



MX766/MW767/MX822ST

Proyektor Digital

Panduan Pengguna



Daftar Isi

Petunjuk penting tentang keselamatan ... 3

Pendahuluan 7

Fitur-fitur proyektor.....	7
Isi kemasan.....	8
Tampilan luar proyektor	10
Kontrol dan fungsi	12

Menentukan posisi proyektor 17

Memilih lokasi	17
Mendapatkan ukuran proyeksi gambar yang diinginkan	18

Sambungan 21

Menyambungkan ke komputer atau monitor	23
Menyambungkan perangkat sumber Video.....	25
Menyambung ke kamera dokumen	28

Pengoperasian 29

Menghidupkan proyektor	29
Mengatur gambar proyeksi	30
Menggunakan menu	33
Mengamankan proyektor	34
Mengalihkan sinyal input	36
Memperbesar dan mencari rincian.....	37
Memilih rasio aspek	38
Mengoptimalkan gambar.....	39
Menetapkan pengatur waktu presentasi.....	43
Operasi halaman dari jauh.....	44
Menyembunyikan gambar	44
Menghentikan gambar sebentar	44
Mengoperasikan di lingkungan dengan ketinggian tinggi	45
Mengatur suara	45

Mempersonalisasi tampilan menu proyektor.....	46
Memilih mode hemat lampu.....	47
Menggunakan Templat Pengajaran	48
Mengontrol proyektor melalui lingkungan LAN.....	49
Menampilkan gambar melalui Q Presenter	59
Menggunakan Kunci Kontrol Web.....	63
Menggunakan Kode Login Proyeksi	63
Menggunakan fungsi penyiaran.....	64
Menyajikan Presentasi dari Pembaca USB.....	64
Kontrol Desktop Jauh melalui Q Presenter	68
Pena PointDraw™	70
Mematikan proyektor	70
Pengoperasian menu	71

Pemeliharaan 86

Perawatan proyektor	86
Informasi lampu.....	87

Mengatasi masalah..... 95

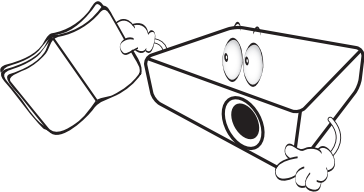
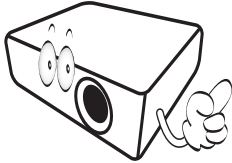
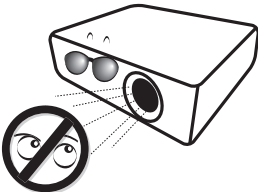
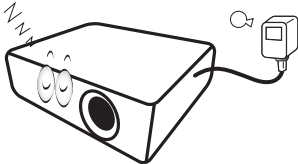
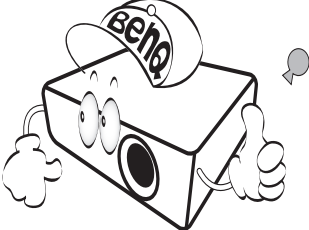
Spesifikasi..... 96

Dimensi	97
Pemasangan untuk di langit-langit	98
Pemasangan di dinding.....	99
Tabel waktu	101

Informasi Jaminan dan Hak Cipta 107

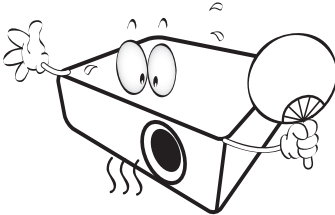
Petunjuk penting tentang keselamatan

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

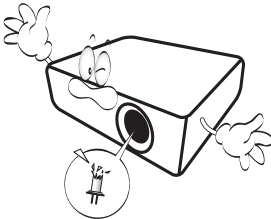
Petunjuk Keselamatan	
1. Baca panduan ini sebelum mengoperasikan proyektor. Simpan panduan ini untuk referensi di masa mendatang. 	4. Buka selalu jendela lensa atau lepas penutup lensa saat lampu proyektor menyala. 
2. Jangan tatap lensa proyektor selama pengoperasian berlangsung. Sinar lampu yang terang dapat merusak penglihatan Anda. 	5. 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 tegangan listrik atau pemadaman listrik, sebaiknya sambungkan proyektor melalui penstabil daya, pelindung tegangan, atau UPS (catu daya tanpa gangguan). 
3. Minta teknisi berpengalaman untuk melakukan perbaikan. 	6. Jangan halangi lensa proyektor dengan benda apapun saat proyektor sedang beroperasi karena dapat membuat benda tersebut panas dan berubah bentuk atau bahkan mengakibatkan kebakaran.

Petunjuk Keselamatan (Lanjutan)

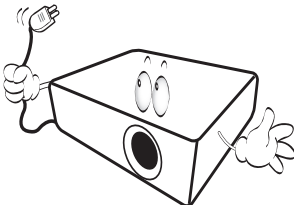
7. Lampu dapat menjadi sangat panas selama pengoperasian berlangsung. Biarkan proyektor mendingin selama kurang lebih 45 menit sebelum melepas unit lampu untuk diganti.



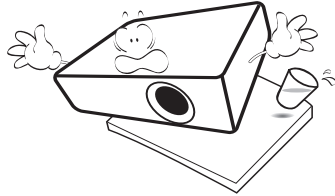
8. Jangan gunakan lampu yang telah melampaui masa pakainya. Pengoperasian lampu yang melampaui masa pakainya dapat menyebabkan lampu pecah pada kondisi tertentu.



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

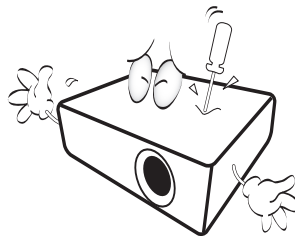


10. Jangan letakkan produk ini di tempat, dudukan, atau meja yang tidak stabil. Produk dapat terjatuh sehingga mengakibatkan kerusakan parah.



11. Jangan coba membongkar proyektor ini. Di bagian dalamnya terdapat tegangan tinggi berbahaya yang dapat mengakibatkan kematian jika tersentuh. Satu-satunya komponen yang boleh diganti oleh pengguna adalah 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.

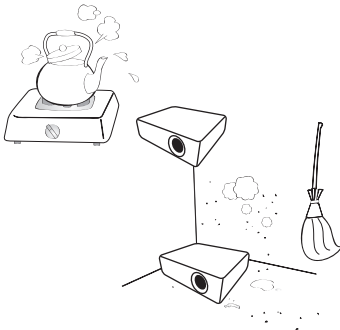


12. Bila proyektor sedang beroperasi, Anda dapat merasakan udara panas dan bau dari celah ventilasi. Kondisi ini normal dan bukan merupakan kerusakan pada produk.

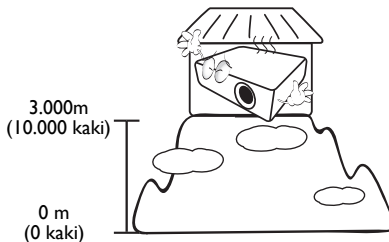
Petunjuk Keselamatan (Lanjutan)

13. 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 temperaturnya mungkin dapat meningkat tajam, misalnya di dalam kendaraan dengan semua kaca jendela tertutup.
- Lokasi yang terlalu lembab, berdebu, atau berasap rokok dapat mengotori komponen optikal, sehingga mengurangi masa pakai proyektor dan menjadikan gambar lebih gelap.

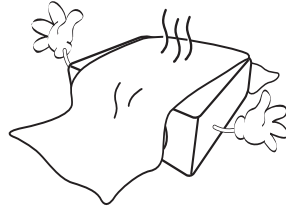


- Lokasi di dekat alarm kebakaran
- Lokasi bertemperatur ruang melebihi 40°C/104°F
- Lokasi dengan ketinggian lebih dari 3.000m (10.000 kaki).



14. Jangan blokir celah ventilasi.

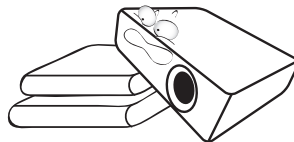
- Jangan tempatkan proyektor ini di atas selimut, kasur, atau permukaan lembut lainnya.
- Jangan tutupi proyektor ini dengan kain atau benda apapun lainnya.
- Jangan letakkan benda yang mudah terbakar di dekat proyektor ini.



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

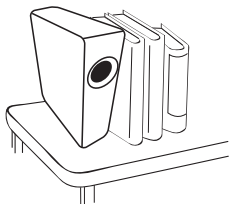
15. Selalu tempatkan proyektor di atas permukaan yang rata dan horizontal selama pengoperasian berlangsung.

- 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.



Petunjuk Keselamatan (Lanjutan)

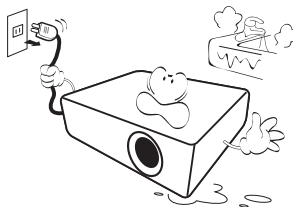
16. Jangan letakkan proyektor pada sisinya secara vertikal. Tindakan tersebut dapat mengakibatkan proyektor terjatuh, sehingga menimbulkan cedera atau kerusakan pada proyektor.



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



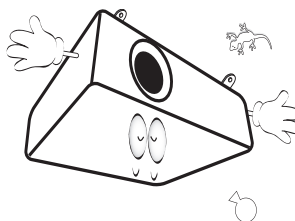
18. Jangan letakkan cairan di dekat proyektor ini. Cairan yang tumpah pada proyektor dapat mengakibatkannya rusak. Jika proyektor basah, lepas sambungan dari stopkontak, lalu hubungi BenQ untuk meminta perbaikan.



19. Produk ini dapat menampilkan gambar terbalik untuk pemasangan di langit-langit.



Gunakan hanya Unit Pemasangan untuk di Langit-langit dari BenQ untuk memasang proyektor dan memastikan pemasangan yang aman.



Pendahuluan

Fitur-fitur proyektor

Model ini adalah satu dari proyektor terbaik di dunia. Anda dapat menikmati video berkualitas terbaik di berbagai perangkat seperti PC, laptop, DVD, dan VCR, bahkan kamera dokumen untuk mewujudkan semua kemungkinan.

Proyektor ini menawarkan fitur-fitur berikut.

- SmartEco™ akan mengawali hemat daya yang dinamis
- Layar LAN untuk kontrol jaringan dan server Web
- Layar LAN 4-1 (maksimum 4 layar PC/NB untuk 1 proyektor)
- Fitur desktop jauh untuk layar LAN dan USB I-M (maksimum 1 layar PC/NB dapat ditampilkan ke 8 proyektor sekaligus)
- Layar USB mendukung sambungan komputer via kabel USB mini jenis B hingga jenis A
- Pembaca USB mendukung drive flash USB atau layar HDD
- Output audio variabel
- Input mikrofon dengan speaker besar (20W x 1) dapat menghemat sistem audio tambahan untuk di sekolah
- Koreksi warna dinding untuk proyeksi di permukaan dengan beberapa warna standar
- Pencarian cepat otomatis untuk mempercepat proses deteksi sinyal
- Fungsi perlindungan sandi yang dapat dipilih
- Manajemen warna 3D untuk penyesuaian warna yang disukai
- Fungsi pilihan pendinginan cepat agar proyektor lebih cepat mendingin
- Pengatur waktu presentasi untuk kontrol waktu yang lebih baik saat presentasi
- Penyesuaian otomatis satu tombol untuk menampilkan kualitas gambar terbaik
- Koreksi keystone digital untuk mengoreksi gambar yang terdistorsi
- Kontrol keseimbangan warna yang dapat disesuaikan untuk tampilan data/video
- Lampu proyeksi yang sangat cerah
- Menu OSD (tampilan di layar) dalam berbagai bahasa
- Kompatibilitas HDTV komponen (YPbPr)
- Dalam mode siaga, pemakaian daya hanya sebesar 0,5 W
- WXGA (MW767), tepat untuk NB dan PC layar lebar, dan menghadirkan 30% gambar lebih banyak pada XGA
- Pena interaktif PointDraw™ dan kamera dokumen opsional untuk pengalaman belajar yang lebih baik.



- **Kecerahan yang terlihat pada gambar yang diproyeksikan akan berbeda sesuai kondisi pencahayaan ruang, 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.**

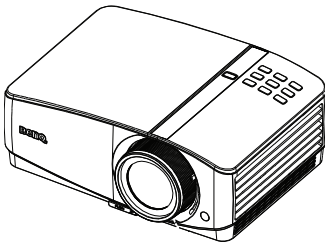
Isi kemasan

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

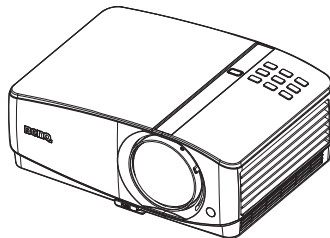
Aksesori standar

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

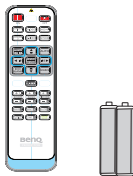
***Kartu jaminan hanya diberikan di beberapa kawasan tertentu. Untuk informasi rinci, hubungi dealer Anda.**



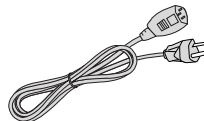
Projektor MX766/MW767



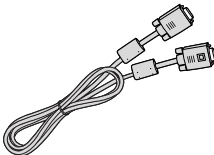
Projektor MX822ST



Remote control dilengkapi baterai



Kabel daya (2,9m untuk MX822ST)



Kabel VGA



Panduan ringkas



CD Panduan pengguna



Kartu jaminan*

Aksesori opsional

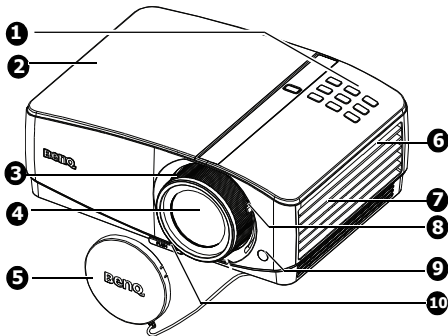
- | | |
|---|-------------------------------|
| 1. Unit lampu cadangan | 4. Pena PointDraw |
| 2. Unit pemasangan untuk di langit-langit | 5. Unit pemasangan di dinding |
| 3. Dongle nirkabel BenQ | 6. Kamera Dokumen |

* Pena PointDraw tidak dijual di seluruh dunia. Jika Anda ingin membelinya, hubungi pusat penjualan regional.

Tampilan luar proyektor

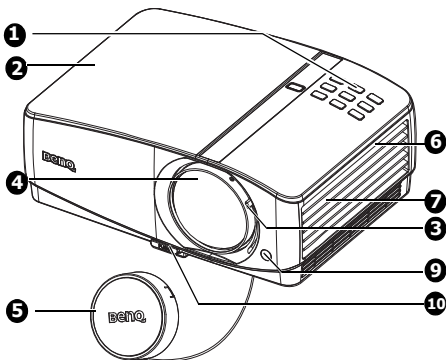
Sisi depan/atas

(MX766/MW767)

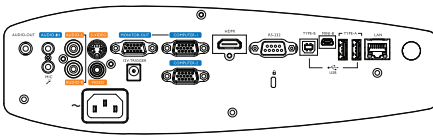


1. Panel kontrol eksternal
(Untuk info rinci, lihat "[Proyektor](#)"
pada halaman 12.)
2. Penutup lampu
3. Cincin fokus (MX766/MW767)
Tuas geser fokus (MX822ST)
4. Lensa proyeksi
5. Penutup lensa
6. Ventilasi (pembuangan udara panas)
7. Speaker
8. Tuas geser zoom (MX766/MW767)
9. Sensor remote IR depan
10. Tombol pelepas cepat

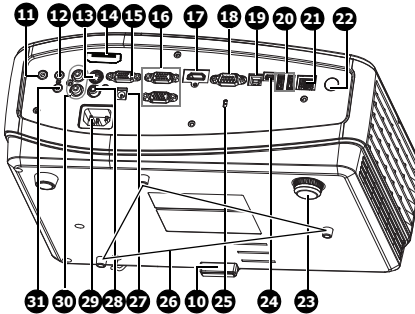
(MX822ST)



Sisi belakang/bawah



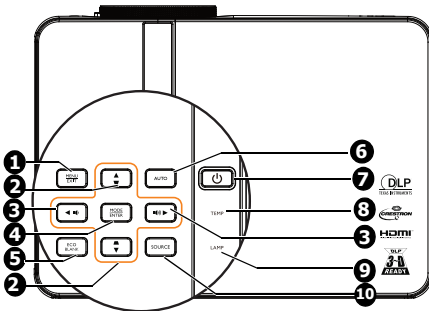
MX766/MW767



MX822ST

11. Soket output audio
12. Soket input audio
13. Soket input S-Video
14. Soket Masuk DONGLE PD (MX822ST)
15. Soket output sinyal RGB
16. Soket input sinyal video RGB (PC)/Komponen (YPbPr/YCbCr)
17. Soket input HDMI
18. Port kontrol RS-232
19. Soket USB tipe B
20. Soket USB tipe A
21. Soket input LAN RJ45
22. Sensor remote IR belakang
23. Kaki pengatur belakang
24. Soket USB mini jenis B
25. Slot kunci antipencurian Kensington
26. Lubang untuk pemasangan di langit-langit
27. Terminal output DC 12V digunakan untuk memicu perangkat eksternal seperti layar elektrik atau kontrol cahaya, dll. Untuk mengetahui cara menyambungkan perangkat tersebut, hubungi dealer Anda.
28. Soket input video
29. Inlet kabel daya AC
30. Soket input audio (Kiri/Kanan)
31. Soket input mikrofon

Kontrol dan fungsi Proyektor



1. MENU/EXIT

Mengaktifkan menu OSD (Tampilan di Layar). Kembali ke menu OSD sebelumnya, keluar, dan menyimpan pengaturan menu.

2. Tombol keystone/tanda panah (▲ / ▼ Atas, ▲ / ▼ Bawah)

Secara manual mengoreksi gambar yang terdistorsi karena proyeksi miring. Untuk info rinci, lihat ["Memperbaiki keystone" pada halaman 32](#).

3. Tombol Volume/Tanda Panah (◀ / ▶ Kiri, ▶ / ▶ Kanan)

Menyesuaikan tingkat suara. Bila menu OSD (Tampilan di Layar) diaktifkan, maka tombol #2 dan #3 akan digunakan sebagai tanda panah arah untuk memilih item menu yang diinginkan dan melakukan penyesuaian. Untuk info rinci, lihat ["Menggunakan menu" pada halaman 33](#).

4. MODE/ENTER

Memilih mode penyetelan gambar yang tersedia. Untuk info rinci, lihat ["Memilih mode gambar" pada halaman 39](#).

Mengaktifkan item menu OSD (Tampilan di Layar) yang dipilih. Untuk info rinci, lihat ["Menggunakan menu" pada halaman 33](#).

5. ECO BLANK

Digunakan untuk menyembunyikan gambar layar. Untuk info rinci, lihat ["Menyembunyikan gambar" pada halaman 44](#).

6. AUTO

Secara otomatis menentukan waktu gambar terbaik untuk gambar yang ditampilkan. Untuk info rinci, lihat ["Menyesuaikan gambar secara otomatis" pada halaman 30](#).

7. Daya/Lampu indikator DAYA

Mengalihkan proyektor antara mode siaga dan hidup. Untuk info rinci, lihat ["Menghidupkan proyektor" pada halaman 29](#).

Menyala atau berkedip bila proyektor sedang dioperasikan. Untuk info rinci, lihat ["Indikator" pada halaman 93](#).

8. Lampu indikator TEMPeratur

Menyala merah jika temperatur proyektor menjadi terlalu panas. Untuk info rinci, lihat ["Indikator" pada halaman 93](#).

9. Lampu indikator LAMPU

Menunjukkan status lampu. Menyala atau berkedip saat lampu mengalami masalah. Untuk info rinci, lihat ["Indikator" pada halaman 93](#).

10. SOURCE

Menampilkan panel pilihan sumber. Untuk info rinci, lihat ["Mengalihkan sinyal input" pada halaman 36](#).



