



Proyektor Digital

Panduan Pengguna

MW855UST+ / MH856UST+

V 1.00

Table of contents

Petunjuk penting tentang keselamatan..... 3

Pendahuluan 7

Fitur-fitur proyektor.....	7
Isi kemasan.....	8
Tampilan luar proyektor	9
Kontrol dan fungsi	11

Menentukan posisi proyektor 15

Menggunakan Pasang Cepat.....	15
Mendapatkan ukuran proyeksi gambar yang diinginkan	16
Memasang proyektor	20
Dimensi	22

Sambungan 23

Menyambungkan perangkat sumber video.....	24
Menyambungkan perangkat pintar	24
Memutar suara melalui proyektor	25

Pengoperasian 26

Menghidupkan proyektor	26
Mengatur gambar proyeksi	27
Menggunakan menu	30
Melindungi proyektor.....	31
Menggunakan fungsi sandi	31
Mengalihkan sinyal input.....	33
Memperbesar dan mencari rincian.....	34
Memilih rasio aspek	35
Mengoptimalkan gambar.....	37
Menetapkan pengatur waktu presentasi.....	41
Pengoperasian halaman dari jauh.....	42

Menghentikan gambar sebentar.....	42
Menyembunyikan gambar.....	42
Mengunci tombol kontrol	43
Mengoperasikan di lingkungan dengan ketinggian tinggi.....	43
Mengatur suara.....	44
Menonaktifkan Nada dering hidup/mati.....	44
Menggunakan pola tes.....	45
Menggunakan template pengajaran	45
Mengontrol proyektor melalui lingkungan LAN berkabel	46
Memasang modul PointWrite pada proyektor untuk menggunakan fungsi interaktif.....	51
Mematikan proyektor	52
Pengoperasian menu	53

Pemeliharaan66

Perawatan proyektor	66
Informasi lampu.....	67

Mengatasi masalah74

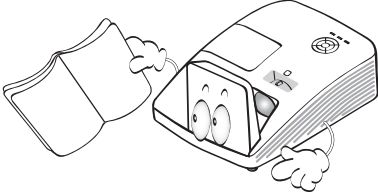
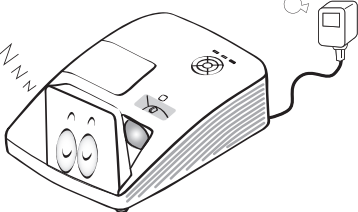
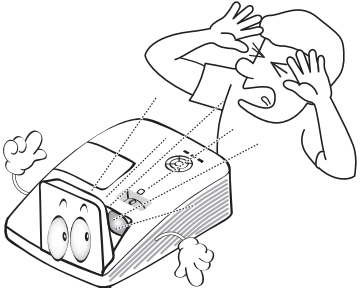
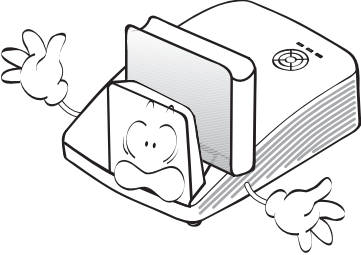
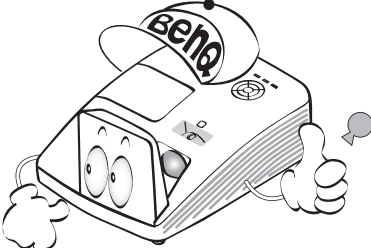
Spesifikasi75

Spesifikasi proyektor	75
Tabel waktu.....	76

Informasi Jaminan dan Hak Cipta82

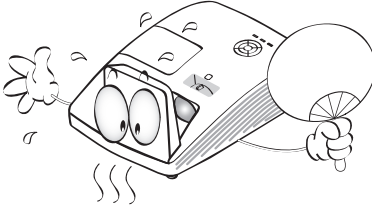
Petunjuk penting tentang keselamatan

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

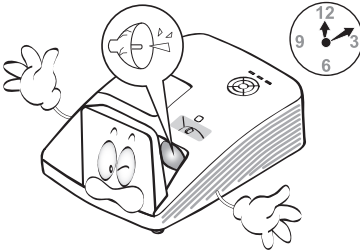
Petunjuk Keselamatan	
<p>1. Baca panduan ini sebelum mengoperasikan proyektor. Simpan panduan ini untuk referensi di masa mendatang.</p> 	<p>4. Di sejumlah negara, aliran tegangan TIDAK stabil. Proyektor ini dirancang untuk beroperasi dengan aman dalam tegangan utama antara 100 hingga 240 volt AC, namun dapat gagal jika listrik padam atau terjadi lonjakan tegangan ± 10 volt. Di beberapa wilayah yang mengalami fluktuasi atau pemadaman listrik, sebaiknya sambungkan proyektor melalui penstabil daya, pelindung tegangan, atau UPS (catu daya tanpa gangguan).</p> 
<p>2. Jangan tatap lensa proyektor selama pengoperasian berlangsung. Sinar lampu yang kuat dapat merusak penglihatan Anda.</p> 	<p>5. Jangan halangi lensa proyektor dengan benda apapun saat proyektor sedang beroperasi karena dapat membuat benda tersebut panas dan berubah bentuk atau bahkan mengakibatkan kebakaran. Untuk mematikan lampu sementara, tekan ECO BLANK di remote control.</p> 
<p>3. Minta teknisi berpengalaman untuk melakukan perbaikan.</p> 	

Petunjuk Keselamatan (Lanjutan)

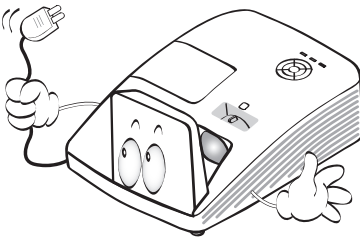
6. Lampu dapat menjadi sangat panas selama pengoperasian berlangsung. Biarkan proyektor mendingin kurang lebih selama 45 menit sebelum melepas unit lampu untuk diganti.



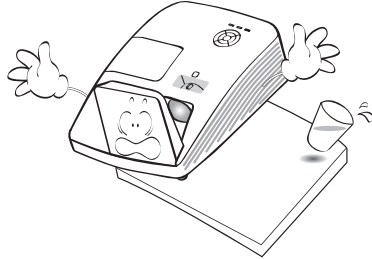
7. Jangan gunakan lampu yang telah melampaui masa pakainya. Pengoperasian lampu yang melampaui masa pakainya dapat menyebabkan lampu pencah pada kondisi tertentu.



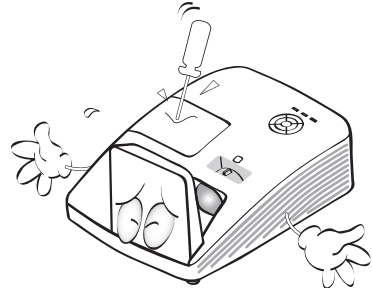
8. Jangan ganti unit lampu atau komponen elektronik apapun kecuali jika proyektor tidak tersambung ke stopkontak.



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



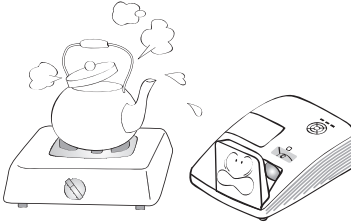
10. Jangan coba membongkar proyektor ini. Di bagian dalamnya terdapat tegangan tinggi berbahaya yang dapat mengakibatkan kematian jika tersentuh. Satu-satunya komponen yang boleh diganti oleh pengguna adalah lampu yang memiliki penutup yang dapat dilepas. Dalam kondisi apapun, Anda tidak boleh membuka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



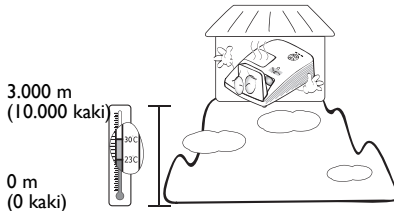
11. Bila proyektor sedang beroperasi, Anda dapat merasakan udara panas dan bau dari celah ventilasi. Kondisi ini normal dan bukan merupakan kerusakan pada produk.

Petunjuk Keselamatan (Lanjutan)

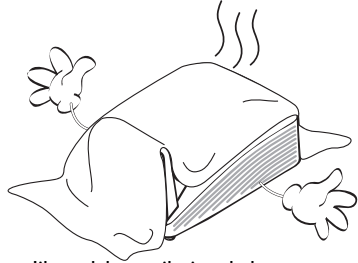
12. Jangan tempatkan proyektor ini di lingkungan berikut.
- Ruangan yang berventilasi buruk atau terbatas. Diperlukan jarak minimal 50 cm dari dinding dan aliran udara yang lancar di sekitar proyektor.
 - Lokasi yang suhunya dapat meningkat tajam, misalnya di dalam kendaraan dengan semua kaca jendela tertutup.
 - Lokasi yang terlalu lembab, berdebu, atau berasap rokok dapat mengotori komponen optikal, sehingga mengurangi masa pakai proyektor dan menjadikan gambar lebih gelap.



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

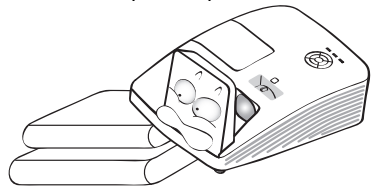


13. Jangan blokir celah ventilasi.
- Jangan tempatkan proyektor ini di atas selimut, kasur, atau permukaan lembut lainnya.
 - Jangan tutupi proyektor ini dengan kain atau benda apapun lainnya.
 - Jangan letakkan benda mudah terbakar di dekat proyektor.

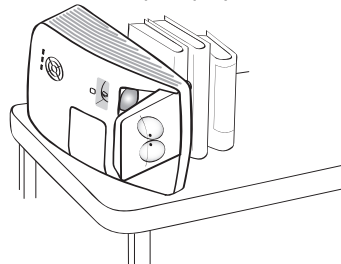


Jika celah ventilasi terhalang sepenuhnya, bagian dalam proyektor akan menjadi terlalu panas sehingga dapat mengakibatkan kebakaran.

14. Selalu tempatkan proyektor di atas permukaan yang rata dan horizontal selama pengoperasian berlangsung.
- Jangan tempatkan proyektor di atas permukaan dengan kemiringan lebih dari 10 derajat ke kiri atau kanan, atau lebih dari 15 derajat ke depan atau belakang. Menggunakan proyektor di tempat yang tidak sepenuhnya horizontal dapat mengakibatkan kegagalan fungsi atau kerusakan pada lampu.

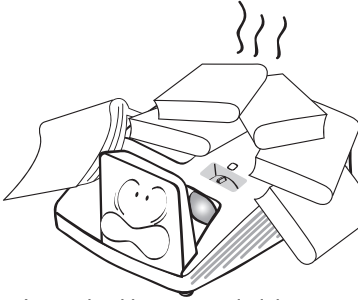


15. Jangan letakkan proyektor pada sisinya secara vertikal. Tindakan tersebut dapat mengakibatkan proyektor terjatuh, sehingga menimbulkan cedera atau kerusakan pada proyektor.

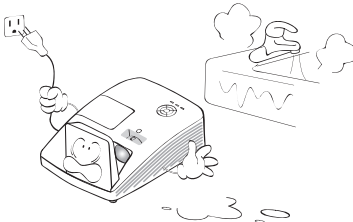


Petunjuk Keselamatan (Lanjutan)

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



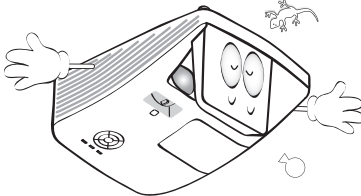
17. Jangan letakkan cairan di dekat proyektor ini. Cairan yang tumpah pada proyektor dapat mengakitkannya rusak. Jika proyektor basah, lepas sambungan dari stopkontak, lalu hubungi BenQ untuk meminta perbaikan.



18. Produk ini dapat menampilkan gambar terbalik untuk pemasangan penyangga di dinding.



Gunakan hanya Unit Penyangga Dinding BenQ untuk memasang proyektor dan pastikan terpasang dengan aman.



Pemasangan proyektor di dinding

Kami ingin Anda menikmati pengalaman yang menyenangkan selama menggunakan proyektor BenQ, karenanya kami perlu menyampaikan masalah keselamatan ini untuk Anda perhatikan agar terhindar dari kemungkinan cedera dan kerusakan.

Jika Anda ingin memasang proyektor di dinding, sebaiknya gunakan unit penyangga proyektor untuk di dinding dari BenQ yang sesuai, lalu pastikan pemasangan tersebut aman dan menjamin keselamatan.

Penggunaan unit penyangga proyektor untuk di dinding selain merek BenQ mungkin berisiko terhadap keselamatan, misalnya proyektor dapat terjatuh dari dinding akibat pemasangan yang tidak semestinya karena menggunakan sekrup dengan ukuran atau panjang yang salah.

Anda dapat membeli unit penyangga proyektor untuk di dinding dari BenQ di tempat membeli proyektor BenQ. BenQ menyarankan agar Anda juga membeli kabel keamanan yang kompatibel dengan kunci Kensington yang dijual secara terpisah, lalu memasangnya ke slot kunci Kensington pada proyektor dan bagian dasar braket penyangga dinding. Hal ini akan bermanfaat sebagai tindakan pengamanan kedua untuk menahan proyektor jika pemasangannya ke braket longgar.



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

Pendahuluan

Fitur-fitur proyektor

Proyektor ini menawarkan fitur-fitur berikut


- **SmartEco™ akan mengawali hemat daya yang dinamis**
Teknologi SmartEco™ menawarkan cara baru untuk mengoperasikan sistem lampu proyektor dan menghemat daya lampu hingga 30%, tergantung pada tingkat kecerahan konten.
- **Kemampuan interaktif**
Memperpanjang fungsi interaktif dengan modul PointWrite opsional.
- **Pergeseran lensa 2% vertikal (Tidak tersedia di MH856UST+)**
Mengoptimalkan fleksibilitas pemasangan.
- **Penyesuaian sudut**
Perbaiki setiap sudut yang menyimpang untuk menghasilkan gambar persegi yang sempurna.
- **Bebas Filter**
Desain bebas filter untuk menghemat biaya pemeliharaan dan operasional.
- **Kontrol Jaringan**
Konektor RJ45 terintegrasi untuk kontrol jaringan berkabel memungkinkan manajemen status proyektor dari komputer menggunakan browser. Mengaktifkan mode Siaga Jaringan <2W.
- Mendukung **Crestron RoomView® dan AMX**
Proyektor ini mendukung Crestron eControl, RoomView, dan AMX yang memungkinkan Anda mengontrol serta mengelola peralatan dari komputer jauh melalui sambungan LAN.
- **Penyesuaian otomatis satu tombol**
Menekan **AUTO** pada keypad atau remote control untuk menampilkan kualitas gambar terbaik dalam waktu singkat.
- **Speaker internal 10 W x2**
Speaker internal 10 W x2 memberikan audio stereo bila input audio tersambung.
- **Pendinginan Cepat, Mati Otomatis, Sinyal Penyalaan, Menghidupkan Langsung Fungsi**
Pendinginan Cepat akan mempercepat proses pendinginan saat mematikan proyektor. Fungsi **Mati Otomatis** memungkinkan proyektor mati secara otomatis jika tidak ada sinyal input yang terdeteksi setelah beberapa saat. Fungsi **Sinyal Penyalaan** akan menghidupkan proyektor secara otomatis begitu mendeteksi input sinyal dan **Menghidupkan Langsung** akan menjalankan boot pada proyektor secara otomatis bila daya tersambung.
- **Kecerahan yang terlihat pada gambar yang diproyeksikan akan berbeda sesuai kondisi pencahayaan sekitar, pengaturan kontras/kecerahan sinyal input yang dipilih, dan proporsional secara langsung dengan jarak proyeksi.**
- **Kecerahan lampu akan berkurang seiring waktu dan dapat bervariasi sesuai spesifikasi produsen lampu. Kondisi ini normal dan sesuai harapan.**

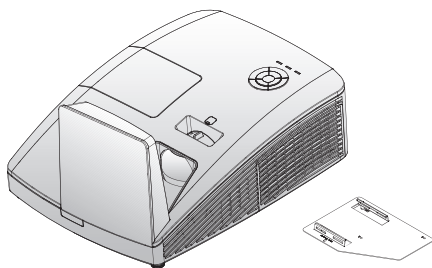


Isi kemasan

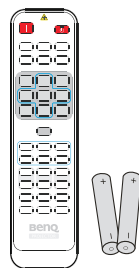
Keluarkan isi kemasan dengan hati-hati dan pastikan Anda mendapatkan semua barang yang ditampilkan di bawah ini. Jika salah satu barang tersebut tidak ada, hubungi tempat pembelian.

Aksesori standar

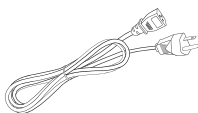
 Aksesori yang diberikan akan sesuai untuk kawasan Anda, dan dapat berbeda dari yang digambarkan.



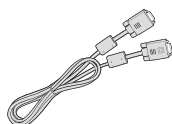
Proyektor dengan pelat penyangga dinding



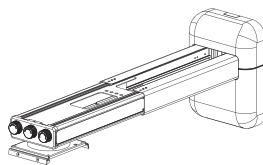
Remote control dengan baterai**



Kabel daya



Kabel VGA



Unit pemasangan dinding (WM04G4) & panduan pengguna



Kunci heks (2,5mm)***



Panduan ringkas



Kartu jaminan*



Tabel pemasangan untuk pemasangan di dinding

Aksesori opsional

1. Unit lampu cadangan
2. Kacamata 3D
3. Dongle nirkabel: QCastMirror (QP20)
4. Unit PointWrite (PW30U)
5. Modul PointWrite Touch (PT20)

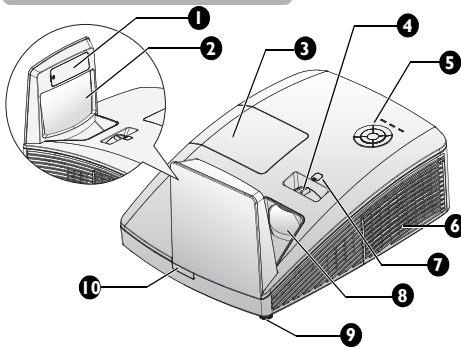
*Kartu jaminan hanya diberikan di beberapa kawasan tertentu. Untuk informasi rinci, hubungi dealer Anda.

**Fungsi laser remote control tidak tersedia untuk wilayah Jepang.

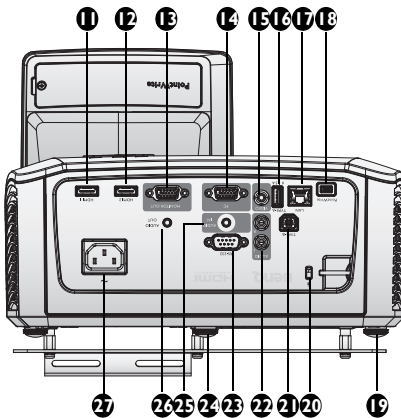
***Kunci heks tidak tersedia untuk model MH856UST+.

Tampilan luar proyektor

Sisi depan/atas



Sisi belakang/bawah



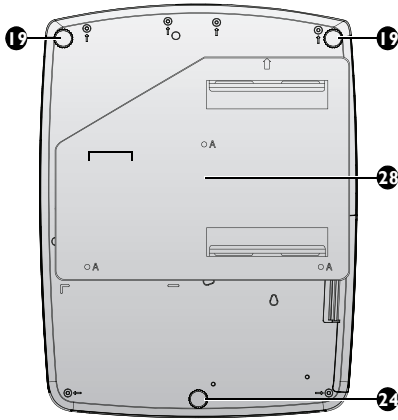
1. Penutup dummy PointWrite (Kit PointWrite opsional)
2. Cermin
3. Penutup kompartemen lampu
4. Cincin fokus
5. Panel kontrol eksternal (Untuk info rinci, lihat "[Proyektor](#)" pada halaman 11.)
6. Ventilasi (saluran udara dingin)
7. Pergeseran lensa (Tidak tersedia untuk MH856UST+)
8. Lensa proyeksi
9. Kaki pengatur depan
10. Sensor jauh IR depan
11. Soket input HDMI -1
12. Soket input HDMI -2
13. Soket output sinyal RGB
14. Soket input PC
15. Soket input VIDEO
16. Port USB Jenis A
17. Soket input LAN RJ45
18. Port PointWrite (memerlukan unit PointWrite)
19. Kaki pengatur belakang
20. Slot kunci antipencurian Kensington
21. Port USB Tipe B (Untuk layanan download)
22. Soket input audio (Kiri/Kanan)
23. Port kontrol RS-232
24. Kaki pengatur belakang
25. Soket input audio
26. Soket output audio
27. Inlet kabel daya AC



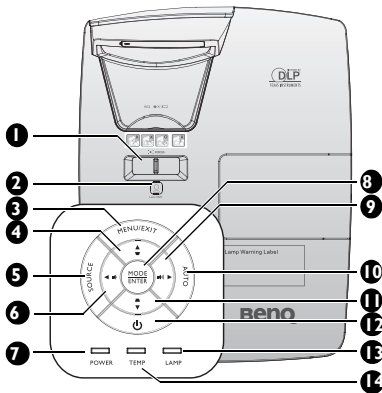
Untuk pengaturan unit PointWrite di proyektor, baca panduan PointWrite di kotak unit yang Anda beli.

