaturan yang lebih rendah. Lihat [Bagan pengaturan waktu di halaman 45](#).

- Jika tidak ada sinyal terdeteksi selama 3 menit, proyektor dengan otomatis masuk ke mode hemat.

# Menggunakan menu

Proyektor ini dilengkapi dengan 2 jenis menu Tampilan Pada Layar (OSD) untuk membuat berbagai penyesuaian dan pengaturan.

- Menu OSD **Dasar**: memberikan fungsi menu primer. (Lihat [Menu Dasar di halaman 26](#))
- Menu OSD **Lanjutan**: memberikan fungsi menu penuh. (Lihat [Menu Lanjutan di halaman 28](#))

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

- Gunakan anak panah arah (▲/▼/◀/▶) pada proyektor atau remote control untuk pindah melalui beberapa item menu.
- Gunakan **OK** di proyektor atau remote control untuk konfirmasi item menu terpilih.

Pertama kali Anda menggunakan proyektor (setelah selesai penyiapan awal), menu OSD Dasar ditampilkan.



Tangkapan layar OSD di bawah ini hanya untuk referensi, dan mungkin berbeda dengan desain yang sesungguhnya.

Dibawah ini adalah ikhtisar menu OSD **Dasar**.

	<p>1 Jenis 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 kembali ke halaman sebelumnya atau keluar.</p>

Jika Anda ingin mengalihkan dari menu OSD **Dasar** ke menu OSD **Lanjutan**, ikuti petunjuk dibawah:

1. Buka **Menu Dasar** > **Tipe Menu**.
2. Tekan **OK** dan tekan ▲/▼ untuk memilih **Lanjutan**. Nantinya bila Anda nyalakan proyektor, Anda bisa mengakses menu OSD **Lanjutan** dengan menekan **MENU**.

Dibawah ini adalah ikhtisar menu OSD Lanjutan.

	<p>1 Menu utama &amp; lkon 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 kembali ke 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>	

Dan juga, jika Anda ingin mengalihkan dari menu OSD Lanjutan ke menu OSD Dasar, ikuti petunjuk di bawah ini:

1. Buka **Menu Lanjutan - Sistem > Pengaturan Menu** dan tekan **OK**.
2. Pilih **Type Menu** dan **OK**.
3. Tekan **▲/▼** untuk memilih **Dasar**. Nantinya bila Anda nyalakan proyektor, Anda bisa mengakses menu OSD **Dasar** dengan menekan **MENU**.

# Melindungi proyektor

## Menggunakan kunci kabel pengaman

Proyektor harus dipasang di tempat yang baik untuk mencegah terjadi pencurian. Kalau tidak, beli kunci, seperti kunci Kensington untuk mengamankan proyektor. Anda dapat menemukan slot kunci Kensington di bagian belakang proyektor. Lihat item 20 di [halaman 8](#).

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

## Memanfaatkan fungsi sandi

### Mengatur sandi

1. Buka **Menu Lanjutan - Pngaturan > Pengaturan Keamanan**. Tekan **OK**. Halaman **Pengaturan Keamanan** ditampilkan.
2. Soroti **Ganti sandi** dan tekan **OK**.
3. Ada empat tombol anak panah (▲, ►, ▼, ◀) yang masing-masing menyatakan 4 digit (1, 2, 3, 4). Sesuai dengan sandi yang ingin Anda atur, tekan tombol panah guna memasukkan enam digit untuk sandi.
4. Konfirmasi sandi baru dengan memasukkan sandi baru lagi. Setelah sandi diatur, menu OSD kembali ke halaman **Pengaturan Keamanan**.
5. Untuk mengaktifkan fungsi **Kunci Daya Hidup**, tekan ▲/▼ untuk menyoroti **Kunci Daya Hidup** dan tekan ◀/▶ untuk memilih **Hidup**. Masukkan lagi sandi.



- Digit yang dimasukkan akan muncul di layar berupa tanda bintang. Tulis terlebih dahulu sandi terpilih dan pastikan berada di lokasi yang aman atau tepat setelah sandi dimasukkan sehingga siap untuk Anda gunakan bila Anda lupa.
- Setelah sandi diatur dan pengunci sistem diaktifkan, maka proyektor tidak dapat digunakan kecuali jika dimasukkan sandi yang benar setiap kali proyektor mulai dinyalakan.

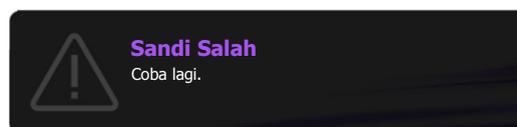
### Jika Anda lupa dengan sandi

Jika sandi yang Anda masukkan salah, pesan kesalahan akan tampil, dan disusul pesan **Masukkan Sandi Aktif**. Jika Anda benar-benar tidak ingat kata sandinya, Anda dapat gunakan prosedur mengingat sandi. Lihat [Prosedur memasukkan pengingat sandi di halaman 23](#).

Jika Anda memasukkan sandi salah sebanyak 5 kali, proyektor otomatis dalam waktu singkat akan mati.

### Prosedur memasukkan pengingat sandi

1. Tekan dan tahan **AUTO** selama 3 detik. Proyektor akan menampilkan nomor berkode di layar.
2. Catat nomornya lalu matikan proyektor Anda.



3. Mintalah bantuan dari pusat layanan BenQ setempat untuk memberikan informasi nomor kode. Anda kemungkinan diharuskan memberikan bukti dokumen pembelian untuk memverifikasi Anda adalah pengguna yang sah proyektor tersebut.

## Mengganti sandi

1. Buka **Menu Lanjutan - Pgaturan > Pengaturan Keamanan > Ganti sandi**.
2. Tekan **OK**. Pesan "**Masukkan Sandi Aktif**" muncul.
3. Masukkan sandi lama.
  - Jika sandi benar, muncul pesan lain "**Masukkan Sandi Baru**".
  - Jika sandi salah, pesan kesalahan sandi muncul, dan pesan "**Masukkan Sandi Aktif**" muncul lalu Anda dapat mencoba lagi. Anda dapat menekan **BACK** untuk membatalkan perubahan atau mencoba sandi lain.
4. Masukkan sandi baru.
5. Konfirmasi sandi baru dengan memasukkan sandi baru lagi.

## Menonaktifkan fungsi sandi

Untuk menonaktifkan perlindungan kata sandi, buka **Menu Lanjutan - Pgaturan > Pengaturan Keamanan > Kunci Daya Hidup** dan tekan **◀/▶** untuk memilih **Mati**. Pesan "**Masukkan Sandi Aktif**" muncul. Masukkan sandi kini.

- Jika sandi benar, menu OSD kembali ke halaman **Pengaturan Keamanan**. Anda tidak harus memasukkan sandi setiap kali menyalakan proyektor.
- Jika sandi salah, pesan kesalahan sandi muncul, dan pesan "**Masukkan Sandi Aktif**" muncul lalu Anda dapat mencoba lagi. Anda dapat menekan **BACK** untuk membatalkan perubahan atau mencoba sandi lain.



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

## Memindah sinyal input

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

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

Untuk memilih sumber:

1. Tekan **SOURCE**. Tampilan bilah pemilihan sumber.
2. Tekan **▲/▼** sampai sinyal yang diinginkan terpilih lalu tekan **OK**.

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

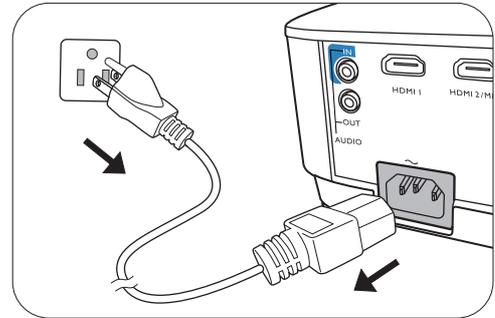




- Tingkat kecerahan gambar yang diproyeksikan akan berubah ketika Anda berpindah di antara sinyal input yang berbeda.
- Untuk hasil gambar tampilan terbaik, Anda seharusnya memilih dan menggunakan sinyal input yang menghasilkan output pada resolusi asli proyektor ini. Resolusi lainnya akan diubah ukurannya oleh proyektor bergantung pada pengaturan "rasio aspek", yang dapat menyebabkan suatu perubahan gambar atau hilangnya kejernihan gambar. Lihat [Rasio Aspek di halaman 26](#).