Memasang proyektor

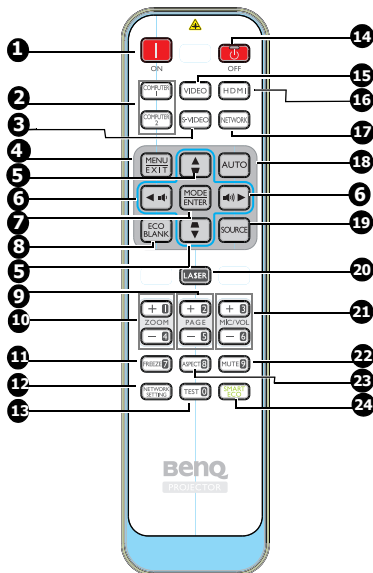
Kami ingin Anda menikmati pengalaman yang menyenangkan selama menggunakan proyektor BenQ, karenanya kami perlu menyampaikan masalah keselamatan ini untuk Anda perhatikan agar terhindar dari kemungkinan cedera dan kerusakan.

Jika Anda ingin memasang proyektor di langit-langit atau dinding, sebaiknya gunakan unit pemasangan untuk langit-langit atau dinding yang sesuai dengan proyektor BenQ, serta pastikan keamanan dan keselamatan pemasangannya.

Jika Anda menggunakan unit pemasangan proyektor selain merek BenQ, proyektor berisiko terjatuh dari langit-langit atau dinding karena pemasangan yang tidak layak akibat penggunaan ukuran atau panjang sekrup yang salah.

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

Remote control



1. **ON**
Menghidupkan proyektor. Untuk info rinci, lihat "[Menghidupkan proyektor](#)" pada halaman 29.
2. **COMPUTER 1/COMPUTER 2**
Menampilkan sinyal RGB (PC)/Video komponen (YPbPr/YCbCr).
3. **S-VIDEO**
Menampilkan sinyal S-video.
4. **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 33.
5. **Tombol Keystone/Tanda Panah (▲ / ▼ Atas, ▼ / ▲ Bawah)**
Secara manual mengoreksi gambar yang terdistorsi karena proyeksi miring. Untuk info rinci, lihat "[Memperbaiki keystone](#)" pada halaman 32.

6. **Tombol Volume/Tanda Panah (◀ / ▶ Kiri, ▶ / ▶ Kanan)**
Menyesuaikan tingkat suara.
Bila menu OSD (Tampilan di Layar) diaktifkan, maka tombol #5 dan #6 akan digunakan sebagai tanda panah arah untuk memilih item menu yang diinginkan dan melakukan penyesuaian. Untuk info rinci, lihat "[Menggunakan menu](#)" pada halaman 33.
7. **MODE/ENTER**
Memilih mode penyetelan gambar yang tersedia. Untuk info rinci, lihat "[Memilih mode gambar](#)" pada halaman 39.
Mengaktifkan item menu OSD (Tampilan di Layar). Untuk info rinci, lihat "[Menggunakan menu](#)" pada halaman 33.
8. **ECO BLANK**
Digunakan untuk menyembunyikan gambar layar. Untuk info rinci, lihat "[Menyembunyikan gambar](#)" pada halaman 44.
9. **PAGE + / -**
Tanda panah halaman atas/bawah bila tersambung melalui USB ke PC. Untuk info rinci, lihat "[Operasi halaman dari jauh](#)" pada halaman 44.
10. **ZOOM + / -**
Memperbesar atau memperkecil ukuran gambar yang diproyeksikan. Untuk info rinci, lihat "[Memperbesar dan mencari rincian](#)" pada halaman 37.
11. **FREEZE**
Membekukan gambar yang diproyeksikan. Untuk info rinci, lihat "[Menghentikan gambar sebentar](#)" pada halaman 44.
12. **NETWORK SETTING**
Mengaktifkan menu OSD Pengaturan Jaringan.

13. TEST

Menampilkan pola tes. Untuk info rinci, lihat "[Menggunakan pola tes internal](#)" pada halaman 31.

14. OFF

Mematikan proyektor. Untuk info rinci, lihat "[Mematikan proyektor](#)" pada halaman 70.

15. VIDEO

Menampilkan sinyal video.

16. HDMI

Menampilkan sinyal HDMI.

17. NETWORK

Mengaktifkan mode jaringan.

18. AUTO

Secara otomatis menentukan waktu gambar terbaik untuk gambar yang ditampilkan. Untuk info rinci, lihat "[Menyesuaikan gambar secara otomatis](#)" pada halaman 30.

19. SOURCE

Menampilkan panel pilihan sumber. Untuk info rinci, lihat "[Mengalihkan sinyal input](#)" pada halaman 36.

20. LASER

Memancarkan cahaya penunjuk laser yang terlihat untuk tujuan presentasi.

21. MIC/VOL + / -

Menyesuaikan tingkat suara proyektor. Untuk info rinci, lihat "[Menyesuaikan tingkat suara mikrofon](#)" pada halaman 46.

22. MUTE

Mengaktifkan dan menonaktifkan audio proyektor. Untuk info rinci, lihat "[Menonaktifkan suara](#)" pada halaman 45.

23. ASPECT

Memilih rasio aspek tampilan. Untuk info rinci, lihat "[Memilih rasio aspek](#)" pada halaman 38.

24. SmartEco

Menampilkan panel pilihan mode lampu (Normal/Ekonomis/SmartEco).

Mengoperasikan penunjuk laser

Penunjuk Laser adalah alat bantu presentasi untuk para profesional. Alat bantu ini memancarkan cahaya merah saat ditekan dan lampu indikator menyala merah.

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



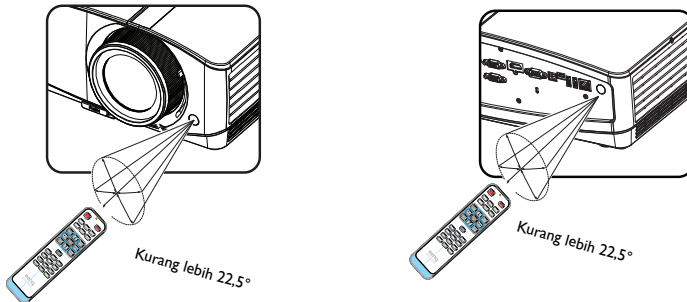
Jangan tatap jendela lampu laser atau arahkan sinar lampu laser ke diri sendiri atau orang lain. Lihat pesan peringatan di bagian belakang remote control sebelum menggunakannya.

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

Sensor remote control Inframerah (IR) terdapat di bagian depan proyektor. Remote control harus dipegang pada sudut 22,5 derajat tegak lurus dengan sensor remote control IR proyektor agar berfungsi dengan benar. Jarak antara remote control dan sensor tidak boleh melampaui 8 meter (~ 26 kaki).

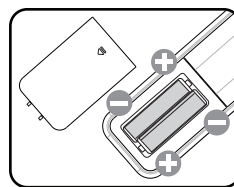
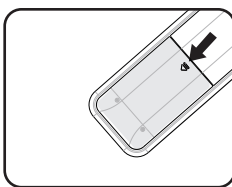
Pastikan tidak ada penghalang antara remote control dan sensor IR pada proyektor yang dapat menghambat sinar inframerah.

- **Mengoperasikan proyektor dari depan**
- **Mengoperasikan proyektor dari belakang**



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 mensejajarkannya 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 usang sesuai petunjuk produsen baterai tersebut.**
- **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.**

Menentukan posisi proyektor

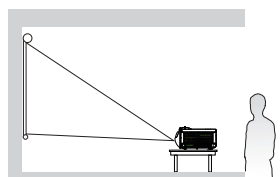
Memilih lokasi

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.

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

1. Meja Depan

Pilih lokasi ini dengan menempatkan proyektor di dekat lantai di depan layar. Tindakan ini adalah cara yang paling umum guna memposisikan proyektor untuk penyetelan dan portabilitas cepat.

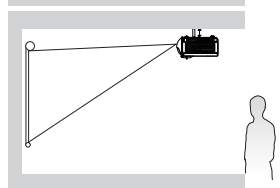


2. Langit-langit Depan

Pilih lokasi ini dengan menggantungkan proyektor secara terbalik di langit-langit depan layar.

Beli Unit Pemasangan Proyektor BenQ untuk di Langit-Langit dari dealer Anda untuk memasang proyektor di langit-langit.

Setel **Langit-langit Depan** dalam menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Pemasangan Proyektor** setelah Anda menghidupkan proyektor.

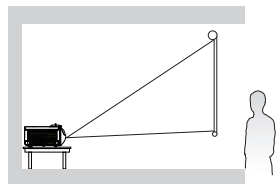


3. Meja Belakang

Pilih lokasi ini dengan menempatkan proyektor di dekat lantai belakang layar.

Perhatikan bahwa layar proyeksi belakang khusus diperlukan.

Setel **Meja Belakang** dalam menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Pemasangan Proyektor** setelah Anda menghidupkan proyektor.

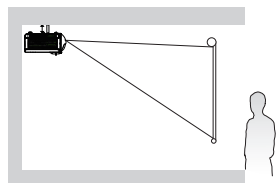


4. Langit-langit Belakang

Pilih lokasi ini dengan menggantungkan proyektor secara terbalik dari langit-langit belakang layar.

Perhatikan bahwa layar proyeksi belakang khusus dan Unit Pemasangan Proyektor BenQ untuk Pemasangan di Langit-Langit diperlukan pada lokasi pemasangan ini.

Setel **Langit-langit Belakang** dalam menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Pemasangan Proyektor** setelah Anda menghidupkan proyektor.



Mendapatkan ukuran proyeksi gambar yang diinginkan

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

Proyektor harus selalu ditempatkan pada permukaan yang horizontal (seperti permukaan yang rata di atas meja), dan diposisikan tegak lurus secara langsung (bersudut 90° ke kanan) ke bagian tengah layar secara horizontal. Tindakan ini akan mencegah distorsi gambar yang disebabkan proyeksi miring (atau diproyeksikan ke permukaan yang miring).

Jika akan dipasang di langit-langit, proyektor harus dipasang terbalik agar gambar diproyeksikan sedikit miring ke bawah.

Anda dapat melihatnya dari diagram pada halaman 19, bahwa jenis proyeksi ini akan mengakibatkan tepi bawah gambar yang diproyeksikan offset secara vertikal dari bidang horizontal proyektor. Bila dipasang di langit-langit, kondisi ini mengacu pada tepi atas gambar yang diproyeksikan.

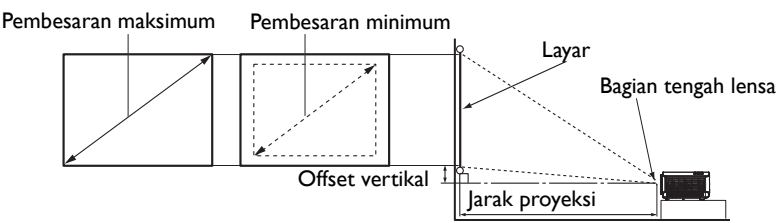
Jika proyektor diposisikan lebih jauh dari layar, maka ukuran gambar yang diproyeksikan akan meningkat, dan offset vertikal juga akan meningkat secara proporsional.

Bila menentukan posisi layar dan proyektor, Anda harus mempertimbangkan ukuran gambar yang diproyeksikan dan dimensi offset vertikal, yang proporsional terhadap jarak proyeksi.

BenQ menyediakan tabel ukuran layar untuk membantu menentukan lokasi yang ideal bagi proyektor Anda. Tersedia dua dimensi untuk dipertimbangkan, jarak horizontal tegak lurus dari bagian tengah layar (jarak proyeksi), dan tinggi offset vertikal proyektor dari tepi horizontal layar (offset).

Dimensi proyeksi

Untuk bagian tengah dimensi lensa proyektor ini, lihat ["Dimensi" pada halaman 97](#) sebelum menghitung posisi yang sesuai.



MX766

Ukuran layar				Jarak dari layar (m)			Offset vertikal (cm)
Diagonal		P (cm)	L (cm)	Panjang minimal	Rata-rata	Panjang maksimal	
Inci	cm			(pembesaran maks.)		(pembesaran min.)	
30	76	61	46	1,09	1,39	1,69	6,9
40	102	81	61	1,47	1,87	2,27	9,1
60	152	122	91	2,23	2,83	3,43	13,7
80	203	163	122	2,99	3,79	4,58	18,3
100	254	203	152	3,74	4,74	5,74	22,9
120	305	244	183	4,50	5,70	6,90	27,4
150	381	305	229	5,64	7,14	8,64	34,3
200	508	406	305	7,54	9,54	11,53	45,7
250	635	508	381	9,44	11,94	14,43	57,2
300	762	610	457	11,34	14,33	17,32	68,6

MW767

Ukuran layar				Jarak dari layar (m)			Offset vertikal (cm)
Diagonal		P (cm)	L (cm)	Panjang minimal	Rata-rata	Panjang maksimal	
Inci	cm			(pembesaran maks.)		(pembesaran min.)	
40	102	86	54	1,24	1,58	1,92	6,7
60	152	129	81	1,88	2,39	2,89	10,1
80	203	172	108	2,52	3,20	3,87	13,5
100	254	215	135	3,16	4,01	4,85	16,8
150	381	323	202	4,77	6,03	7,29	25,2
200	508	431	269	6,38	8,06	9,74	33,7
250	635	538	337	7,98	10,08	12,18	42,1
300	762	646	404	9,59	12,11	14,63	50,5

Misalnya, jika Anda menggunakan MX766 dan layar 150 inci, maka jarak proyeksi adalah 7,14 m dengan offset vertikal 34,3 cm.

Jika Anda menggunakan MX766 dan jarak ukur proyeksi adalah 4,0 m (400 cm), berarti ukuran yang mendekati pada kolom ["Jarak dari layar \(m\)"](#) adalah 3,79 m. Baris ujung menunjukkan bahwa Anda memerlukan layar berukuran 80 inci (sekitar 2,0 m).

MX822ST

Ukuran layar				Jarak dari layar (m)	Offset vertikal (cm)
Diagonal		P	L		
Inci	cm	(cm)	(cm)		
30	76	61	46	0,38	7
40	102	81	61	0,51	9
60	152	122	91	0,76	14
80	203	163	122	1,02	18
100	254	203	152	1,27	23
120	305	244	183	1,53	27
150	381	305	229	1,91	34
200	508	406	305	2,55	46
250	635	508	381	3,18	57
300	762	610	457	3,82	69

Misalnya, jika Anda menggunakan layar 120 inci, maka jarak proyeksi rata-rata adalah 1,53 m dan dengan offset vertikal sebesar 27 cm.

Jika jarak ukur proyeksi adalah 2,0 m (200 cm), maka ukuran yang mendekati pada kolom "Jarak dari layar (m)" adalah 1,91 m. Baris ujung menunjukkan bahwa Anda memerlukan layar berukuran 150 inci (sekitar 4,0 m).



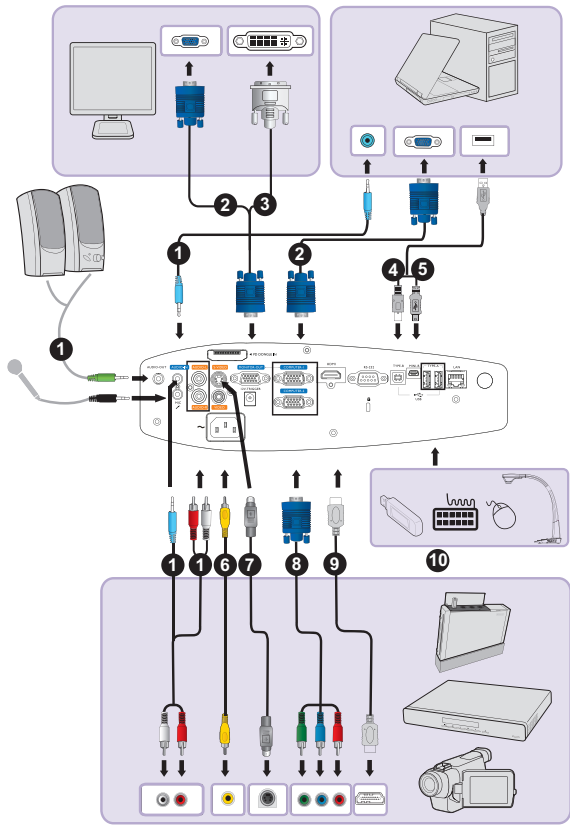
Semua pengukuran adalah perkiraan dan dapat berbeda dari ukuran sebenarnya. BenQ menyarankan bahwa jika ingin memasang proyektor secara permanen, maka Anda harus mencoba ukuran dan jarak proyeksi secara fisik menggunakan proyektor yang sebenarnya di ruangan tersebut sebelum memasangnya secara permanen,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

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 diberikan bersama proyektor ini (lihat **"Isi kemasan"** pada halaman 8). Kabel tersebut dapat dibeli bebas di toko elektronik.
- Untuk metode sambungan rinci, lihat halaman 23-27.



1. Kabel audio	6. Kabel video
2. Kabel VGA	7. Kabel S-Video
3. Kabel VGA ke DVI-A	8. Kabel adapter Video Komponen ke VGA (D-Sub)
4. Kabel USB jenis B ke jenis A	9. Kabel HDMI
5. Kabel USB mini jenis B ke jenis A	10. Drive flash USB/HDD/dongle nirkabel/keyboard/mouse/kamera dokumen

Persyaratan sistem komputer untuk tampilan USB:

Persyaratan Sistem Operasi	Persyaratan Perangkat Keras Minimum
Windows XP	Mendukung USB 2.0
Windows Vista	CPU: Pentium IG
Windows 7	RAM: 512MB RAM
Mac	Disk: Ruang hard drive 20MB

Persyaratan sistem komputer untuk tampilan Wi-Fi:

Persyaratan Sistem Operasi	Persyaratan Perangkat Keras Minimum
Windows XP	WiFi: 54 Mbps
Windows Vista	CPU: Pentium IG
Windows 7	RAM: 512MB RAM
Mac	Ruang hard drive 20MB

Persyaratan sistem komputer untuk tampilan LAN:

Persyaratan Sistem Operasi	Persyaratan Perangkat Keras Minimum
Windows XP	LAN: 100 Mbps
Windows Vista	CPU: Pentium IG
Windows 7	RAM: 512MB RAM
Mac	Ruang hard drive 20MB

Menyambungkan ke komputer atau monitor

Menyambungkan ke komputer

Projektor dapat disambungkan ke komputer IBM® yang kompatibel dan Macintosh®. Anda memerlukan adapter Mac jika ingin menyambung ke komputer Macintosh versi lama.

Untuk menyambungkan projektor ke notebook atau komputer desktop (menggunakan VGA):

1. Gunakan kabel VGA yang disediakan, lalu sambungkan salah satu ujungnya ke soket output D-Sub pada komputer.
2. Sambungkan ujung lain kabel VGA ke soket input sinyal **COMPUTER 1** atau **COMPUTER 2** pada projektor.
3. Jika Anda ingin menggunakan speaker projektor dalam presentasi, gunakan kabel audio yang sesuai, lalu sambungkan salah satu ujung kabel tersebut ke soket output audio pada komputer, dan ujung lainnya ke soket **AUDIO** pada projektor. Bila Anda menyambungkan sinyal output audio dari komputer, seimbangkan panel kontrol volume untuk mendapatkan efek suara yang optimal.
4. Jika ingin, Anda dapat menggunakan kabel audio lain yang sesuai, lalu menyambungkan salah satu ujungnya ke soket **AUDIO OUT** pada projektor, dan ujung lainnya ke speaker eksternal (tidak tersedia).

Setelah tersambung, audio dapat dikontrol melalui menu OSD (Tampilan di Layar) projektor. Untuk info rinci, lihat "[Pengaturan Audio](#)" pada halaman 73.

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

Untuk menyambungkan projektor ke notebook atau komputer desktop (menggunakan USB):

1. Gunakan kabel USB mini jenis B ke USB jenis A, lalu sambungkan salah satu ujungnya ke soket jenis A di komputer.
2. Sambungkan ujung lain kabel ke soket **MINI-B** di projektor.



- Diperlukan beberapa detik agar berhasil menampilkan layar untuk plug-in pertama kali.
- Jika layar komputer masih tidak dapat diproyeksikan, buka "My Computer", cari nama projektor (sama seperti menggunakan drive disk flash), lalu klik dua kali.
- Kecepatan proyeksi akan berbeda, tergantung pada kemampuan komputer.