28. Pelat penyangga dinding

Sisi bawah



Kontrol dan fungsi Proyektor



1. Cincin FOKUS

Menyesuaikan tampilan gambar yang diproyeksi. Untuk info rinci, lihat ["Menyesuaikan ukuran dan kejernihan gambar"](#) pada halaman 27.

2. Pergeseran Lensa

Gunakan Kunci Hex untuk mengatur fitur pergeseran lensa.

3. MENU/EXIT

Mengaktifkan menu OSD (Tampilan di Layar). Kembali ke menu OSD sebelumnya, keluar, dan menyimpan pengaturan menu. Untuk info rinci, lihat ["Menggunakan menu"](#) pada halaman 30.

4. Tombol Keystone/Panah (▼/▲ Atas)

Secara manual mengoreksi gambar yang terdistorsi karena proyeksi miring.

5. SUMBER

Menampilkan panel pilihan sumber. Untuk info rinci, lihat ["Mengalihkan sinyal input"](#) pada halaman 33.

6. ◀Kiri/ 🔊 Perkecil volume suara

Memperkecil volume suara. Untuk info rinci, lihat ["Menyesuaikan tingkat suara"](#) pada halaman 44.

7. Lampu indikator DAYA

Menyala atau berkedip bila proyektor sedang dioperasikan. Untuk info rinci, lihat ["Indikator"](#) pada halaman 73.

8. MODE/ENTER

Memilih mode penyetelan gambar yang tersedia. Untuk info rinci, lihat ["Memilih mode gambar"](#) pada halaman 37.

Mengaktifkan item menu OSD (Tampilan di Layar) yang dipilih. Untuk info rinci, lihat ["Menggunakan menu"](#) pada halaman 30.

9. ▶Kanan/ 🔊 Perbesar volume suara

Memperbesar volume suara. Untuk info rinci, lihat ["Menyesuaikan tingkat suara"](#) pada halaman 44.

Bila menu OSD (Tampilan di Layar) diaktifkan, tombol #4, #6, #9 dan #11 akan digunakan sebagai tanda panah arah untuk memilih item menu yang diinginkan dan melakukan penyesuaian. Untuk info rinci, lihat ["Menggunakan menu"](#) pada halaman 30.

10. OTOMATIS

Secara otomatis menentukan waktu gambar terbaik untuk gambar yang ditampilkan. Untuk info rinci, lihat ["Menyesuaikan gambar secara otomatis"](#) pada halaman 27.

11. Tombol Keystone/Panah (▲/▼ Bawah)

Secara manual mengoreksi gambar yang terdistorsi karena proyeksi miring.

12. ☀ DAYA

Mengalihkan proyektor antara mode siaga dan aktif.

Untuk info rinci, lihat ["Menghidupkan proyektor"](#) pada halaman 26 dan ["Mematikan proyektor"](#) pada halaman 52.

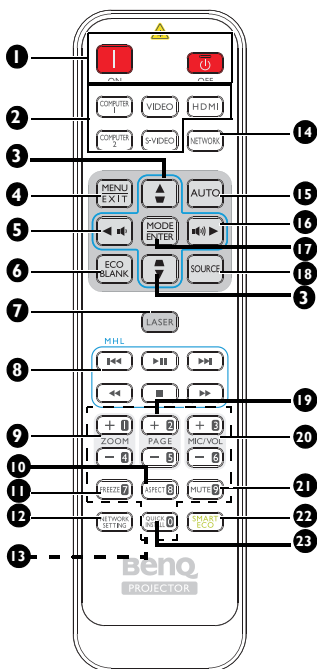
13. Lampu indikator LAMPU

Menunjukkan status lampu. Menyala atau berkedip saat lampu mengalami masalah. Untuk info rinci, lihat ["Indikator"](#) pada halaman 73.

14. Lampu indikator TEMPeratur

Menyala merah jika temperatur proyektor menjadi terlalu panas. Untuk info rinci, lihat ["Indikator"](#) pada halaman 73.

Remote Control



1. **1** **Hidup / Mati**
Mengalihkan proyektor antara mode siaga dan aktif.
2. **Tombol pilihan sumber (Computer 2, S-Video, dan Jaringan tidak tersedia untuk model ini)**
Memilih sumber input untuk layar.
3. **Tombol Keystone/Panah (▽ / ▲ Atas, ▲ / ▼ Bawah)**
Secara manual mengoreksi gambar yang terdistorsi karena proyeksi miring.
4. **MENU/EXIT**
Mengaktifkan menu OSD (Tampilan di Layar). Kembali ke menu OSD sebelumnya, keluar, dan menyimpan pengaturan menu.
5. **◀ Kiri/ 🔊**
Memperkecil volume suara proyektor.

6. **ECO BLANK**
Digunakan untuk menyembunyikan gambar layar.
7. **LASER (Tidak tersedia di kawasan Jepang)**
Memancarkan sinar penunjuk laser yang terlihat untuk tujuan presentasi.
8. **Tombol kontrol MHL (Tidak tersedia untuk model ini)**
9. **ZOOM+/ZOOM-**
Memperbesar atau memperkecil ukuran gambar yang diproyeksikan.
10. **ASPECT**
Memilih rasio aspek tampilan.
11. **FREEZE**
Membekukan gambar yang diproyeksikan.
12. **PENGATURAN JARINGAN**
Menampilkan menu **Pengaturan Jaringan OSD**.
13. **Tombol angka**
Menampilkan angka dalam pengaturan jaringan.

☞ **Tombol angka 1, 2, 3, 4 tidak dapat ditekan bila diminta untuk memasukkan sandi.**

14. **Jaringan**
Memilih Layar Jaringan sebagai sumber sinyal input.
15. **Otomatis**
Secara otomatis menentukan waktu gambar terbaik untuk gambar yang ditampilkan.
16. **▶ Kanan/ 🔊**
Memperbesar volume suara proyektor. Bila menu OSD (tampilan di layar) diaktifkan, tombol #3, #5, dan #16 akan digunakan sebagai tanda panah arah untuk memilih item menu yang diinginkan dan melakukan penyesuaian.

17. **MODE/ENTER**

Memilih mode penyetelan gambar yang tersedia. Mengaktifkan item menu OSD (Tampilan di Layar) yang dipilih.

18. **SUMBER**

Menampilkan panel pilihan sumber.

19. **PAGE +/PAGE -**

Mengoperasikan program perangkat lunak tampilan (pada PC tersambung) yang merespons terhadap perintah halaman atas/bawah (seperti Microsoft PowerPoint).

20. **MIC/VOL +/MIC/VOL -**

Fungsi ini tidak tersedia pada proyektor.

21. **MUTE**

Mengaktifkan dan menonaktifkan audio proyektor.

22. **SMART ECO**

Beralih mode cahaya antara Ekonomis/ Normal dan SmartEco.

23. **INSTAL CEPAT**

Menampilkan menu **Instal Cepat** OSD.

Mengoperasikan penunjuk LASER

Penunjuk Laser adalah alat bantu presentasi untuk para profesional. Memancarkan sinar lampu merah saat Anda menekannya.

Sinar laser akan terlihat. Tekan terus LASER untuk output tanpa henti.



Jangan tatap jendela lampu laser atau arahkan sinar lampu laser ke diri sendiri atau orang lain. Lihat pesan peringatan di bagian belakang remote control sebelum menggunakannya.

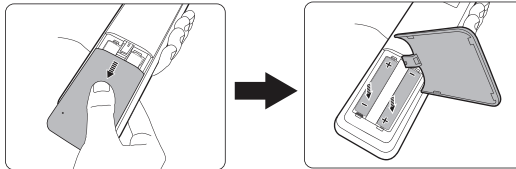
Penunjuk laser bukan mainan. Orang tua harus berhati-hati terhadap bahaya energi laser dan menjauhkan remote control ini dari jangkauan anak-anak.

Avoid Exposure
Laser radiation is emitted from this aperture



Memasang kembali baterai remote control

1. Untuk membuka penutup baterai, balik remote control untuk melihat bagian belakangnya, dorong celah jari pada penutup, lalu dorong ke arah tanda panah seperti pada gambar. Penutup akan terlepas.
2. Keluarkan baterai yang ada (jika perlu), lalu pasang dua baterai AAA dengan memperhatikan polaritas baterai seperti yang ditunjukkan di bagian dasar tempat baterai. Positif (+) untuk positif dan negatif (-) untuk negatif.
3. Pasang kembali penutup dengan mensejarkannya dengan bagian dasar remote, lalu mendorong ke posisinya. Hentikan saat terpasang dengan benar pada tempatnya.

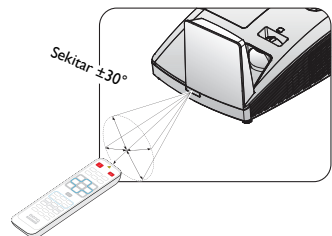


- **Hindari panas dan kelembaban yang berlebihan.**
- **Baterai dapat rusak jika tidak dimasukkan dengan benar.**
- **Ganti baterai hanya dengan jenis yang sama atau setara sesuai saran produsen baterai tersebut.**
- **Buang baterai bekas sesuai dengan petunjuk produsen baterai.**
- **Jangan buang baterai ke dalam api karena dapat menimbulkan bahaya ledakan.**
- **Jika baterai mati atau remote control tidak akan digunakan dalam waktu lama, keluarkan baterai untuk menghindari kerusakan pada remote control karena baterai mungkin akan bocor.**

Jarak efektif remote control

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

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

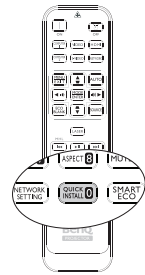


Menentukan posisi proyektor

Menggunakan Pasang Cepat

Proyektor dilengkapi tombol pintas untuk menetapkan **Pemasangan Proyektor, Pola Tes, dan Keystone** dengan cepat.

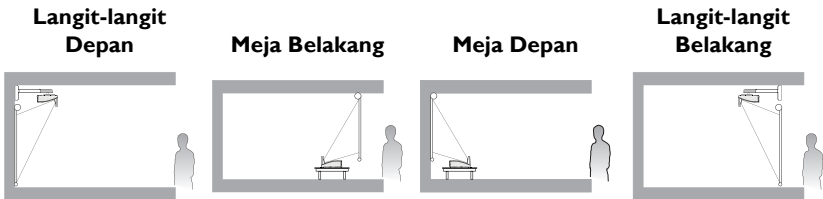
Tekan **INSTAL CEPAT** pada remote control, lalu tekan **▲/▼** untuk memilih:



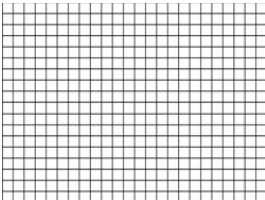
- Pemasangan Proyektor: Lihat "[Menentukan posisi proyektor](#)" pada halaman 15.
- Pola Tes: Lihat "[Menggunakan pola tes](#)" pada halaman 45.
- Keystone: Lihat "[Mengoreksi Keystone 2D](#)" pada halaman 28.

1. Memilih lokasi

Proyektor Anda dirancang untuk dipasang di salah satu dari empat lokasi pemasangan:



2. Menggunakan pola tes



3. Memperbaiki gambar

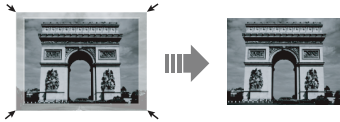
Koreksi Keystone 2D



Koreksi penyesuaian sudut



Pengecilan dan pengalihan digital



Konfigurasi layar melalui tombol pintas **Instal Cepat** pada remote, Anda juga dapat membuka menu **Penyetelan Sistem: Dasar > Pemasangan Proyektor** setelah menghidupkan proyektor.




Tata ruang atau keinginan pribadi akan menentukan lokasi pemasangan yang Anda pilih. Pertimbangkan ukuran dan posisi layar, lokasi stopkontak yang tepat, serta lokasi dan jarak antara proyektor dan peralatan lainnya.

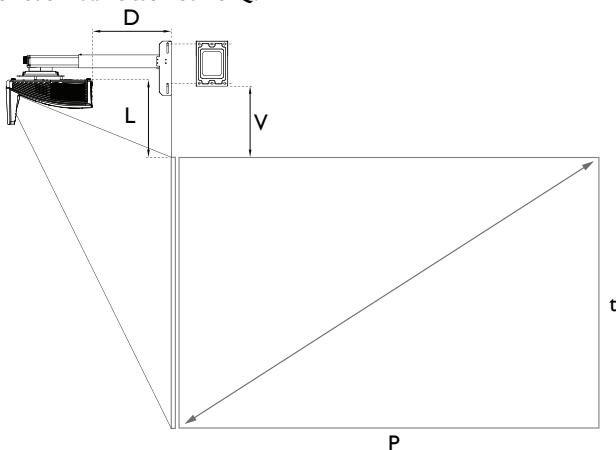
Mendapatkan ukuran proyeksi gambar yang diinginkan

1. Penyangga dinding
2. Dimensi (termasuk proyektor dan penyangga dinding)

Dimensi proyeksi

Untuk bagian tengah dimensi lensa proyektor ini, lihat "Dimensi" pada halaman 22 sebelum menghitung posisi yang sesuai.

 Untuk memasang modul PointWrite Touch, download file "panduan pemasangan untuk modul PointWrite Touch" dari situs web BenQ.



MW855UST+

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

WXGA											
Ukuran layar (Diagonal)		Lebar layar (L)		Tinggi layar (t)		Jarak proyeksi (J)		Offset (T)		Parameter skala	Jarak antara Pelat penyangga & layar proyeksi (N)
inci	mm	inci	mm	inci	mm	inci	mm	inci	mm	mm	
80	2032	67	1723	42	1077	11,40	289,0	11,80	300,0	505	274,7
85	2159	71	1831	45	1144	12,90	326,9	12,40	314,3	540	289,0
87	2210	73	1874	46	1171	13,50	341,9	12,60	320,2	555	294,9
90	2286	76	1939	47	1212	14,40	364,7	13,00	328,9	580	303,6
92	2337	77	1982	48	1239	15,00	379,7	13,20	334,4	595	309,1
95	2413	80	2046	50	1279	15,80	402,1	13,50	343,0	615	317,7
97	2464	81	2089	51	1306	16,40	417,2	13,70	348,9	630	323,6
100	2540	85	2154	53	1346	17,30	439,9	14,00	356,9	655	331,6

MH856UST+

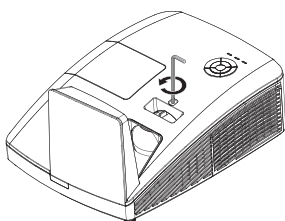
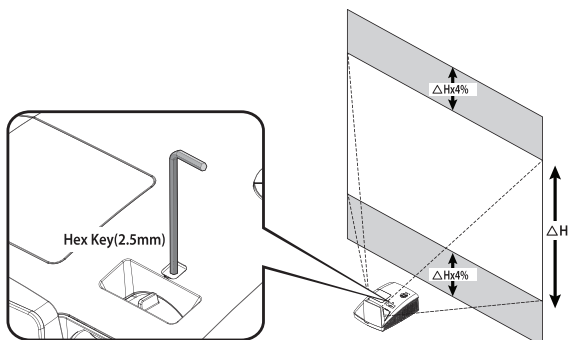
Rasio aspek layar adalah 16:9 dan gambar yang diproyeksikan adalah 16:9.

1080P											
Ukuran layar (Diagonal)		Lebar layar (L)		Tinggi layar (t)		Jarak proyeksi (J)		Offset (T)		Parameter skala	Jarak antara Pelat penyangga & layar proyeksi (N)
inci	mm	inci	mm	inci	mm	inci	mm	inci	mm	mm	
89	2258	77,5	1968	43,6	1107	13,20	335,4	13,00	331,2	550	305,9
90	2286	78,4	1991	44,1	1120	13,50	343,0	13,20	334,5	560	309,2
95	2413	82,8	2103	46,6	1183	14,96	380,0	13,80	350,5	595	325,2
97	2464	84,5	2148	47,6	1208	15,55	395,0	14,00	356,7	610	331,4
100	2540	87,1	2213	49,0	1245	16,39	416,3	14,40	366,2	630	340,9
102	2594	89,1	2262	50,1	1272	17,03	432,5	14,70	373,3	645	348

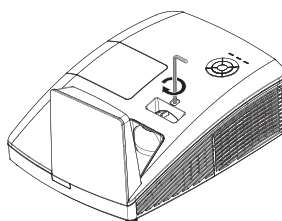
☞ Terdapat 5% toleransi pada angka tersebut karena adanya variasi komponen optik. BenQ menganjurkan jika Anda ingin memasang proyektor secara permanen, lakukan pengujian secara fisik terlebih dulu terhadap ukuran dan jarak proyeksi menggunakan proyektor yang sebenarnya untuk menyesuaikan karakteristik optik proyektor tersebut. Tindakan ini akan membantu menentukan posisi pemasangan yang tepat agar ideal dengan lokasi pemasangan Anda.

☞ Sebaiknya atur fokus selama 15 menit setelah menghidupkan proyektor karena terjadi sedikit pergeseran lensa akibat perubahan suhu.

Spesifikasi pergeseran lensa terbatas (Tidak tersedia untuk MH856UST+)



Untuk menggeser gambar proyeksi ke atas,
putar tuas berlawanan arah jarum jam.



Untuk menggeser gambar proyeksi ke
bawah, putar tuas searah jarum jam.

Memasang proyektor

Jika Anda ingin memasang proyektor, sebaiknya gunakan unit pemasangan yang layak dan sesuai dengan proyektor BenQ, lalu pastikan pemasangan tersebut aman dan menjamin keselamatan.

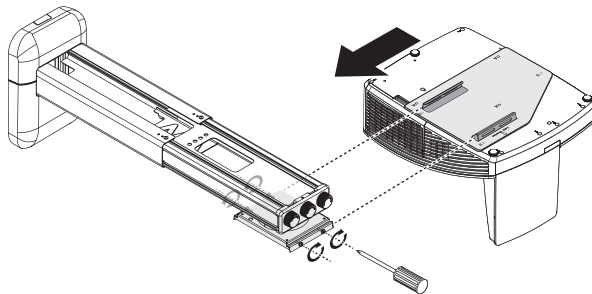
Terdapat risiko keamanan jika Anda menggunakan unit pemasangan proyektor selain merek BenQ, yaitu proyektor dapat terjatuh karena pemasangan yang tidak semestinya akibat penggunaan ukuran atau panjang sekrup yang salah.

Sebelum pemasangan proyektor

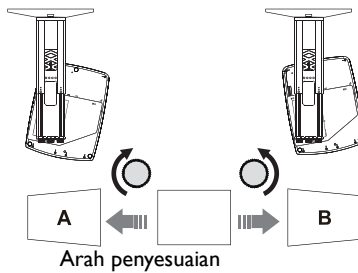
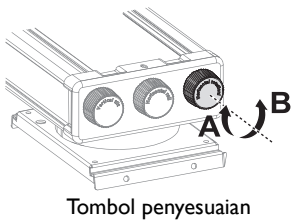
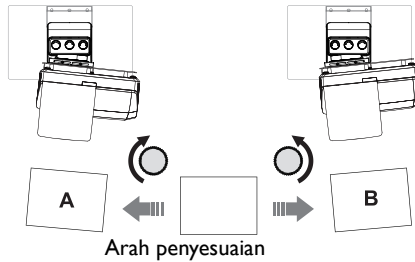
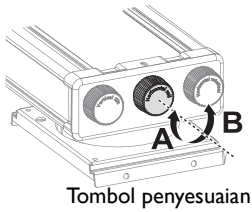
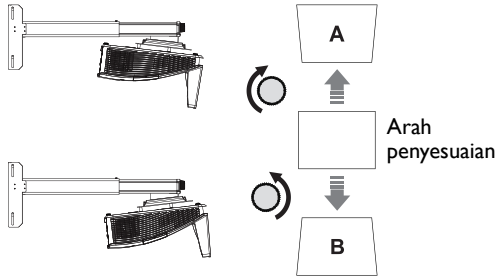
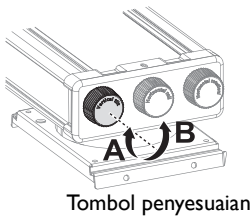
- Gunakan Unit Pemasangan di Dinding Proyektor BenQ yang disertakan dalam kemasan. Lihat Panduan pengguna di dalam kotak pemasangan dinding untuk informasi rinci pemasangan.
- BenQ menyarankan agar Anda juga membeli kabel keamanan yang kompatibel dengan kunci Kensington secara terpisah, lalu memasangnya dengan baik ke slot kunci Kensington pada proyektor dan dudukan braket pemasangan. Hal ini akan bermanfaat sebagai tindakan pengamanan kedua untuk menahan proyektor jika pemasangannya ke braket longgar.
- Hubungi dealer untuk memasang proyektor. Memasang sendiri proyektor dapat berisiko terjatuh dan mengakibatkan cedera.
- Gunakan prosedur yang diperlukan agar proyektor tidak terjatuh saat terjadi gempa.
- Jaminan tidak mencakup segala bentuk kerusakan produk yang diakibatkan pemasangan proyektor dengan unit pemasangan proyektor selain merek BenQ.
- Perhatikan suhu di sekitar tempat proyektor dipasang. Jika pemanas ruangan digunakan, suhu di sekitar langit-langit kemungkinan akan naik dari biasanya.
- Baca panduan pengguna untuk unit pemasangan tentang jangkauan torsi. Torsi yang dikencangkan melebihi jangkauan yang disarankan dapat mengakibatkan kerusakan pada proyektor dan berakibat terjatuh.
- Pastikan posisi stopkontak berada pada ketinggian yang dapat diakses, sehingga Anda dapat menonaktifkan proyektor dengan mudah.