## Mematikan proyektor

1. Tekan  di proyektor atau  di remote control dan pesan konfirmasi akan muncul memberi tahu Anda. Jika Anda tidak memberi respons dalam beberapa detik, pesan tersebut akan hilang.
2. Tekan  atau  untuk kedua kalinya. Indikator daya berkedip oranye, lampu proyeksi mati, dan kipas akan terus berjalan selama sekitar 90 detik untuk mendinginkan proyektor.
3. Setelah proses pendinginan selesai, indikator daya menjadi tetap oranye lalu kipas berhenti bekerja. Putuskan koneksi kabel daya dari stopkontak.



- Untuk melindungi lampu, proyektor tidak akan menanggapi perintah apa pun selama proses pendinginan.
- Untuk mempersingkat waktu pendinginan, Anda juga dapat mengaktifkan fungsi Pendinginan Cepat. Lihat [Pendinginan Cepat di halaman 33](#).
- Jangan dengan segera menyalakan proyektor setelah baru saja memamatkannya karena panas berlebih bisa memperpendek usia lampu.
- Lama masa pakai lampu akan sangat bergantung pada kondisi lingkungan dan penggunaan.

## Mematikan langsung

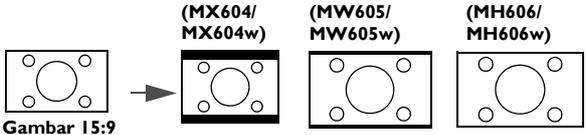
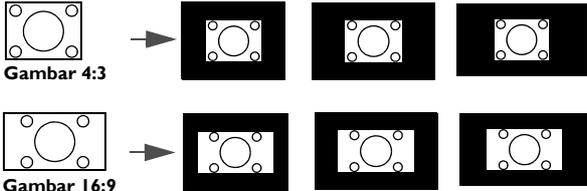
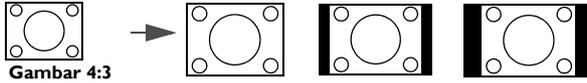
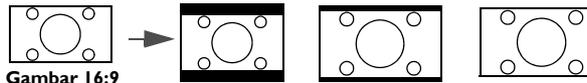
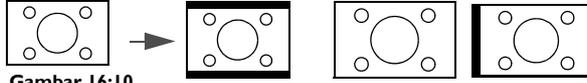
Kabel daya AC dapat dicabut segera setelah proyektor dimatikan. Untuk melindungi lampu, tunggu sekitar 10 menit sebelum menyalakan proyektor kembali. Jika Anda mencoba menyalakan ulang proyektor, kipas mungkin berjalan selama beberapa menit untuk melakukan pendinginan. Dalam hal itu, tekan  atau  lagi untuk menyalakan proyektor setelah kipas berhenti dan indikator daya berubah menjadi oranye.

# Menu pengoperasian

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

Item menu tersedia bila proyektor mendeteksi sedikitnya ada satu sinyal sah. Jika tidak ada peralatan terhubung dengan proyektor atau tidak ada sinyal terdeteksi, maka item menu terbatas dapat diakses.

## Menu Dasar

<p><b>Kecerahan</b></p>	<p>Semakin tinggi nilainya, semakin cerah gambarnya. Sesuaikan kontrol ini agar area hitam pada gambar juga tampak hitam sehingga detail area gelap tersebut terlihat jelas.</p>
<p><b>Rasio Aspek</b></p>	<p>Ada beberapa opsi untuk menyetel rasio aspek gambar bergantung pada sumber sinyal input Anda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <p>• <b>Otomatis:</b> Mengubah ukuran gambar secara proporsional untuk menyesuaikan resolusi asli proyektor dalam hal lebar horizontal dan vertikalnya.</p>  </li> <li> <p>• <b>Nyata:</b> Memproyeksikan gambar sebagaimana resolusi aslinya, dan mengubah ukurannya agar sesuai di dalam area tampilan. Untuk sinyal input rendah, gambar yang diproyeksikan akan ditampilkan dalam ukuran asli.</p>  </li> <li> <p>• <b>4:3:</b> Menskala gambar sehingga gambar ditampilkan di tengah layar dengan rasio aspek 4:3.</p>  </li> <li> <p>• <b>16:9:</b> Menskala gambar sehingga gambar ditampilkan di tengah layar dengan rasio aspek 16:9.</p>  </li> <li> <p>• <b>16:10:</b> Menskala gambar sehingga gambar ditampilkan di tengah layar dengan rasio aspek 16:10.</p>  </li> </ul>

<p><b>Mode Gambar</b></p>	<p>Proyektor ini sudah disetel sebelumnya dengan beberapa mode gambar yang sudah ditentukan sebelumnya sehingga Anda dapat memilih salah satunya guna menyesuaikan lingkungan pengoperasian dan jenis gambar sinyal input.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Terang:</b> Memaksimalkan kecerahan gambar yang diproyeksikan. Mode ini cocok untuk tempat yang membutuhkan kecerahan sangat tinggi, seperti menggunakan proyektor dalam ruangan yang terangnya cukup baik.</li> <li>• <b>Presentasi:</b> Didesain untuk presentasi. Kecerahan ditekankan dalam mode ini untuk menyesuaikan pewarnaan PC dan notebook.</li> <li>• <b>sRGB:</b> Memaksimalkan kejernihan warna RGB untuk memberi gambar yang realistis apa pun pengaturan kecerahannya. Mode ini paling cocok untuk melihat foto yang diambil dengan kamera yang kompatibel dengan sRGB dan dikalibrasi dengan tepat, serta untuk melihat aplikasi grafis dan menggambar di PC, seperti AutoCAD.</li> <li>• <b>Sinema:</b> Dengan kejenuhan dan kontras warna yang seimbang cukup baik pada tingkat kecerahan rendah, maka hal ini akan paling cocok untuk menikmati film di tempat yang benar-benar gelap (seperti keadaan di bioskop).</li> <li>• <b>3D:</b> Apakah sesuai untuk memutar gambar 3D dan klip video 3D.</li> <li>• <b>Pengguna 1/Pengguna 2:</b> Mengembalikan pengaturan yang dipersonalisasi berdasarkan pada mode gambar aktif yang tersedia. Lihat <a href="#">Mode Referensi di halaman 28</a>.</li> </ul>
<p><b>Volume</b></p>	<p>Atur tingginya suara.</p>
<p><b>Mode Lampu</b></p>	<p>Lihat <a href="#">Menyetel Mode Lampu di halaman 37</a>.</p>
<p><b>Informasi</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Resolusi Asli:</b> Menampilkan resolusi asli proyektor.</li> <li>• <b>Resolusi Terdeksi:</b> Menampilkan resolusi asli sinyal input.</li> <li>• <b>Sumber:</b> Menunjukkan sumber sinyal kini.</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>Pengaturan Lampu</b>.</li> <li>• <b>Format 3D:</b> Menunjukkan mode 3D terkini.</li> <li>• <b>Sistem Warna:</b> Memperlihatkan format sistem input.</li> <li>• <b>Waktu Pemakaian Lampu:</b> Menampilkan jumlah jam lampu telah digunakan.</li> <li>• <b>Versi Firmware:</b> Menunjukkan versi peranti tegar proyektor Anda.</li> </ul>
<p><b>Tipe Menu</b></p>	<p>Alihkan ke menu OSD <b>Lanjutan</b>. Lihat <a href="#">Menggunakan menu di halaman 21</a>.</p>