Untuk menyambungkan projektor ke notebook atau komputer desktop (menggunakan LAN):

1. Ambil kabel RJ45, lalu sambungkan salah satu ujungnya ke soket input LAN pada projektor dan ujung lainnya ke port RJ45.
2. Pastikan komputer Anda juga tersambung ke kabel Internet. Gunakan program Q Presenter untuk menyambungkan layar jaringan dan mentransfer konten desktop host PC melalui sambungan jaringan lokal. Untuk info rinci, lihat "[Menampilkan gambar melalui Q Presenter](#)" pada halaman 59.



Jangan gunakan kabel RJ45 untuk menyambungkan projektor ke komputer. Karena sambungan ini memerlukan router IP.

Untuk menyambungkan projektor ke notebook atau komputer desktop (menggunakan HDMI):

1. Gunakan kabel HDMI dan sambungkan salah satu ujung konektor HDMI ke komputer.

2. Sambungkan ujung lainnya pada kabel ke soket HDMI pada proyektor.

-  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.
- Kecepatan transmisi dan kualitas gambar akan bervariasi, tergantung pada bandwidth jaringan area lokal dan status penggunaan jaringan.

Menyambungkan monitor

Jika Anda ingin melihat presentasi secara close-up di monitor dan layar, sambungkan soket output sinyal **MONITOR OUT** pada proyektor ke monitor eksternal dengan mengikuti petunjuk di bawah ini:

Untuk menyambungkan proyektor ke monitor:

1. Sambungkan proyektor ke komputer seperti yang dijelaskan dalam ["Menyambungkan ke monitor"](#) pada halaman 23.
 2. Gunakan kabel VGA yang sesuai (hanya satu yang disediakan), lalu sambungkan salah satu ujung kabel tersebut ke soket input D-Sub pada monitor video.
Atau jika monitor dilengkapi soket input DVI, gunakan kabel VGA ke DVI-A, lalu sambungkan ujung DVI pada kabel ke soket input DVI pada monitor video.
 3. Sambungkan ujung lain kabel ke soket **MONITOR OUT** di proyektor.
-  Sinyal output untuk soket **MONITOR OUT** hanya berfungsi bila sinyal input berasal dari **COMPUTER 1** atau **COMPUTER 2**. Bila proyektor dihidupkan, maka sinyal output dari soket **MONITOR OUT** dapat bervariasi, tergantung pada sinyal input dari soket **COMPUTER 1** atau **COMPUTER 2**.
 - Jika Anda ingin menggunakan metode sambungan ini saat proyektor dalam mode siaga, pastikan fungsi Monitor Out diaktifkan dalam menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut > Pengaturan Siaga**. Untuk info rinci, lihat ["Pengaturan Siaga"](#) pada halaman 73.

Menyambungkan perangkat sumber Video

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

Nama terminal	Tampilan terminal	Referensi	Kualitas gambar
HDMI	HDMI 	"Menyambungkan perangkat sumber HDMI" pada halaman 25	Terbaik
Video Komponen	COMPUTER 	"Menyambungkan perangkat sumber Video Komponen" pada halaman 26	Lebih baik
S-Video	S-VIDEO 	"Menyambungkan perangkat sumber S-Video/komposit" pada halaman 27	Baik
Video	VIDEO 		Normal

Menyambungkan perangkat sumber HDMI

Proyektor ini dilengkapi soket input HDMI untuk menyambungkan perangkat sumber HDMI seperti pemutar DVD, tuner DTV, layar, atau komputer notebook.

HDMI (High-Definition Multimedia Interface) mendukung transmisi data video yang tidak terkompresi di antara perangkat yang kompatibel seperti tuner DTV, pemutar DVD, dan layar melalui satu kabel. Soket ini memberikan pengalaman audio dan visual digital murni.

Periksa perangkat sumber Video Anda untuk mengetahui apakah ada sekumpulan soket output HDMI yang tidak digunakan:

- Jika ya, Anda dapat melanjutkan prosedur ini.
- Jika tidak, maka Anda harus mempertimbangkan kembali metode yang dapat digunakan untuk menyambung ke perangkat tersebut.

Untuk menyambungkan proyektor ke perangkat sumber HDMI:

- I. Gunakan kabel HDMI, lalu sambungkan salah satu ujungnya ke soket output HDMI pada perangkat sumber HDMI.

2. Sambungkan ujung lain kabel tersebut ke soket input sinyal HDMI pada proyektor. Setelah tersambung, audio dapat dikontrol melalui menu OSD (Tampilan di Layar) proyektor. Untuk info rinci, lihat "[Pengaturan Audio](#)" pada halaman 73.



- 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.
- Jika Anda menyambungkan proyektor ke pemutar DVD melalui input HDMI proyektor dan gambar yang diproyeksikan menampilkan warna yang salah, ubah ruang warna ke YUV. Untuk info rinci, lihat "[Mengubah Ruang Warna](#)" pada halaman 37.

Menyambungkan perangkat sumber Video Komponen

Periksa perangkat sumber Video Anda untuk mengetahui apakah ada sekumpulan soket output Video Komponen yang tidak digunakan:

- Jika ya, Anda dapat melanjutkan prosedur ini.
- Jika tidak, maka Anda harus mempertimbangkan kembali metode yang dapat digunakan untuk menyambung ke perangkat tersebut.

Untuk menyambungkan proyektor ke perangkat sumber Video Komponen:

1. Gunakan kabel adapter Video Komponen ke VGA (D-Sub), lalu sambungkan ujungnya dengan konektor jenis 3 RCA ke soket output Video Komponen pada perangkat sumber Video. Sesuaikan warna konektor dengan warna soket; hijau ke hijau, biru ke biru, dan merah ke merah.
2. Sambungkan ujung lain kabel adapter Video Komponen ke VGA (D-Sub) (dengan konektor jenis D-Sub) ke soket **COMPUTER 1** atau **COMPUTER 2** pada proyektor.
3. Jika Anda ingin menggunakan speaker proyektor dalam presentasi, gunakan kabel audio yang sesuai, lalu sambungkan salah satu ujung kabel tersebut ke soket output audio perangkat, dan ujung lainnya ke soket **AUDIO** pada proyektor.
4. Jika ingin, Anda dapat menggunakan kabel audio lain yang sesuai, lalu menyambungkan salah satu ujungnya ke soket **AUDIO OUT** pada proyektor, dan ujung lainnya ke speaker eksternal (tidak tersedia).

Setelah tersambung, audio dapat dikontrol melalui menu OSD (Tampilan di Layar) proyektor. Untuk info rinci, lihat "[Pengaturan Audio](#)" pada halaman 73.

Speaker internal akan dinonaktifkan bila konektor **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 sumber S-Video/komposit

Periksa perangkat sumber Video Anda untuk mengetahui apakah ada soket output S-Video/komposit yang tidak digunakan:

- Jika proyektor dilengkapi kedua soket tersebut, gunakan soket output S-Video untuk sambungan karena terminal S-Video memberikan kualitas gambar yang lebih baik dibandingkan terminal Video.
- Jika proyektor hanya dilengkapi salah satu dari kedua soket output tersebut, Anda juga dapat melanjutkan dengan prosedur ini.
- Jika tidak, maka Anda harus mempertimbangkan kembali metode yang dapat digunakan untuk menyambung ke perangkat tersebut.

Untuk menyambungkan proyektor ke perangkat sumber S-Video/Video:

1. Gunakan kabel S-Video/Video, lalu sambungkan salah satu ujungnya ke soket output S-Video/Video pada perangkat sumber Video.
2. Sambungkan ujung lain kabel S-Video/Video ke soket **S-VIDEO/VIDEO** pada proyektor.
3. Jika Anda ingin menggunakan speaker proyektor dalam presentasi, gunakan kabel audio yang sesuai, lalu sambungkan salah satu ujung kabel tersebut ke soket output audio perangkat, dan ujung lainnya ke soket **AUDIO (L/R)** pada proyektor.
4. Jika ingin, Anda dapat menggunakan kabel audio lain yang sesuai, lalu menyambungkan salah satu ujungnya ke soket **AUDIO OUT** pada proyektor, dan ujung lainnya ke speaker eksternal (tidak tersedia).

Setelah tersambung, audio dapat dikontrol melalui menu OSD (Tampilan di Layar) proyektor. Untuk info rinci, lihat "[Pengaturan Audio](#)" pada halaman 73.

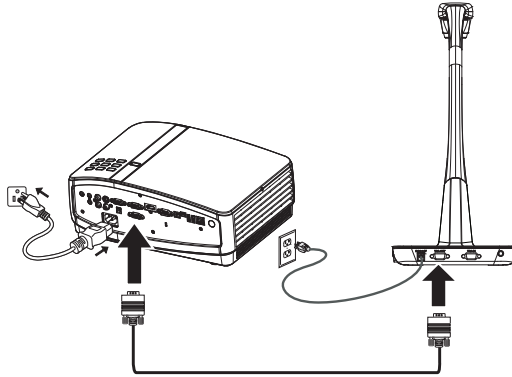
Speaker internal akan dinonaktifkan bila konektor **AUDIO OUT** tersambung.



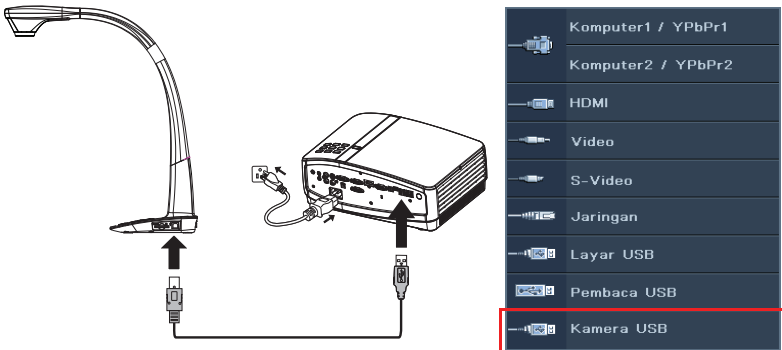
- Jika gambar video yang dipilih tidak ditampilkan setelah proyektor dihidupkan dan sumber video yang benar telah dipilih, pastikan perangkat sumber Video telah dihidupkan dan beroperasi dengan benar. Pastikan juga kabel sinyal telah tersambung dengan benar.

Menyambung ke kamera dokumen

1. Untuk menyambungkan proyektor ke kamera dokumen melalui VGA:



2. Untuk menyambungkan proyektor ke kamera dokumen melalui USB:



- i. Kamera dokumen didukung oleh kabel USB sehingga kabel daya tidak diperlukan.
- ii. Tekan **SOURCE** pada proyektor atau remote control. Alihkan sinyal input ke **Kamera USB**, lalu tekan **MODE/ENTER**. Setelah terdeteksi, gambar dari kamera dokumen akan ditampilkan di layar.

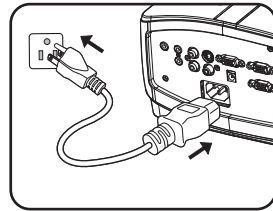
Pengoperasian

Menghidupkan proyektor

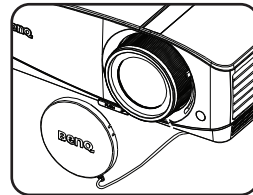
1. Pasang kabel daya ke proyektor dan stopkontak. Pastikan **Lampu indikator DAYA** pada proyektor menyala oranye setelah daya dihidupkan.



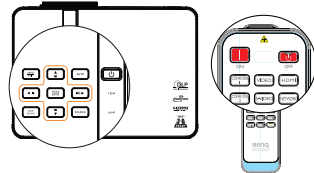
- Gunakan hanya aksesoris asli (misalnya kabel daya) dengan perangkat untuk menghindari kemungkinan bahaya seperti sengatan listrik dan kebakaran.
- Jika fungsi Menghidupkan langsung diaktifkan dalam menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Pengaturan Pengoperasian**, maka proyektor akan hidup secara otomatis setelah kabel daya tersambung dan daya dialirkan. Untuk info rinci, lihat "**Menghidupkan Langsung**" pada halaman 72.
- Jika fungsi pengaktifan sinyal diaktifkan dalam menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Pengaturan Pengoperasian**, maka proyektor akan aktif secara otomatis saat sinyal VGA terdeteksi. Untuk info rinci, lihat "**Sinyal Penyalaan**" pada halaman 72.



2. Pastikan penutup lensa telah terbuka. Jika tertutup, bentuk penutup lensa dapat berubah karena panas yang dihasilkan oleh lampu proyeksi.



3. Tekan **Daya** pada proyektor atau **ON** (Hidup) pada remote control untuk menghidupkan proyektor. **Lampu indikator DAYA** akan berkedip dan menyala hijau bila proyektor dihidupkan. Prosedur pengaktifan memerlukan waktu sekitar 10-20 detik. Pada tahap pengaktifan selanjutnya, logo pengaktifan akan diproyeksikan. (Jika perlu) Gunakan cincin fokus/tuas geser fokus untuk mengatur kejernihan gambar.



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

4. Jika proyektor diaktifkan untuk pertama kali, pilih bahasa OSD (tampilan di layar) berdasarkan petunjuk di layar.
5. Jika diminta sandi, tekan tombol tanda panah untuk memasukkan sandi enam digit. Untuk info rinci, lihat "**Menggunakan fungsi sandi**" pada halaman 34.
6. Aktifkan semua peralatan yang tersambung.
7. Proyektor akan mulai mencari sinyal input. Sinyal input aktif yang sedang dipindai akan ditampilkan di layar. Jika proyektor tidak

English	한국어	Hrvatski
Français	Svenska	Română
Deutsch	Nederlands	Norsk
Italiano	Türkçe	Dansk
Español	Čeština	Български
Русский	Português	suomi
中文 (繁)	ไทย	Indonesia
中文 (簡)	Polski	Ελληνικά
日本語	Magyar	हिन्दी
العربية		
[Enter] Konfirmasikan [MENU] Keluar		

mendeteksi sinyal yang valid, pesan **"Tidak Ada Sinyal"** akan terus ditampilkan hingga sinyal input ditemukan.

Anda juga dapat menekan **SOURCE** pada proyektor atau remote control untuk memilih sinyal input yang diinginkan. Untuk info rinci, lihat **"Mengalihkan sinyal input"** pada halaman 36.

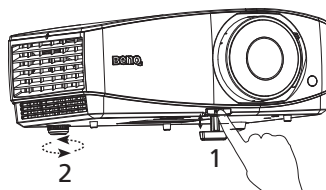
- Jika tidak ada sinyal yang terdeteksi dalam 3 menit, maka proyektor akan secara otomatis beralih ke mode **ECO BLANK**.

Mengatur gambar proyeksi

Mengatur sudut proyeksi

Proyektor dilengkapi 1 kaki pengatur pelepas cepat dan 1 kaki pengatur belakang. Pengatur tersebut akan mengubah tinggi dan sudut proyeksi gambar. Untuk mengatur proyektor:

1. Tekan tombol pelepas cepat, lalu angkat bagian depan proyektor. Setelah gambar berada di posisi yang diinginkan, lepaskan tombol pelepas cepat untuk mengunci kaki pada tempatnya.
2. Kencangkan kaki pengatur belakang untuk menyempurnakan sudut horizontal.



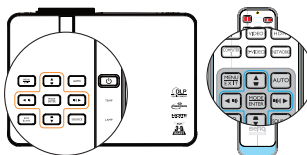
Untuk memasukkan kaki, angkat proyektor sewaktu menekan tombol pelepas cepat, lalu turunkan proyektor secara perlahan. Kencangkan kaki pengatur belakang ke arah berlawanan.

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 **"Memperbaiki keystone"** pada halaman 32 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

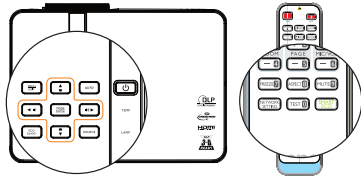
Pada kondisi tertentu, Anda mungkin harus mengoptimalkan kualitas gambar. Untuk melakukannya, tekan **AUTO** pada proyektor atau remote control. Dalam waktu 3 detik, fungsi Pengaturan Otomatis Canggih internal akan mengatur ulang nilai Frekuensi dan Clock untuk menghasilkan kualitas gambar terbaik.



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

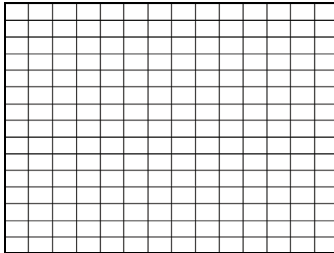
Menggunakan pola tes internal

Anda dapat mengatur bentuk gambar dan status fokus dengan mengamati konten sinyal input atau menggunakan pola tes yang terdapat dalam petunjuk OSD (tampilan di layar) dari OSD (tampilan di layar) maupun remote control untuk dapat mengamati bentuk yang diubah secara lebih baik.



Buka menu OSD (tampilan di layar), lalu buka **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut**

> **Pola Tes** > **Hidup**. Tekan **MODE/ENTER**. Pola Tes akan ditampilkan.



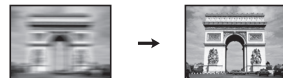
Menyesuaikan ukuran dan kejernihan gambar

1. Atur gambar yang diproyeksikan ke ukuran yang diinginkan menggunakan tuas geser zoom. (MX766/MW767)



MX766/MW767

2. Setelah itu, pertajam gambar menggunakan cincin fokus/tuas geser fokus.



MX766/MW767



MW822ST

Memperbaiki keystone

Keystone mengacu pada situasi gambar yang diproyeksikan dapat terlihat lebih lebar di bagian atas atau bawah. Hal tersebut terjadi bila proyektor tidak tegak lurus dengan layar.

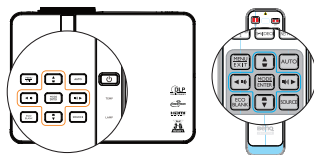
Untuk memperbaikinya, selain mengatur tinggi proyektor, Anda juga harus memperbaiki secara manual dengan mengikuti salah satu langkah berikut.

- Menggunakan remote control

Tekan ▼ / ▲ pada proyektor atau remote control untuk menampilkan halaman perbaikan Keystone. Tekan ▲ untuk memperbaiki keystone di bagian atas gambar. Tekan ▼ untuk memperbaiki keystone di bagian bawah gambar.

- Menggunakan menu OSD (tampilan di layar)

1. Tekan **MENU/EXIT**, lalu tekan ◀ / ▶ hingga menu **TAMPILAN** disorot.
2. Tekan ▼ untuk menyorot **Keystone**, lalu tekan **MODE/ENTER**. Halaman koreksi **Keystone** akan ditampilkan.
3. Tekan ▲ untuk memperbaiki keystone di bagian atas gambar atau tekan ▼ untuk memperbaiki keystone di bagian bawah gambar.



Tekan ▲ / ▼.

Tekan ▼ / ▲.

Menggunakan menu

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

Berikut adalah ikhtisar menu OSD (tampilan di layar).

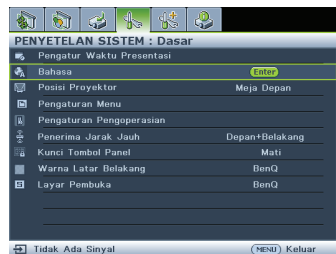


Contoh berikut menjelaskan cara menetapkan bahasa OSD (tampilan di layar).

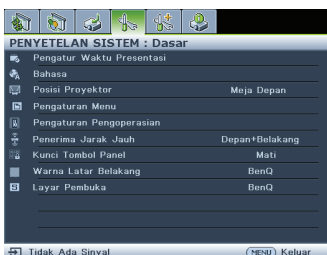
1. Tekan **MENU/EXIT** pada proyektor atau remote control untuk mengaktifkan menu OSD (tampilan di layar).



3. Tekan ▼ untuk menyorot **Bahasa**, lalu tekan **Enter** untuk memilih bahasa yang diinginkan.



2. Gunakan ◀/▶ untuk menyorot menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar**.



4. Tekan **MENU/EXIT** 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).**

Mengamankan proyektor

Menggunakan kunci kabel keamanan

Proyektor harus dipasang di tempat yang aman untuk mencegah pencurian. Atau, beli kunci seperti kunci Kensington untuk mengamankan proyektor. Anda dapat mencari slot kunci Kensington di sisi belakang proyektor. Untuk informasi rinci, lihat item 25 pada halaman 11.