Pasang proyektor di pemasangan proyektor di dinding

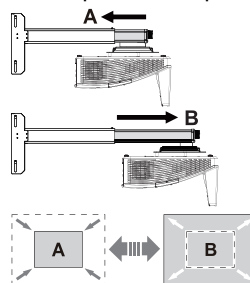
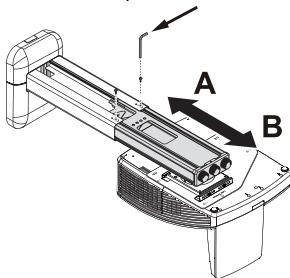
- I. Geser proyektor ke pemasangan dinding.



2. Atur Miring Vertikal/Gulir Horizontal/Rotasi Horizontal untuk menyesuaikan keselarasan layar dan posisi gambar.

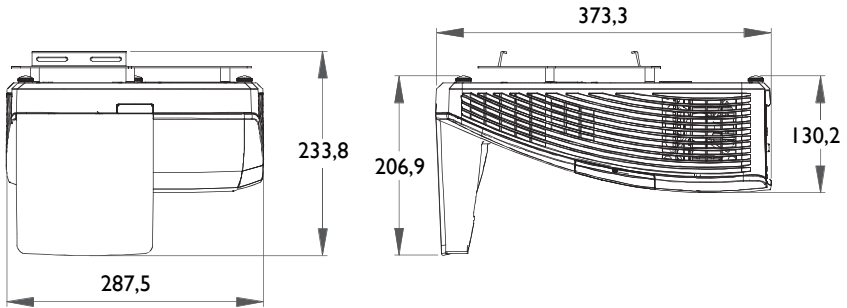


3. Sesuaikan Slide Maju/Mundur untuk memperkecil/memperbesar tampilan gambar.



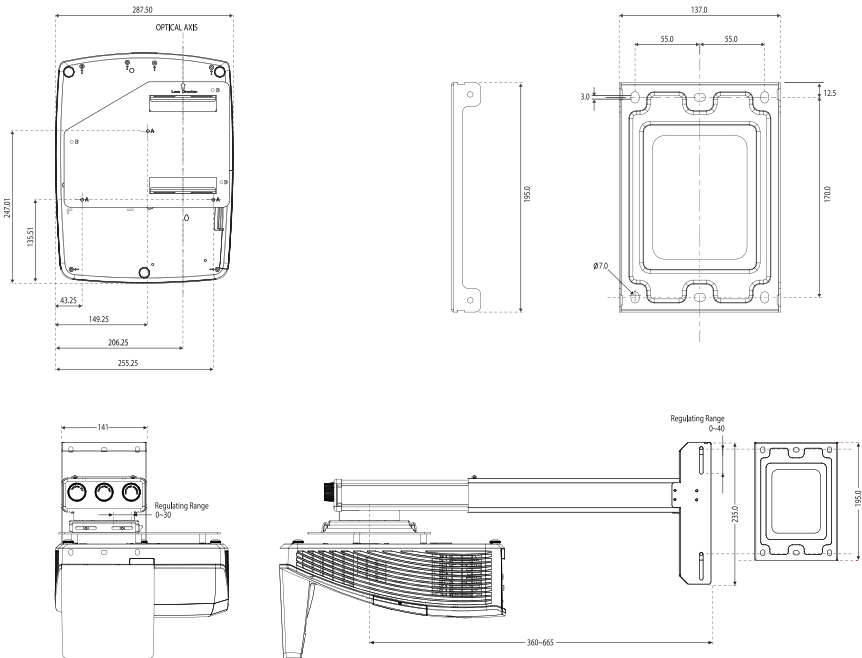
Dimensi

287,5 mm (W) x 206,9 mm (H) x 373,3 mm (D)



Pemasangan Penyangga Dinding

Unit: mm

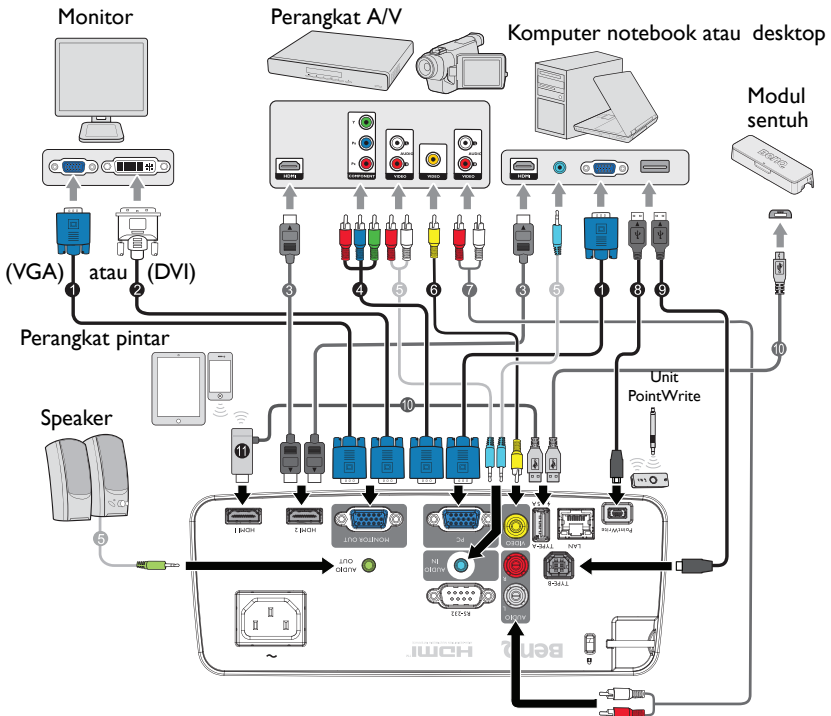


Sambungan

Bila menyambungkan sumber sinyal ke proyektor, pastikan untuk:

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

Pada sambungan yang ditampilkan di bawah ini, sejumlah kabel mungkin tidak disertakan dengan proyektor (lihat "Isi kemasan" pada halaman 8). Kabel tersebut dapat dibeli bebas di toko elektronik.






- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Kabel VGA 2. Kabel VGA ke DVI-A 3. Kabel HDMI 4. Kabel adapter Video Komponen ke VGA (D-Sub) 5. Kabel audio 6. Kabel video | <ol style="list-style-type: none"> 7. Kabel Audio Kiri/Kanan 8. Kabel USB 9. Kabel USB (tipe B ke A) 10. Kabel USB (Tipe A ke mikro B): Sambungkan ke modul PointWrite Touch atau ke dongle HDMI untuk catu daya 11. Dongle HDMI (QCast Mirror, dan lainnya.) |
|--|--|

Sejumlah notebook tidak mengaktifkan port video eksternalnya bila tersambung ke proyektor. Biasanya kombinasi tombol seperti tombol FN + F3 atau CRT/LCD akan mengaktifkan atau menonaktifkan layar eksternal. Cari tombol fungsi berlabel CRT/LCD atau tombol fungsi dengan simbol monitor pada notebook. Tekan FN dan tombol fungsi berlabel secara bersamaan. Lihat dokumentasi notebook Anda untuk menemukan kombinasi tombol notebook tersebut.

Menyambungkan perangkat sumber video


Anda hanya perlu menyambungkan proyektor ke perangkat sumber video menggunakan salah satu metode sambungan, namun masing-masing memberikan tingkat kualitas video yang berbeda. Metode yang Anda pilih kemungkinan besar akan tergantung pada ketersediaan terminal yang sesuai di proyektor dan perangkat sumber video seperti dijelaskan di bawah ini:

Nama terminal	Tampilan terminal	Kualitas gambar
HDMI		Terbaik
Video Komponen		Lebih baik
Video		Normal

Menyambungkan audio

Proyektor ini dilengkapi dua speaker mono internal yang dirancang untuk memberikan fungsi audio dasar yang melengkapinya hanya untuk tujuan bisnis. Speaker tersebut tidak dirancang maupun ditujukan untuk penggunaan reproduksi audio stereo seperti dalam aplikasi home theater atau home cinema.

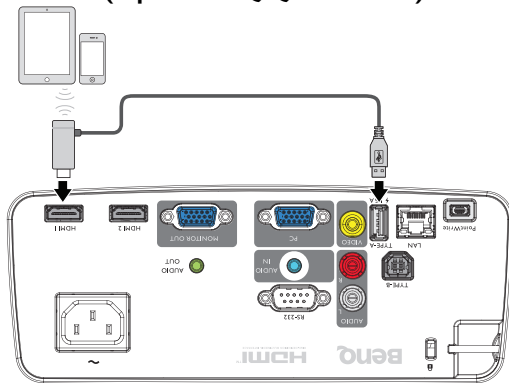
Speaker internal akan dinonaktifkan bila soket **AUDIO OUT** tersambung.

 Jika gambar video yang dipilih tidak ditampilkan setelah proyektor dihidupkan dan sumber video yang benar telah dipilih, pastikan perangkat sumber video telah dihidupkan dan beroperasi dengan benar. Pastikan juga kabel sinyal telah tersambung dengan benar.

Menyambungkan perangkat pintar

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

Dongle nirkabel HDMI (seperti BenQ QCastMirror)



- Sambungkan dongle ke HDMI 1 atau HDMI 2 dan port USB TIPE A pada proyektor, lalu alihkan sinyal input ke HDMI 1 atau HDMI 2.

Memutar suara melalui proyektor

Anda dapat menggunakan speaker proyektor dalam presentasi, dan menyambungkan speaker aktif terpisah ke soket AUDIO OUT pada proyektor.

Jika memiliki sistem suara lain, mungkin Anda cenderung ingin menyambungkan output audio perangkat sumber Video ke sistem suara tersebut, dibanding ke proyektor audio.

Setelah tersambung, audio dapat dikontrol melalui menu OSD (Tampilan di Layar) proyektor.

Tabel di bawah ini menjelaskan metode sambungan untuk sejumlah perangkat yang berbeda dan sumber suaranya.

Perangkat	Komputer/PC	Komponen/ S Video/Video	HDMI
Port input audio	AUDIO IN (soket mini)	AUDIO (L/R)	HDMI
Sumber suara pada proyektor	AUDIO IN (soket mini)	AUDIO (L/R)	HDMI
Port output audio	AUDIO OUT	AUDIO OUT	AUDIO OUT

Sinyal input yang dipilih menentukan suara yang akan dikeluarkan oleh speaker proyektor, dan suara yang akan tersedia sebagai output dari proyektor bila AUDIO OUT tersambung. Jika Anda memilih sinyal KOMPUTER/PC, maka proyektor dapat memutar suara yang diterima dari soket mini AUDIO IN. Jika Anda memilih sinyal KOMPONEN/VIDEO, maka proyektor dapat memutar suara yang diterima dari AUDIO (L/R).

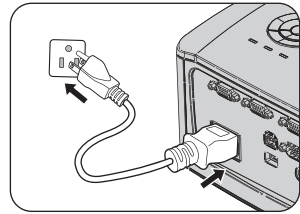
Pengoperasian



Menghidupkan proyektor

1. Sambungkan kabel daya ke proyektor dan stopkontak dinding. Aktifkan tombol stopkontak dinding (yang sesuai). Pastikan **Lampu indikator DAYA** pada proyektor menyala oranye setelah daya dihidupkan.



Gunakan hanya aksesoris asli (misalnya kabel daya) dengan perangkat untuk menghindari kemungkinan bahaya seperti sengatan listrik dan kebakaran.



2. Tekan **DAYA** pada proyektor  atau remote control  untuk menghidupkan proyektor dan mengaktifkan nada. **Lampu indikator DAYA** akan berkedip hijau dan tetap menyala hijau saat proyektor hidup. Prosedur pengaktifan memerlukan waktu sekitar 30 detik. Pada tahap pengaktifan selanjutnya, logo pengaktifan akan diproyeksikan.
(Jika perlu) Putar cincin fokus untuk mengatur kejernihan gambar.
Untuk menonaktifkan nada dering, lihat "[Menonaktifkan Nada dering hidup/mati](#)" pada [halaman 44](#) untuk informasi rinci.



Jika masih panas dari aktivitas sebelumnya, proyektor akan menjalankan kipas pendingin selama sekitar 90 detik sebelum menghidupkan lampu.

3. Untuk menggunakan menu OSD, setel menu ke bahasa Anda terlebih dulu.
4. Jika Anda diminta memberikan sandi, tekan tombol panah untuk memasukkan lima digit sandi. Untuk info rinci, lihat "[Menggunakan fungsi sandi](#)" pada [halaman 31](#).
5. Aktifkan semua peralatan yang tersambung.
6. Proyektor akan mulai mencari sinyal input.

Please Select Language			
English	한국어	Hrvatski	हिन्दी
Français	Svenska	Română	
Deutsch	Nederlands	Norsk	
Italiano	Türkçe	Dansk	
Español	Čeština	Български	
Русский	Português	suomi	
繁體中文	ไทย	Indonesia	
简体中文	Polski	Ελληνικά	
日本語	Magyar	Հայերեն	

Press Enter to confirm, Exit to leave

- Sinyal input aktif yang dipindai ditampilkan di sudut kiri atas layar. Jika proyektor tidak mendeteksi sinyal yang valid, pesan "**Tidak Ada Sinyal**" akan terus ditampilkan hingga sinyal input ditemukan. Anda juga dapat menekan **SUMBER** pada proyektor atau remote control untuk memilih sinyal input yang diinginkan. Untuk info rinci, lihat "[Mengalihkan sinyal input](#)" pada [halaman 33](#).



Jika frekuensi/resolusi sinyal input melampaui jangkauan pengoperasian proyektor, Anda akan melihat pesan "**Di luar Jangkauan**" ditampilkan di layar kosong. Ubah ke sinyal input yang kompatibel dengan resolusi proyektor atau tetapkan sinyal input ke pengaturan yang lebih rendah. Untuk info rinci, lihat "[Tabel waktu](#)" pada [halaman 76](#).



Untuk mempertahankan masa pakai lampu, setelah proyektor dihidupkan, tunggu minimal 5 menit sebelum dimatikan kembali.

Mengatur gambar proyeksi

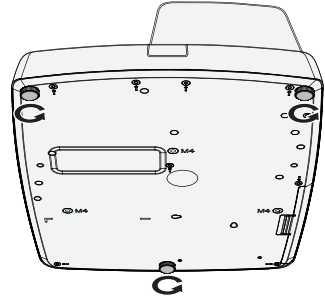
Mengatur sudut proyeksi

Proyektor ini dilengkapi 3 kaki pengatur. Pengatur tersebut akan mengubah tinggi dan sudut proyeksi gambar. Untuk mengatur proyektor:

Kencangkan kaki pengatur untuk menyempurnakan sudut horizontal.

Untuk menarik kembali kaki, tahan proyektor, lalu turunkan proyektor secara perlahan. Kencangkan kaki pengatur ke arah berlawanan.

Jika proyektor tidak diletakkan pada permukaan yang rata atau layar dan proyektor tidak tegak lurus satu sama lain, gambar yang diproyeksikan akan berbentuk trapesium. Agar dapat memperbaiki situasi ini, lihat "[Mengoreksi Keystone 2D](#)" pada [halaman 28](#) untuk informasi rinci.



- **Jangan lihat ke arah lensa sewaktu lampu menyala.** Cahaya terang lampu dapat merusak mata Anda.
- **Hati-hati saat menekan tombol pengatur karena tombol tersebut berada di dekat ventilasi pembuangan yang menghasilkan udara panas.**

Menyesuaikan gambar secara otomatis

Pada kondisi tertentu, Anda mungkin harus mengoptimalkan kualitas gambar. Untuk melakukannya, tekan **OTOMATIS** pada proyektor atau remote control. Dalam waktu 3 detik, fungsi Pengaturan Otomatis Canggih internal akan mengatur ulang nilai Frekuensi dan Clock untuk menghasilkan kualitas gambar terbaik.

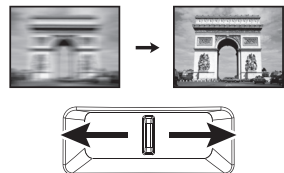
Informasi sumber yang aktif akan ditampilkan di sudut kiri atas layar selama 3 detik.



- **Layar akan kosong sewaktu OTOMATIS berfungsi.**
- Fungsi ini hanya tersedia bila sinyal **PC (RGB analog)** dipilih.

Menyesuaikan ukuran dan kejernihan gambar

Pertajam gambar dengan memutar cincin Fokus.

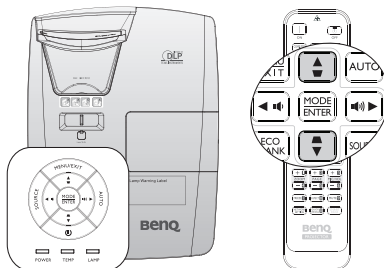


Mengoreksi Keystone 2D

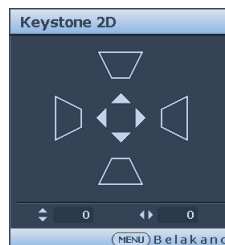
Fungsi Keystone 2D memungkinkan area pemasangan proyektor yang lebih luas dibandingkan dengan proyektor konvensional yang memiliki pengaturan posisi terbatas di depan layar.

Anda harus mengoreksinya secara manual dengan mengikuti salah satu langkah berikut.

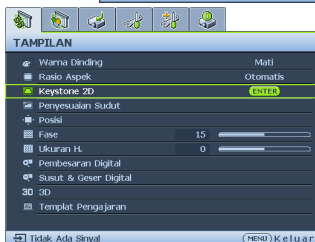
- Menggunakan proyektor atau remote control



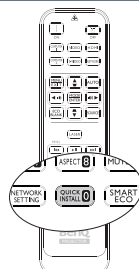
Tekan **▼/▲** pada proyektor atau remote control untuk menampilkan halaman Keystone 2D. Tekan **▲/▼** untuk menyesuaikan nilai vertikal dari -15 hingga 15. Tekan **◀/▶** untuk menyesuaikan nilai horizontal dari -15 hingga 15.



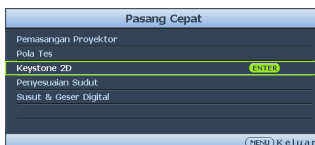
- Menggunakan menu OSD (tampilan di layar)
 1. Tekan **MENU/EXIT**, lalu tekan **◀/▶** hingga menu **TAMPILAN** disorot.
 2. Tekan **▼** untuk menyorot **Keystone 2D**, lalu tekan **MODE/ENTER**. Halaman **Keystone 2D** akan ditampilkan.
 3. Tekan **▲, ▼, ◀, ▶** untuk menyesuaikan nilai keystone.



- Menggunakan tombol **INSTAL CEPAT**
 1. Tekan **INSTAL CEPAT** pada remote control.



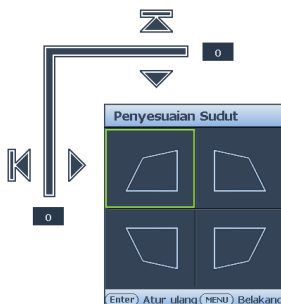
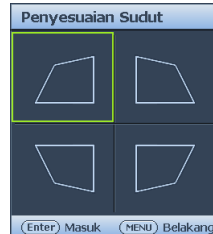
2. Tekan **▼** untuk menyorot **Keystone 2D**, lalu tekan **MODE/ENTER**. Halaman **Keystone 2D** akan ditampilkan.
3. Tekan **▲, ▼, ◀, ▶** untuk menyesuaikan nilai keystone.



Mengoreksi Penyesuaian Sudut

Secara manual menyesuaikan empat sudut gambar dengan mengatur nilai horizontal dan vertikal.

- Menggunakan menu OSD (tampilan di layar)
1. Tekan **MENU/EXIT**, lalu tekan **◀/▶** hingga menu **TAMPILAN** disorot.
 2. Tekan **▼** untuk menyorot **Penyesuaian Sudut**, lalu tekan **MODE/ENTER**. Halaman **Penyesuaian Sudut** akan ditampilkan.
 3. Tekan **▲, ▼, ◀, ▶** untuk memilih satu dari empat sudut, lalu tekan **MODE/ENTER**.
 4. Tekan **▲/▼** untuk menyesuaikan nilai vertikal dari 0 hingga 60.
 5. Tekan **◀/▶** untuk menyesuaikan nilai horizontal dari 0 hingga 60.



Informasi Penyesuaian Sudut dan Penyesuaian Keystone 2D

Fungsi penyesuaian sudut hampir sama dengan fungsi keystone 2D, yang keduanya berfungsi melakukan penyesuaian untuk memperbaiki penyimpangan gambar. Dengan demikian, bila memperbaiki penyimpangan gambar, fungsi penyesuaian sudut dan keystone 2D harus digunakan secara bersamaan untuk mendapatkan bentuk gambar terbaik.

Untuk mendapatkan bentuk gambar terbaik:

- Bila memasang proyektor, sejajarkan proyektor dengan layar, sehingga saling tegak lurus untuk mengurangi penyimpangan gambar.
- Saat menyesuaikan sudut, jika sulit mendapatkan efek yang diinginkan, sesuaikan nilai keystone 2D, lalu coba lagi.
- Saat menyesuaikan keystone 2D, jika sulit mendapatkan efek yang diinginkan, sesuaikan nilai penyesuaian sudut, lalu coba lagi.

Menggunakan menu

Projektor dilengkapi menu OSD (tampilan di layar) untuk membuat berbagai penyesuaian dan pengaturan.