# Menu Lanjutan

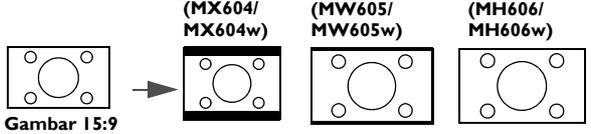
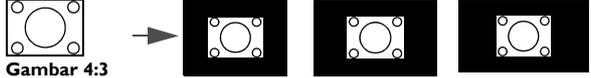
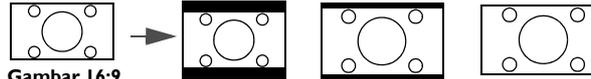
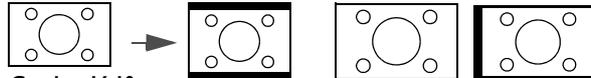
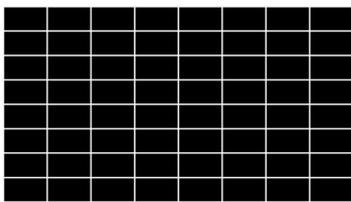
## Gambar

<b>Mode Gambar</b>	<p>Proyektor ini sudah disetel sebelumnya dengan beberapa mode gambar yang sudah ditentukan sebelumnya sehingga Anda dapat memilih salah satunya guna menyesuaikan lingkungan pengoperasian dan jenis gambar sinyal input.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Terang:</b> Memaksimalkan kecerahan gambar yang diproyeksikan. Mode ini cocok untuk tempat yang membutuhkan kecerahan sangat tinggi, seperti menggunakan proyektor dalam ruangan yang terangnya cukup baik.</li><li>• <b>Presentasi:</b> Didesain untuk presentasi. Kecerahan ditekankan dalam mode ini untuk menyesuaikan pewarnaan PC dan notebook.</li><li>• <b>sRGB:</b> Memaksimalkan kejernihan warna RGB untuk memberi gambar yang realistis apa pun pengaturan kecerahannya. Mode ini paling cocok untuk melihat foto yang diambil dengan kamera yang kompatibel dengan sRGB dan dikalibrasi dengan tepat, serta untuk melihat aplikasi grafis dan menggambar di PC, seperti AutoCAD.</li><li>• <b>Sinema:</b> Dengan kejenuhan dan kontras warna yang seimbang cukup baik pada tingkat kecerahan rendah, maka hal ini akan paling cocok untuk menikmati film di tempat yang benar-benar gelap (seperti keadaan di bioskop).</li><li>• <b>3D:</b> Apakah sesuai untuk memutar gambar 3D dan klip video 3D.</li><li>• <b>Pengguna 1/Pengguna 2:</b> Mengembalikan pengaturan yang dipersonalisasi berdasarkan pada mode gambar aktif yang tersedia. Lihat <a href="#">Mode Referensi di halaman 28</a>.</li></ul>
<b>Mode Referensi</b>	<p>Terdapat 2 mode yang dapat ditentukan pengguna jika mode gambar aktif yang tersedia tidak cocok dengan kebutuhan Anda. Anda dapat menggunakan salah satu mode gambar tersebut (kecuali <b>Pengguna 1/Pengguna 2</b>) sebagai titik awal dan memersonalisasi pengaturan.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Buka <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 sesuaikan nilai tersebut. Pengaturan ini menetapkan mode pengguna terpilih.</li></ol>
<b>Kecerahan</b>	<p>Semakin tinggi nilainya, semakin cerah gambarnya. Sesuaikan kontrol ini agar area hitam pada gambar juga tampak hitam sehingga detail area gelap tersebut terlihat jelas.</p>
<b>Kontras</b>	<p>Dengan nilai yang lebih tinggi, maka lebih kontras. Gunakan ini untuk mengatur tingkat warna putih tertinggi setelah Anda menyesuaikan pengaturan Kecerahan guna menyesuaikan pilihan input dan lingkungan di mana Anda melihat.</p>
<b>Warna</b>	<p>Pengaturan yang lebih rendah menghasilkan warna yang kurang jenuh. Jika pengaturan terlalu tinggi, warna di gambar akan berlebihan yang membuat gambar menjadi tidak realistis.</p>
<b>Variasi warna</b>	<p>Semakin tinggi nilainya, gambar akan menjadi semakin kehijau-hijauan. Semakin rendah nilainya, gambar akan menjadi semakin kemerah-merahan.</p>

<b>Ketajaman</b>	Dengan nilai yang lebih tinggi, maka gambar akan lebih tajam.
<b>Brilliant Color</b>	Fitur ini memanfaatkan algoritma pemrosesan warna baru dan penambahan tingkat sistem yang memungkinkan kecerahan tinggi sambil memberikan gambar asli dan warna lebih terang. Fitur ini memungkinkan peningkatan kecerahan lebih dari 50% pada gambar nada tengah, yang umum pada video dan warna alami, sehingga proyektor mereproduksi gambar dalam warna yang realistis dan nyata. Jika Anda lebih menyukai gambar dengan kualitas itu, pilih <b>Hidup</b> . Apabila <b>Mati</b> dipilih, maka fungsi <b>Temperatur Warna</b> tidak tersedia.
<b>Pengaturan Warna Lanjutan</b>	<p><b>Temperatur Warna</b></p> <p>Ada tersedia beberapa pengaturan awal penyetelan suhu warna. Sewtelan yang tersedia bervariasi sesuai dengan tipe sinyal 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>Penyetelan Temperatur Warna</b></p> <p>Anda dapat juga menyetel suhu warna yang disukai dengan menyesuaikan pilihan berikut ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Penguatan R/Penguatan G/Penguatan B:</b> Setel tingkat kontras pada warna Merah, Hijau dan Biru.</li> <li>• <b>R Offset/G Offset/B Offset:</b> Setel tingkat kontras pada warna Merah, Hijau dan Biru.</li> </ul>

<p><b>Pengaturan Warna Lanjutan</b></p>	<p><b>Manajemen Warna</b></p> <p>Fungsi ini memberi enam set warna (RGBCMY) untuk disesuaikan. Ketika Anda memilih masing-masing warna, Anda dapat mengatur rentang dan kejenuhannya secara terpisah sesuai dengan pilihan Anda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Warna primer:</b> Memilih warna dari <b>R</b> (Merah), <b>G</b> (Hijau), <b>B</b> (Biru), <b>C</b> (Sian), <b>M</b> (Magenta), atau <b>Y</b> (Kuning).</li> <li>• <b>Corak warna:</b> Naikkan kisaran tersebut yang mencakup warna yang lebih sebanding pada dua warna yang bersebelahan. Harap lihat pada gambar untuk mengetahui cara warna berhubungan dengan lainnya. Misalnya, jika Anda memilih Merah dan mengatur rentangnya pada 0, maka hanya merah murni yang dipilih. Meningkatkan rentangnya akan memasukkan merah mendekati ke kuning dan merah mendekati ke jingga.</li> <li>• <b>Kejenuhan:</b> Menyesuaikan nilai preferensi Anda. Setiap penyesuaian yang dibuat dengan segera akan dicerminkan pada gambar. Misalnya, jika Anda memilih Merah dan mengatur nilainya pada 0, maka hanya kejenuhan merah murni yang akan terpengaruh.</li> </ul>  <p><b>Kejenuhan</b> adalah banyaknya warna pada suatu gambar video. Dengan mengurangi pengaturan maka warna jenuh akan berkurang; suatu pengaturan sebesar "0" dapat melepaskan warna tersebut dari seluruh gambar. Jika keadaan jenuh terlalu tinggi, maka warna tersebut akan berlebihan yang membuat gambar menjadi tidak realistis.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Penguatan:</b> Menyesuaikan nilai preferensi Anda. Tingkat kontras pada warna primer yang Anda pilih akan dipengaruhi. Setiap penyesuaian yang dibuat dengan segera akan dicerminkan pada gambar.</li> </ul>
	<p><b>Warna Dinding</b></p> <p>Mengoreksi warna gambar yang diproyeksikan bila permukaan proyeksi seperti dinding yang dicat yang mungkin bukan putih, fitur Warna Dinding dapat membantu memperbaiki warna gambar yang diproyeksikan guna mencegah kemungkinan perbedaan warna antara gambar sumber dan yang diproyeksikan. Ada beberapa pilihan warna yang dapat dipilih yang sudah dikalibrasikan sebelumnya: <b>Kuning Muda, Merah Muda, Hijau Muda, Biru, dan Papan tulis hitam.</b></p>
<p><b>Reset Gambar</b></p>	<p>Mengembalikan semua penyesuaian yang sudah dibuat untuk menu <b>Gambar</b> ke nilai prasetel pabrik.</p>