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

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. Sorot **Pengunci Sistem**, lalu pilih **Hidup** dengan menekan **◀/▶**.
4. Seperti ditunjukkan pada gambar di kanan,

keempat tombol tanda panah (**▲**, **▶**, **▼**, **◀**) masing-masing mewakili 4 digit (1, 2, 3, 4). Sesuai dengan sandi yang akan ditetapkan, tekan tombol tanda panah untuk memasukkan enam digit sandi.

5. Konfirmasikan sandi baru dengan memasukkan ulang sandi baru.

Setelah sandi ditetapkan, menu **OSD** (tampilan di layar) akan kembali ke halaman **Pengaturan Keamanan**.



PENTING: 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.

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

Jika lupa sandi

Jika fungsi sandi diaktifkan, Anda akan diminta memasukkan sandi enam digit setiap kali menghidupkan proyektor. Jika Anda memasukkan sandi yang salah, pesan sandi salah seperti yang ditunjukkan pada gambar di sebelah kanan akan muncul selama tiga detik, diikuti pesan 'MASUKKAN SANDI'.

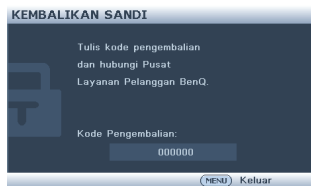


Anda dapat mencoba kembali dengan memasukkan sandi enam digit lain atau jika tidak mencatat sandi dalam panduan pengguna ini dan benar-benar lupa, Anda dapat menggunakan prosedur pengembalian sandi. Untuk info rinci, lihat "[Mengakses prosedur pengembalian sandi](#)" pada halaman 35.

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

Mengakses prosedur pengembalian sandi

1. Tekan terus **AUTO** 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 salah, pesan lain '**MASUKKAN SANDI BARU**' akan ditampilkan.
 - Jika sandi salah, pesan sandi salah akan muncul selama tiga detik dan pesan '**MASUKKAN SANDI AKTIF**' akan ditampilkan untuk percobaan kembali. Anda dapat menekan **MENU/EXIT** untuk membatalkan perubahan atau mencoba sandi lain.
4. Masukkan sandi baru.

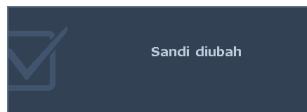


PENTING: Digit yang sedang dimasukkan akan ditampilkan sebagai tanda bintang di layar. Tulis sandi yang dipilih ke dalam panduan pengguna ini sebelum atau segera setelah sandi dimasukkan sehingga Anda dapat melihatnya jika lupa.

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 > Pengunci Sistem** setelah membuka sistem menu OSD. Pilih **Mati** dengan menekan ◀ / ▶. Pesan 'MASUKKAN SANDI' akan ditampilkan. Masukkan sandi aktif.

- Jika sandi benar, menu OSD (tampilan di layar) akan kembali ke halaman **Pengaturan Keamanan** dengan menampilkan 'Mati' pada baris **Pengunci Sistem**. Anda tidak perlu memasukkan sandi saat menghidupkan proyektor di lain waktu.
- Jika sandi salah, pesan sandi salah akan muncul selama tiga detik dan pesan 'MASUKKAN SANDI' akan ditampilkan untuk percobaan kembali. 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. Saat dihidupkan, proyektor akan secara otomatis mencari sinyal yang tersedia.

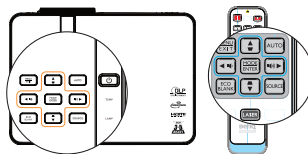
Pastikan fungsi **Pencarian Otomatis Cepat** dalam menu **SUMBER** telah Hidup (yang merupakan default proyektor ini) jika menginginkan proyektor mencari sinyal secara otomatis.

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

1. Tekan **SOURCE** pada proyektor atau 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 lain.

☞ • 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).

- Jenis sinyal input mempengaruhi pilihan yang tersedia untuk Mode Gambar. Untuk info rinci, lihat "Memilih mode gambar" pada halaman 39.
- Resolusi tampilan asli MX766/MX822ST adalah dalam aspek rasio 4:3, sedangkan resolusi tampilan asli MW767 adalah dalam aspek rasio 16:10. 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 38.



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 ke YUV.

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

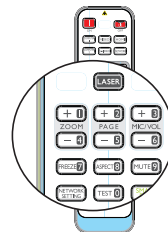
 Fungsi ini hanya tersedia bila port input HDMI sedang digunakan.

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 **ZOOM+/ZOOM-** untuk menampilkan panel Pembesaran.
2. Tekan **ZOOM+** untuk memperbesar bagian tengah gambar. Tekan tombol tersebut berulang kali hingga ukuran gambar sesuai dengan yang Anda inginkan.
3. Gunakan tanda panah arah (▲, ▼, ◀, ▶) pada proyektor atau remote control untuk menavigasi gambar.
4. Untuk mengembalikan gambar ke ukuran awal, tekan **AUTO**. Anda juga dapat menekan **ZOOM-**. 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. Ulangi langkah 2-4 pada bagian "**Menggunakan remote control**" di atas. Atau, jika Anda menggunakan panel kontrol proyektor, lanjutkan langkah-langkah berikut.
4. Tekan ▲ pada proyektor berulang kali untuk memperbesar gambar ke ukuran yang diinginkan.
5. Untuk menavigasi gambar, tekan **MODE/ENTER** untuk beralih ke mode panning, lalu tekan tanda panah arah (▲, ▼, ◀, ▶) untuk menavigasi gambar.
6. Gunakan tanda panah arah (▲, ▼, ◀, ▶) pada proyektor atau remote control untuk menavigasi gambar.
7. Untuk memperkecil ukuran gambar, tekan **MODE/ENTER** untuk beralih kembali ke fungsi perbesar/perkecil, lalu tekan **AUTO** untuk mengembalikan gambar ke ukuran awal. Anda juga dapat menekan ▼ berulang kali hingga gambar kembali ke ukuran awal.

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

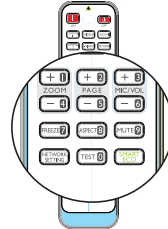
Memilih rasio aspek

'Rasio aspek' adalah rasio lebar gambar dan tinggi gambar.

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):

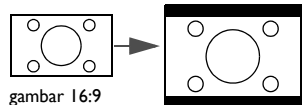
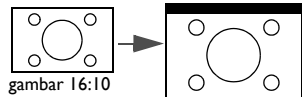
- Menggunakan remote control
 1. Tekan **ASPECT** untuk menampilkan pengaturan aktif.
 2. Tekan **ASPECT** berulang kali untuk memilih rasio aspek yang sesuai dengan format sinyal video dan kebutuhan tampilan Anda.
- Menggunakan menu OSD (tampilan di layar)
 1. Tekan **MENU/EXIT**, lalu tekan **◀/▶**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



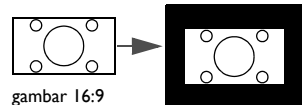
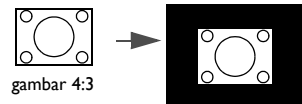
Tentang rasio aspek

 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.

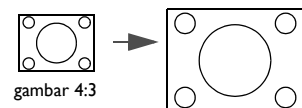
1. **Otomatis:** Mengatur skala gambar secara proporsional untuk menyesuaikan resolusi awal proyektor dengan lebar horizontal atau vertikal. Rasio aspek ini sesuai untuk gambar masuk selain aspek 4:3 atau 16:9 dan Anda ingin memaksimalkan layar tanpa mengubah rasio aspek gambar.



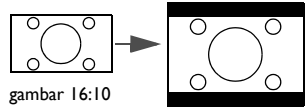
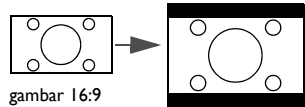
2. **Nyata:** Gambar akan diproyeksikan sebagai resolusi awal dan ukuran gambar akan diubah agar sesuai dengan area tampilan. Untuk sinyal input dengan resolusi yang lebih rendah, gambar yang diproyeksikan akan ditampilkan lebih kecil dibandingkan jika ukurannya diubah ke layar penuh. Anda dapat menyesuaikan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



3. **4:3:** Mengatur skala gambar sehingga ditampilkan di bagian tengah layar dengan rasio aspek 4:3. Rasio aspek ini paling sesuai untuk gambar dengan aspek 4:3 seperti monitor komputer, TV definisi standar, dan film DVD dengan aspek 4:3 karena akan menampilkan gambar tanpa perubahan aspek.



4. **16:9:** Mengatur skala gambar sehingga 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.
5. **16:10:** Mengatur skala gambar agar ditampilkan di bagian tengah layar dengan rasio aspek 16:10. Rasio aspek ini paling sesuai untuk gambar yang telah memiliki aspek 16:10 seperti TV definisi tinggi karena akan menampilkan gambar tanpa perubahan aspek.

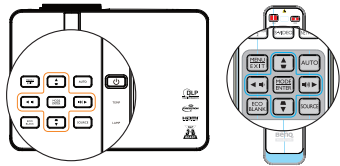


Mengoptimalkan gambar

Memilih mode gambar

Proyektor 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 remote control atau proyektor berulang kali hingga mode yang diinginkan dipilih.
- Buka menu **GAMBAR > Mode Gambar**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih mode yang diinginkan.

Berikut adalah berbagai mode gambar.

1. **Mode Dinamis:** 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 (Default):** Dirancang untuk presentasi. Kecerahan akan ditekankan dalam mode ini.
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 Sinema:** Sesuai untuk memutar film berwarna, klip video dari kamera digital, atau DV melalui input PC untuk tampilan terbaik di lingkungan yang redup (sedikit cahaya).
5. **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 40](#).

 Mode gambar ditetapkan dalam mode **Presentasi** bila fungsi **PointDraw™** aktif.

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 membukan menu OSD (tampilan di layar).
2. Buka menu **GAMBAR > Mode Gambar**.
3. Tekan ◀/▶ untuk memilih Pengguna 1 hingga 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 dan mengatur nilai dengan ◀/▶. Untuk info rinci, lihat "[Menyempurnakan kualitas gambar dalam mode pengguna](#)" di bawah.
7. Bila semua pengaturan telah dilakukan, sorot **Simpan Pengaturan**, lalu tekan **MODE/ENTER** untuk menyimpan pengaturan.
8. Pesan konfirmasi '**Pengaturan Disimpan**' akan ditampilkan.

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.

Menyempurnakan kualitas gambar dalam mode pengguna

Sesuai dengan jenis sinyal yang terdeteksi, terdapat beberapa fungsi yang dapat ditetapkan pengguna yang tersedia bila mode Pengguna 1 atau Pengguna 2 dipilih. Berdasarkan kebutuhan, Anda dapat melakukan pengaturan terhadap fungsi tersebut dengan menyorotnya, lalu menekan ◀/▶ pada proyektor atau remote control

Mengatur Kecerahan

Semakin besar nilai, maka gambar akan semakin cerah. Semakin rendah pengaturan, maka 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.



Mengatur 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.



Mengatur 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.

Mengatur Semburat

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

Mengatur Ketajaman

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

Mengatur Brilliant Color

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.

Hidup adalah pilihan default dan disarankan untuk proyektor ini. 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 satu metode umum penggambaran warna putih dikenal sebagai "temperatur warna". Warna putih dengan temperatur warna yang rendah akan tampak putih kemerahan. Warna putih dengan temperatur 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 ditampilkan.
3. Tekan ▲ / ▼ untuk menyorot item yang diubah, lalu sesuaikan nilai dengan menekan ◀ / ▶ .
 - **Perolehan R/Perolehan G/Perolehan B:** Menyesuaikan tingkat kontras Merah, Hijau, dan Biru.
 - **Ofset R/Ofset G/Ofset 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 Merah, Kuning, Hijau, Cyan, Biru, atau Magenta.
4. Tekan ▼ untuk menyorot **Corak Warna**, lalu tekan ◀/▶ untuk memilih rentang. Meningkatkan rentang akan menyertakan warna yang terdiri dari beberapa proporsi dari dua warna sekitarnya.

Lihat ilustrasi di sebelah kanan untuk mengetahui tentang korelasi warna.

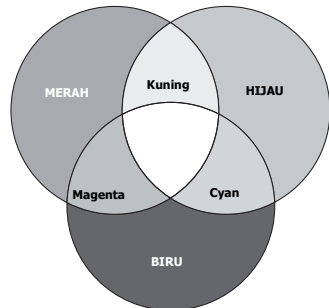
Misalnya, jika Anda memilih Merah dan menetapkan rentang di 0, hanya gambar yang diproyeksikan dengan warna merah yang akan dipilih. Meningkatkan rentang akan menyertakan warna merah yang mendekati kuning dan merah yang mendekati magenta.

5. Tekan ▼ untuk menyorot **Kejenuhan** dan atur nilai ke preferensi Anda dengan menekan ◀/▶. Setiap pengaturan yang dilakukan akan segera terlihat pada gambar. Misalnya, jika Anda memilih Merah dan menetapkan rentang di 0, hanya kejenuhan warna merah yang akan terpengaruh.



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

6. Tekan ▼ untuk menyorot **Penerimaan** dan 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 pengaturan warna lain.
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

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

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

4. Tekan ▼ untuk menyorot **Posisi pengatur waktu**, lalu tetapkan posisi pengatur waktu dengan menekan ◀/▶.
Kiri Atas → Kiri Bawah → Kanan Atas → Kanan Bawah
5. Tekan ▼ untuk menyorot **Arah penghitungan pengatur waktu**, lalu pilih arah penghitungan yang diinginkan dengan menekan ◀/▶.

Pilihan	Keterangan
Hitung Maju	Menambah dari 0 ke waktu prasetel.
Hitung Mundur	Mengurangi dari waktu prasetel 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 pengatur waktu presentasi, tekan ▼, tekan ◀/▶ untuk memilih Hidup, lalu tekan **MODE/ENTER**.
8. Pesan konfirmasi akan ditampilkan. Sorot Ya, lalu tekan **MODE/ENTER** untuk mengkonfirmasi. Anda akan melihat pesan "**Pengatur Waktu Aktif**" ditampilkan di layar. Pengatur waktu akan mulai menghitung saat diaktifkan.

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 "Pengatur Waktu Tidak Aktif!" ditampilkan di layar.

Operasi halaman dari jauh

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

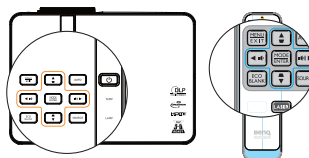
Anda dapat mengoperasikan program perangkat lunak tampilan (pada PC yang tersambung) yang merespons perintah halaman atas/bawah (seperti Microsoft PowerPoint) dengan menekan **PAGE +/-** pada remote control.

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



Menyembunyikan gambar

Untuk menarik perhatian peserta sepenuhnya, Anda dapat menggunakan **ECO BLANK** pada proyektor atau remote control untuk menyembunyikan gambar layar. Tekan tombol apapun pada proyektor atau remote control untuk menyimpan gambar. Kata 'KOSONG' akan muncul di layar sewaktu gambar disembunyikan. Bila fungsi ini diaktifkan dengan menyambungkan input audio, audio tetap dapat terdengar.



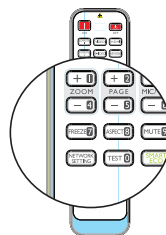
Anda dapat menetapkan waktu kosong dalam menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Pengaturan Pengoperasian > Pengatur Waktu Kosong** agar proyektor dapat mengembalikan gambar secara otomatis setelah beberapa saat bila tidak ada aktivitas di layar kosong. Durasi dapat ditetapkan dari 5 hingga 30 menit dengan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

- **Jangan halangi lensa** untuk memproyeksi karena dapat menyebabkan objek yang terhalang menjadi panas.
- **Baik Pengatur Waktu Kosong** diaktifkan maupun tidak, **Anda dapat menekan tombol apapun (kecuali tombol PAGE +/-) pada proyektor atau remote control untuk menyimpan gambar.**

Menghentikan gambar sebentar

Tekan **FREEZE** pada remote control untuk menghentikan gambar sebentar. Kata 'BERHENTI SEBENTAR' akan ditampilkan di layar. Untuk menonaktifkan fungsi tersebut, tekan tombol apapun (kecuali tombol **PAGE +/-**) pada proyektor atau remote control.

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.



Mengoperasikan di lingkungan dengan ketinggian tinggi

Anda dianjurkan menggunakan **Mode Ketinggian Tinggi** bila berada di lingkungan dengan ketinggian antara 1500 m –3000 m di atas permukaan laut dan temperatur ruangan antara 0°C–35°C.



Jangan gunakan Mode Ketinggian Tinggi jika ketinggian antara 0 m hingga 1500 m dan temperatur ruangan antara 0°C hingga 35°C. Proyektor akan terlalu dingin jika Anda mengaktifkan mode 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 yang dilakukan seperti di bawah ini akan mempengaruhi speaker proyektor. Pastikan Anda membuat sambungan yang benar ke input audio proyektor. Lihat **"Sambungan"** pada **halaman 21** tentang cara menyambungkan input audio.

Menonaktifkan suara

Untuk menyesuaikan tingkat suara, tekan **MUTE** pada remote control atau:

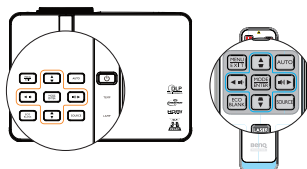
1. Tekan **MENU/EXIT**, lalu tekan **◀ / ▶** hingga menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut** disorot.
2. Tekan **▼** untuk menyorot **Pengaturan Audio**, lalu tekan **MODE/ENTER**. Halaman Pengaturan Audio akan ditampilkan.
3. Sorot **Senyap**, lalu pilih **Hidup**.



Menyesuaikan tingkat suara

Untuk menyesuaikan tingkat suara, tekan  /  /  pada remote control atau proyektor, atau

1. Ulangi langkah 1-2 di atas.
2. Sorot **Volume**, lalu pilih tingkat suara yang diinginkan.



Menonaktifkan Nada dering hidup/mati

Untuk menonaktifkan nada dering:

1. Ulangi langkah 1-2 pada bagian Menonaktifkan suara.
2. Sorot **Nada Dering sistem hidup/mati**, lalu pilih Mati.

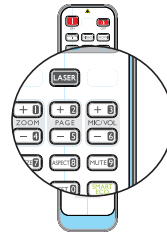
☞ Satu-satunya cara untuk mengubah Nada dering hidup/mati adalah dengan menghidupkan atau mematikannya di sini. Menonaktifkan suara atau mengubah tingkat suara tidak akan mempengaruhi Nada dering sistem hidup/mati.

Menyesuaikan tingkat suara mikrofon

Untuk menyesuaikan tingkat suara, tekan **MIC/VOL +/-** pada remote control atau

1. Ulangi langkah 1-2 pada bagian Menonaktifkan suara.
2. Sorot **Volume mikrofon**, lalu pilih tingkat suara yang diinginkan.

☞ Suara mikrofon masih akan berfungsi meskipun Senyap diaktifkan.



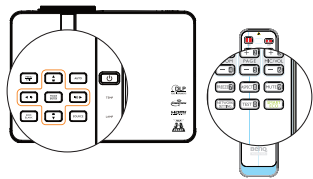
Mempersonalisasi tampilan menu proyektor

Menu OSD (tampilan di layar) dapat ditetapkan berdasarkan preferensi Anda. Pengaturan berikut tidak mempengaruhi pengaturan proyeksi, pengoperasian, atau performa.

- **Waktu tampilan menu** dalam menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Pengaturan Menu** mengatur durasi OSD (tampilan di layar) akan tetap aktif setelah tombol terakhir ditekan. Rentang durasi adalah antara 5 hingga 30 detik dengan tambahan waktu 5 detik. Gunakan ◀/▶ untuk memilih jangka waktu yang sesuai.
- **Posisi menu** dalam menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Pengaturan Menu** akan menetapkan posisi OSD (tampilan di layar) dalam lima lokasi. Gunakan ◀/▶ untuk memilih posisi yang diinginkan.
- **Bahasa** dalam menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar** akan menetapkan bahasa yang Anda pahami untuk menu OSD (tampilan di layar). Gunakan **Enter** untuk memilih bahasa.
- **Pesan Peningat** dalam menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Pengaturan Menu** akan mengatur apakah pesan peringatan akan ditampilkan di layar. Gunakan ◀/▶ untuk memilih pengaturan yang diinginkan.
- **Layar Pembuka** dalam menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar** menetapkan layar logo yang diinginkan untuk ditampilkan selama proyektor diaktifkan. Gunakan ◀/▶ untuk memilih layar.