Berikut adalah ikhtisar menu OSD (tampilan di layar).

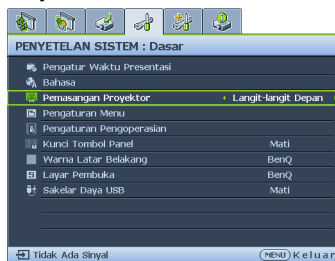


Untuk menggunakan menu OSD, setel menu ke bahasa Anda terlebih dulu.

1. Tekan **MODE/ENTER** pada proyektor atau remote control untuk mengaktifkan menu OSD (tampilan di layar).
3. Tekan **▼** untuk menyorot **Bahasa**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih bahasa yang diinginkan.



2. Gunakan **◀/▶** untuk menyorot menu **Penyetelan Sistem: Dasar**.
4. Tekan **MODE/ENTER** dua kali* pada proyektor atau remote control untuk keluar dan menyimpan pengaturan.
*Penekanan pertama akan mengarahkan Anda kembali ke menu utama dan penekanan kedua akan menutup menu OSD (tampilan di layar).



Melindungi proyektor


Menggunakan kunci kabel keamanan

Proyektor harus dipasang di tempat yang aman untuk mencegah pencurian. Atau, beli kunci, seperti kunci Kensington, untuk melindungi proyektor. Anda dapat meletakkan slot kunci Kensington di sisi kiri proyektor. Untuk info rinci, lihat "[Slot kunci antipencurian Kensington](#)" pada halaman 9.


Kunci kabel keamanan Kensington biasanya berupa kombinasi kunci dan gembok. Untuk mengetahui cara menggunakannya, lihat dokumentasi kunci tersebut.

Menggunakan fungsi sandi

Untuk tujuan keamanan dan membantu mencegah penggunaan yang tidak sah, proyektor dilengkapi pilihan untuk mengkonfigurasi keamanan sandi. Sandi dapat ditetapkan melalui menu OSD (tampilan di layar).


 **PERINGATAN:** Anda akan mengalami kesulitan jika mengaktifkan fungsi pengunci sistem dan lupa sandi. Cetak panduan pengguna ini (jika perlu), tulis sandi yang Anda gunakan dalam panduan pengguna, lalu simpan di tempat yang aman untuk pengembalian sandi berikutnya.

Menetapkan sandi

 Setelah sandi ditetapkan, proyektor tidak dapat digunakan kecuali jika sandi yang benar dimasukkan setiap kali proyektor dihidupkan.

1. Buka menu OSD, lalu buka menu **Penyetelan Sistem: Tingkat Lanjut > Pengaturan Keamanan**. Tekan **MODE/ENTER**. Halaman **Pengaturan Keamanan** akan ditampilkan.
2. Sorot **Ubah Pengaturan Keamanan**, lalu tekan **MODE/ENTER**.
3. Seperti ditunjukkan pada gambar di sebelah kanan, keempat tombol panah (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**) masing-masing mewakili 4 digit (1, 2, 3, 4). Berdasarkan sandi yang ingin disetel, tekan tombol panah untuk memasukkan lima digit sandi.
4. Konfirmasikan sandi baru dengan memasukkan ulang sandi baru.
Setelah sandi ditetapkan, menu OSD (tampilan di layar) akan kembali ke halaman **Pengaturan Keamanan**.
5. Untuk mengaktifkan fungsi **Pengunci Sistem**, tekan **▲/▼** untuk menyorot **Pengunci Sistem**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih **Hidup**.
6. Untuk mengaktifkan fungsi **Kunci Kontrol Web**, tekan **▲/▼** untuk menyorot **Kunci Kontrol Web**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih **Hidup**.
Bila **Kunci Kontrol Web** diaktifkan, Anda harus memasukkan sandi yang benar untuk mengubah pengaturan proyektor melalui Sistem Tampilan Jaringan Proyektor



 Digit yang sedang dimasukkan akan ditampilkan sebagai tanda bintang di layar. Tulis sandi yang dipilih ke dalam panduan pengguna ini sebelum atau segera setelah sandi dimasukkan sehingga Anda dapat melihatnya jika lupa.

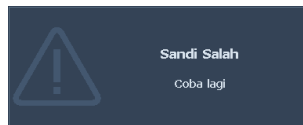
Sandi: _ _ _ _ _

Simpan panduan pengguna ini di tempat yang aman.

7. Untuk keluar dari menu OSD (tampilan di layar), tekan **MENU/EXIT**.

Jika lupa sandi

Jika fungsi sandi diaktifkan, Anda akan diminta memasukkan lima digit sandi setiap kali menghidupkan proyektor. Jika Anda memasukkan sandi yang salah, pesan sandi salah seperti ditunjukkan pada gambar di sebelah kanan akan muncul selama tiga detik, lalu pesan "**MASUKKAN SANDI**" ditampilkan. Anda dapat mencoba memasukkan lima digit sandi lain, atau jika tidak mencatat sandi dalam panduan ini dan benar-benar lupa sandi, Anda dapat menggunakan prosedur pengembalian sandi. Untuk info rinci, lihat "[Mengakses prosedur pengembalian sandi](#)" pada halaman 32.



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


Mengakses prosedur pengembalian sandi

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



Mengubah sandi

1. Buka menu OSD, lalu buka menu **Penyetelan Sistem: Tingkat Lanjut > Pengaturan Keamanan > Ubah sandi**.
2. Tekan **MODE/ENTER**. Pesan "**MASUKKAN SANDI AKTIF**" akan ditampilkan.
3. Masukkan sandi lama.
 - Jika sandi benar, pesan lain "**MASUKKAN SANDI BARU**" akan ditampilkan.
 - Jika sandi salah, pesan sandi salah akan muncul selama tiga detik, lalu pesan "**MASUKKAN SANDI AKTIF**" ditampilkan agar Anda dapat mencoba lagi. Anda dapat menekan **MENU/EXIT** untuk membatalkan perubahan atau mencoba sandi lain.
4. Masukkan sandi baru.

 **Digit yang sedang dimasukkan akan ditampilkan sebagai tanda bintang di layar. Tulis sandi yang dipilih ke dalam panduan pengguna ini sebelum atau segera setelah sandi dimasukkan sehingga Anda dapat melihatnya jika lupa.**

Sandi: _ _ _ _ _

Simpan panduan pengguna ini di tempat yang aman.

5. Konfirmasikan sandi baru dengan memasukkan ulang sandi baru.


6. Anda berhasil menetapkan sandi baru untuk proyektor. Pastikan Anda memasukkan sandi baru saat menghidupkan proyektor di lain waktu.
7. Untuk keluar dari menu OSD (tampilan di layar), tekan **MENU/EXIT**.



Menonaktifkan fungsi sandi

Untuk menonaktifkan perlindungan sandi, kembali ke menu **Penyetelan Sistem: Tingkat Lanjut > Pengaturan Keamanan > Ubah Pengaturan Keamanan** setelah membuka sistem menu OSD. Tekan **MODE/ENTER**. Pesan "**MASUKKAN SANDI**" akan ditampilkan. Masukkan sandi aktif.

1. Jika sandi benar, menu OSD akan kembali ke halaman **Pengaturan Keamanan**. Tekan **▼** untuk menyorot **Pengunci Sistem**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih **Mati**. Anda tidak perlu memasukkan sandi saat menghidupkan proyektor di lain waktu.
Tekan **▼** untuk menyorot **Kunci Kontrol Web**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih **Mati**. Fungsi **Kunci Kontrol Web** dilepas dan pengaturan proyektor dapat diubah melalui Sistem Jaringan Proyektor.
2. Jika sandi salah, pesan sandi salah akan muncul selama tiga detik, lalu pesan "**MASUKKAN SANDI**" ditampilkan agar Anda dapat mencoba lagi. Anda dapat menekan **MENU/EXIT** untuk membatalkan perubahan atau mencoba sandi lain.

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


Mengalihkan sinyal input

Proyektor dapat disambungkan ke beberapa perangkat sekaligus. Namun, proyektor hanya dapat menampilkan satu layar penuh pada satu waktu.

Pastikan fungsi **Pencarian Otomatis Cepat** dalam menu **Sumber** telah **Hidup** (yang merupakan default proyektor ini) jika menginginkan proyektor mencari sinyal secara otomatis.

Anda juga dapat beralih di antara sinyal input yang tersedia secara manual.

1. Tekan **SUMBER** pada proyektor atau tekan sumber input langsung pada remote control. Panel pilihan sumber akan ditampilkan.
2. Tekan **▲/▼** hingga sinyal yang diinginkan dipilih, lalu tekan **MODE/ENTER**. Setelah terdeteksi, informasi sumber yang dipilih akan ditampilkan di layar selama beberapa detik. Jika terdapat beberapa peralatan yang tersambung ke proyektor, ulangi langkah 1-2 untuk mencari sinyal lainnya.

-  **Tingkat kecerahan gambar yang diproyeksikan akan berubah bila Anda beralih di antara sinyal input berbeda. Presentasi "PC" data (gambar) yang sebagian besar menggunakan gambar diam biasanya lebih cerah daripada "Video" yang sebagian besar menggunakan gambar bergerak (film).**
- **Untuk hasil gambar tampilan terbaik, Anda harus memilih dan menggunakan sinyal input yang dihasilkan pada resolusi ini. Resolusi lain akan diskalakan oleh proyektor, tergantung pada pengaturan "rasio aspek" yang mungkin menyebabkan distorsi gambar tertentu atau hilangnya kejelasan gambar. Untuk info rinci, lihat "Memilih rasio aspek" pada halaman 35.**

Mengubah Ruang Warna

Jika Anda menyambungkan proyektor ke pemutar DVD melalui input **HDMI** proyektor dan gambar yang diproyeksikan menampilkan warna yang salah, ubah ruang warna.

Untuk melakukannya:


1. Tekan **MENU/EXIT**, lalu tekan **◀/▶** hingga menu **SUMBER** disorot.
2. Tekan **▼** untuk menyorot **Konversi Ruang Warna**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih pengaturan.

 Fungsi ini hanya tersedia bila soket input HDMI digunakan.

Memperbesar dan mencari rincian

Jika perlu mencari rincian pada gambar yang diproyeksikan, perbesar gambar. Gunakan tombol tanda panah arah untuk menavigasi gambar.

- Menggunakan remote control
1. Tekan **Pembesaran+/-** untuk menampilkan panel Pembesaran. Tekan **Pembesaran+** untuk memperbesar bagian tengah gambar. Tekan tombol tersebut berulang kali hingga ukuran gambar sesuai dengan yang Anda inginkan.
 2. Gunakan tanda panah arah (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**) pada proyektor atau remote control untuk menavigasi gambar.
 3. Untuk mengembalikan gambar ke ukuran asli, tekan **OTOMATIS**. Anda juga dapat menekan **Pembesaran-**. Bila tombol kembali ditekan, ukuran gambar akan jauh berkurang hingga dikembalikan ke ukuran awal.
- Menggunakan menu OSD (tampilan di layar)
1. Tekan **MENU/EXIT**, lalu tekan **◀/▶** hingga menu **TAMPILAN** disorot.
 2. Tekan **▼** untuk menyorot **Pembesaran Digital**, lalu tekan **MODE/ENTER**. Panel Pembesaran akan ditampilkan.
 3. Tekan **▼** pada proyektor berulang kali untuk memperbesar gambar ke ukuran yang diinginkan.
 4. Untuk menavigasi gambar, tekan **MODE/ENTER** untuk beralih ke mode panning, lalu tekan tanda panah arah (**▲**, **▼**, **◀**, **▶**) untuk menavigasi gambar.
 5. Untuk memperkecil ukuran gambar, tekan **MODE/ENTER** untuk beralih kembali ke fungsi perbesar/perkecil, lalu tekan **OTOMATIS** untuk mengembalikan gambar ke ukuran awal. Anda juga dapat menekan **▼** berulang kali hingga gambar kembali ke ukuran asli.

 Gambar hanya dapat dinavigasi setelah diperbesar. Anda dapat memperbesar gambar sewaktu mencari rincian.

Memilih rasio aspek


"Rasio aspek" adalah rasio lebar gambar dan tinggi gambar. Sebagian besar TV analog dan komputer memiliki rasio 4:3, sedangkan TV digital dan DVD biasanya memiliki rasio 16:9.

Dengan adanya proses sinyal digital, perangkat tampilan digital seperti proyektor ini dapat melebarkan dan membuat skala hasil gambar secara dinamis ke aspek yang berbeda dari sinyal input gambar.

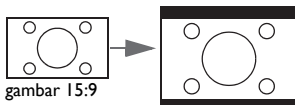
Untuk mengubah rasio gambar yang diproyeksikan (apapun aspek sumbernya):

- Menggunakan remote control
 1. Tekan **Aspect** untuk menampilkan pengaturan aktif.
 2. Tekan **Aspect** berulang kali untuk memilih rasio aspek yang sesuai dengan format sinyal video dan kebutuhan tampilan Anda.
- Menggunakan menu OSD (tampilan di layar)
 1. Tekan **MENU/EXIT**, lalu tekan **◀/▶** hingga menu **TAMPILAN** disorot.
 2. Tekan **▼** untuk menyorot **Rasio Aspek**.
 3. Tekan **◀/▶** untuk memilih rasio aspek yang sesuai dengan format sinyal video dan kebutuhan tampilan Anda.

Tentang rasio aspek

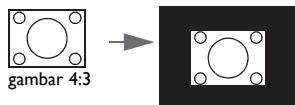
 Pada gambar di bawah ini, bagian hitam adalah area tidak aktif dan bagian putih adalah area aktif. Menu OSD (tampilan di layar) dapat ditampilkan pada area hitam yang tidak digunakan.

1. **Otomatis:** Menskalakan gambar secara proporsional agar sesuai dengan resolusi asli proyektor dalam lebar horizontal. Rasio aspek ini sesuai untuk gambar masuk selain aspek 4:3 atau 16:9 dan Anda ingin memaksimalkan layar tanpa mengubah rasio aspek gambar.

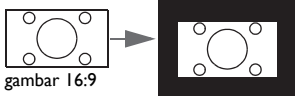


gambar 15:9

2. **Nyata:** Gambar akan diproyeksikan sebagai resolusi awal dan ukuran gambar akan diubah agar sesuai dengan area tampilan. Untuk sinyal input dengan resolusi yang lebih rendah, gambar yang diproyeksikan akan ditampilkan lebih kecil dibandingkan jika ukurannya diubah ke layar penuh. Anda dapat menjauhkan proyektor dari layar untuk memperbesar ukuran gambar, jika perlu. Anda juga dapat memfokuskan ulang proyektor setelah melakukan penyesuaian tersebut.

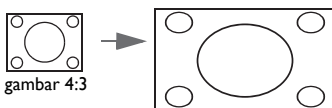


gambar 4:3



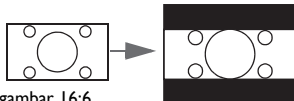
gambar 16:9

3. **4:3:** Menskalakan gambar agar ditampilkan di bagian tengah layar dengan rasio aspek 4:3. Hal ini sesuai untuk gambar 4:3 seperti monitor komputer, TV definisi standar, dan film DVD dengan aspek gambar 4:3 karena semua hasil ditampilkan tanpa adanya perubahan aspek.



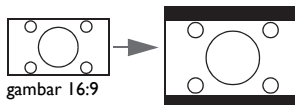
gambar 4:3

4. **16:6:** Menskalakan gambar agar ditampilkan di bagian tengah layar dengan rasio aspek 16:6. (Tidak tersedia untuk MH856UST+)



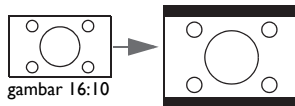
gambar 16:6

5. **16:9:** Menskalakan gambar agar ditampilkan di bagian tengah layar dengan rasio aspek 16:9. Rasio aspek ini paling sesuai untuk gambar yang telah memiliki aspek 16:9 seperti TV definisi tinggi karena akan menampilkan gambar tanpa perubahan aspek.



gambar 16:9

6. **16:10:** Menskalakan gambar agar ditampilkan di pusat layar dengan rasio aspek 16:10. Rasio aspek ini paling sesuai untuk gambar yang sudah dalam aspek 16:10, karena akan menampilkan gambar tanpa perubahan aspek.



gambar 16:10

Mengoptimalkan gambar

Menggunakan Warna Dinding

Jika Anda memproyeksikan ke permukaan berwarna seperti dinding bercat yang mungkin tidak berwarna putih, fitur **Warna Dinding** dapat membantu memperbaiki warna gambar yang diproyeksikan untuk mencegah kemungkinan perbedaan warna antara sumber dan gambar yang diproyeksikan.

Untuk menggunakan fungsi ini, buka menu **TAMPILAN > Warna Dinding**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih warna yang paling mendekati warna permukaan proyeksi. Terdapat beberapa warna prakalibrasi yang dapat dipilih: **Kuning Muda, Merah Muda, Hijau Muda, Biru**, dan **Papan tulis hitam**.

Memilih mode gambar

Projektor diprasetel dengan beberapa mode gambar standar sehingga Anda dapat memilih salah satu yang sesuai dengan lingkungan pengoperasian dan jenis gambar sinyal input.


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

- Tekan **MODE/ENTER** pada proyektor berulang kali hingga mode yang diinginkan dipilih.
 - Buka menu **GAMBAR > Mode Gambar**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih mode yang diinginkan.
1. **Mode cerah:** Memaksimalkan kecerahan gambar yang diproyeksikan. Mode ini sesuai untuk lingkungan yang memerlukan kecerahan sangat tinggi, misalnya menggunakan proyektor di ruangan dengan penerangan yang cukup.
 2. **Mode presentasi:** Dirancang untuk presentasi. Kecerahan ditekan dalam mode ini untuk menyesuaikan warna PC dan notebook.
 3. **Mode sRGB:** Memaksimalkan kejernihan warna RGB untuk menghasilkan gambar yang nyata, apapun pengaturan kecerahannya. Mode ini paling sesuai untuk melihat foto yang diambil dengan kamera yang kompatibel dengan sRGB dan dikalibrasi dengan baik, serta untuk melihat aplikasi menggambar dan grafis di PC seperti AutoCAD.
 4. **Mode tajam:** Mode ini cocok untuk menampilkan video dan gambar penuh warna dengan saturasi warna seimbang dan kecerahan warna tinggi.
 5. **Mode infografis:** Cocok untuk presentasi yang menggabungkan teks dan gambar karena kecerahan warna yang tinggi dan gradasi warna yang lebih baik untuk melihat rincian secara lebih jelas.
 6. **Mode 3D:** Sesuai untuk memutar gambar 3D dan klip video 3D.
 7. **Mode Pengguna 1/Pengguna 2:** Mengembalikan pengaturan yang disesuaikan berdasarkan mode gambar yang tersedia saat ini. Untuk info rinci, lihat "[Menetapkan mode Pengguna 1/Pengguna 2](#)" pada halaman 38.

Menetapkan mode Pengguna 1/Pengguna 2

Terdapat dua mode yang dapat ditetapkan pengguna jika mode gambar yang tersedia saat ini tidak sesuai dengan kebutuhan Anda. Anda dapat menggunakan salah satu mode gambar (kecuali **Pengguna 1/Pengguna 2**) sebagai titik awal dan menyesuaikan pengaturan.

1. Tekan **MENU/EXIT** untuk membuka menu OSD (tampilan di layar).
2. Buka menu **GAMBAR > Mode Gambar**.
3. Tekan **◀/▶** untuk memilih **Pengguna 1** ke **Pengguna 2**.
4. Tekan **▼** untuk menyorot **Mode Referensi**.

 Fungsi ini hanya tersedia bila mode Pengguna 1 atau Pengguna 2 dipilih dalam item submenu Mode Gambar.

5. Tekan **◀/▶** untuk memilih mode gambar yang paling mendekati kebutuhan Anda.
6. Tekan **▼** untuk memilih item submenu yang akan diubah, lalu sesuaikan nilai dengan **◀/▶**. Untuk info rinci, lihat "[Menyempurnakan kualitas gambar dalam mode pengguna](#)" di bawah.

Menyempurnakan kualitas gambar dalam mode pengguna

Berdasarkan jenis sinyal yang terdeteksi dan mode gambar yang dipilih, sejumlah fungsi di bawah ini mungkin tidak tersedia. Sesuai kebutuhan, Anda dapat menyesuaikan fungsi tersebut dengan menyorotnya, lalu menekan **◀/▶** pada proyektor atau remote control.

Menyesuaikan Kecerahan

Semakin besar nilai, maka gambar akan semakin cerah. Dan, semakin rendah nilai pengaturan, gambar akan semakin gelap. Atur kontrol ini sehingga area gambar yang berwarna hitam hanya ditampilkan dengan warna hitam dan rincian dalam area yang gelap dapat terlihat.



Menyesuaikan Kontras

Semakin besar nilai, maka kontras akan semakin baik. Gunakan pengaturan ini untuk menetapkan tingkat warna putih tertinggi setelah sebelumnya menyesuaikan pengaturan **Kecerahan** agar sesuai dengan input yang dipilih dan kondisi tampilan.



Menyesuaikan Warna

Pengaturan yang lebih rendah akan menghasilkan warna yang kurang jenuh. Jika pengaturan terlalu tinggi, warna pada gambar akan terlalu kuat dan membuat gambar tidak natural.

Menyesuaikan Rona Warna

Semakin besar nilai, maka gambar akan semakin kemerahan. Semakin kecil nilai, maka gambar akan semakin kehijauan.