# Layar

<p><b>Rasio Aspek</b></p>	<p>Ada beberapa opsi untuk menyetel rasio aspek gambar bergantung pada sumber sinyal input Anda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Otomatis:</b> Mengubah ukuran gambar secara proporsional untuk menyesuaikan resolusi asli proyektor dalam hal lebar horizontal dan vertikalnya.           <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> </li> <li>• <b>Nyata:</b> Memproyeksikan gambar sebagaimana resolusi aslinya, dan mengubah ukurannya agar sesuai di dalam area tampilan. Untuk sinyal input rendah, gambar yang diproyeksikan akan ditampilkan dalam ukuran asli.           <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> </li> <li>• <b>4:3:</b> Menskala gambar sehingga gambar ditampilkan di tengah layar dengan rasio aspek 4:3.           <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> </li> <li>• <b>16:9:</b> Menskala gambar sehingga gambar ditampilkan di tengah layar dengan rasio aspek 16:9.           <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> </li> <li>• <b>16:10:</b> Menskala gambar sehingga gambar ditampilkan di tengah layar dengan rasio aspek 16:10.           <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;">  </div> </li> </ul>
<p><b>Keystone</b></p>	<p>Memperbaiki keystone gambar. Lihat <a href="#">Memperbaiki keystone di halaman 17</a>.</p>
<p><b>Pola Tes</b></p>	<p>Menyesuaikan ukuran dan fokus gambar dan memeriksa untuk mengetahui gambar yang diproyeksikan tidak ada perubahan.</p> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;">  </div>
<p><b>Penyetelan PC &amp; Komponen YPbPr</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fase:</b> Menyesuaikan fase clock untuk memperkecil perubahan gambar. Fungsi ini hanya tersedia jika sinyal PC (RGB analog) atau sinyal YPbPr dipilih.</li> <li>• <b>Ukuran H.:</b> Menyesuaikan lebar horizontal gambar. Fungsi ini hanya tersedia jika sinyal PC (RGB analog) dipilih.</li> </ul> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  </div>
<p><b>Posisi</b></p>	<p>Menampilkan halaman pengaturan posisi. Untuk memindahkan gambar yang diproyeksikan, gunakan tombol panah arah. Fungsi ini hanya tersedia jika sinyal PC (RGB analog) dipilih.</p>

<p><b>3D</b></p>	<p>Proyektor ini mengutamakan fungsi 3D yang memungkinkan Anda menyukai film 3D, video dan acara olahraga dengan cara lebih realistis yang disajikan dengan gambar yang pekat. Anda harus memakai sepasang 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 proyektor secara otomatis memilih format 3D yang tepat ketika mendeteksi konten 3D, pilih <b>Otomatis</b>. Jika proyektor tidak dapat mengenali format 3D, tekan ▲/▼ untuk memilih mode 3D <b>Atas-Bawah, Urutan Bingkai, Kemasan Bingkai</b> dan <b>Berdampingan</b>.</li> </ul>  <p>Jika fungsi 3D diaktifkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat kecerahan gambar yang diproyeksikan akan berkurang.</li> <li>• Pengaturan berikut tidak bisa diatur: <b>Mode Gambar, Mode Referensi</b>.</li> <li>• <b>Keystone</b> hanya bisa diatur dalam derajat terbatas.</li> <li>• <b>Balikkan Sink 3D:</b> Apabila gambar menjadi tidak pekat, aktifkan fungsi ini untuk memperbaiki masalahnya.</li> <li>• <b>Terapkan Pengaturan 3D:</b> Setelah pengaturan 3D disimpan, Anda dapat menentukan jika Anda ingin menerapkan semuanya dengan memilih seperangkat pengaturan 3D yang telah disimpan. Setelah dilakukan, maka proyektor akan otomatis memutar konten 3D masuk jika sesuai dengan pengaturan 3D yang disimpan.</li> </ul>  <p>Hanya seperangkat pengaturan 3D dengan data dihafal yang tersedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Simpan Pengaturan 3D:</b> Bila Anda berhasil menampilkan konten 3D setelah membuat pengaturan yang sesuai, maka Anda dapat mengaktifkan fungsi ini dan memilih seperangkat 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 dan tingkat warna abu-abu yang sesuai untuk sinyal HDMI masuk.</li> <li>• <b>RGB Terbatas:</b> Gunakan rentang Terbatas RGB 16-235.</li> <li>• <b>RGB Penuh:</b> Menggunakan Jangkauan Penuh RGB 0-255.</li> <li>• <b>YUV Terbatas:</b> Menggunakan Jangkauan terbatas YUV 16-235.</li> <li>• <b>YUV Penuh:</b> Menggunakan Jangkauan Penuh YUV 0-255.</li> </ul>
<p><b>Pembesaran Digital</b></p>	<p>Memperbesar dan mengurangi ukuran gambar yang diproyeksikan. Setelah gambar <b>Pembesaran Digital</b> ditampilkan, tekan <b>ZOOM+/ZOOM-</b> untuk mengurangi atau memperbesar gambar sesuai dengan ukuran yang diinginkan. Tekan anak panah arah (▲, ▼, ◀, ▶) pada proyektor atau remote control untuk menjelajahi gambar.</p>  <p>Gambar hanya dapat dijelajahi setelah diperbesar. Anda selanjutnya dapat memperbesar gambar saat mencari rinciannya.</p>
<p><b>Reset Layar</b></p>	<p>Mengembalikan semua penyesuaian yang sudah dibuat untuk menu <b>Layar</b> ke nilai prasetel pabrik .</p>

## Pgaturan

<b>Pemasangan Proyektor</b>	Lihat <a href="#">Memilih lokasi di halaman 12</a> .
<b>Penerima Jarak Jauh</b>	Memungkinkan Anda mengaktifkan semua penerima jarak jauh atau satu penerima jarak jauh tertentu pada proyektor.
<b>Pencarian Sumber Otomatis</b>	Memungkinkan proyektor secara otomatis mencari sinyal.
<b>Penyesuaian Sinyal Otomatis</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hidup:</b> Memungkinkan proyektor secara otomatis menetapkan pengaturan waktu gambar terbaik untuk gambar yang ditampilkan jika sinyal PC (RGB analog) dipilih dan <b>AUTO</b> ditekan.</li> <li>• <b>Mati:</b> Proyektor tidak akan merespons jika <b>AUTO</b> ditekan.</li> </ul>
<b>Pengaturan Lampu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mode Lampu:</b> Lihat <a href="#">Menyetel Mode Lampu di halaman 37</a>.</li> <li>• <b>Reset Timer Lampu:</b> Lihat <a href="#">Kemudian setel kembali timer lampu di halaman 40</a>.</li> <li>• <b>Timer Lampu:</b> Tampilkan lamanya dalam jam lampu digunakan.</li> </ul>
<b>Pengaturan Pengoperasian</b>	<p><b>Pendinginan Cepat:</b></p> <p>Memilih <b>Hidup</b> mengaktifkan fungsi ini dan waktu pendinginan proyektor akan dipersingkat dari durasi normal selama 90 detik menjadi sekitar 15 detik.</p>
	<p><b>Timer Kosong</b></p> <p>Mengatur pengatur Waktu Kosong gambar ketika tidak ada tindakan pada layar blank, setelah waktu itu berlalu, gambar akan kembali ke layar. Jika rentang waktu prasetel tersebut tidak cocok untuk kebutuhan Anda, pilihlah <b>Nonaktifkan</b>. Tidak peduli apakah <b>Timer Kosong</b> diaktifkan atau tidak, Anda dapat menekan sebagian besar tombol proyektor atau remote control untuk memulihkan gambar.</p>
	<p><b>Pesan Peningat</b></p> <p>Menyetel pesan peringatan aktif atau nonaktif.</p>
	<p><b>Mode Ketinggian Tinggi</b></p> <p>Kami merekomendasikan Anda untuk menggunakan <b>Mode Ketinggian Tinggi</b> di antara 1500 m–3000 m di atas laut, dan temperatur ruangan antara 0°C–30°C.</p> <p>Pengoperasian pada "<b>Mode Ketinggian Tinggi</b>" dapat menyebabkan tingkat derau pengoperasian dengan desibel yang lebih tinggi karena peningkatan kecepatan kipas yang diperlukan untuk memperbaiki keseluruhan sistem pendingin dan kinerja.</p> <p>Jika Anda gunakan proyektor pada keadaan ekstrim lain selain yang disebutkan di atas, maka ada kemungkinan menampilkan gejala mati otomatis yang dirancang untuk melindungi proyektor dari panas yang terlalu tinggi. Jika terjadi hal yang demikian, Anda harus berpindah ke Mode Ketinggian Tinggi sebagai solusi bagi gejala ini. Akan tetapi, hal ini tidak menyatakan proyektor bisa berjalan pada keadaan tertentu dan semuanya kasar atau ekstrim.</p>
	 <p>Jangan menggunakan <b>Mode Ketinggian Tinggi</b> jika ketinggian Anda berada di antara 0 m hingga 1500 m dengan temperatur ruangan di antara 0°C hingga 35°C. Proyektor akan menjadi terlalu dingin, jika Anda mengaktifkan mode tersebut pada kondisi seperti itu.</p>