Memilih mode hemat lampu

- Menggunakan remote control.
- Tekan **SmartEco**, sorot **Mode Lampu**, lalu tekan ◀/▶ untuk memilih **Normal/Ekonomis/SmartEco**.
- Menggunakan menu OSD (tampilan di layar).
 1. Tekan **MENU/EXIT**, lalu tekan ◀/▶ hingga menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut** disorot.
 2. Tekan ▼ untuk menyorot **Mode Lampu**, lalu tekan **MODE/ENTER**. Halaman Pengaturan Lampu akan ditampilkan.
 3. Sorot **Mode Lampu**, lalu tekan ◀/▶ untuk memilih **Normal/Ekonomis/SmartEco**. Kecerahan lampu beragam menurut berbagai mode lampu. Lihat daftar keterangan dalam tabel di bawah ini.



Mode Lampu	Keterangan
Normal	Kecerahan lampu 100%.
Ekonomis	Menghemat 20% penggunaan daya lampu.
SmartEco	Menghemat 70% penggunaan daya lampu, tergantung pada tingkat kecerahan konten.

👉 Jika mode **Ekonomis** atau **SmartEco** dipilih, maka cahaya lampu akan berkurang sehingga gambar yang diproyeksikan menjadi lebih gelap.

Menggunakan Templat Pengajaran

Menulis di papan menjadi semakin mudah bagi para guru. Anda dapat menggunakan templat internal melalui OSD (tampilan di layar).



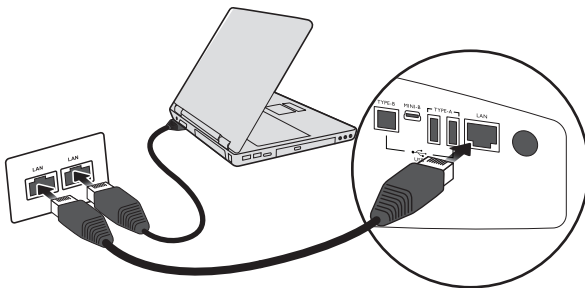
Buka menu OSD (tampilan di layar), lalu buka **TAMPILAN** > **Templat Pengajaran**. Pilih **Papan tulis hitam/Papan tulis putih** > **Mati/Buku Halus/Lembar kerja/Buku Kotak-kotak**. Templat Pengajaran akan ditampilkan.

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

Mengontrol proyektor melalui lingkungan LAN

Pengaturan Jaringan digunakan untuk mengelola proyektor dari komputer menggunakan browser Web bila komputer dan proyektor tersambung dengan benar ke jaringan area lokal yang sama.

Mengkonfigurasi Pengaturan LAN Berkabel



Jika Anda di lingkungan DHCP:

1. Ambil kabel RJ45, lalu sambungkan salah satu ujungnya ke soket input LAN pada proyektor dan ujung lainnya ke port RJ45.
2. Tekan **MENU/EXIT**, lalu tekan **◀/▶** hingga menu **PENYETELAN 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**.
5. Tekan **▼** untuk menyorot DHCP, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih Hidup.
6. Tekan **▼** untuk menyorot Terapkan, lalu tekan **MODE/ENTER**.
7. Buka kembali halaman **LAN berkabel**. Pengaturan Alamat IP, Subnet Mask, Gateway Default, dan DNS akan ditampilkan. Catat alamat IP.

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

Jika Anda di lingkungan non-DHCP:

1. Ulangi langkah 1-4 di atas.
2. Tekan **▼** untuk menyorot DHCP, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih Mati.
3. Untuk informasi tentang pengaturan Alamat IP, Subnet Mask, Gateway Default, dan DNS, hubungi administrator ITS Anda.
4. Tekan **▼** untuk memilih item yang akan dimodifikasi dan dimasukkan nilai.
5. Tekan **▼** untuk menyorot Terapkan, lalu tekan **MODE/ENTER**.

Mengkonfigurasi Pengaturan LAN nirkabel

1. Sambungkan dongle nirkabel BenQ (opsional) ke soket input USB JENIS A pada proyektor.
2. Sorot **LAN nirkabel** dalam menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut > Pengaturan Jaringan**, lalu tekan **MODE/ENTER**.
3. Untuk sambungan mode **AP**, Anda harus mencatat informasi SSID, lalu mencari proyektor dengan SSID yang sama pada Q Presenter untuk memulai proyeksi. Untuk

sambungan mode **Infrastruktur**, Anda harus memilih SSID proyektor yang akan disambungkan. Untuk info rinci, lihat "[Menampilkan gambar melalui Q Presenter](#)" pada halaman 59.

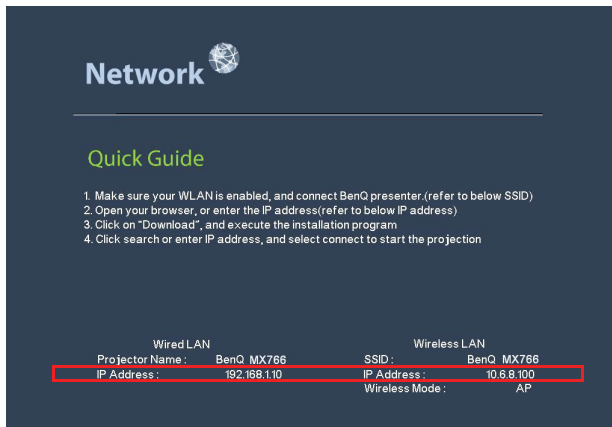
4. Gunakan utilitas sambungan nirkabel komputer untuk menyambung ke jaringan.

☞ Jika Kunci WEP ditetapkan di proyektor, maka pengguna harus memasukkan sandi Kunci WEP untuk menyambung ke jaringan.

Mengontrol proyektor dari jauh melalui browser Web

Setelah mengkonfigurasi pengaturan LAN, Anda dapat menemukan alamat IP untuk proyektor di bagian bawah layar jaringan. Anda dapat menggunakan komputer manapun yang berada di jaringan area lokal yang sama untuk mengontrol proyektor.

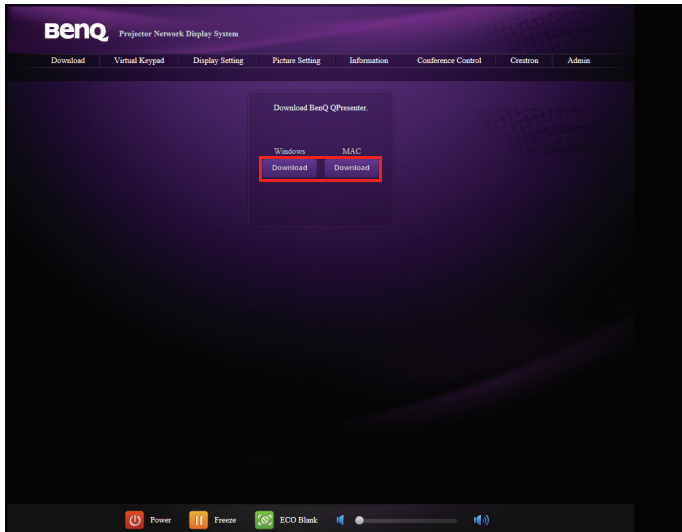
1. Masukkan alamat proyektor ke baris alamat browser, lalu tekan Enter. Contoh: `http://10.60.7.31`



2. Halaman pengoperasian jaringan jauh BenQ akan terbuka.

☞ • Kontrol halaman Web mendukung IE versi 7.0 atau yang lebih tinggi.

- Ilustrasi pada kontrol halaman Web, bagian Q Presenter dan Pembaca USB ditujukan sebagai penjelasan dan mungkin berbeda dari desain proyektor Anda yang sebenarnya.



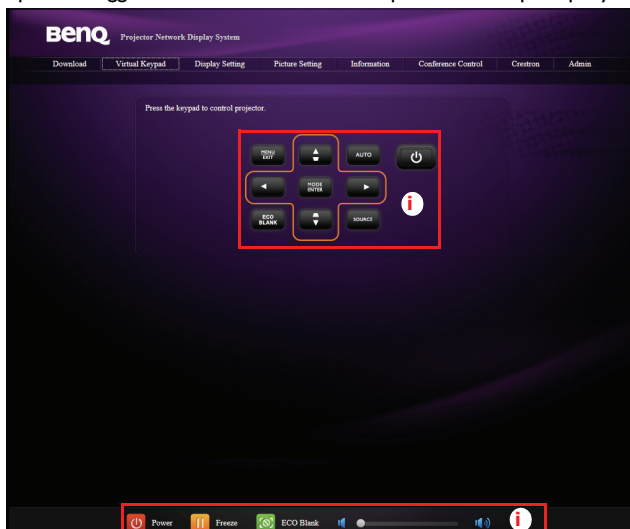
3. Klik Download untuk menyimpan Q Presenter di komputer.

Anda juga dapat terhubung ke kontrol halaman Web dari Q Presenter > Settings (Pengaturan) > Advanced Settings (Pengaturan Tingkat Lanjut) > Control Projector via web page (Kontrol proyektor via halaman Web) pada halaman 62.

4. Jalankan penginstalan program.

5. Buka Q Presenter, cari dan sambungkan tampilan jaringan. Untuk info rinci, lihat "Menampilkan gambar melalui Q Presenter" pada halaman 59.

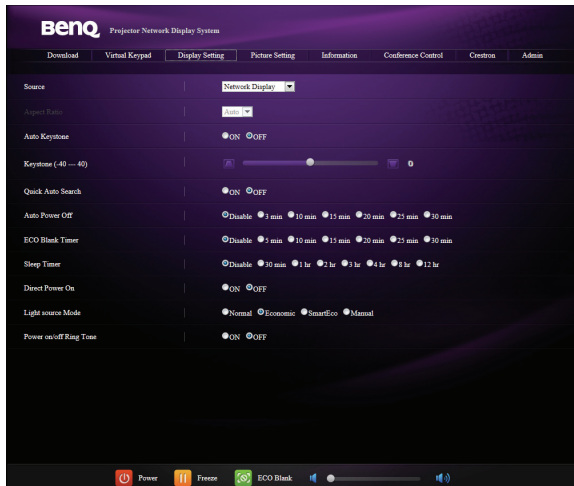
Halaman Virtual Keypad (Keypad Virtual) dapat digunakan untuk mengoperasikan proyektor seperti menggunakan remote control atau panel kontrol pada proyektor.



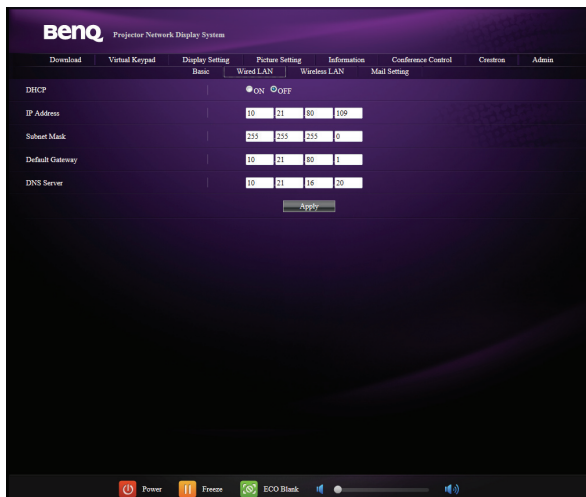
- i. Tombol tersebut berfungsi sama seperti tombol yang terdapat di remote control.

Untuk info rinci, lihat "[Remote control](#)" pada [halaman 14](#).

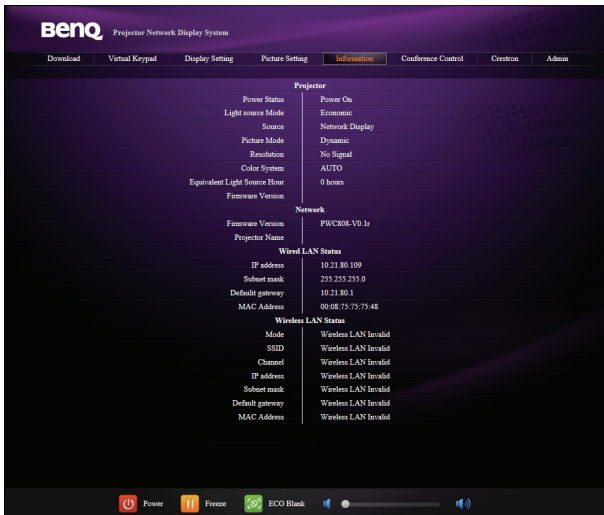
Halaman Display Setting (Pengaturan Tampilan) digunakan untuk mengoperasikan proyektor, sama seperti menggunakan menu OSD. Fungsi tersebut cukup bermanfaat dalam pengaturan menu.



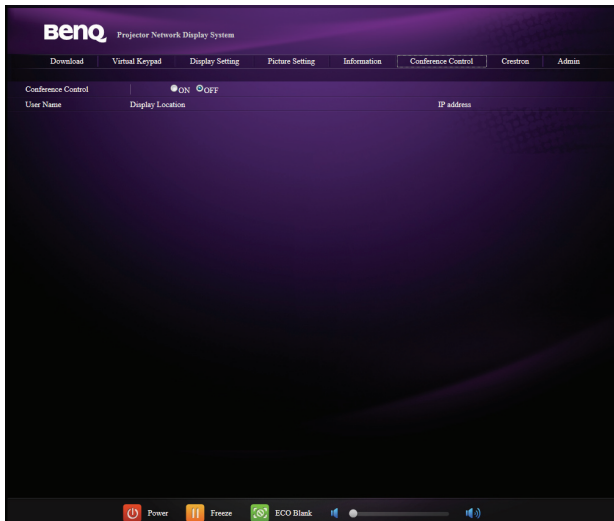
Halaman Picture Setting (Pengaturan Gambar) digunakan untuk mengelola proyektor, sama seperti menggunakan menu **GAMBAR**.



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



Halaman Conference Control (Kontrol Konferensi) dapat digunakan untuk mengontrol status tampilan komputer untuk semua komputer yang terhubung ke proyektor ini.



Halaman Crestron hanya tersedia bila Anda berada di jaringan LAN berkabel. Halaman ini juga dapat digunakan untuk mengontrol proyektor dari jauh. Crestron mendukung RoomView versi 6.2.2.9.

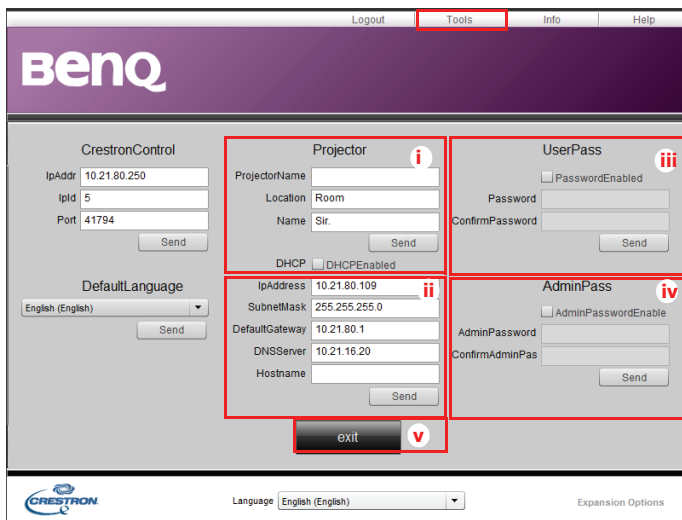


- i. Tombol tersebut berfungsi sama seperti tombol yang terdapat dalam menu OSD atau remote control. Untuk info rinci, lihat "2. GAMBAR" pada halaman 71 dan "Remote control" pada halaman 14.

 Tombol Menu juga dapat digunakan untuk kembali ke menu OSD sebelumnya, keluar, dan menyimpan pengaturan menu.

- ii. Untuk mengubah sumber input, klik sinyal yang diinginkan.
- iii. Anda dapat memilih bahasa OSD yang diinginkan.

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



- i. Anda dapat memberikan nama pada proyektor, menyimpan lokasi, dan administratornya.
- ii. Anda dapat menyesuaikan pengaturan LAN berkabel.
- iii. Setelah ditetapkan, akses ke pengoperasian jaringan jauh di proyektor ini telah dilindungi sandi.
- iv. Setelah ditetapkan, akses ke halaman alat bantu telah dilindungi sandi.

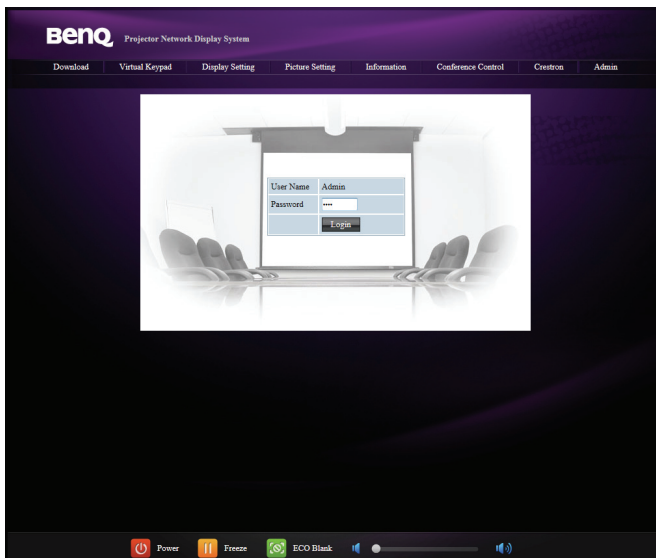
☞ Setelah membuat penyesuaian, tekan tombol Kirim, lalu data akan tersimpan di proyektor.

- v. Tekan **exit (keluar)** untuk kembali ke halaman pengoperasian jaringan jauh Crestron.

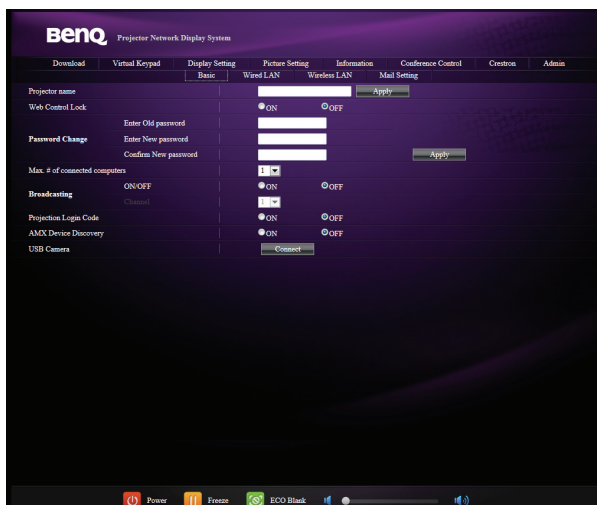
Halaman info (Informasi) akan menampilkan informasi dan status proyektor ini.

- i. Tekan **exit (keluar)** untuk kembali ke halaman pengoperasian jaringan jauh Crestron.

Halaman Admin digunakan untuk membuka halaman Basic (Dasar), Wired LAN (LAN berkabel), Wireless LAN (LAN nirkabel), dan Mail (E-mail) setelah sandi dimasukkan. Sandi default adalah "0000". Jika Anda ingin mengubah sandi, buka halaman Basic (Dasar).



Halaman Basic (Dasar) digunakan untuk mengubah sandi dan memilih orang yang tersambung. Jumlah orang yang tersambung dapat mempengaruhi performa tampilan jaringan.



Halaman Wired LAN (LAN berkabel) digunakan untuk menyesuaikan pengaturan Wired LAN (LAN berkabel).

The screenshot shows the BenQ Projector Network Display System interface. The top navigation bar includes links for Download, Virtual Keypad, Display Setting, Picture Setting, Information, Conference Control, Creation, and Admin. The 'Display Setting' tab is active, and the 'Wired LAN' sub-tab is selected. The interface displays the DHCP status as 'ON' and 'OFF'. Below this, there are input fields for IP Address (10.21.40.109), Subnet Mask (255.255.255.0), Default Gateway (10.21.40.1), and DNS Server (10.21.16.20). An 'Apply' button is located at the bottom of the configuration fields. The bottom status bar shows icons for Power, Freeze, ECO Blank, and a volume control slider.

Halaman Wireless LAN (LAN nirkabel) digunakan untuk menyesuaikan pengaturan Wireless LAN (LAN nirkabel).