Menyesuaikan Ketajaman

Semakin besar nilai, maka gambar akan semakin tajam. Semakin kecil nilai, maka ketajaman gambar akan semakin berkurang.

Menyesuaikan Warna Cemerlang

Fitur ini menggunakan algoritma pemrosesan warna baru dan penyempurnaan tingkat sistem untuk menghasilkan kecerahan yang lebih tinggi sekaligus warna gambar yang lebih nyata dan lebih hidup. Fitur tersebut dapat meningkatkan kecerahan gambar dengan warna sedang sebesar lebih dari 50% yang umum dalam pemandangan video dan alam, sehingga

proyektor mereproduksi gambar dengan warna natural dan nyata. Jika menginginkan gambar dengan kualitas tersebut, pilih **Hidup**. Jika tidak memerlukannya, pilih **Mati**.

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

Memilih Temperatur Warna

Pilihan yang tersedia untuk pengaturan temperatur warna* berbeda menurut jenis sinyal yang dipilih.

1. **Sejuk**: membuat gambar tampak putih kebiruan.
2. **Normal**: Mempertahankan pewarnaan normal untuk putih.
3. **Hangat**: Membuat gambar tampak putih kemerahan.

*Tentang temperatur warna:

Terdapat banyak bayangan berbeda yang dianggap sebagai "putih" untuk berbagai tujuan.

Salah metode umum menunjukkan warna putih disebut dengan "temperatur warna".

Warna putih dengan suhu warna yang rendah akan tampak putih kemerahan. Warna putih dengan suhu warna yang tinggi akan tampak berwarna lebih biru.

Menetapkan suhu warna yang diinginkan

Untuk menetapkan suhu warna yang diinginkan:

1. Sorot **Temperatur Warna**, lalu pilih **Hangat**, **Normal**, atau **Sejuk** dengan menekan **◀/▶** pada proyektor atau remote control.
2. Tekan **▼** untuk menyorot **Sesuaikan Temperatur Warna**, lalu tekan **MODE/ENTER**. Halaman Sesuaikan Temperatur Warna akan muncul di layar.
3. Tekan **▲/▼** untuk menyorot item yang akan diubah, lalu sesuaikan nilai dengan menekan **◀/▶**.
 - **Penguatan Merah/Penguatan Hijau/Penguatan Biru**: Menyesuaikan tingkat kontras Merah, Hijau, dan Biru.
 - **Offset R/Offset G/Offset B**: Menyesuaikan tingkat kecerahan Merah, Hijau, dan Biru.
4. Tekan **MENU/EXIT** untuk keluar dan menyimpan pengaturan.

Manajemen Warna 3D

Pada sebagian besar situasi pemasangan, manajemen warna tidak akan diperlukan, seperti situasi di ruang kelas, ruang pertemuan, atau ruang tunggu yang tetap menyalakan lampu, atau jendela luar gedung yang memungkinkan cahaya masuk ke ruangan.

Hanya pada pemasangan permanen dengan tingkat pencahayaan terkontrol seperti ruang rapat, aula, atau home theater, manajemen warna harus dipertimbangkan. Manajemen warna memberikan pengaturan kontrol warna yang baik untuk mereproduksi warna yang lebih akurat, jika Anda memerlukannya.

Manajemen warna yang baik hanya dapat diperoleh dengan kondisi tampilan yang terkontrol dan dapat direproduksi. Anda harus menggunakan kolorimeter (pengukur kecerahan warna) dan menyediakan serangkaian gambar sumber yang sesuai untuk mengukur reproduksi warna. Alat tersebut tidak diberikan bersama proyektor, namun penyedia proyektor dapat memberikan panduan yang memadai atau bahkan pemasang profesional yang berpengalaman.

Manajemen Warna memberikan enam (RGBCMY) warna yang akan diatur. Bila memilih setiap warna, Anda dapat mengatur rentang dan kejenuhan secara terpisah berdasarkan preferensi.

Jika Anda telah membeli CD pengujian yang berisi berbagai pola tes warna dan dapat digunakan untuk menguji presentasi warna di monitor, TV, proyektor, dan sebagainya, Anda dapat memproyeksikan gambar apapun dari CD tersebut di layar dan membuka menu **Manajemen Warna 3D** untuk melakukan pengaturan.

Untuk menyesuaikan pengaturan:

1. Buka menu **GAMBAR**, lalu sorot **Manajemen Warna 3D**.
2. Tekan **MODE/ENTER** dan halaman **Manajemen Warna 3D** akan ditampilkan.
3. Sorot **Warna primer**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih warna antara Merah, Hijau, Biru, Cyan, Magenta, dan Kuning.
4. Tekan **▼** untuk menyorot **Corak Warna**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih kisarnya. Meningkatkan rentang akan menyertakan warna yang terdiri dari beberapa proporsi dari dua warna sekitarnya.

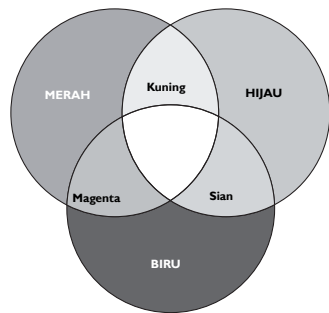
Lihat ilustrasi di sebelah kanan untuk

mengetahui tentang korelasi warna.

Misalnya, jika Anda memilih Mrh dan menetapkan rentang di 0, hanya gambar yang diproyeksikan dengan warna merah yang akan dipilih. Meningkatkan rentang akan menyertakan warna merah yang mendekati kuning dan merah yang mendekati magenta.

5. Tekan **▼** untuk menyorot **Kejenuhan**, lalu atur nilai ke preferensi Anda dengan menekan **◀/▶**. Setiap pengaturan yang dilakukan akan segera terlihat pada gambar.

Misalnya, jika Anda memilih Mrh dan menetapkan rentang di 0, hanya kejenuhan warna merah yang akan terpengaruh.



Kejenuhan adalah jumlah warna tersebut dalam gambar video. Pengaturan lebih rendah akan menghasilkan warna yang kurang terang; pengaturan ke "0" akan menghapus warna tersebut secara keseluruhan dari gambar. Jika kejenuhan terlalu tinggi, warna tersebut akan terlalu kuat dan tidak natural.

6. Tekan **▼** untuk menyorot **Penerimaan**, lalu atur nilai ke preferensi Anda dengan menekan **◀/▶**. Tingkat kontras warna primer yang Anda pilih akan terpengaruh. Setiap pengaturan yang dilakukan akan segera terlihat pada gambar.

7. Ulangi langkah 3 hingga 6 untuk penyesuaian warna lainnya.
8. Pastikan Anda telah melakukan semua pengaturan yang diinginkan.
9. Tekan **MENU/EXIT** untuk keluar dan menyimpan pengaturan.

Menyetel ulang mode gambar aktif atau semua

1. Buka menu **GAMBAR**, lalu sorot **Reset setelan gambar**.
2. Sorot **MODE/ENTER**, lalu tekan **▲/▼** untuk memilih **Kini** atau **Semua**.
 - **Kini**: mengembalikan mode gambar aktif ke pengaturan standar pabrik.
 - **Semua**: mengembalikan semua pengaturan, kecuali **Pengguna 1/Pengguna 2** dalam menu **GAMBAR** ke pengaturan standar pabrik.

Menetapkan pengatur waktu presentasi

Timer presentasi dapat menunjukkan waktu presentasi di layar untuk membantu Anda mencapai manajemen waktu yang lebih baik saat menyampaikan presentasi. Ikuti langkah-langkah berikut untuk menggunakan fungsi ini:

1. Buka menu **Penyetelan Sistem: Dasar > Pengatur Waktu Presentasi**, lalu tekan **MODE/ENTER** untuk menampilkan halaman **Pengatur Waktu Presentasi**.
2. Sorot **Periode pengatur waktu** dan tentukan periode pengatur waktu dengan menekan **◀/▶**. Durasi waktu dapat ditetapkan dari 1 hingga 5 menit dengan tambahan waktu 1 menit dan 5 hingga 240 menit dengan tambahan waktu 5 menit.

 Jika timer telah diaktifkan, maka timer akan diaktifkan ulang setiap kali Periode Timer diatur ulang.


3. Tekan **▼** untuk menyorot **Tampilan pengatur waktu**, lalu pilih apakah akan menampilkan pengatur waktu di layar dengan menekan **◀/▶**.

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

4. Tekan **▼** untuk menyorot **Posisi pengatur waktu** dan tetapkan posisi pengatur waktu dengan menekan **◀/▶**.
5. Tekan **▼** untuk menyorot **Arah penghitungan pengatur waktu**, lalu pilih arah penghitungan dengan menekan **◀/▶**.

Pilihan	Keterangan
Hitung Maju	Menambah dari 0 ke waktu prasetel.
Hitung Mundur	Mengurangi dari waktu standar ke 0.

6. Tekan **▼** untuk menyorot **Pengingat Bersuara**, lalu tentukan apakah akan mengaktifkan pengingat suara dengan menekan **◀/▶**. Jika memilih **Hidup**, dua kali suara bip akan terdengar pada 30 detik terakhir penghitungan mundur/maju, dan tiga kali suara bip akan terdengar bila pengatur waktu habis.
7. Untuk mengaktifkan timer presentasi, tekan **▼**, tekan **◀/▶** untuk menyorot **Hidup**, lalu tekan **MODE/ENTER**.
8. Pesan konfirmasi akan ditampilkan. Sorot **Ya**, lalu tekan **MODE/ENTER** pada proyektor atau remote control untuk mengkonfirmasi. Anda akan melihat pesan **"Timer Aktif"** ditampilkan di layar. Timer akan mulai menghitung saat diaktifkan.

 Jika Timer Presentasi aktif, maka "Hidup" akan berubah ke "Setel ulang".

Untuk membatalkan pengatur waktu, lakukan langkah-langkah berikut:

1. Buka menu **Penyetelan Sistem: Dasar > Pengatur Waktu Presentasi**, lalu sorot **Mati**. Tekan **MODE/ENTER**. Pesan konfirmasi akan ditampilkan.
2. Sorot **Ya**, lalu tekan **MODE/ENTER** untuk mengkonfirmasi. Anda akan melihat pesan "**Timer Tidak Aktif**" ditampilkan di layar.

Pengoperasian halaman dari jauh

Sambungkan proyektor ke PC atau notebook dengan kabel USB sebelum menggunakan fungsi halaman. Untuk info rinci, lihat "[Sambungan](#)" pada halaman 23.

Anda dapat mengoperasikan program perangkat lunak tampilan (pada PC tersambung) yang merespons perintah halaman atas/bawah (seperti Microsoft PowerPoint) dengan menekan **PAGE +/PAGE -** pada remote control.

Jika halaman dari jauh tidak berfungsi, periksa apakah sambungan USB telah dibuat dengan benar dan driver mouse pada komputer diperbarui ke versi terakhir.

 Fungsi halaman jauh tidak dapat digunakan dengan sistem operasi Microsoft® Windows® 98. Sebaiknya gunakan sistem operasi Windows® XP atau yang lebih tinggi.

Menghentikan gambar sebentar

Tekan **FREEZE** pada remote control untuk menghentikan gambar sebentar. Kata "**FREEZE**" akan ditampilkan di layar. Untuk menonaktifkan fungsi ini, tekan tombol apapun pada proyektor atau remote control.

 Jika remote control memiliki tombol berikut, perlu diketahui bahwa tombol tersebut tidak dapat ditekan untuk melakukan fungsi: **LASER, #2, #5, PAGE +/PAGE -**.

Meskipun dihentikan sebentar di layar, gambar akan berjalan di video atau perangkat lainnya. Jika perangkat yang tersambung memiliki output audio aktif, Anda akan tetap mendengar audio meskipun gambar dihentikan sebentar di layar.

Menyembunyikan gambar

Untuk menarik perhatian peserta sepenuhnya, Anda dapat menggunakan **ECO BLANK** pada remote control untuk menyembunyikan gambar layar. Bila fungsi ini diaktifkan dengan input audio tersambung, maka audio tetap dapat terdengar.

Anda dapat menetapkan waktu kosong dalam menu **Penyetelan Sistem: Dasar > Pengaturan Pengoperasian > Pengatur Waktu Kosong** agar proyektor dapat mengembalikan gambar secara otomatis setelah beberapa saat bila tidak ada aktivitas di layar kosong. Durasi dapat ditetapkan dari 5 hingga 30 menit dengan tambahan waktu 5 menit.


Jika lama waktu prasetel tidak sesuai untuk presentasi Anda, pilih **Nonaktifkan**.





Baik **Pengatur Waktu Kosong** diaktifkan maupun tidak, Anda dapat menekan hampir semua tombol pada proyektor atau remote control untuk mengembalikan gambar.



- **Jangan halangi lensa proyeksi saat sedang beroperasi karena dapat menyebabkan objek yang menghalangi menjadi panas dan berubah bentuk atau bahkan menyebabkan kebakaran.**


Mengunci tombol kontrol

Dengan tombol kontrol pada proyektor terkunci, Anda dapat mencegah pengaturan proyektor diubah tanpa disengaja (misalnya, oleh anak-anak). Bila **Kunci Tombol Panel** aktif, tidak ada tombol kontrol pada proyektor yang dapat digunakan kecuali  **DAYA**.

1. Buka menu **Penyetelan Sistem: Dasar > Kunci Tombol Panel**, lalu pilih **Hidup** dengan menekan   di proyektor atau remote control. Pesan konfirmasi akan ditampilkan.
 2. Sorot **Ya**, lalu tekan **MODE/ENTER** untuk mengkonfirmasi.
- Untuk membuka kunci tombol panel, gunakan remote control untuk membuka menu **Penyetelan Sistem: Dasar > Kunci Tombol Panel**, lalu tekan   untuk memilih **Mati**.



• Tombol pada remote control masih aktif saat kunci tombol panel diaktifkan.

- Jika Anda menekan  **DAYA** untuk mematikan proyektor tanpa menonaktifkan kunci tombol panel, maka proyektor masih dalam status terkunci saat dihidupkan di lain waktu.






Mengoperasikan di lingkungan dengan ketinggian tinggi

Anda disarankan menggunakan **Mode Ketinggian Tinggi** bila berada di lingkungan dengan ketinggian antara 1.500 m – 3.000 m di atas permukaan laut dan temperatur ruangan antara 0°C - 30°C.



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

Untuk mengaktifkan **Mode Ketinggian Tinggi**:

1. Tekan **MENU/EXIT**, lalu tekan   hingga menu **Penyetelan Sistem: Tingkat Lanjut** disorot.
2. Tekan  untuk menyorot **Mode Ketinggian Tinggi**, lalu tekan   untuk memilih **Hidup**. Pesan konfirmasi akan ditampilkan.
3. Sorot **Ya**, lalu tekan **MODE/ENTER**.

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

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

Mengatur suara


Pengaturan suara di bawah ini akan mempengaruhi speaker proyektor. Pastikan Anda membuat sambungan yang benar ke input audio proyektor. Lihat "[Sambungan](#)" pada [halaman 23](#) tentang cara menyalurkan input audio.

SUMBER INPUT	AUDIO IN	AUDIO OUT
Komputer	soket mini	soket mini
HDMI	HDMI	soket mini
VIDEO	RCA	soket mini

Menonaktifkan suara

Untuk menonaktifkan suara sementara,

- Menggunakan remote control

Tekan **SENYAP** untuk menonaktifkan suara sementara. Sewaktu suara dinonaktifkan, layar akan menampilkan  di sudut kanan atas layar.


Untuk mengembalikan suara, tekan kembali **SENYAP**.

- Menggunakan menu OSD (tampilan di layar)
 1. Tekan **MENU/EXIT**, lalu tekan **◀/▶** hingga menu **Penyetelan Sistem: Tingkat Lanjut** disorot.
 2. Tekan **▼** untuk menyorot **Pengaturan Audio**, lalu tekan **MODE/ENTER**. Halaman **Pengaturan Audio** akan ditampilkan.
 3. Sorot **Senyap**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih **Hidup**.
 4. Untuk mengembalikan suara, ulangi langkah 1-3, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih **Mati**.

Menyesuaikan tingkat suara

Untuk menyesuaikan tingkat suara,

- Menggunakan remote control

Tekan  atau ) untuk memilih tingkat suara yang diinginkan.

- Menggunakan menu OSD (tampilan di layar)
 1. Ulangi langkah 1-2 di atas.
 2. Tekan **▼** untuk menyorot **Volume**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih tingkat suara yang diinginkan.

Menonaktifkan Nada dering hidup/mati

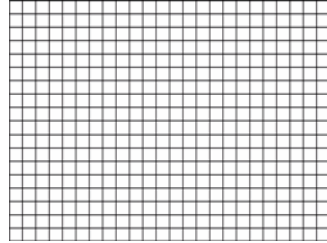
1. Ulangi langkah 1-2 di atas.
2. Tekan **▼** untuk menyorot **Nada Dering Sistem Hidup/Mati**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih **Mati**.

Satu-satunya cara untuk mengubah nada dering sistem hidup/mati adalah mengaturnya ke **Hidup** atau **Mati** di sini. Menonaktifkan suara atau mengubah tingkat suara tidak akan mempengaruhi **Nada dering sistem hidup/mati**.

Menggunakan pola tes

Proyektor ini dapat menampilkan pola tes kotak. Pola tes akan membantu Anda mengatur ukuran dan fokus gambar, serta memastikan gambar yang diproyeksikan bebas distorsi.




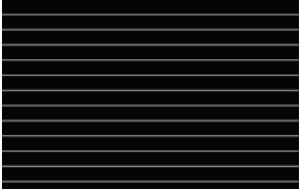


Untuk menampilkan pola tes, buka menu OSD, lalu buka **Penyetelan Sistem: Tingkat Lanjut > Pola Tes**, lalu tekan ◀/▶ untuk memilih **Hidup**.



Menggunakan template pengajaran

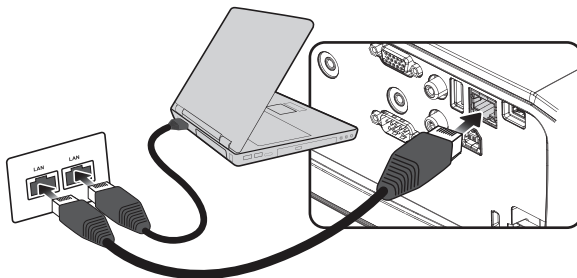
Proyektor ini memberikan beberapa pola standar untuk berbagai tujuan pengajaran. Untuk mengaktifkan pola:

1. Buka menu OSD, lalu buka **TAMPILAN > Templat Pengajaran**, lalu tekan ▲/▼ untuk memilih **Papan tulis hitam** atau **Papan tulis putih**.
2. Tekan ◀/▶ untuk memilih pola yang diperlukan.
3. Tekan **MODE/ENTER** untuk mengaktifkan pola.

Templat Pengajaran	Papan tulis putih	Papan tulis hitam
Buku Halus		
Lembar kerja		
Buku Kotak-kotak		

Mengontrol proyektor melalui lingkungan LAN berkabel


LAN Berkabel memungkinkan Anda mengelola proyektor dari komputer menggunakan browser web bila komputer dan proyektor tersambung dengan benar ke jaringan area lokal yang sama.



Mengkonfigurasi LAN berkabel

Jika Anda berada di lingkungan DHCP:

1. Ambil kabel RJ45 dan sambungkan salah satu ujungnya ke soket input LAN RJ45 proyektor dan ujung lainnya ke port RJ45.

 Saat menyambungkan kabel RJ45, jangan sampai kabel terlilit atau terpuntir karena dapat menimbulkan noise atau gangguan sinyal.

2. Tekan **MODE/ENTER** lalu tekan **◀/▶** hingga **Konfigurasi Sistem: Tingkat Lanjut** disorot.
3. Tekan **▼** untuk menyorot **Pengaturan Jaringan**, lalu tekan **MODE/ENTER**. Halaman **Pengaturan Jaringan** akan ditampilkan.
4. Tekan **▼** untuk menyorot **LAN berkabel**, lalu tekan **MODE/ENTER**. Halaman **LAN berkabel** akan ditampilkan.
5. Tekan **▼** untuk menyorot **DHCP**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih **Hidup**.
6. Tunggu sekitar 15-20 detik, lalu buka kembali halaman **LAN berkabel**.
7. Pengaturan **Alamat IP**, **Subnet Mask**, **Gerbang Asali**, dan **Peladen DNS** akan ditampilkan. Catat alamat IP yang ditampilkan di baris **Alamat IP**.

LAN berkabel	
Status	Hubungkan
DHCP	Hidup
Alamat IP	10.82.30.156
Subnet Mask	255.255.255.0
Gerbang Asali	10.82.159.254
Peladen DNS	10.82.131.12
Terapkan	

(MENU) B e l a k a n g

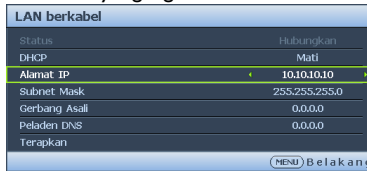
 Jika Alamat IP masih tidak ditampilkan, hubungi administrator ITS Anda.

8. Kembali ke **Konfigurasi Sistem: Halaman > Pengaturan Jaringan** Lanjutan.
9. Tekan **▼** untuk menyorot **Penemuan Perangkat AMX**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih **Hidup** atau **Mati**.

Bila **Penemuan Perangkat AMX** ditetapkan **Hidup**, proyektor dapat terdeteksi dengan pengontrol AMX.