<b>Pengaturan Pengoperasian</b>	<p><b>Pengaturan Daya Hidup/Mati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Menghidupkan Langsung:</b> Memungkinkan proyektor menyala secara otomatis setelah daya dimasukkan melalui kabel daya.</li> <li>• <b>Sinyal Penyalaan:</b> Menyetel untuk langsung menyalakan proyektor tanpa menekan  <b>DAYA</b> atau  <b>ON</b> ketika proyektor dalam mode siaga dan mendeteksi sinyal VGA atau HDMI dengan daya 5 V.</li> <li>• <b>Mati Otomatis:</b> Memungkinkan proyektor mati secara otomatis jika tidak ada sinyal masuk yang terdeteksi setelah periode waktu yang ditetapkan untuk mencegah masa pakai lampu yang sia-sia.</li> <li>• <b>Timer Daya Mati:</b> Setel pengatur waktu mati otomatis.</li> </ul>
	<p><b>Mulai Kembali Seketika</b></p> <p>Memungkinkan Anda memulai kembali proyektor dalam waktu 90 detik setelah daya dimatikan.</p>
<b>Pengaturan Keamanan</b>	Lihat <a href="#">Memanfaatkan fungsi sandi di halaman 23</a> .
<b>Kecepatan Transfer Data</b>	Memilih baud rate yang identik dengan komputer Anda sehingga Anda dapat menyambungkan proyektor menggunakan kabel RS-232 yang sesuai dan memutakhirkan atau mengunduh peranti tegar proyektor. Fungsi ini dimaksudkan untuk digunakan oleh personil pelayanan berpengalaman.
<b>Ekualiser HDMI</b>	Menyesuaikan pengaturan penerimaan untuk sinyal HDMI. Semakin tinggi pengaturan, nilai penerimaan akan semakin kuat. Jika ada lebih dari satu port HDMI di proyektor, pilih port HDMI pertama terlebih dulu sebelum menyesuaikan nilainya.
<b>Sakelar Daya USB</b>	Menonaktifkan atau mengaktifkan output daya 5 V "konektor Tipe A" untuk dongle nirkabel HDMI Cermin QCast.
<b>Reset Pengaturan</b>	Mengembalikan semua penyesuaian yang sudah dibuat untuk menu <b>Pgaturan</b> ke nilai prasetel pabrik.

## Sistem

<b>Bahasa</b>	Setel bahasa untuk menu Tampilan Pada Layar (OSD).
<b>Pengaturan Siaga</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Monitor Out:</b> Memungkinkan proyektor mengeluarkan sinyal VGA ketika proyektor dalam mode siaga dan jack <b>PC</b> serta jack <b>MONITOR OUT</b> disambungkan dengan benar ke perangkat.</li> <li>• <b>Pemintasan Audio:</b> Proyektor ini bisa mengeluarkan suara ketika dalam mode siaga dan jack yang sesuai tersambung dengan benar pada perangkat. Tekan ◀/▶ untuk menentukan sumber yang ingin digunakan. Lihat <a href="#">Sambungan di halaman 18</a> untuk mengetahui cara membuat sambungan.</li> </ul>
<b>Pengaturan Latar Belakang</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Latar Belakang:</b> Menyetel warna latar belakang untuk proyektor.</li> <li>• <b>Layar Pembuka:</b> Memungkinkan Anda memilih layar logo yang akan tampil selama proyektor start.</li> </ul>
<b>Pengaturan Menu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tipe Menu:</b> Mengalihkan ke menu OSD <b>Dasar</b>.</li> <li>• <b>Waktu Tampilan menu:</b> Setel lamanya waktu OSD akan tetap aktif setelah tekanan tombol terakhir Anda.</li> </ul>

<p><b>Pengaturan Audio</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Senyap:</b> Matikan suara untuk sementara.</li> <li>• <b>Volume:</b> Menyesuaikan level suara.</li> <li>• <b>Nada Dering Daya Hidup/Mati:</b> Mematikan nada dering ketika proyektor dalam proses penyalaan atau pematian.</li> </ul>  <p>Cara satu-satunya untuk mengubah <b>Nada Dering Daya Hidup/Mati</b> adalah mengubah <b>Hidup</b> atau <b>Mati</b> di sini. Menyetel suara menjadi diam atau mengubah besarnya suara tidak akan memengaruhi <b>Nada Dering Daya Hidup/Mati</b>.</p>
<p><b>Caption Tertutup</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Caption Tertutup Aktif:</b> Mengaktifkan fungsi dengan memilih <b>Hidup</b> ketika sinyal input terpilih membawa caption tertutup.</li> </ul>  <p>Judul: Dialog, cerita dan efek suara pada acara TV dan video di tampilan layar dengan judul yang sempit (biasanya dengan tanda "CC" di daftar acara TV).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Versi Caption:</b> Pilih mode judul sempit yang diinginkan. Untuk melihat caption, pilih <b>CC1</b>, <b>CC2</b>, <b>CC3</b>, atau <b>CC4</b> (<b>CC1</b> menampilkan judul pada bahasa utama di area Anda).</li> </ul>
<p><b>Default Pabrik</b></p>	<p>Kembalikan semua pengaturan ke nilai pengaturan awal pabrik.</p>  <p>Pengaturan berikut akan tetap ada: <b>Keystone</b>, <b>Pemasangan Proyektor</b>, <b>Timer Lampu</b>, <b>Mode Ketinggian Tinggi</b>, <b>Pengaturan Keamanan</b>, <b>Kecepatan Transfer Data</b>, <b>Ekualiser HDMI</b>.</p>
<p><b>Reset Sistem</b></p>	<p>Mengembalikan semua penyesuaian yang sudah dibuat untuk menu <b>Sistem</b> ke nilai prasetel pabrik.</p>

## Informasi

<p><b>Informasi</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Resolusi Asli:</b> Menampilkan resolusi asli proyektor.</li> <li>• <b>Resolusi Terdeksi:</b> Menampilkan resolusi asli sinyal input.</li> <li>• <b>Sumber:</b> Menunjukkan sumber sinyal kini.</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>Pengaturan Lampu</b>.</li> <li>• <b>Format 3D:</b> Menunjukkan mode 3D terkini.</li> <li>• <b>Sistem Warna:</b> Memerlihatkan format sistem input.</li> <li>• <b>Waktu Pemakaian Lampu:</b> Menampilkan jumlah jam lampu telah digunakan.</li> <li>• <b>Versi Firmware:</b> Menunjukkan versi peranti tegar proyektor Anda.</li> </ul>
-------------------------	--

# Pemeliharaan

## Merawat proyektor

### Membersihkan lensa

Bersihkan lensa bila Anda perhatikan ada kotoran atau debu di bagian luarnya. Pastikan untuk mematikan proyektor dan biarkan proyektor benar-benar dingin sebelum membersihkan lensa.