The screenshot shows the BenQ Projector Network Display System interface with the 'Wireless LAN' sub-tab selected. The DHCP status is set to 'ON' and 'OFF'. The configuration fields include Start IP (192.168.100.1), End IP (192.168.100.255), Subnet Mask (255.255.255.0), Default Gateway (192.168.100.1), and DNS Server (0.0.0.0). There is a 'Connection mode' dropdown menu set to 'Infrastructure Mode' and a 'Search' button. Below these are fields for BSSID, Key, WEP key, and Channel. An 'Apply' button is at the bottom. The bottom status bar shows icons for Power, Freeze, ECO Blank, and a volume control slider.

☞ Panjang maksimal string SSID adalah 16 byte. Gunakan SSID lain bila terdapat lebih dari dua proyektor yang tersambung melalui LAN nirkabel.

Halaman Mail (E-mail) digunakan untuk mengirim e-mail tanda kepada administrator ITS.

The screenshot shows the 'Mail Setting' tab within the 'BenQ Projector Network Display System' interface. The interface has a dark purple background with a grid pattern. At the top, there is a navigation bar with tabs: Download, Virtual Keypad, Display Setting (selected), Picture Setting, Information, Conference Control, Creation, and Admin. Under 'Display Setting', there are sub-tabs: Basic, Wired LAN, Wireless LAN, and Mail Setting. The 'Mail Setting' section contains the following fields and options:

- Mail Notification:** Radio buttons for ON (selected) and OFF.
- SMTP Server:** A text input field.
- User Name:** A text input field.
- Password:** A text input field.
- Email Address:** A text input field with a dropdown arrow on the right.
- Mail Subject:** A text input field containing 'mail test'.
- Mail Content:** A large text area containing 'It's a test mail, please do not reply:' and a 'Mail Test' button.
- Alert Item:** Checkboxes for Fan Error, Light Source Fail, High Temperature Warning, and Light Source Replacement Request, followed by an 'Apply' button.

At the bottom of the screen, there is a status bar with icons for Power, Freeze, ECO Blank, and a volume slider.

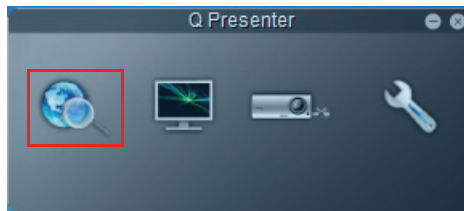
☞ Anda dapat terlebih dulu mencoba fungsi Mail Test (Tes E-mail) untuk mengetahui apakah Alert Mail (E-mail Tanda) berfungsi baik.

Menampilkan gambar melalui Q Presenter

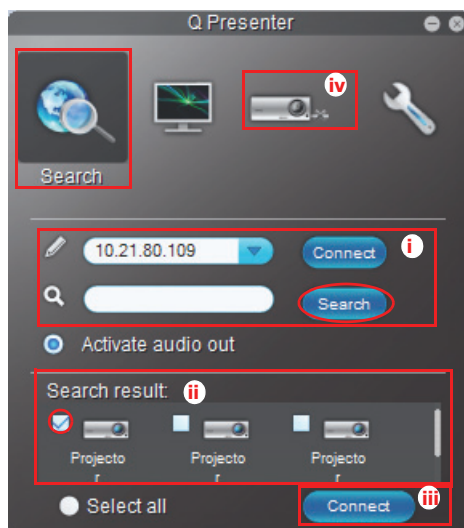
Q Presenter adalah aplikasi yang dijalankan di PC host. Aplikasi ini tersambung ke tampilan jaringan yang tersedia dan mentransfer konten desktop ke tampilan jaringan via sambungan jaringan lokal.

 **Pastikan untuk menonaktifkan program kontrol jaringan virtual lain sebelum menggunakan Q Presenter.**

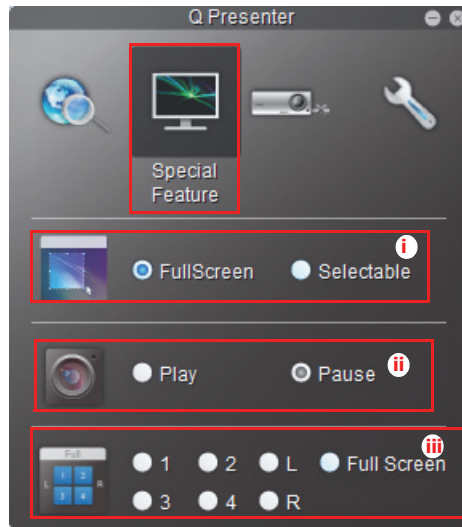
1. Sambungkan proyektor menggunakan kabel RJ45, lalu pastikan laptop atau komputer juga terhubung ke LAN. Untuk info rinci, lihat "[Mengkonfigurasi Pengaturan LAN Berkabel](#)" pada halaman 49 dan "[Mengkonfigurasi Pengaturan LAN nirkabel](#)" pada halaman 49.
2. Cari alamat IP, lalu masukkan alamat proyektor ke baris alamat pada browser. Untuk info rinci, lihat "[Mengontrol proyektor dari jauh melalui browser Web](#)" pada halaman 50.
3. Download Q Presenter, buka zip, lalu selesaikan penginstalan program.
4. Setelah terinstal, klik dua kali ikon Q Presenter. Halaman Q Presenter akan ditampilkan.
5. Klik ikon Search (Cari).



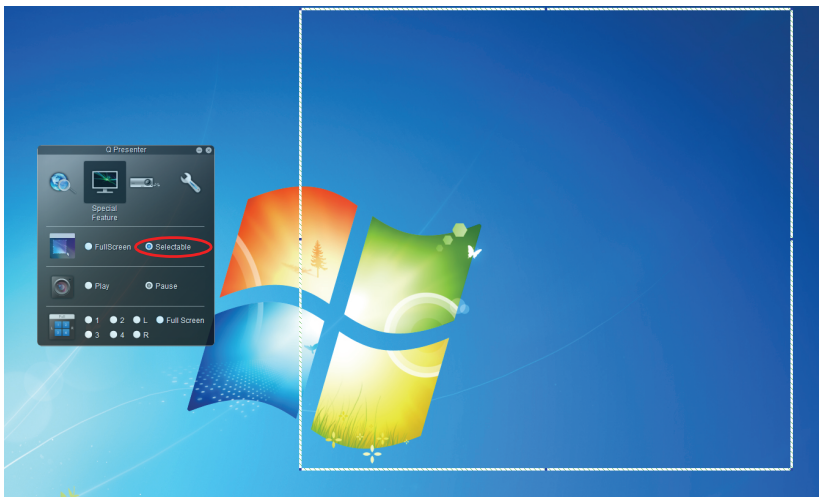
Halaman Search (Cari) digunakan untuk mencari dan menyambungkan tampilan jaringan.



- i. Anda dapat memasukkan alamat IP (untuk info rinci, lihat "[Mengontrol proyektor dari jauh melalui browser Web](#)" pada halaman 50) atau cukup klik "Cari".
 - ii. Proyektor yang terhubung ke LAN akan ditemukan. Selanjutnya pilih proyektor yang akan dihubungkan.
 - iii. Klik "Connect (Hubungkan)". Setelah itu, Anda dapat melihat gambar di proyektor.
 - iv. Anda dapat mengklik putus semua proyektor yang tersambung.
- Halaman Special Feature (Fitur Khusus) digunakan untuk memiliki beberapa fungsi lanjutan agar dapat mengelola gambar tampilan di proyektor.

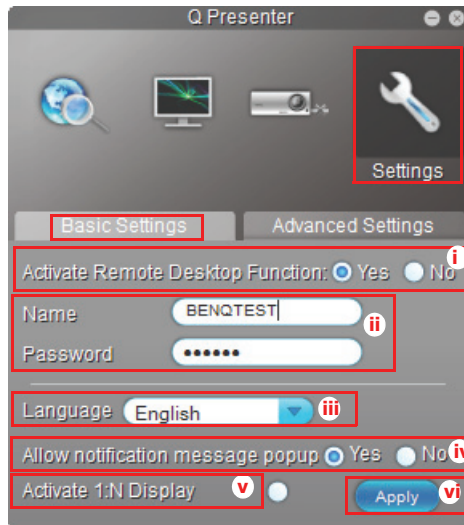


- i. Full Screen (Layar Penuh): seluruh gambar ditampilkan di proyektor. Selectable (Dapat dipilih): kotak akan muncul, lalu Anda dapat memindahkan dan menarik area yang akan ditampilkan kepada audiensi.

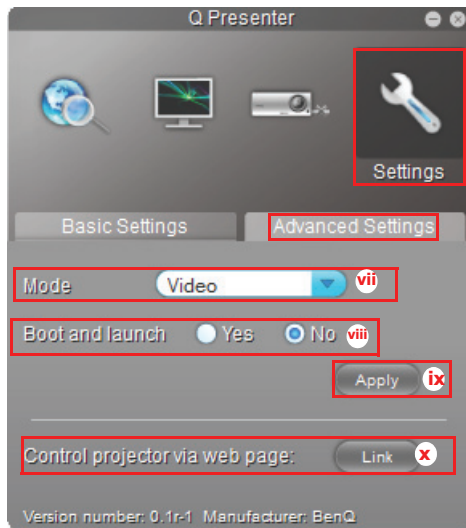


- ii. Anda dapat memilih Putar/Jeda tampilan konten desktop ke tampilan jaringan yang tersambung.
- iii. Layar 4-1 (hingga 4 komputer dapat mengirim gambar ke 1 proyektor secara bersamaan). Klik lokasi yang akan ditampilkan. 4 lokasi dapat dipilih (1-4) atau 2 tempat (Kiri dan Kanan) jika terdapat 2 komputer. Setelah Anda mengklik tempat yang akan ditampilkan, maka gambar akan muncul di proyektor. Anda dapat setiap saat mengubah lokasi, meskipun kembali ke layar penuh atau tampilan kosong.

Halaman Basic Settings (Pengaturan Dasar) dan Advanced Settings (Pengaturan Tingkat Lanjut) digunakan untuk mengkonfigurasi Q Presenter.



- i. Anda dapat memilih apakah akan mengaktifkan fungsi Remote Desktop (Desktop Jarak jauh). Jika fungsi Remote Desktop (Desktop Jarak jauh) diaktifkan, maka Anda dapat mengubah Name (Nama) dan Password (Sandi). Jika tidak diaktifkan, maka Name (Nama) dan Password (Sandi) akan berwarna abu-abu.
- ii. Anda dapat menetapkan nama dan sandi pada komputer yang tersambung. Name (Nama) harus terdiri atas delapan huruf besar, mulai dari A-Z & 0-9. Password (Sandi) harus terdiri atas 6 digit, mulai dari 1 hingga 4.
- iii. Setelah menginstal Q Presenter, program ini akan secara otomatis mengidentifikasi bahasa sistem operasi komputer dan menginstal bahasa yang sama seperti pada sistem operasi Anda. Jika bahasa Anda tidak tersedia, maka sistem akan menggunakan bahasa Inggris sebagai pengaturan default.
- iv. Anda dapat memilih apakah pesan pemberitahuan dapat muncul di layar.
- v. Setelah mengaktifkan layar 1:N, maka IPC/NB dapat menampilkan hingga 8 proyektor secara bersamaan.
- vi. Setelah ditetapkan, tekan Apply (Terapkan) untuk menyimpan perubahan.



- vii. Anda dapat memilih mode tampilan Video atau Graphic (Grafis). Graphic Mode (Mode Grafis): kualitas gambar buruk namun kecepatan transmisi lebih tinggi. Video Mode (Mode Video): kualitas gambar lebih baik namun kecepatan transmisi lebih rendah. Namun, performa transmisi yang sebenarnya ditentukan oleh status penggunaan jaringan saat itu.
- viii. Anda dapat memilih apakah akan secara otomatis membuka aplikasi Q Presenter bila komputer dihidupkan.
- ix. Setelah ditetapkan, tekan Apply (Terapkan) untuk menyimpan perubahan.
- x. Anda dapat terhubung ke halaman pengoperasian jaringan jauh BenQ pada halaman 50.

Menggunakan Kunci Kontrol Web

Fungsi ini dirancang untuk mencegah perubahan pengaturan proyektor dengan niat jahat oleh orang yang tidak berwenang melalui Projector Network Display System (Sistem Tampilan Jaringan Proyektor).

Untuk mengaktifkan fungsi ini:

1. Setelah komputer tersambung ke proyektor, masukkan alamat proyektor ke baris alamat di browser, lalu tekan Enter.
2. Buka halaman Admin pada Projector Network Display System (Sistem Tampilan Jaringan Proyektor).
3. Masukkan sandi aktif.
4. Klik ON (Hidup) pada baris Web Control Lock (Kunci Kontrol Web).



Saat berikutnya menyambung ke proyektor ini, halaman Projector Network Display System (Sistem Tampilan Jaringan Proyektor) akan memberikan fungsi terbatas.

Untuk menonaktifkan fungsi ini:

1. Buka halaman Admin pada Projector Network Display System (Sistem Tampilan Jaringan Proyektor).
2. Masukkan sandi aktif.
3. Klik OFF (Mati) pada baris Web Control Lock (Kunci Kontrol Web).

Anda juga dapat menggunakan menu OSD untuk mengubah fungsi ini:

1. Buka 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.
2. Jika sandi benar, menu OSD akan kembali ke halaman **Pengaturan Keamanan**. Tekan **▼** untuk menyorot **Kunci Kontrol Web**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih **Hidup** atau **Mati**.

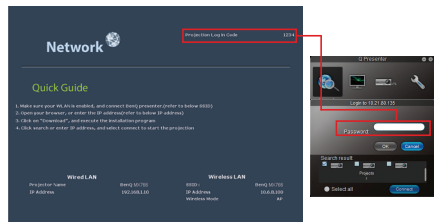
Menggunakan Kode Login Proyeksi

Fungsi ini dirancang untuk memastikan tampilan jaringan melalui proyektor yang benar.

Untuk mengubah fungsi ini:

1. Buka menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut > Pengaturan Jaringan** setelah membuka sistem menu OSD. Tekan **MODE/ENTER**.
2. Tekan **▼** untuk menyorot **Kode Masuk Proyeksi**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih **Hidup** atau **Mati**.

Saat fungsi ini aktif, proyektor akan menghasilkan kode acak 4 digit di sudut kanan atas bila Anda mengalihkan sumber ke Network Display (Tampilan Jaringan). Anda harus memasukkan kode 4 digit ini ke Q Presenter saat menyambung ke proyektor.



Menggunakan fungsi penyiaran

Untuk Tampilan 1:N LAN, berikut adalah dua cara untuk mengaktifkan fungsi ini:

1. Melalui TCP/IP (mendukung hingga 8 proyektor, desain asli)
 2. Melalui Multicast (mendukung hingga 255 proyektor, desain baru ini)
- Anda dapat memilih saluran 1, 2, 3, 4, 5, 6...25 dengan menampilkan IP terkait (abu-abu).

Tersedia 1~25 saluran (25 IP) untuk dipilih secara bebas:

239.192.19.21~239.192.19.45

Jika saluran ditetapkan pada saluran darurat, maka gambar akan diproyeksikan secara otomatis saat proyektor mendeteksi gambar yang masuk dari saluran ini. Anda tidak perlu beralih sumber secara manual.

Untuk mengaktifkan fungsi ini:

 Fungsi ini memerlukan versi khusus **Q Presenter**. Download dari **CD Panduan Pengguna Anda**.

1. Buka menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut > Pengaturan Jaringan** setelah membuka sistem menu OSD. Tekan **MODE/ENTER**.
2. Tekan **▼** untuk menyorot **Penyiaran**, lalu tekan **◀/▶** untuk memilih **Hidup**.
3. Buka halaman Pengaturan Lanjutan pada Q Presenter.
4. Klik **Ya** pada baris Mengaktifkan Penyiaran, lalu klik **Terapkan**.

Atau

1. Buka Sistem Tampilan Jaringan Proyektor, lalu buka halaman Basic (Dasar).
2. Klik **Hidup** pada baris **Penyiaran**, lalu pilih saluran menggunakan daftar drop-down.
3. Buka halaman Advanced settings (Pengaturan Lanjutan) pada Q Presenter.
4. Klik **Ya** pada baris Activating Broadcasting (Mengaktifkan Penyiaran), lalu klik **Terapkan**.

 Fungsi ini hanya tersedia bila sumber Tampilan Jaringan dipilih.

- Persyaratan sistem minimum untuk komputer adalah Intel Core 2 Duo 2,4GHz CPU, 2G DDR.

Menyajikan Presentasi dari Pembaca USB

Fitur ini akan menayangkan tampilan slide gambar yang tersimpan di drive flash USB yang tersambung ke proyektor. Fitur ini juga dapat menghilangkan perlunya sumber komputer.

Jenis File Gambar

Pembaca USB dapat menampilkan file gambar dalam format JPEG, GIF, TIFF, PNG, dan BMP.

-  • Kotak persegi akan ditampilkan pada nama file untuk karakter yang tidak teridentifikasi.
- Nama file Thai tidak didukung.
 - File dalam format **GIF, TIFF, PNG, dan BMP** dapat ditampilkan hanya untuk ukuran file yang lebih kecil dari **WXGA (1280 x 800)**.
 - Jika folder berisi lebih dari 200 foto, maka hanya 200 foto pertama yang dapat ditampilkan.

Persiapan

Untuk melihat gambar sebagai tampilan slide, lakukan langkah-langkah berikut:

1. Sambungkan drive flash USB ke komputer, lalu salin file dari komputer ke drive flash USB.

2. Hidupkan proyektor jika diperlukan.
3. Lepas drive flash USB dari komputer, lalu pasang ke soket USB JENIS A pada proyektor.
4. Tampilan gambar kecil.

Mengontrol Pembaca USB

Sewaktu melihat gambar kecil:



- i. Gambar kecil
- ii. Folder yang dipilih
- iii. Format file yang didukung

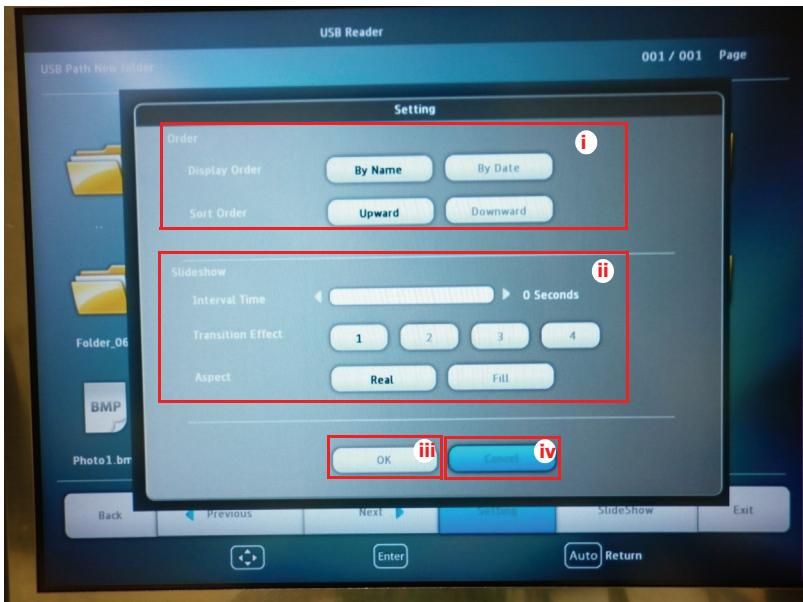
Untuk	Tekan
membuka folder	Enter
menggulir gambar kecil	Tombol empat arah
kembali ke halaman sebelumnya	Auto (Otomatis)
keluar dari Pembaca USB	Exit (Keluar)
mengubah ke halaman lain	◀ / ▶
kembali ke halaman pertama dalam folder	Back (Belakang)
memulai tampilan slide	Tampilan slide saat gambar disorot.
menyesuaikan pengaturan Pembaca USB	Setting (Pengaturan)

Selama tampilan slide berlangsung:



Untuk	Tekan
ke halaman sebelum atau berikutnya	◀ / ▶
memutar posisi gambar sejauh 90 derajat searah/berlawanan arah putaran jarum jam	▲ / ▼ (Perputaran posisi adalah sementara; gambar akan kembali ke orientasi aslinya saat Anda kembali ke gambar kecil)
memulai/menghentikan tampilan slide	Enter
kembali ke halaman sebelumnya	Auto (Otomatis)

Halaman Pengaturan:

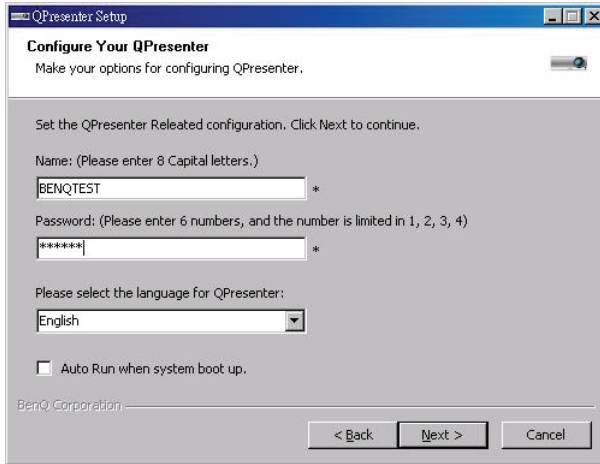


- i. Anda dapat menyesuaikan pengaturan urutan.
- ii. Anda dapat menyesuaikan pengaturan Tampilan slide.
- iii. Tekan **OK** untuk menyimpan pengaturan.
- iv. Tekan **Cancel (Batalan)** untuk mengabaikan perubahan.