Jika Anda berada di lingkungan non-DHCP:

1. Ulangi langkah 1-4 di atas.
2. Tekan ▼ untuk menyorot **DHCP**, lalu tekan ◀/▶ untuk memilih **Mati**.
3. Hubungi administrator ITS untuk informasi di pengaturan **Alamat IP**, **Subnet Mask**, **Gerbang Asali**, dan **Peladen DNS**.
4. Tekan ▼ untuk memilih item yang ingin Anda modifikasi, lalu tekan **MODE/ENTER**.



5. Tekan ◀/▶ untuk menggerakkan kursor, lalu tekan ▲/▼ untuk memasukkan nilai.



6. Untuk menyimpan pengaturan, tekan **MODE/ENTER**. Jika Anda tidak ingin menyimpan pengaturan, tekan **MENU/EXIT**.
7. Tekan ▼ untuk menyorot **Terapkan** lalu tekan **MODE/ENTER**.
8. Tekan **MENU/EXIT** untuk kembali ke halaman **Pengaturan Jaringan**, tekan ▼ untuk menyorot **Penemuan Perangkat AMX**, lalu tekan ◀/▶ untuk memilih **Hidup** atau **Mati**.
9. Tekan **MENU/EXIT** untuk menutup menu.

Mengontrol proyektor dari jauh melalui browser web


Setelah memiliki alamat IP proyektor yang benar dan proyektor dinyalakan atau dalam mode siaga, Anda dapat menggunakan komputer mana pun yang tersambung ke jaringan area lokal yang sama untuk mengontrol proyektor.

1. Masukkan alamat proyektor ke panel alamat browser, lalu klik **Go**.

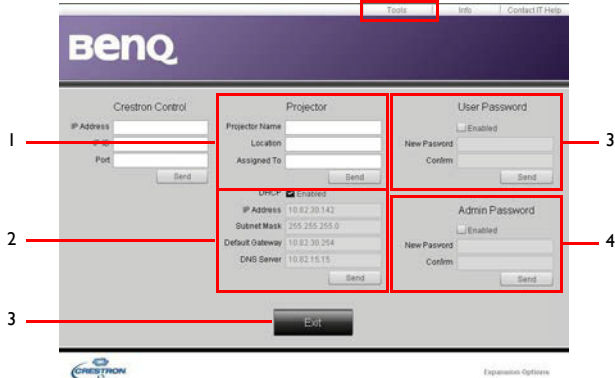


2. Halaman pengoperasian jaringan jauh akan terbuka. Halaman ini (Crestron eControl) memungkinkan Anda mengoperasikan proyektor seolah menggunakan remote control atau kontrol panel pada proyektor.



1	Untuk mengubah sumber input, klik sinyal yang diinginkan.	 Daftar sumber dapat berbeda sesuai konektor yang tersedia di proyektor. "Video" berarti Sinyal video.
2	Menu PC Otomatis Kosong Input ▲ (▼) ▼ (▲) ◀ (▶) ▶ (◀)	Untuk informasi rinci, lihat " Remote Control " pada halaman 12.
	OK	Mengaktifkan item menu OSD (Tampilan di Layar) yang dipilih.

Halaman alat bantu memungkinkan Anda mengelola proyektor, mengkonfigurasi pengaturan kontrol LAN, dan mengamankan akses pengoperasian jaringan jauh di proyektor ini.



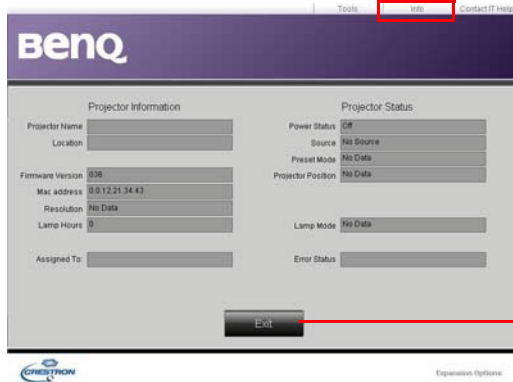
1. Anda dapat memberikan nama pada proyektor, serta menyimpan lokasi dan administratornya.
2. Anda dapat menyesuaikan **Pengaturan Kontrol LAN**.
3. Setelah ditetapkan, akses ke pengoperasian jaringan jauh di proyektor ini akan dilindungi sandi.
4. Setelah ditetapkan, akses ke halaman alat bantu akan dilindungi sandi.
5. Tekan **Exit** untuk kembali ke halaman pengoperasian jaringan jauh.

☞ Setelah membuat penyesuaian, tekan tombol Kirim, lalu data akan tersimpan di proyektor.

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

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

Halaman informasi akan menampilkan informasi dan status proyektor ini.



Tekan **Exit** untuk kembali ke halaman pengoperasian jaringan jauh.

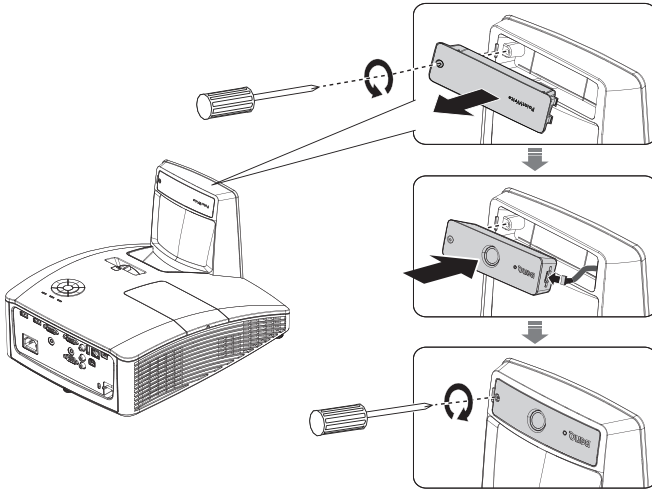
Untuk selengkapnya, kunjungi <http://www.crestron.com> & www.crestron.com/getroomview.

Memasang modul PointWrite pada proyektor untuk menggunakan fungsi interaktif

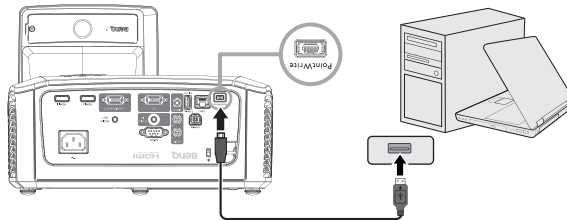
Anda dapat memasang modul PrintWrite (PW30U, aksesori opsional dijual terpisah) pada proyektor untuk memulai fungsi interaktif.

Pemasangan kamera pada proyektor

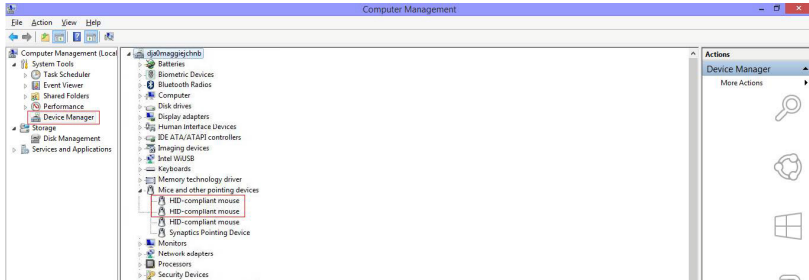
Pastikan kamera PointWrite telah terpasang dengan benar sebelum mengkonfigurasi modul PointWrite Touch.



Gunakan kabel USB untuk menyambungkan proyektor ke PC. Pasang ujung USB mini B ke proyektor dan pasang ujung USB tipe A ke PC.



Lihat **Manajer Perangkat** di komputer Anda untuk memastikan perangkat PointWrite telah dikenali komputer Anda.



Setelah pemasangan modul PointWrite selesai, lihat panduan pengguna PW30U untuk petunjuk lebih lanjut.

Mematikan proyektor

1. Tekan **Daya** atau **Tidak Aktif**, lalu pesan konfirmasi akan muncul. Jika Anda tidak merespons dalam beberapa detik, pesan tersebut akan hilang.
2. Tekan **Daya** atau **Tidak Aktif** untuk kedua kalinya. **Lampu indikator daya** akan berkedip oranye, lampu proyeksi akan mati, dan kipas akan terus berjalan selama sekitar 90 detik untuk mendinginkan proyektor.

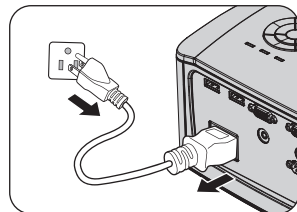


Untuk melindungi lampu, proyektor tidak akan merespons perintah apapun selama proses pendinginan. Untuk mempersingkat waktu pendinginan, Anda juga dapat mengaktifkan fungsi Pendinginan Cepat. Untuk informasi rinci, lihat "Pendinginan Cepat" pada halaman 62.

3. Setelah proses pendinginan selesai, **"Nonaktifkan Nada Dering"** akan terdengar. **Lampu indikator Daya** berwarna oranye solid dan kipas terhenti. Lepas kabel daya dari stopkontak.



Untuk menonaktifkan nada dering, lihat "Menonaktifkan Nada dering hidup/mati" pada halaman 44 guna mendapatkan informasi rinci.



- Jika proyektor tidak dimatikan sebagaimana mestinya, saat Anda mencoba menghidupkan kembali proyektor, kipas akan berputar selama beberapa menit untuk melindungi lampu agar tidak panas. Tekan **Daya** atau **Hidup lagi** untuk menghidupkan proyektor setelah kipas terhenti dan **Lampu indikator Daya** berubah oranye.
- Masa pakai lampu akan bervariasi, tergantung pada kondisi lingkungan dan penggunaan.

Pengoperasian menu

Sistem menu

Perlu diketahui bahwa menu OSD (tampilan di layar) berbeda menurut jenis sinyal yang dipilih.

Menu utama	Submenu	Pilihan	
	Warna dinding	Mati/Kuning Muda/Merah Muda/ Hijau Muda/Biru/Papan tulis hitam	
	Rasio Aspek	Otomatis/Nyata/4:3/*16:6/16:9/ 16:10	
	Keystone 2D		
	Penyesuaian Sudut	Kiri Atas/Kanan Atas/Kiri Bawah/ Kanan Bawah	
	Posisi		
	Fase		
	Ukuran H.		
	Zoom digital	PC: 1,0X~2,0X; Video: 1,0X~1,8X	
	Susut & Geser Digital	Susut Digital/Geser Gambar Digital	
I. TAMPILAN		Otomatis/Mati/Urutan bingkai/ Paket bingkai/Atas bawah/ Berdampingan	
		Mode 3D	
		Pembalikan	
	3D	Penyelarasan 3D	Nonaktifkan/Balikkan
		Simpan Pengaturan 3D	Setelan 3D 1/Setelan 3D 2/ Setelan 3D 3
		Terapkan Pengaturan 3D	Setelan 3D 1/Setelan 3D 2/ Setelan 3D 3/Mati
		Papan tulis hitam	Mati/Buku Halus/Lembar kerja/ Buku Kotak-kotak
	Templat Pengajaran	Papan tulis putih	Mati/Buku Halus/Lembar kerja/ Buku Kotak-kotak

*16:6: Tidak tersedia untuk MH856UST.

Menu utama Submenu		Pilihan	
2. GAMBAR	Mode Gambar	Cerah/Presentasi/sRGB/Tajam/ Infografis/(3D)/Pengguna 1/ Pengguna 2	
	Mode Referensi	Cerah/Presentasi/sRGB/Tajam/ Infografis/(3D)	
	Kecerahan		
	Kontras		
	Warna		
	Semburat		
	Ketajaman		
	Warna Cemerlang	Hidup/Mati	
	Temperatur Warna	Sejuk/Normal/Hangat	
	Sesuaikan	Penguatan Merah/Penguatan Hijau/ Penguatan Biru/Offset Merah/ Offset Hijau/Offset Biru	
	Temperatur Warna		
		Warna primer	R/G/B/C/M/Y
	Manajemen Warna	Corak Warna	
	3D	Kejenuhan	
		Penerimaan	
3. Sumber	Reset setelan gambar	Kini/Semua/Batalkan	
	Pencarian Otomatis Cepat	Hidup/Mati	
	Format HDMI	Otomatis/RGB Terbatas/RGB Penuh/YUV Terbatas/YUV Penuh	
	HDMI EDID	HDMI-1/HDMI-2	Ditingkatkan/Standar
	Ekualiser HDMI	HDMI-1/HDMI-2	Otomatis/Lebih Rendah/Rendah/ Sedang/Tinggi/Lebih Tinggi

Menu utama Submenu	Pilihan	
Pengatur Waktu Presentasi	Periode pengatur waktu	1~240 menit
	Tampilan pengatur waktu	Selalu/1 mnt/2 mnt/3 mnt/ Tidak Pernah
	Posisi pengatur waktu	Atas Kiri/Bawah Kiri/Kanan Atas/ Bawah Kanan
	Arah penghitungan pengatur waktu	Hitung Mundur/Hitung Maju
	Pengingat Bersuara	Hidup/Mati
	Hidup (Setel ulang)	Ya/Tidak
	Mati	Ya/Tidak
Bahasa	English / Français / Deutsch / Italiano / Español / Русский / 繁體中文 / 简体中文 / 日本語 / 한국어 / Svenska / Nederlands / Türkçe / Čeština / Português / हिन्दी / Polski / Magyar / Hrvatski / Română / Norsk / Dansk / Български / Suomi / Indonesian / Ελληνικά / العربية / हिन्दी	
Pemasangan Proyektor	Meja Depan/Meja Belakang/ Langit-langit Belakang/ Langit-langit Depan	
Pengaturan Menu	Waktu tampilan menu	5 dtk/10 dtk/20 dtk/30 dtk/Selalu
	Posisi menu	Pusat/Kiri Atas/Kanan Atas/ Kanan Bawah/Kiri Bawah
	Pesan Pengingat	Hidup/Mati
	Menghidupkan Langsung	Hidup/Mati
Pengaturan Pengoperasian	Sinyal Penyalaan	Komputer/HDMI
	Mati Otomatis	Nonaktifkan/3 menit/10 menit/ 15 menit/20 menit/25 menit/ 30 menit
	Pendinginan Cepat	Hidup/Mati
	Mulai Kembali Seketika	Hidup/Mati
	Pengatur Waktu Kosong	Nonaktifkan/5 menit/10 menit/ 15 menit/20 menit/25 menit/ 30 menit
	Pengatur Waktu Tidur	Nonaktifkan/30 menit/1 jam/2 jam/ 3 jam/4 jam/8 jam/12 jam
Kunci Tombol Panel	Hidup/Mati	
Warna Latar Belakang	BenQ/Hitam/Biru/Ungu	
Layar Pembuka	BenQ/Hitam/Biru	
Sakelar Daya USB	Hidup/Mati	

4. Penyetelan Sistem: Dasar


Menu utama	Submenu	Pilihan
	Mode Ketinggian Tinggi	Hidup/Mati
	Pengaturan Audio	Senyap Volume
		Nada Dering Aktif/ Tidak Aktif
	Setelan Lampu	Normal/Ekonomis/SmartEco/ LampSave
		Reset Timer Lampu
		Wkt Pakai Lampu
		Waktu Pemakaian Lampu (Mode Normal, Mode Ekonomis, Mode SmartEco, Mode LampSave)/Jam Sumber Lampu Ekuivalen
	Pengaturan Keamanan	Ubah Sandi Ubah Pengaturan Keamanan
		Kunci Pengaktifan
	Kecepatan Transfer Data	2400/4800/9600/14400/19200/ 38400/57600/115200
	Pola Tes	Hidup/Mati
	Caption Tertutup	Caption Tertutup Aktif
		Versi Caption
		CC1/CC2/CC3/CC4
	Pengaturan Siaga	Jaringan
		Mengaktifkan Mode Siaga Jaringan/ Alihkan ke Mode Siaga Normal
		Monitor Out
		Hidup/Mati
		Pemintasan Audio
		Mati/AUDIO IN/AUDIO LR/ HDMI 1/HDMI 2
		Status
		DHCP
		Alamat IP
	Pengaturan jaringan	LAN berkabel
		Subnet Mask
		Gateway Default
		Server DNS
		Terapkan
		Penemuan Perangkat
		AMX
		Alamat Mac
	Setel Ulang Semua Pengaturan	Setel ulang/Batalkan



5. Penyetelan Sistem: Tingkat Lanjut




Menu utama Submenu		Pilihan
6.	Status Sistem	<ul style="list-style-type: none"> • Resolusi Asli • Sumber • Mode Gambar • Mode Lampu • Resolusi • Format 3D • Sistem Warna • Wkt Pakai Lampu • Versi Firmware
	Informasi Sekarang	

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

Keterangan setiap menu

FUNGSI		KETERANGAN	
I. Menu Layar	Warna Dinding	Memperbaiki warna gambar proyeksi bila permukaan proyeksi tidak putih. Untuk info rinci, lihat " Menggunakan Warna Dinding " pada halaman 37 .	
	Rasio Aspek	Terdapat beberapa pilihan untuk mengatur rasio aspek gambar, tergantung pada sumber sinyal input. Untuk info rinci, lihat " Memilih rasio aspek " pada halaman 35 .	
	Keystone 2D	Menyesuaikan bentuk gambar proyeksi untuk memastikan garis lurus pada seluruh empat sudut. Untuk info rinci, lihat " Mengoreksi Keystone 2D " pada halaman 28 .	
	Penyesuaian Sudut	Menyesuaikan bentuk gambar proyeksi untuk memastikan sudut tertentu lurus. Untuk info rinci, lihat " Mengoreksi Penyesuaian Sudut " pada halaman 29 .	
	Posisi	Menampilkan halaman pengaturan posisi. Untuk memindahkan gambar yang diproyeksikan, gunakan tombol tanda panah arah. Nilai yang ditampilkan pada bagian bawah halaman akan berubah dengan setiap penekanan tombol yang dilakukan hingga mencapai maksimum atau minimum. Fungsi ini hanya tersedia bila sinyal PC (RGB analog) dipilih.	
	Fase	Menyesuaikan fase clock untuk mengurangi distorsi gambar. Fungsi ini hanya tersedia bila sinyal PC (RGB analog) dipilih.	
	Ukuran H.	Mengatur lebar horizontal gambar. Fungsi ini hanya tersedia bila sinyal PC (RGB analog) dipilih.	
	Pembesaran Digital	Memperbesar atau memperkecil gambar yang diproyeksikan. Untuk info rinci, lihat " Memperbesar dan mencari rincian " pada halaman 34 .	
	Susut & Geser Digital	<p>Susut Digital Kecilkan gambar dengan titik tengah gambar yang ditetapkan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tekan MENU/EXIT, lalu tekan ◀/▶ hingga menu TAMPILAN dipilih. Tekan ▼ untuk memilih Pengcilan & Pengalihan Digital, lalu tekan MODE/ENTER. 2. Pilih Pengcilan Digital, lalu tekan MODE/ENTER. 3. Tekan ◀/▶ untuk mengurangi ukuran gambar ke ukuran yang diinginkan. 4. Tekan OTOMATIS untuk mengembalikan gambar ke ukuran semula. <p>Geser Gambar Digital Setelah fungsi pengalihan digital diaktifkan,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tekan ▼ untuk memilih Geser Gambar Digital, lalu tekan MODE/ENTER. 2. Tekan tombol panah untuk menggeser gambar. 3. Tekan OTOMATIS untuk mengembalikan gambar ke posisi semula. 	