- Gunakan masker bertekanan udara ketika membuang debu.
- Jika kotor atau tercoreng, gunakan kertas pembersih lensa atau lembabkan kain lembut dengan pembersih lensa lalu seka permukaan lensa pelan-pelan.
- Jangan gunakan karet busa kasar, pembersih alkali/asam, bubuk penggosok, atau pelarut mudah menguap, seperti alkohol, benzena, tiner atau insektisida. Dengan menggunakan bahan seperti disebutkan atau terus dalam waktu lama kontak dengan bahan karet atau vinil bisa merusak bagian permukaan dan bahan kabinet proyektor.

### Membersihkan casing proyektor

Sebelum Anda membersihkan casing, matikan proyektor dengan prosedur mematikan yang benar seperti diuraikan dalam [Mematikan proyektor di halaman 25](#) dan cabut kabel daya.

- Untuk membersihkan kotoran atau debu, seka dengan kain lembut dan tanpa serat.
- Untuk membersihkan kotoran atau noda membandel, lembabkan kain lembut dengan air dan deterjen pH netral. Kemudian seka casing proyektor tersebut.



Jangan gunakan lilin, alkohol, benzena, tiner atau deterjen kimia lainnya. Bahan-bahan tersebut bisa merusak casing proyektor.

### Menyimpan proyektor

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

- Pastikan kisaran suhu dan kelembaban di area penyimpanan sesuai yang dianjurkan untuk proyektor tersebut. Lihat [Spesifikasi di halaman 43](#) atau tanyakan tentang jangkauan ini kepada dealer Anda.
- Menarik kaki pengatur.
- Lepaskan baterai dari remote control.
- Kemas proyektor ini sesuai dengan kotak kemasan asli atau yang mirip.

### Mengangkut proyektor

Dianjurkan agar Anda mengangkut proyektor dengan kotak kemasan aslinya atau yang mirip.

## Informasi lampu

### Mengetahui jam lampu

Bila proyektor sedang berjalan, durasi (dalam jam) pemakaian lampu dengan otomatis dihitung oleh timer internal. Cara menghitung masa aktif lampu ekuivalen adalah sebagai berikut:

Masa aktif lampu (ekuivalen) total = (jam yang digunakan dalam mode **Normal**) + (jam yang digunakan dalam mode **Ekonomis**) + (jam yang digunakan dalam mode **Eco Pintar**) + (jam yang digunakan dalam mode **LampSave**)

Masa aktif lampu (ekuivalen) total = 3 x (jam yang digunakan dalam mode **Normal**) + 1,5 x (jam yang digunakan dalam mode **Ekonomis**) + 1,5 x (jam yang digunakan dalam mode **Eco Pintar**) + 1 x (jam yang digunakan dalam mode **LampSave**)

Untuk mendapatkan keterangan masa aktif lampu:

1. Buka **Menu Lanjutan - Pgaturan > Pengaturan Lampu** dan tekan **OK**. Halaman **Pengaturan Lampu** ditampilkan.
  2. Tekan **▼** untuk memilih **Timer Lampu** dan tekan **OK**. Informasi **Timer Lampu** muncul.
- Anda juga dapat memperoleh informasi jam lampu di menu **Informasi**.

## Memperpanjang masa pakai lampu

### • Menyetel **Mode Lampu**

Buka **Menu Lanjutan - Pgaturan > Pengaturan Lampu > Mode Lampu** dan pilih daya lampu yang sesuai dari antara mode yang diberikan.

Mengatur proyektor pada mode **Ekonomis**, **Eco Pintar** atau **LampSave** untuk memperpanjang usia lampu.

Mode lampu	Penjelasan
<b>Normal</b>	Memberikan kecerahan penuh lampu
<b>Ekonomis</b>	Kurangi kecerahan untuk memperpanjang usia lampu serta mengurangi bising fan
<b>Eco Pintar</b>	Menyesuaikan daya lampu secara otomatis bergantung pada tingkat kecerahan konten saat mengoptimalkan tampilan
<b>LampSave</b>	Menyesuaikan daya lampu secara otomatis bergantung pada tingkat kecerahan konten sekaligus memberikan masa pakai lampu yang lebih lama

### • Pengaturan **Mati Otomatis**

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

Untuk mengatur **Mati Otomatis**, buka **Menu Lanjutan - Pgaturan > Pengaturan Daya Hidup/Mati > Mati Otomatis** dan tekan **◀/▶**.

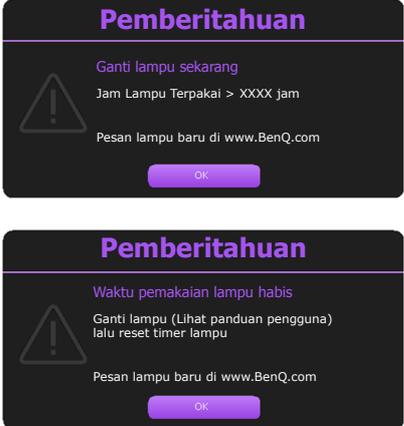
## Pengaturan waktu untuk mengganti lampu

Apabila **Indikator lampu** menyala atau muncul pesan yang menyarankan sudah waktunya untuk mengganti lampu, harap tanyakan kepada dealer Anda atau kunjungi <http://www.BenQ.com> sebelum memasang lampu baru. Lampu yang lama ada kemungkinan bisa menyebabkan tidak bisa berfungsi dengan baik pada proyektor dan ada beberapa contoh lampunya tiba-tiba putus.



- Kecerahan kentara dari gambar yang diproyeksikan akan bervariasi bergantung pada kondisi pencahayaan sekitarnya, sinyal input yang dipilih, pengaturan kontras/kecerahan, dan secara langsung berbanding lurus dengan jarak proyeksi.
- Tingkat terangnya lampu akan menurun dari waktu ke waktu dan mungkin bervariasi sesuai spesifikasi pabrikan lampu. Ini adalah normal dan merupakan perilaku yang sudah diduga.
- **LAMP (Cahaya indikator LAMPU)** dan **TEMP (Cahaya peringatan SUHU)** akan menyala jika lampu menjadi terlalu panas. Matikan daya listrik dan biarkan proyektor mendingin selama 45 menit. Jika indikator Lamp atau Temp masih menyala setelah menyalakan kembali dayanya, hubungi penyalur Anda. Lihat [Indikator di halaman 41](#).

Peringatan Lampu berikut ini muncul yang akan mengingatkan kepada Anda untuk mengganti lampunya.

	<p>Pasang lampu baru untuk mendapatkan kinerja yang optimal. Tekan <b>OK</b> untuk menghapus pesan tersebut.</p>
	<p>Anda sangat dianjurkan untuk mengganti lampu pada tahap ini. Lampu proyeksi adalah suatu barang yang lama-kelamaan dapat mati. Kecerahan lampu bisa berkurang ketika digunakan. Hal demikian adalah normal bagi lampu. Anda bisa mengganti lampu bila Anda perhatikan tingkat kecerahan berkurang dengan cukup besar. Tekan <b>OK</b> untuk menghapus pesan tersebut.</p>
	<p>Lampu <b>HARUS</b> diganti supaya proyektor bisa bekerja dengan normal. Tekan <b>OK</b> untuk menghapus pesan tersebut.</p>



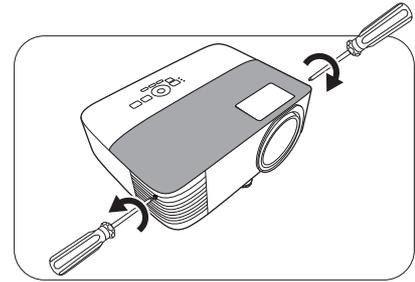
"XXXX" yang ditunjukkan pada pesan di atas adalah nomor yang bervariasi bergantung pada model yang berbeda-beda.