Kontrol Desktop Jauh melalui Q Presenter

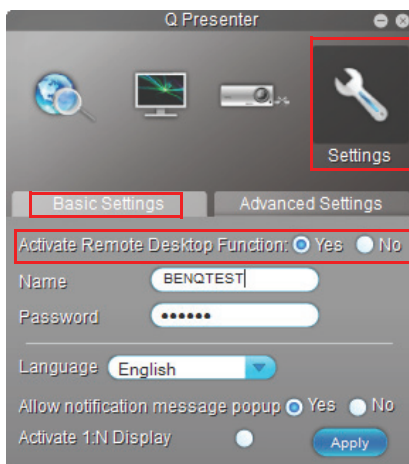
Q Presenter dapat terus menggunakan Remote Desktop Control (RDC, Kontrol Desktop Jauh) untuk menjadi PC host dari lokasi proyektor.

1. Konfigurasi account login RDC (User name (Nama pengguna) dan Password (Sandi)) dalam Q Presenter.



The screenshot shows the 'QPresenter Setup' window with the title 'Configure Your QPresenter'. The instructions say 'Make your options for configuring QPresenter.' and 'Set the QPresenter Related configuration. Click Next to continue.' The form includes a 'Name' field with the placeholder '(Please enter 8 Capital letters.)' and the value 'BENQTEST'. The 'Password' field has the placeholder '(Please enter 6 numbers, and the number is limited in 1, 2, 3, 4)' and the value '*****'. There is a language selection dropdown set to 'English' and an unchecked checkbox for 'Auto Run when system boot up.'. The BenQ Corporation logo is at the bottom left, and navigation buttons '< Back', 'Next >', and 'Cancel' are at the bottom right.

- Name (Nama): harus terdiri atas 8 huruf besar berbahasa Inggris A~Z dan angka 0 ~9.
 - Password (Sandi): harus terdiri atas 6 digit dan kisaran terbatas mulai dari 1~4.
 - Jika banyak audiensi yang menyaksikan tampilan sewaktu pengguna memasukkan sandi, maka nama akan ditransfer ke atas, kiri, bawah, kanan secara berurutan dari 1 hingga 4 pada remote control atau keypad proyektor.
 - Jika terdapat beberapa nama Q Presenter yang sama, maka kesalahan seperti “sama” akan ditampilkan pada OSD proyektor.
2. Aktifkan fungsi Remote Desktop Control (Kontrol Desktop Jauh) dalam **Q Presenter > Settings (Pengaturan) > Basic Settings (Pengaturan Dasar)**.



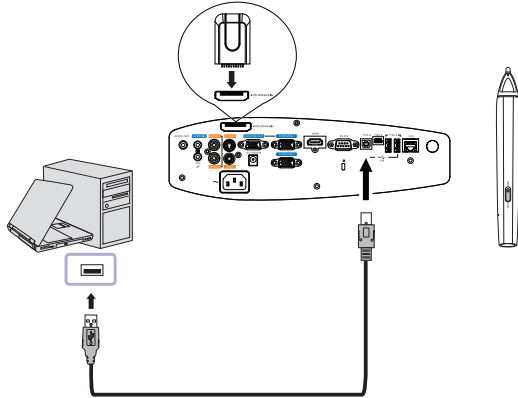
3. Buka menu OSD, lalu buka menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut > Pengaturan Jaringan**. Tekan **MODE/ENTER**.
4. Sorot **Desktop Jarak jauh**, lalu tekan **MODE/ENTER**.
5. Masukkan **Akun** dan **Sandi** dengan cara yang sama seperti pada langkah 1.
6. Sorot **Hubungkan**, lalu tekan **MODE/ENTER** untuk menyambungkan PC yang dipilih.
7. Sambungkan keyboard atau mouse USB untuk mengontrol desktop PC host melalui proyektor.



- **Remote Desktop Control (Kontrol Desktop Jauh)** tidak mendukung mode **Siaga PC**.
- **Remote Desktop Control (Kontrol Desktop Jauh)** hanya mendukung sumber **LAN**, sehingga sumber proyektor ditetapkan di **LAN**.

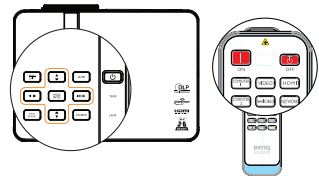
Pena PointDraw™

Pena PointDraw™ berfungsi seperti mouse nirkabel, namun yang berfungsi di udara, bukan di desktop. Pegang pena di tangan, lalu arahkan ke gambar yang diproyeksikan untuk menunjuk, mengklik, dan menarik. Untuk info lebih rinci, temukan panduan pengguna pena PointDraw™ yang kompatibel.



Mematikan proyektor

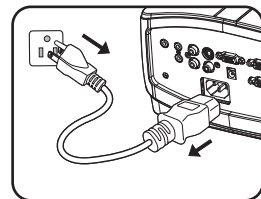
1. Tekan **Daya** pada proyektor. Pesan konfirmasi akan ditampilkan. Jika Anda tidak merespons dalam beberapa detik, pesan tersebut akan hilang. Jika Anda menggunakan remote control, tekan **Matikan** untuk mematikan proyektor.



2. Tekan kembali **Daya** pada proyektor. **Lampu indikator DAYA** akan menyala oranye, lampu proyeksi akan mati, dan kipas akan terus berjalan 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 info rinci, lihat **"Pendinginan Cepat"** pada halaman 80.



3. Setelah proses pendinginan selesai, **Lampu indikator DAYA** akan tetap menyala oranye dan kipas akan berhenti.
4. Lepaskan kabel daya dari stopkontak jika proyektor tidak digunakan untuk jangka waktu lama.



- Jika proyektor tidak mati dengan benar, untuk melindungi lampu, bila Anda berupaya menghidupkan ulang proyektor, kipas akan berjalan selama beberapa menit untuk mendinginkan. Tekan **Daya** kembali untuk menghidupkan proyektor setelah kipas berhenti dan **Lampu indikator DAYA** berubah menjadi oranye.
- Masa pakai lampu yang sebenarnya dapat bervariasi karena 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
1. TAMPILAN	Warna Dinding	Mati /Kuning Muda/Merah Muda/Hijau Muda/Biru/Papan tulis hitam
	Rasio Aspek	Otomatis /Nyata/4:3/16:9/16:10
	Keystone	
	Posisi	
	Fase	
	Ukuran H.	
	Pembesaran Digital	
	3D	Mode 3D Otomatis/Top-Bottom/Frame Sequential/Kemasan Rangka/Berdampingan/Mati
		Pembalikan Penyelarasan 3D Nonaktifkan/Balikkan
	Templat Pengajaran	Papan tulis hitam Mati/Buku Halus/Lembar kerja/Buku Kotak-kotak
2. GAMBAR		Papan tulis putih Mati/Buku Halus/Lembar kerja/Buku Kotak-kotak
	Mode Gambar	Dinamis/ Presentasi /sRGB/Sinema/3D/Pengguna 1/Pengguna 2
	Mode Referensi	Dinamis/ Presentasi /sRGB/Sinema/3D
	Kecerahan	
	Kontras	
	Warna	
	Semburat	
	Ketajaman	
	Brilliant Color	Hidup /Mati
	Temperatur Warna	Sejuk/ Normal /Hangat
	Sesuaikan Temperatur Warna	Perolehan R/Perolehan G/Perolehan B/Ofset R/Ofset G/Ofset B
	Manajemen Warna 3D	Warna primer R/G/B/C/M/Y
		Corak Warna
		Kejenuhan
		Penerimaan
	Reset setelan gambar	Kini/Semua/ Batal
3. SUMBER	Pencarian Otomatis Cepat	Hidup /Mati
	Konversi Ruang Warna	Otomatis /RGB/YUV

4. PENYETELAN SISTEM: Dasar	Pengatur Waktu Presentasi	Periode pengatur waktu	1~240 menit
		Tampilan pengatur waktu	Selalu /3 mnt/2 mnt/1 mnt/Tidak Pernah
		Posisi pengatur waktu	Kiri Atas /Kiri Bawah/Kanan Atas/Kanan Bawah
		Arah penghitungan pengatur waktu	Hitung Mundur /Hitung Maju
		Pengingat Bersuara	Hidup/ Mati
		Hidup/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 / ไทย / Polski Magyar / Български / Hrvatski / Română / Suomi / Norsk / Dansk / 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
	Pengaturan Pengoperasian	Menghidupkan Langsung	Hidup/ Mati
		Sinyal Penyalaan	Hidup/ Mati
		Mati Otomatis	Nonaktifkan/3 mnt/10 mnt/15 mnt/ 20 mnt/25 mnt/ 30 mnt
		Pendinginan Cepat	Hidup /Mati
		Mulai Kembali Seketika	Hidup/ Mati
		Pengatur Waktu Kosong	Nonaktifkan /5 mnt/10 mnt/15 mnt/20 mnt/25 mnt/30 mnt
		Pengatur Waktu Tidur	Nonaktifkan /30 mnt/1 jam/2 jam/3 jam/4 jam/8 jam/12 jam
		Kecepatan Kipas	Normal /Tinggi
		Penerima Jarak Jauh	Depan+Belakang /Depan/Belakang
		Kunci Tombol Panel	Hidup/Mati Ya/ Tidak
		Warna Latar Belakang	BenQ /Hitam/Biru/Ungu
		Layar Pembuka	BenQ /Hitam/Biru
		PointDraw™ (MX822ST)	Mati /Pena Satu/Pena Ganda

5. PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut	Mode Ketinggian Tinggi	Hidup/ Mati	Ya/ Tidak
	Pengaturan Audio	Senyap	Hidup/ Mati
		Volume	0~10
		Volume mikrofon	0~10
		Nada Dering sistem hidup/mati	Hidup/ Mati
	Pengaturan Lampu	Mode Lampu	Normal/Ekonomis/ SmartEco
		Setel ulang pengatur waktu lampu	Setel ulang/ Batalkan
		Lampu Ekuivalen	
		Ubah sandi	
	Pengaturan Keamanan	Ubah Pengaturan Keamanan	Pengunci Sistem Kunci Kontrol Web
		Kecepatan Transfer Data	2400/4800/9600/14400/19200/ 38400/57600/115200
		Pola Tes	Hidup/ Mati
	Caption Tertutup	Caption Tertutup Aktif	Hidup/ Mati
		Versi Caption	CCI/CC2/CC3/CC4
	Pengaturan Siaga	Jaringan	Hidup/ Mati
		Mikrofon	Hidup/ Mati
		Monitor Out	Hidup/ Mati
		Pemintasan Audio	Mati /Komputer 1/Komputer 2/ Video, S-Video/HDMI

5. PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut	Pengaturan Jaringan	LAN berkabel	Status	
			DHCP	
			Alamat IP	
			Subnet Mask	
			Gateway Default	
			Server DNS	
			Terapkan	
		LAN nirkabel	Status	
			SSID	
			Alamat IP	
			Mode Sambungan	
	Setel Ulang Semua Pengaturan	Desktop Jarak jauh	Terapkan	
			Account	
			Sandi	
		Kode Masuk Proyeksi	Hubungkan	
			Hidup/ Mati	
		Penyiaran	Penyiaran	
			Saluran	
			Alamat IP	
		Penemuan Perangkat AMX	Hidup/ Mati	
		Alamat MAC		
		Setel Ulang Semua Pengaturan	Setel ulang/ Batalkan	
		6. INFORMASI	Status Sistem Sekarang	Sumber Mode Gambar Resolusi Mode Lampu Format 3D Sistem Warna Lampu Ekuivalen Versi Firmware

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

- Nilai default yang tercantum dalam panduan pengguna ini, khususnya pada halaman **75-85**, hanya untuk referensi. Nilai tersebut dapat berbeda di antara proyektor karena pengembangan produk yang berkelanjutan.

FUNGSI		KETERANGAN
I. Menu TAMPILAN	Warna Dinding	Memperbaiki warna gambar yang diproyeksi bila permukaan proyeksi tidak berwarna putih. Untuk info rinci, lihat " Menggunakan Warna Dinding " pada halaman 40.
	Rasio Aspek	Terdapat empat pilihan untuk mengatur rasio aspek gambar, tergantung pada sumber sinyal input. Untuk info rinci, lihat " Memilih rasio aspek " pada halaman 38.
	Keystone Otomatis	Memperbaiki keystone pada gambar secara otomatis.
	Keystone	Memperbaiki keystone pada gambar. Untuk info rinci, lihat " Memperbaiki keystone " pada halaman 32.
	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	Mengatur 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 37.

FUNGSI	KETERANGAN
I. Menu TAMPILAN 3D	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. Mode 3D 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. Pembalikan Penyelarasan 3D Bila Anda menemukan inversi kedalaman gambar, aktifkan fungsi ini untuk memperbaiki masalah.
Templat Pengajaran	Berisi beberapa templat sebagai bantuan pengajaran. Pengajar dapat menggunakannya untuk mengajar. Untuk info rinci, lihat "Menggunakan Templat Pengajaran" pada halaman 48.

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 39 .
Mode Referensi	Memilih mode gambar yang paling sesuai dengan kebutuhan Anda untuk kualitas gambar dan penyempurnaan gambar berdasarkan pilihan yang terdapat pada halaman yang sama di bawah ini. Untuk info rinci, lihat " Menetapkan mode Pengguna 1/Pengguna 2 " pada halaman 40 .  Fungsi ini hanya tersedia bila Pengguna 1 atau Pengguna 2 dipilih.
Kecerahan	Mengatur kecerahan gambar. Untuk info rinci, lihat " Mengatur Kecerahan " pada halaman 40 .  Fungsi ini hanya tersedia bila Pengguna 1 atau Pengguna 2 dipilih.
Kontras	Mengatur tingkat perbedaan antara gelap dan terang pada gambar. Untuk info rinci, lihat " Mengatur Kontras " pada halaman 40 .  Fungsi ini hanya tersedia bila Pengguna 1 atau Pengguna 2 dipilih.
Warna	Mengatur tingkat kejenuhan warna -- jumlah setiap warna pada gambar video. Untuk info rinci, lihat " Mengatur Warna " pada halaman 40 .  Fungsi ini hanya tersedia bila Pengguna 1 atau Pengguna 2 dipilih.  Fungsi ini hanya tersedia bila sinyal Video atau S-Video dipilih dan format sistemnya adalah NTSC atau PAL.
Semburat	Mengatur nada warna merah dan hijau pada gambar. Untuk info rinci, lihat " Mengatur Semburat " pada halaman 41 .  Fungsi ini hanya tersedia bila Pengguna 1 atau Pengguna 2 dipilih.  Fungsi ini hanya tersedia bila sinyal Video atau S-Video dipilih dan format sistemnya adalah NTSC atau PAL.
Ketajaman	Mengatur gambar agar terlihat lebih tajam atau lebih halus. Untuk info rinci, lihat " Mengatur Ketajaman " pada halaman 41 .  Fungsi ini hanya tersedia bila Pengguna 1 atau Pengguna 2 dipilih.

FUNGSI		KETERANGAN
2. Menu GAMBAR	Brilliant Color	Mengatur warna putih tertinggi sekaligus mempertahankan presentasi warna yang benar. Untuk info rinci, lihat "Mengatur Brilliant Color" pada halaman 41.  Fungsi ini hanya tersedia bila Pengguna 1/2 dipilih.
	Temperatur Warna	Untuk info rinci, lihat "Memilih Temperatur Warna" pada halaman 41.  Fungsi ini hanya tersedia bila Pengguna 1/2 dipilih.
	Sesuaikan Temperatur Warna	Untuk info rinci, lihat "Menetapkan suhu warna yang diinginkan" pada halaman 41.
	Manajemen Warna 3D	Untuk info rinci, lihat "Manajemen Warna 3D" pada halaman 41.  Fungsi ini hanya tersedia bila Pengguna 1/2 dipilih.
	Reset setelan gambar	Untuk info rinci, lihat "Menyetel ulang mode gambar aktif atau semua" pada halaman 42. Bila Mode Gambar yang dipilih adalah Dinamis, maka memilih "Kini" hanya akan menyetel ulang Dinamis ke nilai default. Namun, memilih "Semua" akan menyetel ulang pengaturan Mode Gambar ke nilai default.
3. Menu SUMBER	Pencarian Otomatis Cepat	Untuk info rinci, lihat "Mengalihkan sinyal input" pada halaman 36.
	Konversi Ruang Warna	Untuk info rinci, lihat "Mengubah Ruang Warna" pada halaman 37.

4. Menu PENYETELAN SISTEM: Dasar

FUNGSI	KETERANGAN
Pengatur Waktu Presentasi	Mengingatkan pembicara untuk menyelesaikan presentasi dalam jangka waktu tertentu. Untuk info rinci, lihat " Menetapkan pengatur waktu presentasi " pada halaman 43.
	Periode pengatur waktu Mengatur durasi yang diinginkan untuk presentasi.
	Tampilan pengatur waktu Mengatur apakah akan menampilkan pengatur waktu di layar.
	Posisi pengatur waktu Mengatur posisi tampilan pengatur waktu di layar.
Bahasa	Arah penghitungan pengatur waktu Mengatur arah penghitungan pengatur waktu.
	Pengingat Bersuara Menetapkan pengingat suara jika timer selesai.
	Mengatur bahasa untuk menu OSD (tampilan di layar). Untuk info rinci, lihat " Menggunakan menu " pada halaman 33.
	Proyektor dapat dipasang di langit-langit atau di balik layar, maupun dengan satu atau beberapa cermin. Untuk info rinci, lihat " Memilih lokasi " pada halaman 17.
Pemasangan Proyektor	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.
	Posisi menu Mengatur posisi menu OSD (tampilan di layar).
	Pesan Pengingat Mengatur apakah akan menampilkan pesan pengingat.

Menghidupkan Langsung

Memilih Hidup akan mengaktifkan fungsi tersebut. Untuk info rinci, lihat "[Menghidupkan proyektor](#)" pada halaman 29.

Sinyal Penyalan

Memilih Hidup akan secara otomatis menghidupkan proyektor bila sinyal VGA terdeteksi. Memilih Mati akan mengharuskan proyektor dihidupkan secara manual (melalui keypad atau remote). Untuk info rinci, lihat "[Menghidupkan proyektor](#)" pada halaman 29.

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 88.

Pendinginan Cepat

Memilih Hidup akan mengaktifkan fungsi tersebut dan waktu pendinginan proyektor akan dipersingkat beberapa 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

Bila mulai kembali seketika diaktifkan, pengguna dapat segera menghidupkan ulang proyektor dalam waktu 90 detik setelah mematikan proyektor.

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 44.

Pengatur Waktu Tidur

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

Kecepatan Kipas

Fungsi ini hanya tersedia bila penyaring debu dipasang. Memilih **Tinggi** akan mengaktifkan fungsi tersebut.