FUNGSI	KETERANGAN
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">I. Menu Layar</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">3D</p>	<p>Proyektor ini dilengkapi fungsi 3D yang dapat digunakan untuk menikmati film, video, dan acara olahraga 3D secara lebih natural dengan menampilkan kedalaman gambar. Anda harus menggunakan kacamata 3D untuk melihat gambar 3D.</p> <p>Mode 3D</p> <p>Pengaturan default adalah Otomatis dan proyektor akan secara otomatis memilih format 3D yang sesuai bila mendeteksi konten 3D. Jika proyektor tidak dapat mengenali format 3D, tekan ◀/▶ untuk memilih mode 3D.</p> <p> Bila fungsi 3D aktif:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tingkat kecerahan proyeksi gambar akan berkurang. • Pengaturan berikut tidak dapat disesuaikan: Mode Gambar, Mode Referensi. • Keystone hanya dapat disesuaikan dalam derajat tertentu. <p>Pembalikan Penyelarasan 3D</p> <p>Bila Anda menemukan inversi kedalaman gambar, aktifkan fungsi ini untuk memperbaiki masalah.</p> <p>Simpan Setelan 3D</p> <p>Bila Anda berhasil menampilkan konten 3D setelah membuat penyesuaian yang diinginkan, Anda dapat mengaktifkan fungsi ini, lalu memilih serangkaian pengaturan 3D untuk menyimpan pengaturan 3D aktif.</p> <p>Lakukan Setelan 3D</p> <p>Setelah pengaturan 3D disimpan, Anda dapat menentukan apakah akan menerapkannya dengan memilih serangkaian pengaturan 3D yang telah disimpan. Setelah diterapkan, proyektor akan secara otomatis memutar konten 3D masuk jika sesuai dengan pengaturan 3D yang tersimpan.</p> <p> Hanya rangkaian pengaturan 3D dengan data tersimpan yang tersedia.</p>
<p>Templat Pengajaran</p>	<p>Untuk info rinci, lihat "Menggunakan template pengajaran" pada halaman 45.</p>

FUNGSI	KETERANGAN
Mode Gambar	Mode gambar yang telah ditentukan tersedia agar Anda dapat mengoptimalkan konfigurasi gambar proyektor yang sesuai dengan jenis program. Untuk info rinci, lihat " Memilih mode gambar " pada halaman 37.
Mode Referensi	Memilih mode gambar yang paling sesuai dengan kebutuhan Anda untuk menghasilkan kualitas gambar dan penyempurnaan gambar tingkat lanjut berdasarkan pilihan yang tercantum pada halaman yang sama di bawah ini. Untuk info rinci, lihat " Menetapkan mode Pengguna 1/Pengguna 2 " pada halaman 38.
Kecerahan	Mengatur kecerahan gambar. Untuk info rinci, lihat " Menyesuaikan Kecerahan " pada halaman 38.
Kontras	Mengatur tingkat perbedaan antara gelap dan terang pada gambar. Untuk info rinci, lihat " Menyesuaikan Kontras " pada halaman 38.
Warna	Mengatur tingkat kejenuhan warna -- jumlah setiap warna pada gambar video. Untuk info rinci, lihat " Menyesuaikan Warna " pada halaman 38.  Fungsi hanya tersedia bila Komponen, Video, atau S-Video dengan sistem NTSC dipilih.
Semburat	Mengatur nada warna merah dan hijau pada gambar. Untuk info rinci, lihat " Menyesuaikan Rona Warna " pada halaman 38.  Fungsi hanya tersedia bila Video atau S-Video dengan sistem NTSC dipilih.
Ketajaman	Mengatur gambar agar terlihat lebih tajam atau lebih halus. Untuk info rinci, lihat " Menyesuaikan Ketajaman " pada halaman 38.  Fungsi hanya tersedia bila Komponen, Video, atau S-Video dengan sistem NTSC dipilih.
Warna Cemerlang	Mengatur warna putih tertinggi sekaligus mempertahankan presentasi warna yang benar. Untuk info rinci, lihat " Menyesuaikan Warna Cemerlang " pada halaman 38.
Temperatur Warna	Untuk info rinci, lihat " Memilih Temperatur Warna " pada halaman 39.
Sesuaikan Temperatur Warna	Untuk info rinci, lihat " Menetapkan suhu warna yang diinginkan " pada halaman 39.
Manajemen Warna 3D	Untuk info rinci, lihat " Manajemen Warna 3D " pada halaman 40.
Reset setelan gambar	Untuk info rinci, lihat " Menyetel ulang mode gambar aktif atau semua " pada halaman 41.

FUNGSI		KETERANGAN
3. Menu Sumber	Pencarian Otomatis Cepat	Untuk info rinci, lihat " Mengalihkan sinyal input " pada halaman 33.
	Format HDMI	<p>Pilih format warna yang sesuai untuk mengoptimalkan kualitas layar.</p> <p>Otomatis Secara otomatis memilih ruang warna dan tingkat abu-abu yang sesuai untuk sinyal HDMI yang akan masuk.</p> <p>RGB Penuh Menggunakan Jangkauan Penuh RGB 0-255.</p> <p>RGB Terbatas Menggunakan Jangkauan Terbatas RGB 16-235.</p> <p>YUV Penuh Menggunakan Jangkauan Penuh YUV 0-255.</p> <p>YUV Terbatas Menggunakan Jangkauan Terbatas YUV 16-235.</p>
	HDMI EDID	<p>Mengubah HDMI EDID dengan HDMI 1.4 atau HDMI 2.0 untuk menyelesaikan masalah kompatibilitas dengan pemutar lama yang tidak pasti.</p> <p>Sempurnakan: Mode Disempurnakan dapat dialihkan ke HDMI 2.0 EDID</p> <p>Standar: Mode standar dapat diubah ke HDMI 1.4 EDID.</p>
	Ekualiser HDMI	Menyesuaikan pengaturan peningkatan ekualiser untuk sinyal HDMI. Semakin tinggi pengaturan, maka nilai peningkatan akan semakin kuat. Jika terdapat lebih dari satu port HDMI pada proyektor, pilih terlebih dulu port HDMI sebelum menyesuaikan nilai.
4. Menu Penyetelan Sistem: Dasar	Pengatur Waktu Presentasi	Mengingatkan pembicara untuk menyelesaikan presentasi dalam jangka waktu tertentu. Untuk info rinci, lihat " Menetapkan pengatur waktu presentasi " pada halaman 41.
	Bahasa	Mengatur bahasa untuk menu OSD (tampilan di layar). Untuk info rinci, lihat " Menggunakan menu " pada halaman 30.
	Posisi Proyektor	Proyektor dapat dipasang di langit-langit atau di balik layar, maupun dengan satu atau beberapa cermin.
	Pengaturan Menu	<p>Waktu tampilan menu Mengatur durasi OSD (tampilan di layar) akan tetap aktif setelah tombol terakhir ditekan. Rentang adalah antara 5 hingga 30 detik dengan tambahan waktu 5 detik.</p> <p>Posisi menu Mengatur posisi menu OSD (tampilan di layar).</p> <p>Pesan Pengingat Aktifkan atau nonaktifkan tampilan pesan pengingat.</p>

FUNGSI

KETERANGAN

4. Menu Penyetelan Sistem: Dasar

Pengaturan Pengoperasian

Menghidupkan Langsung

Menghidupkan proyektor secara otomatis bila kabel daya tersambung.

Sinyal Penyalan

Menetapkan apakah akan menghidupkan proyektor secara langsung tanpa menekan **Daya** atau **Hidup** saat proyektor dalam mode siaga dan sinyal diterima melalui kabel VGA.

Mati Otomatis

Memungkinkan proyektor untuk mati secara otomatis jika tidak ada sinyal input yang terdeteksi setelah beberapa saat. Untuk info rinci, lihat "[Pengaturan Mati Otomatis](#)" pada halaman 68.

Pendinginan Cepat

Mengaktifkan atau menonaktifkan fungsi **Pendinginan Cepat**. Memilih **Hidup** mengaktifkan fungsi tersebut dan mempersingkat waktu pendinginan proyektor dari durasi normal 90 detik menjadi sekitar 2 detik.



Jika Anda berupaya menghidupkan ulang proyektor segera setelah proses pendinginan cepat, proyektor mungkin tidak dapat berhasil dihidupkan dan akan menjalankan kembali kipas pendingin.

Mulai Kembali Seketika

Memilih **Hidup** memungkinkan Anda menghidupkan ulang proyektor dengan cepat dalam waktu 90 detik setelah proyektor dimatikan.

Pengatur Waktu Kosong

Mengatur waktu kosong gambar bila fitur Kosong diaktifkan, setelah berlalu, gambar akan kembali ke layar. Untuk info rinci, lihat "[Menyembunyikan gambar](#)" pada halaman 42.

Pengatur Waktu Tidur

Mengatur pengatur waktu mati otomatis. Pengatur waktu dapat ditetapkan ke nilai antara 30 menit hingga 12 jam.

Kunci Tombol Panel

Menonaktifkan atau mengaktifkan semua fungsi tombol panel, kecuali **DAYA** pada proyektor dan tombol pada remote control. Untuk info rinci, lihat "[Mengunci tombol kontrol](#)" pada halaman 43.

Warna Latar Belakang

Memilih tampilan latar belakang bila tidak ada sinyal.

Layar Pembuka

Memungkinkan Anda memilih layar logo yang akan ditampilkan selama pengaktifan proyektor.

Sakelar Daya USB

Menonaktifkan atau mengaktifkan daya output 5V "Konektor tipe A". Pilih **Off** jika Modul PointWrite Touch tidak digunakan untuk mencegah kerusakan

FUNGSI	KETERANGAN
Mode Ketinggian Tinggi	Mode untuk pengoperasian di area dengan ketinggian tinggi. Untuk info rinci, lihat " Mengoperasikan di lingkungan dengan ketinggian tinggi " pada halaman 43.
Pengaturan Audio	Untuk info rinci, lihat " Mengatur suara " pada halaman 44.
Setelan Lampu	<p>Mode Lampu Untuk informasi rinci, lihat "Atur Mode lampu ke Ekonomis atau SmartEco" pada halaman 68.</p> <p>Reset Timer Lampu Untuk informasi rinci, lihat "Mengatur ulang pengatur waktu lampu" pada halaman 72.</p> <p>Wkt Pakai Lampu Untuk informasi rinci, lihat "Mengenal jam lampu" pada halaman 67 tentang cara penghitungan jam lampu total.</p>
Pengaturan Keamanan	<p>Ubah sandi Anda akan diminta memasukkan sandi aktif sebelum mengubah ke sandi baru. Untuk info rinci, lihat "Menggunakan fungsi sandi" pada halaman 31.</p> <p>Ubah Pengaturan Keamanan</p> <p>Pengunci Sistem Bila Pengunci Sistem diaktifkan, Anda akan diminta memasukkan sandi aktif sebelum menghidupkan proyektor. Jika Anda salah memasukkan sandi sebanyak 5 kali berturut-turut, proyektor akan secara otomatis dimatikan dengan cepat.</p>
Kecepatan Transfer Data	Memilih kecepatan transfer data yang sama dengan komputer agar Anda dapat menyambungkan proyektor menggunakan kabel RS-232 yang sesuai dan memperbarui atau men-download firmware proyektor. Fungsi ini ditujukan untuk teknisi ahli.
Pola Tes	Memilih Hidup akan mengaktifkan fungsi tersebut dan proyektor akan menampilkan pola tes kotak. Pola tes akan membantu Anda mengatur ukuran dan fokus gambar, serta memastikan gambar yang diproyeksikan bebas dari distorsi.
Caption Tertutup	<p>Caption Tertutup Aktif Mengaktifkan fungsi dengan memilih Hidup bila sinyal input yang dipilih berisi caption tertutup.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caption: Tampilan dialog, narasi, serta efek suara program TV dan video di layar yang berisi caption tertutup (biasanya ditandai sebagai "CC" dalam daftar TV). <p>Versi Caption Memilih mode caption tertutup yang diinginkan. Untuk melihat caption, pilih CC1, CC2, CC3, atau CC4 (CC1 akan menampilkan caption dalam bahasa utama di wilayah Anda).</p>

FUNGSI

KETERANGAN

5. Menu Penyetelan Sistem: Lanjutan

Pengaturan Siaga

Jaringan

Mengaktifkan Mode Siaga Jaringan

Untuk mengaktifkan atau menonaktifkan mode siaga jaringan setelah proyektor dimatikan secara otomatis atau secara manual.

- Hidup Proyektor akan tetap berada di mode siaga jaringan dengan konsumsi daya kurang dari 2 W.
- Mati: Proyektor akan tetap berada di mode siaga normal dengan konsumsi daya kurang dari 0,5 W.

Alihkan ke Mode Siaga Normal

Untuk mengaktifkan atau menonaktifkan pengalihan otomatis dari mode siaga jaringan ke mode siaga non-jaringan setelah beberapa saat. (Pengaturan ini harus ditampilkan dalam warna abu-abu bila Pengaktifan mode siaga jaringan berada dalam status tidak aktif.)

- Mati: untuk menonaktifkan fungsi pengalihan otomatis. Proyektor akan tetap berada di mode siaga jaringan dengan konsumsi daya kurang dari 2 W.
- 20 men/1 j/3 j/6 j: Proyektor akan dialihkan ke mode siaga non-jaringan setelah 20 menit/ 1 jam/ 3 jam/6 jam

Monitor Out

Memilih Hidup akan mengaktifkan fungsi tersebut. Proyektor dapat menghasilkan sinyal VGA bila dalam mode siaga dan soket COMPUTER 1 tersambung dengan benar ke perangkat. Untuk mengetahui cara membuat sambungan, lihat "[Sambungan](#)" pada [halaman 23](#).

Pemintasan Audio

Proyektor dapat mengeluarkan suara bila berada dalam mode siaga serta soket yang sesuai tersambung dengan benar ke perangkat. Tekan ◀/▶ untuk memilih sumber yang akan digunakan. Untuk mengetahui cara membuat sambungan, lihat "[Sambungan](#)" pada [halaman 23](#).



Mengaktifkan fungsi ini akan sedikit mengurangi konsumsi daya siaga.

Pengaturan Jaringan

LAN berkabel

Penemuan Perangkat AMX

Bila **Penemuan Perangkat AMX Hidup**, proyektor dapat terdeteksi oleh pengontrol AMX.

Alamat MAC

Menampilkan alamat mac untuk proyektor ini.


Setel Ulang Semua Pengaturan

Mengembalikan semua pengaturan ke nilai prasetel pabrik.



Pengaturan berikut akan tetap sama: **Posisi, Fase, Ukuran H., Posisi Proyektor, Bahasa, Mode Ketinggian Tinggi, Pengaturan Keamanan, Kecepatan Transfer Data.**

FUNGSI		KETERANGAN
6. Menu Informasi	Status Sistem Sekarang	Resolusi Asli Menampilkan resolusi awal.
		Sumber Menampilkan sumber sinyal aktif.
		Mode Gambar Menampilkan mode yang dipilih dalam menu GAMBAR .
		Mode Lampu Menampilkan mode lampu aktif.
		Resolusi Menampilkan resolusi awal sinyal input.
		Format 3D Menampilkan mode 3D aktif.
		Sistem Warna Menampilkan format sistem input, NTSC, PAL, SECAM, YUV, atau RGB.
		Wkt Pakai Lampu Menampilkan jumlah jam penggunaan lampu.
		Versi Firmware Menampilkan versi firmware proyektor.

 Menu Informasi menampilkan status pengoperasian aktif proyektor.

Pemeliharaan

Perawatan proyektor

Proyektor Anda memerlukan sedikit pemeliharaan. Satu-satunya yang harus Anda lakukan secara rutin adalah membersihkan lensa.

Jangan lepas komponen apapun pada proyektor, kecuali lampu. Jika komponen lainnya perlu diganti, hubungi dealer Anda.

Membersihkan Cermin Proyektor

Untuk mencegah goresan pada cermin, bersihkan debu menggunakan "Blower Debu/Lensa" yang dijual di toko kamera, lalu seka.

Membersihkan lensa

Bersihkan lensa setiap kali Anda melihat kotoran atau debu pada permukaannya.

- Gunakan kaleng berisi udara yang terkompresi untuk menghilangkan debu.
- Jika terdapat kotoran atau noda, gunakan kertas pembersih lensa atau kain lembut yang dilembabkan dengan pembersih lensa, lalu seka permukaan lensa secara perlahan.



Jangan gunakan lapisan jenis abrasif, bahan pembersih alkalin/asam, bubuk gosok, atau pelarut yang mudah menguap, seperti alkohol, benzena, thinner, atau insektisida. Penggunaan materi tersebut atau kontak terus-menerus dengan materi karet atau vinil dapat mengakibatkan kerusakan pada permukaan proyektor dan materi kabinet.

Membersihkan rangka proyektor

Sebelum membersihkan rangka, matikan proyektor menggunakan prosedur penonaktifan yang tepat seperti dijelaskan dalam "[Mematikan proyektor](#)" pada halaman 52, lalu lepas kabel daya.

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



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

Menyimpan proyektor

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

- Pastikan temperatur dan kelembaban ruang penyimpanan dalam kisaran yang disarankan untuk proyektor ini. Lihat "[Spesifikasi](#)" pada halaman 75 atau hubungi dealer Anda tentang kisaran temperatur tersebut.
- Tarik kaki pengatur.
- Keluarkan baterai dari remote control.
- Kemas proyektor dalam kemasan aslinya atau yang setara.

Mengirim proyektor

Sebaiknya kirim proyektor menggunakan kemasan aslinya atau yang setara.

Bila Anda membawa proyektor sendiri, gunakan kotak asli atau tas jinjing lembut yang sesuai.

Informasi lampu


Mengenal jam lampu

Bila proyektor sedang beroperasi, durasi (dalam satuan jam) penggunaan lampu akan secara otomatis dihitung oleh pengatur waktu internal. Metode penghitungan jam lampu yang setara adalah sebagai berikut:

1. Waktu Penggunaan Lampu = $(x+y+z+a)$ jam, jika
Waktu yang digunakan dalam mode Normal = x jam
Waktu yang digunakan dalam mode Ekonomis = y jam
Waktu yang digunakan dalam mode SmartEco = z jam
Waktu yang digunakan dalam mode LampSave = a jam
2. Waktu Pemakaian Sumber Cahaya = α jam
 $\alpha = x(A' / X) + y(A' / Y) + z(A' / Z) + a(A' / A)$, jika
 X = spesifikasi masa pakai lampu mode Normal
 Y = spesifikasi masa pakai lampu mode Ekonomis
 Z = spesifikasi masa pakai lampu mode SmartEco
 A = spesifikasi masa pakai lampu mode LampSave
 A' adalah spesifikasi masa pakai lampu paling lama di antara X, Y, Z, A

 Untuk waktu yang digunakan pada setiap mode lampu yang ditampilkan dalam menu OSD:

- Waktu yang digunakan akan diakumulasi dan dibulatkan ke bilangan bulat dalam satuan jam.
- Bila waktu yang digunakan kurang dari 1 jam, akan ditampilkan 0 jam.

 Saat Anda menghitung Waktu Pemakaian Sumber Cahaya secara manual, kemungkinan besar akan mengalami deviasi dari nilai yang ditampilkan menu OSD, karena sistem proyektor menghitung Waktu yang digunakan untuk setiap Mode Lampu dalam satuan menit, lalu membulatkannya ke bilangan bulat dalam satuan jam yang ditampilkan di OSD.

 Untuk informasi lebih lanjut tentang mode Ekonomis, lihat "[Atur Mode lampu ke Ekonomis atau SmartEco](#)" di bawah ini.

Untuk mendapatkan informasi tentang jam lampu:

1. Tekan **MENU/EXIT**, lalu tekan **◀/▶** hingga menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut** disorot.
2. Tekan **▼** untuk menyorot **Setelan Lampu**, lalu tekan **MODE/ENTER**. Halaman **Setelan Lampu** akan ditampilkan.
3. Anda akan melihat informasi tentang **Pengatur Waktu Lampu** ditampilkan pada menu.
4. Untuk keluar dari menu, tekan **MENU/EXIT**.

Anda juga dapat memperoleh informasi tentang jam lampu dalam menu **INFORMASI**.

Memperpanjang masa pakai

Lampu proyeksi adalah item habis pakai. Untuk memperpanjang masa pakai lampu semaksimal mungkin, Anda dapat melakukan pengaturan berikut melalui menu OSD.

Atur Mode lampu ke Ekonomis atau SmartEco

Penggunaan mode **Ekonomis** akan mengurangi noise sistem dan pemakaian daya sebesar 15%. Penggunaan mode **SmartEco** akan mengurangi noise sistem dan pemakaian daya lampu hingga 30%. Jika mode **Ekonomis** atau **SmartEco** dipilih, maka cahaya lampu akan berkurang sehingga gambar yang diproyeksikan menjadi lebih gelap.

Mengatur proyektor dalam mode **Ekonomis** atau **SmartEco** juga akan memperpanjang masa pakai lampu. Untuk menyetel mode **Ekonomis** atau **SmartEco**, buka menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut > Setelan Lampu > Mode lampu**, lalu tekan ◀/▶ hingga mode yang diinginkan dipilih.

Mode lampu	Keterangan
Normal	Kecerahan lampu 100%
Ekonomis	Menghemat 15% penggunaan daya lampu
SmartEco	Menghemat 30% penggunaan daya lampu, tergantung pada tingkat kecerahan konten.
LampSave	Menyesuaikan daya lampu secara otomatis dari 80% ke 30%, tergantung pada pengaturan kecerahan.

 Terdapat keterlambatan waktu di antara kondisi mode lampu.

Pengaturan Mati Otomatis

Fungsi ini dapat digunakan untuk menonaktifkan proyektor secara otomatis, jika sumber input tidak terdeteksi setelah jangka waktu tertentu agar masa pakai lampu tidak terbuang sia-sia.

Untuk mengatur mode **Mati Otomatis**, buka menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Mati Otomatis**, lalu tekan ◀/▶. Jangka waktu dapat disetel dari 5 hingga 30 menit dalam penambahan 5 menit. Jika lama waktu prasetel tidak sesuai untuk presentasi Anda, pilih **Nonaktifkan**. Proyektor tidak akan mati secara otomatis dalam jangka waktu tertentu.

Waktu mengganti lampu

Bila **Indikator lampu** menyala merah atau pesan yang menyarankan agar lampu diganti muncul di layar, pasang lampu baru atau hubungi dealer Anda. Lampu lama dapat mengakibatkan kegagalan fungsi pada proyektor dan dalam kondisi tertentu, lampu dapat meledak.

Untuk mendapatkan lampu pengganti, kunjungi <http://www.benq.com>.

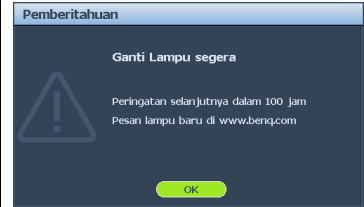
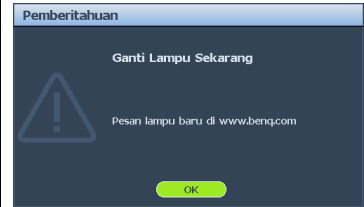


Lampu Indikator lampu dan Lampu peringatan temperatur akan menyala jika lampu terlalu panas. Matikan proyektor dan biarkan proyektor mendingin selama 45 menit. Jika lampu atau indikator suhu masih menyala setelah daya kembali dihidupkan, hubungi dealer Anda. Untuk info rinci, lihat "Indikator" pada halaman 73.

Tampilan peringatan lampu berikut akan mengingatkan Anda untuk mengganti lampu.