## Mengganti lampu



- Untuk mengurangi risiko kejutan listrik, selalu matikan proyektor dan cabut kabel daya sebelum mengganti lampu.
- Untuk mengurangi resiko lampu putus, berikan waktu bagi proyektor untuk mendingin paling tidak selama 45 menit sebelum mengganti lampunya.
- Untuk mengurangi resiko cedera pada jari dan kerusakan komponen internal, berhati-hatilah ketika melepaskan kaca lampu yang bisa pecah menjadi potongan-potongan tajam.
- Untuk mengurangi resiko cedera pada jari dan/atau merusak mutu gambar dengan menyentuh lensa, jangan sentuh tempat lampu kosong ketika lampu sudah dilepaskan.
- Lampu tersebut terdapat air raksa. Cari keterangan peraturan sampah berbahaya di tempat Anda untuk dapat membuang lampu tersebut dengan cara yang tepat.
- Untuk menjamin kinerja proyektor yang optimal, Anda direkomendasikan untuk membeli lampu proyektor yang berkualitas bagus sebagai lampu pengganti.
- Jika penggantian lampu dilakukan ketika proyektor digantung terbalik, pastikan bahwa tidak ada orang di bawah soket lampu untuk menghindari kemungkinan cedera atau kerusakan pada mata manusia yang disebabkan oleh pecahan lampu.
- Pastikan ventilasi dalam keadaan baik ketika lampu putus. Kami merekomendasikan Anda menggunakan alat pernapasan, kaca pengaman, kacamata pengaman atau pelindung muka dan pakaian pelindung aus misalnya sarung tangan.

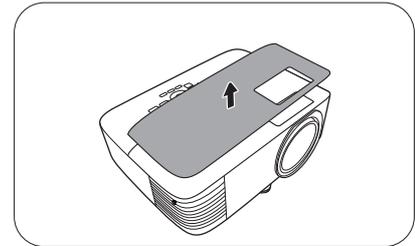
1. Matikan daya listrik lalu lepaskan proyektor dari stopkontak. Jika lampu masih panas, hindari jangan sampai terluka dengan menunggu dahulu lampu mendingin selama kira-kira 45 menit.
2. Kendorkan sekrup yang mengencangkan tutup lampu pada samping proyektor.



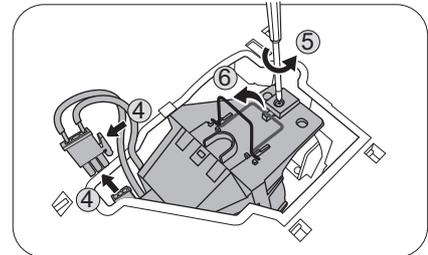
3. Lepaskan tutup lampu dari proyekturnya.



- Jangan menghidupkan daya ketika tutup lampu terbuka.
- Jangan masukkan jari di antara lampu dengan proyekturnya. Bagian pinggir yang tajam di dalam proyektor dapat menyebabkan cedera



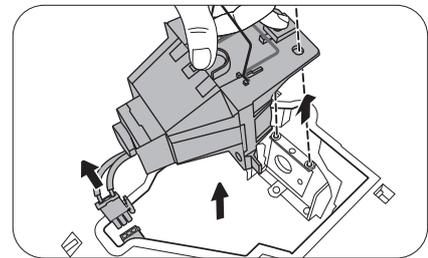
4. Lepaskan konektor lampu.
5. Kendorkan sekrup yang mengencangkan lampu dalam.
6. Angkat gagangnya sehingga proyektor dapat berdiri.



7. Gunakan gagang untuk menarik pelan lampu keluar dari proyektor.

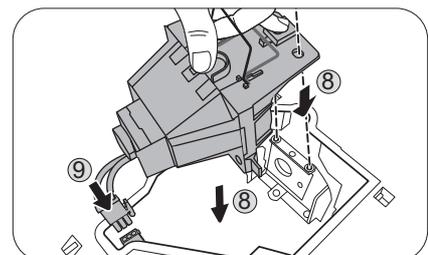


- Dengan menariknya terlalu cepat bisa menyebabkan lampu pecah dan beling kaca yang pecah hancur berantakan di dalam proyektor.
- Jangan letakkan lampu di lokasi dimana ada air kemungkinan memercik di atasnya, bisa terjangkau oleh anak-anak, dekat atau di atas sumber panas atau dekat bahan yang mudah terbakar.
- Jangan julurkan tangan Anda ke dalam proyektor ketika lampu sudah diambil. Bagian pinggir yang tajam di dalam proyektor dapat menyebabkan luka-luka. Jika Anda sentuh komponen optik di dalamnya, maka dapat menyebabkan warnanya menjadi tidak sama dan terjadi perubahan gambar yang diproyeksikan.



8. Seperti diperlihatkan pada gambar, masukkan lampu barunya. Arahkan lurus konektor lampu dengan 2 lokasi tajam di proyektor lalu sedikit menekan lampu ke posisi terkuncinya.

9. Masukkan konektor lampu.

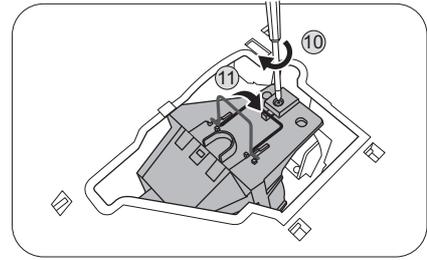


10. Kencangkan sekrup yang mengencangkan lampu.

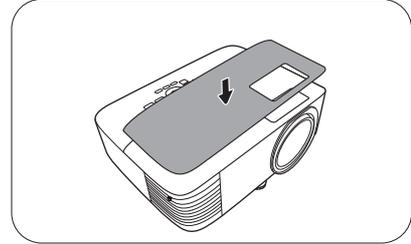
11. Pastikan gagang terpasang rata dan terkunci dengan benar di tempatnya.



- Sekrup longgar dapat menyebabkan koneksi yang buruk, yang dapat menyebabkan malfungsi.
- Jangan mengencangkan scrup terlalu kencang.



12. Ganti tutup lampu proyektor.



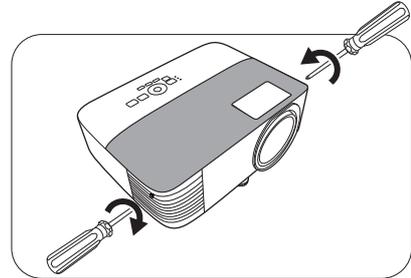
13. Kencangkan sekrup yang mengencangkan tutup lampu.



- Sekrup longgar dapat menyebabkan koneksi yang buruk, yang dapat menyebabkan malfungsi.
- Jangan mengencangkan scrup terlalu kencang.

14. Sambungkan dayan lalu hidupkan proyektor kembali.

Kemudian setel kembali timer lampu



15. Setelah logo pembukaan, buka menu Tampilan Pada Layar

(OSD). Buka **Menu Lanjutan - Pgaturan > Pengaturan Lampu** dan tekan **OK**. Halaman **Pengaturan Lampu** ditampilkan. Sorot **Reset Timer Lampu** dan tekan **OK**. Pesan peringatan tampil menanyakan apakah Anda ingin menyetel ulang pengatur waktu lampu. Sorot **Reset** dan tekan **OK**. Waktu lampu akan disetel ulang ke "0".



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

## Indikator

Menyala			Status & Penjelasan
POWER ○	TEMP ○	LAMP ○	
<b>Keadaan daya</b>			
			Mode siaga
			Menaikkan daya
			Operasi normal
			Pendinginan normal dengan pengurangan pemakaian listrik
			Unduh
			CW mulai gagal
<b>Keadaan lampu</b>			
			Lampu salah dalam operasi normalnya
			Lampu tidak menyala
			Habisnya masa pakai lampu
<b>Keadaan termal</b>			
			Kesalahan kipas Fan 1 (kecepatan kipas aktual di luar kecepatan yang diinginkan)
			Kesalahan kipas Fan 2 (kecepatan kipas aktual di luar kecepatan yang diinginkan)
			Suhu I salah (lebih dari suhu terbatas)

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

# Pemecahan Masalah

## ? Proyektor tidak menyala.

Penyebab	Perbaikan
Tidak ada daya di kabel daya.	Colokkan kabel daya ke jack daya AC pada proyektor, lalu colokkan kabel daya ke dalam stopkontak. Jika stop kontak punya sakelar, pastikan sakelarnya diputar nyala.
Berupaya menyalakan lagi proyektor selama proses pendinginan.	Tunggu sampai proses pendinginan selesai.

## ? Tidak ada gambar

Penyebab	Perbaikan
Sumber video tidak dinyalakan atau terpasang dengan benar.	Nyalakan sumber video lalu cek kabel sinyal agar tersambung dengan benar.
Proyektor tidak disambungkan dengan benar ke perangkat sinyal input.	Periksa koneksi.
Sinyal input belum dipilih dengan benar.	Pilih sinyal input yang benar menggunakan tombol <b>SOURCE</b> .
Penutup lensa masih tertutup.	Buka penutup lensa.

## ? Gambar kabur

Penyebab	Perbaikan
Lensa proyeksi tidak difokuskan dengan benar.	Atur fokus pada lensa menggunakan gelang fokus.
Proyektor dan layar tidak diluruskan dengan benar.	Sesuaikan sudut dan arah proyeksi serta ketinggian proyektor jika perlu.
Penutup lensa masih tertutup.	Buka penutup lensa.

## ? Remote control tidak berfungsi.

Penyebab	Perbaikan
Baterai habis dayanya.	Ganti ke dua baterai dengan yang baru.
Ada hambatan antara remote control dengan proyektor.	Singkirkan hambatannya.
Anda berada terlalu jauh dari proyektor.	Berdirilah dalam jarak 8 meter (26 kaki) dari proyektor.

## ? Sandi salah.

Penyebab	Perbaikan
Anda lupa sandi.	Lihat <a href="#">Prosedur memasukkan pengingat sandi di halaman 23</a> .

# Spesifikasi

## Spesifikasi proyektor



Semua spesifikasi dapat berubah tanpa pemberitahuan.

### Optik

#### Resolusi

1024 x 768 XGA (MX604/MX604w)  
1280 x 800 WXGA (MW605/MW605w)  
1920 (H) x 1080 (V) (MH606/MH606w)

#### Menampilkan sistem

1-CHIP DMD

#### Lensa

F = 2,56 ~ 2,68, f = 22 ~ 24,1 mm

#### Lampu

Lampu 200 W

### Listrik

#### Catu daya

AC100–240 V, 2,6 A, 50–60 Hz (Otomatis)

#### Pemakaian daya

280 W (Maks); < 0,5 W (Siaga)

### Mekanis

#### Berat

2,6 Kg (5,7 pon)

### Terminal keluar

#### Output RGB

D-Sub 15-pin (konektor lubang) x 1

#### Speaker

2 watt x 1

#### Sinyal audio keluar

Jack audio PC x 1

### Kontrol

#### USB

Catu daya Tipe-A 5 V / 1,5 A x 1 (Opsional untuk Dongle Nirkabel HDMI Cermin QCast); Mini-B x 1

#### Kontrol seri RS-232

9 pin x 1

#### IR reseiver x 2

### Terminal masuk

#### Input komputer

##### Input RGB

D-Sub 15-pin (konektor lubang) x 1

#### Input sinyal video

##### S-VIDEO

Mini DIN 4-pin x 1

##### VIDEO

Jack RCA x 1

##### Input sinyal SD/HDTV

Analog - Komponen

(melalui input RGB)

Digital - HDMI x 1;

HDMI/MHL x 1

#### Input sinyal audio

##### Audio in

Jack audio PC x 1

### Persyaratan Lingkungan

#### Suhu Operasi

0°C–40°C pada permukaan laut

#### Kelembaban relatif operasi

10%–90% (tanpa kondensasi)

#### Ketinggian operasi

0–1499 m pada 0°C–35°C

1500–3000 m pada 0°C–30°C (dengan

Mode Ketinggian Tinggi aktif)

#### Suhu penyimpanan

-20°C–60°C pada permukaan laut

#### Kelembaban penyimpanan

10%–90% RH (tanpa kondensasi)

#### Ketinggian penyimpanan

30°C@ 0~12.200 m di atas permukaan laut

#### Mengangkut

Kemasan asil atau yang setara disarankan

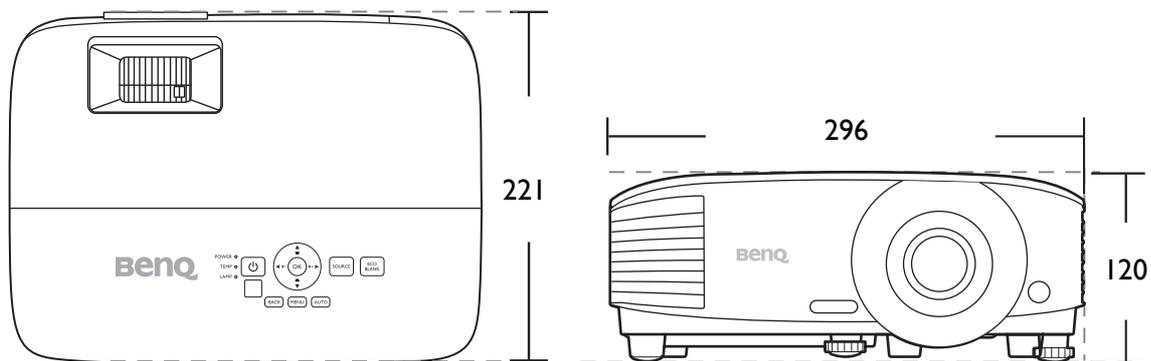
#### Memperbaiki

Kunjungi situs web di bawah ini dan pilih negara Anda untuk menemukan jendela kontak Anda.

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

## Dimensi

296 mm (L) x 120 mm (T) x 221 mm (D)



Unit: mm

## Bagan pengaturan waktu

### Pewaktuan yang didukung untuk input PC

Resolusi	Mode	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Piksel (MHz)	Format 3D didukung		
					Urutan Bingkai	Atas-Bawah	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 (Reduce Blanking)	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			
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 (Reduce Blanking)	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@67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624@75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768@75 Hz	MAC19	74,93	60,241	80,000			
1152 x 870@75 Hz	MAC21	75,060	68,680	100,000			



Pewaktuan yang ditampilkan di atas mungkin tidak didukung karena keterbatasan file EDID dan kartu grafis VGA. Beberapa pewaktuan mungkin tidak dapat dipilih.

## Pewaktuan yang didukung untuk input HDMI (HDCP)

- Pengaturan waktu PC

Resolusi	Mode	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Piksel (MHz)	Format 3D didukung		
					Urutan Bingkai	Atas-Bawah	Berdampirkan
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 (Reduce Blanking)	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 (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,5	V		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5	108			
1024 x 576@60 Hz	BenQ Notebook Timing	60,00	35,820	46,996			
1024 x 600@65 Hz	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	59,870	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 (Reduce Blanking)	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	V
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		V	V
640 x 480@67 Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624@75 Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768@75 Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000			
1152 x 870@75 Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			
1920 x 1080@60 Hz	1920 x 1080_60	60	67,5	148,5		V	V
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (Reduce Blanking)	59,950	74,038	154,0000		V	V



Pewaktuan yang ditampilkan di atas mungkin tidak didukung karena keterbatasan file EDID dan kartu grafis VGA. Beberapa pewaktuan mungkin tidak dapat dipilih.

• Pengaturan waktu video

Pewaktuan	Resolusi	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Piksel (MHz)	Format 3D didukung			
					Urutan Bingkai	Kemasan Bingkai	Atas-Bawah	Berdamp-ingan
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

Pewaktuan yang didukung untuk input MHL

Pewaktuan	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

Pewaktuan yang didukung untuk input Komponen-YPbPr

Pewaktuan	Resolusi	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Piksel (MHz)	Format 3D didukung
					Urutan Bingkai
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)@60 Hz atau 1080i(1125i)@50 Hz dapat menyebabkan sedikit vibrasi gambar.

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

Mode Video	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi sub-pembawa warna (MHz)	Format 3D didukung
				Urutan Bingkai
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	