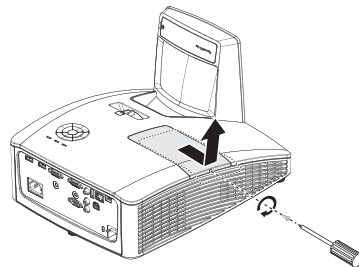
Pesan peringatan di bawah ini hanya sebagai acuan. Ikuti petunjuk yang sebenarnya di layar untuk menyiapkan dan mengganti lampu.

Status	Pesan
<p>Pasang lampu baru untuk mendapatkan performa optimal. Jika proyektor biasanya dijalankan dengan Ekonomis dipilih (Lihat "Atur Mode lampu ke Ekonomis atau SmartEco" pada halaman 68), Anda dapat terus mengoperasikan proyektor hingga peringatan lampu berikutnya muncul.</p> <p>Anda sangat disarankan agar mengganti lampu pada masa pakai ini. Lampu ini adalah item habis pakai. Kecerahan lampu akan menurun seiring dengan penggunaan. Kondisi ini normal. Anda dapat mengganti lampu setiap kali tingkat kecerahannya berkurang secara nyata.</p> <p>Tekan MODE/ENTER untuk menutup pesan.</p>	
<p>Lampu HARUS diganti agar proyektor kembali beroperasi secara normal.</p> <p>Tekan MODE/ENTER untuk menutup pesan.</p>	

Mengganti lampu



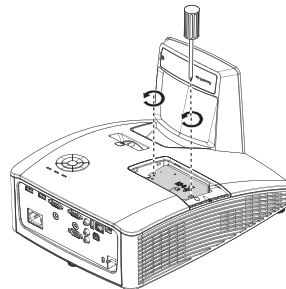
- Jika penggantian lampu dilakukan saat proyektor digantung terbalik dari langit-langit, pastikan tidak ada orang di bawah soket lampu untuk menghindari kemungkinan cedera atau kerusakan pada mata manusia yang disebabkan oleh lampu yang pecah.
 - Untuk mengurangi risiko kejutan listrik, selalu matikan proyektor dan lepas sambungan kabel daya sebelum mengganti lampu.
 - Untuk mengurangi risiko luka bakar parah, biarkan proyektor mendingin minimal selama 45 menit sebelum mengganti lampu.
 - Untuk mengurangi risiko cedera pada jari dan kerusakan pada komponen internal, hati-hati saat melepas kaca lampu yang pecah menjadi serpihan tajam.
 - Untuk mengurangi risiko cedera pada jari dan/atau penurunan kualitas gambar dengan menyentuh lensa, jangan sentuh kompartemen lampu yang kosong saat lampu dilepas.
 - Lampu ini mengandung merkuri. Untuk membuang lampu ini dengan cara yang benar, baca peraturan setempat tentang limbah berbahaya.
 - Untuk memastikan performa proyektor yang optimal, sebaiknya beli lampu proyektor BenQ untuk mengganti lampu tersebut.
 - Pastikan tersedia ventilasi yang baik saat menangani lampu yang pecah. Sebaiknya gunakan respirator, kacamata pengaman, kacamata pelindung, penutup wajah, dan kenakan pakaian pelindung seperti sarung tangan.
1. Matikan, lalu lepaskan kabel daya proyektor dari stopkontak dinding. Jika lampu panas, hindari luka bakar dengan menunggu sekitar 45 menit hingga lampu mendingin.
 2. Longgarkan sekrup dari sisi kanan.
 3. Lepaskan penutup kompartemen lampu seperti yang ditunjukkan.



4. Longgarkan kedua sekrup penahan yang mengencangkan lampu.



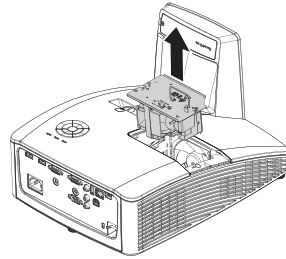
- Jangan hidupkan daya bila penutup lampu tidak terpasang.
- Jangan masukkan jari di antara lampu dan proyektor. Ujung yang tajam di bagian dalam proyektor dapat mengakibatkan cedera.



5. Angkat pegangan agar lampu keluar.
Gunakan pegangan tersebut untuk menarik lampu keluar secara perlahan dari proyektor.



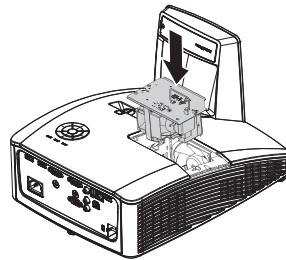
- Menariknya terlalu cepat dapat mengakibatkan lampu dan kaca pecah hingga menjadi serpihan di dalam proyektor.
- Jangan tempatkan lampu di lokasi yang dapat terkena percikan air, terjangkau anak-anak, atau di dekat benda yang mudah terbakar.
- Jangan masukkan tangan Anda ke dalam proyektor setelah lampu dilepas. Menyentuh komponen optik di dalamnya dapat mengakibatkan warna tidak merata dan gambar yang diproyeksikan terdistorsi.



6. Masukkan lampu baru ke dalam kompartemen lampu, lalu pastikan kesesuaiannya di dalam proyektor.



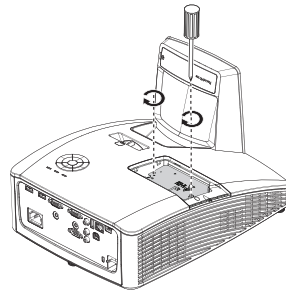
- Pastikan konektor sejajar.
- Jika Anda mengalami kesulitan, angkat lampu dan coba lagi.



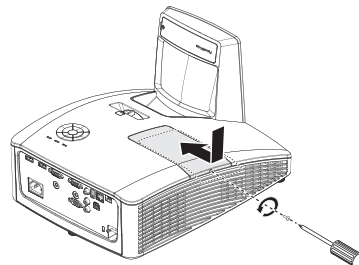
7. Kencangkan sekrup yang mengencangkan lampu.
8. Pastikan pegangan berada pada posisi yang benar-benar rata dan terkunci pada tempatnya.



- Longgarkan sekrup yang mungkin mengakibatkan sambungan buruk, yang dapat menimbulkan kegagalan fungsi.
- Jangan pasang sekrup terlalu kencang.



9. Pasang kembali penutup kompartemen lampu di proyektor, lalu kencangkan sekrup.



10. Hidupkan ulang proyektor.

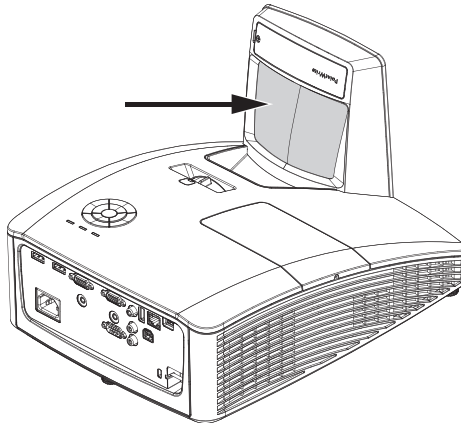
⚠ **Jangan hidupkan daya bila penutup lampu tidak terpasang.**

Mengatur ulang pengatur waktu lampu

11. Setelah logo pengaktifan muncul, buka menu OSD (Tampilan di Layar). Buka menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut > Setelan Lampu**. Tekan **MODE/ENTER**. Halaman **Setelan Lampu** akan ditampilkan. Sorot **Reset Timer Lampu**. Pesan peringatan akan ditampilkan yang menanyakan apakah Anda ingin mengatur ulang pengatur waktu lampu. Sorot **Setel ulang**, lalu tekan **MODE/ENTER**. Waktu lampu akan diatur ulang ke '0'.

⚠ **Jangan setel ulang jika lampu tidak baru atau tidak diganti karena dapat mengakibatkan kerusakan.**

Membersihkan cermin proyektor



Untuk menghindari goresan pada cermin, bersihkan debu menggunakan "Blower Debu/ Lensa" yang dijual di toko kamera, lalu seka.

- ⚠ • **Selalu matikan proyektor dan biarkan mendingin kurang lebih selama 30 menit sebelum dibersihkan.**
- **Jangan sentuh cermin atau lensa proyektor secara langsung dengan tangan.**

Indikator

Lampu			Status & Keterangan
Daya	Suhu	Lampu	
Pesan Sistem			
Oranye	Mati	Mati	Mode siaga
Hijau Berkedip	Mati	Mati	Proses pengaktifan
Hijau	Mati	Mati	Operasi normal
Oranye Berkedip	Mati	Mati	Pendinginan daya normal
Merah Berkedip	Merah Berkedip	Merah Berkedip	Download
Hijau	Mati	Merah	Pengaktifan CW gagal
Merah Berkedip	Mati	Mati	Penonaktifan penskala gagal (data dibatalkan)
Mati	Merah	Mati	Download LAN gagal
Mati	Hijau	Mati	Pemrosesan download LAN
Hijau	Mati	Oranye	Masa pakai lampu habis
Mati	Hijau	Merah	Pintu lampu terbuka
Pesan Efek Terbakar			
Hijau	Mati	Mati	Efek terbakar Aktif
Hijau	Hijau	Hijau	Efek terbakar Tidak Aktif
Pesan Kesalahan Lampu			
Mati	Mati	Merah	Kesalahan Lampu I pada pengoperasian normal
Mati	Mati	Oranye Berkedip	Lampu tidak menyala
Aktivitas sistem			
Merah	Merah	Mati	Kipas 1 bermasalah (kecepatan kipas sebenarnya adalah lebih cepat dari kecepatan yang diinginkan)
Merah	Merah Berkedip	Mati	Kipas 2 bermasalah (kecepatan kipas sebenarnya adalah lebih cepat dari kecepatan yang diinginkan)
Merah	Hijau	Mati	Kipas 3 bermasalah (kecepatan kipas sebenarnya adalah lebih cepat dari kecepatan yang diinginkan)
Merah	Hijau Berkedip	Mati	Kipas 4 bermasalah (kecepatan kipas sebenarnya adalah lebih cepat dari kecepatan yang diinginkan)
Hijau	Merah	Mati	Kesalahan suhu I (melampaui batas suhu)
Hijau	Merah Berkedip	Mati	Kesalahan Sensor Thermal I terbuka
Hijau	Hijau	Mati	Kesalahan Sensor Thermal I singkat
Hijau	Hijau Berkedip	Mati	Kesalahan Sambungan IC Thermal #1 I2C
Hijau	Merah	Merah	Kesalahan Pemutus Thermal

Mengatasi masalah

① Proyektor tidak dapat dihidupkan.

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

① Tidak ada gambar

Penyebab	Solusi
Sumber video tidak dihidupkan atau tidak tersambung dengan benar.	Hidupkan sumber video, lalu pastikan kabel sinyal telah tersambung dengan benar.
Proyektor tidak tersambung dengan benar ke perangkat sinyal input.	Periksa sambungan.
Sinyal input tidak dipilih dengan benar.	Pilih sinyal input yang benar menggunakan tombol SUMBER pada proyektor atau remote control.

① Gambar buram

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

① Remote control tidak berfungsi

Penyebab	Solusi
Daya baterai habis.	Ganti baterai dengan yang baru.
Terdapat penghalang antara remote control dan proyektor.	Pindahkan penghalang.
Posisi Anda terlalu jauh dari proyektor.	Berdiri dalam jarak 7 meter (23 kaki) dari proyektor.

① Sandi salah

Penyebab	Solusi
Anda lupa sandi.	Untuk info rinci, lihat " Mengakses prosedur pengembalian sandi " pada halaman 32.

Spesifikasi

Spesifikasi proyektor

 Semua spesifikasi dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya.

Optik

Resolusi

MW855UST+

1280 x 800 WXGA

MH856UST+

1920 x 1080 1080p

Sistem tampilan

Sistem DLP™ satu chip

F/Angka Lensa

F = 2,5, f = 5,1 mm

Lampu

Lampu 240 W

Listrik

Catu daya

AC100-240V, 3,8A

50-60 Hz (Otomatis)

Pemakaian daya

350W (Maks.); < 0,5W (Siaga)

Mekanis

Berat

11 lbs (5 Kg)

Terminal output

Speaker

10 watt x 2

Output sinyal audio

Soket audio PC x 1

Monitor Out

D-Sub 15-pin (soket) x1

Kontrol

USB

Mini USB Tipe B (Opsional untuk kit PointWrite)

Catu daya Tipe A 1,5A

Kontrol seri RS-232

9 pin x 1

Unit penerima IR x 1

Kontrol LAN

RJ45 x 1

Terminal input

Input komputer

Input RGB

D-Sub 15-pin (soket) x 1

Input sinyal video

VIDEO

Soket RCA x 1

Input sinyal SD/HDTV

Komponen Analog
(melalui input RGB)

Digital - HDMI x 2

Input sinyal audio

Audio masuk

Soket audio PC x 1

Soket audio RCA (L/R) x 1

Persyaratan Lingkungan

Suhu

Pengoperasian: 0°C-40°C di atas permukaan laut

Penyimpanan: -20°C-60°C pada permukaan laut

Kelembaban relatif

Pengoperasian: 10%-90% (tanpa kondensasi)

Penyimpanan: 10%-90% (tanpa kondensasi)

Pengiriman

Sebaiknya gunakan kemasan asli atau yang setara.

Perbaikan

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


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

Tabel waktu

Waktu yang didukung untuk input PC

Resolusi	Mode	Kecepatan Refresh (Hz)	Frekuensi Horizontal (kHz)	Clock (MHz)	3D Field Sequential	3D Atas-bawah	3D Bersebelahan
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	⊙	⊙	⊙
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	⊙	⊙	⊙
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Kedip Berkurang)	119,854	77,425	83,000	⊙		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	⊙	⊙	⊙
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Kedip Berkurang)	119,989	97,551	115,500	⊙		
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	⊙	⊙	⊙
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	⊙	⊙	⊙
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	⊙	⊙	⊙
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Kedip Berkurang)	119,909	101,563	146,25	⊙		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		⊙	⊙
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108		⊙	⊙
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			

Resolusi	Mode	Kecepatan Refresh (Hz)	Frekuensi Horizontal (kHz)	Clock (MHz)	3D Field Sequential	3D Atas-bawah	3D Bersebelahan
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		⊙	⊙
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		⊙	⊙
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		⊙	⊙
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		⊙	⊙
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		⊙	⊙
640 x 480 @67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624 @75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768 @75Hz	MAC19	74,93	60,241	80,000			
1152 x 870 @75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			
1920 x 1080 @60HZ	1920 x 1080_60	60	67,5	148,5		⊙	⊙
1920 x 1200	1920x1200_60 (Kedip Berkurang)	59,950	74,038	154,000		⊙	⊙

 Terdapat waktu 3D yang ditampilkan, tergantung pada file EDID dan kartu layar VGA. Pengguna mungkin tidak dapat memilih lebih dari waktu 3D yang terdapat di kartu layar VGA.

Mendukung waktu untuk Komponen - input YPbPr

Waktu	Resolusi	Frekuensi Horizontal (KHz)	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi Clock Titik (MHz)	3D Field Sequential
480i	720 x 480	15,73	59,94	13,5	⊙
480p	720 x 480	31,47	59,94	27	⊙
576i	720 x 576	15,63	50	13,5	
576p	720 x 576	31,25	50	27	
720/50p	1280 x 720	37,5	50	74,25	
720/60p	1280 x 720	45,00	60	74,25	⊙
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50	74,25	
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25	
1080/24p	1920 x 1080	27	24	74,25	
1080/25p	1920 x 1080	28,13	25	74,25	
1080/30p	1920 x 1080	33,75	30	74,25	
1080/50p	1920 x 1080	56,25	50	148,5	
1080/60p	1920 x 1080	67,5	60	148,5	

Mendukung waktu untuk input Video

Mode Video	Frekuensi Horizontal (KHz)	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi Submedia (MHz)	3D Field Sequential
NTSC	15,73	60	3,58	⊙
PAL	15,63	50	4,43	
SECAM	15,63	50	4,25 atau 4,41	
PAL-M	15,73	60	3,58	
PAL-N	15,63	50	3,58	
PAL-60	15,73	60	4,43	
NTSC4.43	15,73	60	4,43	

Waktu yang didukung untuk input HDMI (HDCP)

Resolusi	Mode	Kecepatan Refresh (Hz)	Frekuensi Horizontal (kHz)	Clock (MHz)	3D Field Sequential	3D Atas-bawah	3D Bersebelahan
640 x 480	VGA_60	59,940	31,469	25,175	⊙	⊙	⊙
	VGA_72	72,809	37,861	31,500			
	VGA_75	75,000	37,500	31,500			
	VGA_85	85,008	43,269	36,000			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469	28,3221			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	40,000	⊙	⊙	⊙
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000			
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500			
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250			
	SVGA_120 (Kedip Berkurang)	119,854	77,425	83,000	⊙		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65,000	⊙	⊙	⊙
	XGA_70	70,069	56,476	75,000			
	XGA_75	75,029	60,023	78,750			
	XGA_85	84,997	68,667	94,500			
	XGA_120 (Kedip Berkurang)	119,989	97,551	115,500	⊙		
1152 x 864	1152 x 864_75	75,00	67,500	108,000			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45,000	74,250	⊙	⊙	⊙
1280 x 768	1280 x 768_60	59,870	47,776	79,5	⊙	⊙	⊙
1280 x 800	WXGA_60	59,810	49,702	83,500	⊙	⊙	⊙
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500			
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500			
	WXGA_120 (Kedip Berkurang)	119,909	101,563	146,25	⊙		
1280 x 1024	SXGA_60	60,020	63,981	108,000		⊙	⊙
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000			
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500			
1280 x 960	1280 x 960_60	60,000	60,000	108		⊙	⊙
	1280 x 960_85	85,002	85,938	148,500			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,500		⊙	⊙
1440 x 900	WXGA+_60	59,887	55,935	106,500		⊙	⊙

Resolusi	Mode	Kecepatan Refresh (Hz)	Frekuensi Horizontal (kHz)	Clock (MHz)	3D Field Sequential	3D Atas-bawah	3D Bersebelahan
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317	121,750		⊙	⊙
1600 x 1200	UXGA	60,000	75,000	162,000		⊙	⊙
1680 x 1050	1680 x 1050_60	59,954	65,290	146,250		⊙	⊙
1920 x 1080 @60Hz	1920 x 1080_60	60	67,5	148,5		⊙	⊙
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (Kedip Berkurang)	59,950	74,038	154,000		⊙	⊙
640 x 480 @67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240			
832 x 624 @75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280			
1024 x 768 @75Hz	MAC19	75,020	60,241	80,000			
1152 x 870 @75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00			
3840 x 2160	3840 x 2160_30 Untuk model 4K2K	30	67,5	297			
3840 x 2160	3840 x 2160_60	60	135	594			


Mendukung Audio:

1. Mode HDMI:

- Mendukung LPCM, dua saluran audio
- Mendukung kecepatan pengujian sampel audio: 32kHz, 44,1kHz, 48kHz
- Mendukung kecepatan bit audio: 16 bit, 20 bit, 24 bit

2. Mode DVI:

Audio analog didukung melalui terminal input audio PC.

 Terdapat waktu 3D yang ditampilkan, tergantung pada file EDID dan pembatasan kartu grafis VGA. Pengguna mungkin tidak dapat memilih lebih dari waktu yang terdapat di kartu layar VGA.

Waktu yang didukung untuk input Video HDMI

Waktu	Resolusi	Frekuensi Horizontal (KHz)	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi Clock Titik (MHz)	3D Field Sequential	Kemasa n Rangka 3D	3D Atas-bawah	3D Bersebe lahan
480i	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27	⊙			
480p	720 x 480	31,47	59,94	27	⊙			
576i	720 (1440) x 576	15,63	50	27				
576p	720 x 576	31,25	50	27				
720/50p	1280 x 720	37,50	50	74,25		⊙	⊙	⊙
720/60p	1280 x 720	45,00	60	74,25	⊙	⊙	⊙	⊙
1080/24p	1920 x 1080	27,00	24	74,25		⊙	⊙	⊙
1080/25p	1920 x 1080	28,13	25	74,25				
1080/30p	1920 x 1080	33,75	30	74,25				
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50	74,25				⊙
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25				⊙
1080/50p	1920 x 1080	56,25	50	148,5			⊙	⊙
1080/60p	1920 x 1080	67,50	60	148,5			⊙	⊙
2160/24p	3840 x 2160	54,00	24	297				
2160/25p	3840 x 2160	56,25	25	297				
2160/30p	3840 x 2160	67,50	30	297				
2160/50p	3840 x 2160	112,50	50	594				
2160/60p	3840 x 2160	135,00	60	594				

Informasi Jaminan dan Hak Cipta

Jaminan terbatas

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

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

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

Untuk informasi lain, kunjungi www.BenQ.com.

Hak Cipta

Hak Cipta 2011 oleh BenQ Corporation. Semua hak dilindungi undang-undang. Tidak ada bagian dari dokumen ini yang dapat diperbanyak, dikirim, disalin, disimpan di sistem pengambilan, atau diterjemahkan ke bahasa apapun atau bahasa komputer, dalam bentuk atau dengan cara apapun, baik elektronik, mekanik, magnetik, optik, kimia, manual, atau yang lainnya, tanpa izin tertulis sebelumnya dari BenQ Corporation.

Pelepasan tanggung jawab hukum

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

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

Patent

Kunjungi <http://patmarking.benq.com/> untuk informasi rinci tentang paten proyektor BenQ.