		FUNGSI	KETERANGAN
4. Menu PENYETELAN SISTEM: Dasar		Penerima Jarak Jauh	Mengatur remote sensor IR proyektor yang akan menerima sinyal dari remote control.
		Kunci Tombol Panel	Menonaktifkan atau mengaktifkan semua fungsi tombol panel, kecuali Daya pada proyektor dan tombol pada remote control.
		Warna Latar Belakang	Dapat digunakan untuk memilih warna latar belakang yang akan ditampilkan bila tidak ada input sinyal ke proyektor. Tersedia empat pilihan: Logo BenQ, Hitam, Biru, atau Ungu.
		Layar Pembuka	Dapat digunakan untuk memilih layar logo yang akan ditampilkan selama proyektor aktif. Tersedia empat pilihan: Logo BenQ, MyScreen, Hitam, atau Biru.
		PointDraw™	Untuk info rinci, lihat " Pena PointDraw™ " pada halaman 70.

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 45.
Pengaturan Audio	Dapat digunakan untuk membuka menu pengaturan audio. Untuk info rinci, lihat "Mengatur suara" pada halaman 45. Senyap Mengatur fungsi senyap. Volume Mengatur tingkat volume audio. Volume mikrofon Menyesuaikan tingkat suara mikrofon. Nada Dering sistem hidup/mati Menetapkan nada dering pengaktifan/penonaktifan.
Pengaturan Lampu	Mode Lampu Untuk info rinci, lihat "Menetapkan fungsi ekonomis Mode Lampu sebagai mode Ekonomis atau SmartEco" pada halaman 87. Setel ulang pengatur waktu lampu Untuk info rinci, lihat "Menyetel ulang pengatur waktu lampu" pada halaman 92. Lampu Ekuivalen Untuk info rinci, lihat "Mengenal jam lampu" pada halaman 87 tentang cara penghitungan jam lampu total.
Pengaturan Keamanan	Ubah sandi Anda akan diminta memasukkan sandi aktif sebelum mengubah ke sandi baru. Ubah Pengaturan Keamanan Pengunci Sistem Untuk info rinci, lihat "Mengamankan proyektor" pada halaman 34. Kunci Kontrol Web Untuk info rinci, lihat "Menggunakan Kunci Kontrol Web" pada halaman 63.
Kecepatan Transfer Data	Memilih kecepatan transfer data yang identik seperti di komputer agar Anda dapat menyambungkan proyektor menggunakan kabel RS-232 yang sesuai. Fungsi ini ditujukan untuk teknisi ahli.

FUNGSI		KETERANGAN
5. Menu PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut	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. Untuk info rinci, lihat "Menggunakan pola tes internal" pada halaman 31.
	Caption Tertutup	Caption Tertutup Aktif Mengaktifkan fungsi dengan memilih Hidup bila sinyal input yang dipilih berisi caption tertutup. • Caption: Tampilan dialog, narasi, serta efek suara program TV dan video di layar yang berisi caption tertutup (biasanya ditandai sebagai "CC" dalam daftar TV).  Menetapkan rasio aspek layar ke 4:3. Fungsi ini tidak tersedia bila rasio aspek adalah "16:9", "16:10", atau "Nyata". 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).

FUNGSI	KETERANGAN
Pengaturan Siaga	Jaringan Memilih Hidup akan mengaktifkan fungsi ini, dan proyektor dapat dipantau atau dikontrol melalui jaringan bila dalam mode siaga. Mikrofon Memilih Hidup akan mengaktifkan fungsi ini, dan mikrofon dapat digunakan meskipun dalam mode siaga. Monitor Out Memilih Hidup akan mengaktifkan fungsi tersebut. Proyektor dapat menghasilkan sinyal VGA bila berada dalam mode siaga serta soket COMPUTER I dan MONITOR OUT tersambung dengan benar ke perangkat. Untuk mengetahui cara membuat sambungan, lihat "Menyambungkan monitor" pada halaman 24.  Mengaktifkan fungsi ini akan sedikit mengurangi konsumsi daya siaga.  MONITOR OUT hanya berfungsi bila input D-Sub yang sesuai disambungkan ke soket COMPUTER I. 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 21.  Mengaktifkan fungsi ini akan sedikit mengurangi konsumsi daya siaga.
	LAN berkabel Untuk info rinci, lihat "Mengontrol proyektor melalui lingkungan LAN" pada halaman 49. LAN nirkabel Untuk info rinci, lihat "Mengontrol proyektor melalui lingkungan LAN" pada halaman 49. Desktop Jarak jauh Untuk info rinci, lihat "Menampilkan gambar melalui Q Presenter" pada halaman 59. Kode Masuk Proyeksi Untuk info rinci, lihat "Menggunakan Kode Login Proyeksi" pada halaman 63. Penyiaran Untuk info rinci, lihat "Menggunakan fungsi penyiaran" pada halaman 64.
Pengaturan Jaringan	

FUNGSI	KETERANGAN
5. Menu PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut	Penemuan Perangkat AMX Memilih Hidup akan membuat proyektor dapat terdeteksi melalui pengontrol AMX. Alamat MAC Tampilkan alamat Mac.
	Mengembalikan semua pengaturan ke nilai prasetel pabrik.  Pengaturan berikut akan tetap sama: Posisi, Fase, Ukuran H., Pengguna 1, Pengguna 2, Bahasa, Pemasangan Proyektor, Mode Ketinggian Tinggi, Pengaturan Keamanan, Kecepatan Transfer Data. Setel Ulang Semua Pengaturan
6. Menu INFORMASI	Sumber Menampilkan sumber sinyal aktif. Mode Gambar Menampilkan mode yang dipilih dalam menu GAMBAR . Resolusi Menampilkan resolusi awal sinyal input. Mode Lampu Menampilkan mode lampu aktif. Format 3D Menampilkan mode 3D aktif. Sistem Warna Menampilkan format sistem input, NTSC, PAL, SECAM, atau RGB. Lampu Ekuivalen Menampilkan jumlah jam penggunaan lampu. Versi Firmware Menampilkan versi firmware.

Pemeliharaan

Perawatan proyektor

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

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

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 jenis kain abrasif, pembersih alkalin/asam, bubuk penggosok, atau larutan yang mudah menguap seperti alkohol, benzana, thinner, atau insektisida.

Penggunaan materi tersebut atau kontak terus-menerus dengan materi karet atau vinil dapat mengakibatkan kerusakan pada permukaan proyektor dan materi kabinet.

 **Jangan gosok lensa menggunakan materi abrasif.**

Membersihkan rangka proyektor

Sebelum membersihkan rangka, matikan proyektor menggunakan prosedur penonaktifan yang tepat seperti dijelaskan dalam "[Mematikan proyektor](#)" pada [halaman 70](#), 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, benzana, 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 96](#) atau hubungi dealer Anda tentang kisaran temperatur tersebut.
- Tarik kaki pengatur.
- Keluarkan baterai dari remote control.
- Kemas proyektor dalam kemasan aslinya atau yang setara.

Mengirim proyektor

Sebaiknya kirim proyektor menggunakan kemasan aslinya atau yang setara.

Informasi lampu

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:

Total jam lampu (yang setara)
= 1 (jam yang digunakan dalam mode Ekonomis) + 4/3 (jam yang digunakan dalam mode normal)



Untuk informasi lebih lanjut tentang mode **Ekonomis**, lihat "**Menetapkan fungsi ekonomis Mode Lampu sebagai mode Ekonomis atau SmartEco**" di bawah ini.

Jam lampu dalam mode **Ekonomis** dihitung sebesar 3/4 dari yang digunakan dalam mode **Normal**. Yakni, menggunakan proyektor dalam mode **Ekonomis** akan membantu memperpanjang jam lampu hingga 1/3.

Untuk mendapatkan informasi tentang jam lampu:

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

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

Memperpanjang masa pakai lampu

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

Menetapkan fungsi ekonomis Mode Lampu sebagai mode Ekonomis atau SmartEco

Penggunaan mode **Ekonomis/SmartEco** akan mengurangi suara sistem dan konsumsi daya. Jika mode **Ekonomis/SmartEco** dipilih, maka cahaya lampu akan berkurang, sehingga gambar yang diproyeksikan menjadi lebih gelap dan proyektor terlindungi untuk masa pakai yang lebih lama.

Menyetel proyektor dalam mode **Ekonomis/SmartEco** juga akan memperpanjang masa pakai lampu. Untuk menyetel mode **Ekonomis/SmartEco**, buka menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut > Pengaturan Lampu > Mode Lampu**, lalu tekan **◀/▶**.

Mode lampu ditentukan seperti dalam tabel di bawah.

Mode Lampu	Keterangan
Normal	Kecerahan lampu 100%.
Ekonomis	Menghemat 20% penggunaan daya lampu.
SmartEco	Menghemat 70% penggunaan daya lampu, tergantung pada tingkat kecerahan konten.

Pengaturan Mati Otomatis

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

Untuk mengatur mode **Mati Otomatis**, buka menu **PENYETELAN SISTEM: Dasar > Pengaturan Pengoperasian > 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.



Lampu Indikator lampu dan Lampu peringatan temperatur akan menyala jika lampu terlalu panas. Untuk info rinci, lihat "Indikator" pada halaman 93.

Tampilan peringatan lampu berikut akan mengingatkan Anda untuk mengganti lampu.



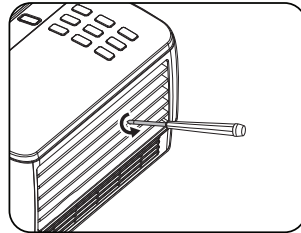
Pesan peringatan di bawah ini hanya sebagai acuan. Ikuti petunjuk yang sebenarnya di layar untuk menyiapkan dan mengganti lampu.

Status	Pesan
Pasang lampu baru untuk mendapatkan performa optimal. Jika proyektor biasanya berjalan dengan Ekonomis dipilih (lihat "Menetapkan fungsi ekonomis Mode Lampu sebagai mode Ekonomis atau SmartEco" pada halaman 87), Anda dapat terus mengoperasikan proyektor hingga peringatan lampu berikutnya muncul. Tekan ENTER untuk menutup pesan.	
Sebaiknya ganti lampu pada tahap ini. Lampu ini adalah item habis pakai. Kecerahan lampu akan menurun seiring dengan penggunaan. Kondisi ini adalah normal. Anda dapat mengganti lampu setiap kali tingkat kecerahannya berkurang secara nyata. Tekan ENTER untuk menutup pesan.	
Lampu HARUS diganti agar proyektor kembali beroperasi secara normal. Tekan ENTER untuk menutup pesan.	

Mengganti lampu



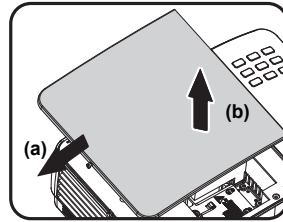
- **Hg - Lampu mengandung merkuri. Kelola sesuai dengan undang-undang pembuangan setempat. Kunjungi www.lamprecycle.org.**
 - **Jika penggantian lampu dilakukan sewaktu proyektor digantung secara terbalik di langit-langit, pastikan tidak ada siapapun di bawah soket lampu agar tidak terjadi kemungkinan kecelakaan atau cedera pada mata karena pecahan lampu.**
 - **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.**
1. Matikan dan lepas sambungan proyektor dari stopkontak. Jika lampu panas, hindari luka bakar dengan menunggu sekitar 45 menit hingga lampu mendingin.
 2. Longgarkan sekrup pada penutup lampu.



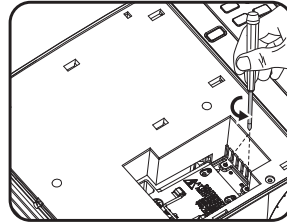
3. Lepas penutup lampu dengan (a) menggeser penutup ke sisi proyektor, lalu (b) mengangkat hingga lepas.



- **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.**



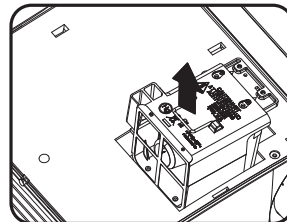
4. Longgarkan sekrup yang mengencangkan lampu.



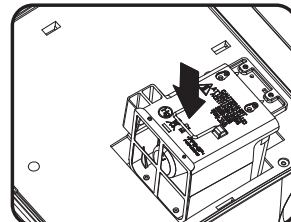
5. Angkat pegangan agar lampu keluar. Gunakan pegangan tersebut untuk menarik lampu keluar secara perlahan dari proyektor.



- **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.

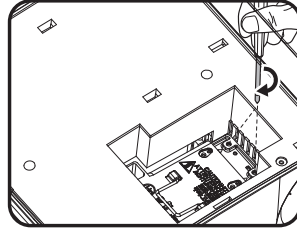


7. Kencangkan sekrup yang mengencangkan lampu.

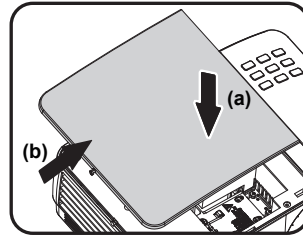


- Longgarkan sekrup yang mungkin mengakibatkan sambungan buruk, yang dapat menimbulkan kegagalan fungsi.
- Jangan pasang sekrup terlalu kencang.

8. Pastikan pegangan berada pada posisi yang benar-benar rata dan terkunci pada tempatnya.



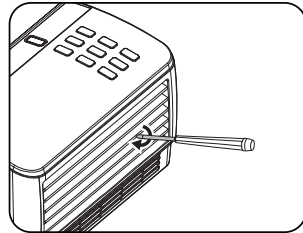
9. Pasang kembali penutup lampu dengan mendorong ke tempatnya.



10. Kencangkan sekrup untuk mengencangkan penutup lampu.



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



11. Hidupkan ulang proyektor.



- Jangan hidupkan daya bila penutup lampu tidak terpasang.

Menyetel ulang pengatur waktu lampu

12. Setelah logo pengaktifan muncul, buka menu OSD (Tampilan di Layar). Buka menu **PENYETELAN SISTEM: Tingkat Lanjut > Pengaturan Lampu**. Tekan **MODE/ENTER**. Halaman **Pengaturan Lampu** akan ditampilkan. Tekan ▼ untuk menyorot **Setel ulang pengatur waktu lampu**, lalu tekan **MODE/ENTER**. Pesan peringatan akan ditampilkan yang menanyakan apakah Anda ingin menyetel ulang pengatur waktu lampu. Sorot **Setel ulang**, lalu tekan **MODE/ENTER**. Waktu lampu akan disetel ulang ke '0'.



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

Indikator

Lampu			Status & Keterangan
DAYA	TEMPERATUR	LAMPU	
Aktivitas daya			
Oranye	Mati	Mati	Mode siaga
Berkedip Hijau	Mati	Mati	Proses pengaktifan
Hijau	Mati	Mati	Operasi normal
Berkedip Oranye	Mati	Mati	Pendinginan daya normal
Merah	Mati	Mati	Download
Hijau	Mati	Merah	Pengaktifan CW gagal
Berkedip Merah	Mati	Mati	Penonaktifan penskala gagal (data dibatalkan)
Merah	Mati	Merah	Penyetelan ulang penskala gagal (hanya proyektor video)
Mati	Merah	Mati	Download LAN gagal
Mati	Hijau	Mati	Pemrosesan download LAN
Pesan efek terbakar			
Hijau	Mati	Mati	Efek terbakar Aktif
Hijau	Hijau	Hijau	Efek terbakar Tidak Aktif
Aktivitas lampu			
Mati	Mati	Merah	Kesalahan Lampu 1 pada pengoperasian normal
Mati	Mati	Berkedip Merah	Lampu tidak menyala
Aktivitas termal			
Merah	Merah	Mati	Kesalahan kipas 1 (kecepatan kipas sebenarnya adalah $\pm 25\%$ di luar kecepatan yang diinginkan)
Merah	Berkedip Merah	Mati	Kesalahan kipas 2 (kecepatan kipas sebenarnya adalah $\pm 25\%$ di luar kecepatan yang diinginkan)
Merah	Hijau	Mati	Kesalahan kipas 3 (kecepatan kipas sebenarnya adalah $\pm 25\%$ di luar kecepatan yang diinginkan)
Berkedip Merah	Berkedip Merah	Mati	Kesalahan suhu 1 (melampaui batas suhu)
Hijau	Berkedip Merah	Mati	Kesalahan Sensor Thermal 1 terbuka
Hijau	Hijau	Mati	Kesalahan Sensor Thermal 1 singkat
Hijau	Berkedip Hijau	Mati	Kesalahan Sambungan IC Thermal #1 I2C
Berkedip Hijau	Merah	Mati	Kesalahan suhu 2 (melampaui batas suhu)
Berkedip Hijau	Berkedip Merah	Mati	Kesalahan Sensor Thermal 2 terbuka

Berkedip Hijau	Hijau	Mati	Kesalahan Sensor Thermal 2 singkat
Berkedip Hijau	Berkedip Hijau	Mati	Kesalahan Sambungan IC Thermal #2 I2C

Mengatasi masalah

⑦ 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.

⑦ 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 SOURCE pada proyektor atau remote control.
Penutup lensa masih terpasang.	Buka penutup lensa.

⑦ 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.
Penutup lensa masih terpasang.	Buka penutup lensa.

⑦ 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 8 meter (26 kaki) dari proyektor.

⑦ Sandi salah

Penyebab	Solusi
Anda lupa sandi.	Untuk info rinci, lihat "Mengakses prosedur pengembalian sandi" pada halaman 35.

Spesifikasi

 Semua spesifikasi dapat berubah tanpa pemberitahuan sebelumnya

Optik

Resolusi

(MX766/MX822ST)

1024 x 768 XGA

(MW767)

1280 x 800 WXGA

Sistem tampilan

I-CHIP DMD

F/Angka Lensa

(MX766/MW767)

F = 2,42~2,98

f = 20,77mm~31,13mm

(MX822ST)

F = 2,8

f = 7,26 mm

Offset

(MX766/MX822ST): 130%

(MW767): 125%

Rasio pembesaran

(MX766/MW767): 1,5X

(MX822ST): Tetap

Lampu

Lampu 310 W

Listrik

Catu daya

AC100-240V, 4,20 A,

50-60 Hz (Otomatis)

Pemakaian daya

420 W (Maks.)

Mekanis

Berat

3,9 kg (8,6 lbs.)

Terminal output

Output RGB

D-Sub 15-pin (soket) x 1

Speaker

(Stereo) 20 watt x 1

Output sinyal audio

Soket audio PC x 1

Kontrol

Kontrol LAN

Berkabel (RJ45)

Nirkabel (USB A type)

Upgrade firmware (USB jenis B)

Terminal input

Input komputer

Input RGB

D-Sub 15-pin (soket) x 2

Input sinyal video

S-VIDEO

Port Mini DIN 4-pin x 1

VIDEO

Soket RCA x 1

Input sinyal SD/HDTV

Analog - Soket RCA Komponen x 3

(melalui input RGB)

Digital-HDMI x 1

Input sinyal audio

Audio masuk

Soket audio PC x 1

2 soket audio RCA (L/R)

mendukung Desktop jauh/Pembaca USB/Kamera

dokumen (USB jenis A)

Tampilan USB (USB mini jenis B)

Kompatibilitas pena PD (soket masuk dongle PD

hanya untuk MX822ST)

Persyaratan Lingkungan

Temperatur operasional

0°C-40°C di atas permukaan laut

Kelembaban relatif pengoperasian

10%-90% (tanpa kondensasi)

Ketinggian pengoperasian

0-1499 m pada suhu 0°C-35°C

1500-3000* m pada suhu 0°C-30°C (dengan

Mode Ketinggian Tinggi aktif)

* Kawasan Cina hanya berlaku untuk

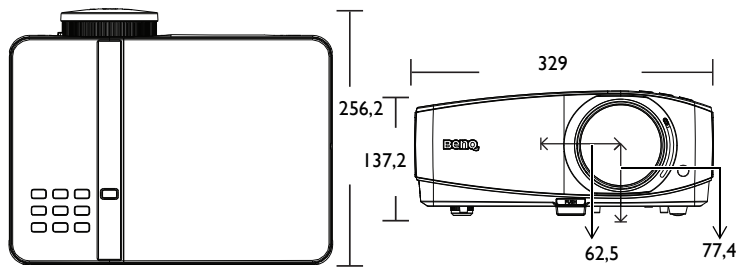
ketinggian 2000 m.

 Masa pakai lampu beragam menurut kondisi lingkungan dan penggunaan.

Dimensi

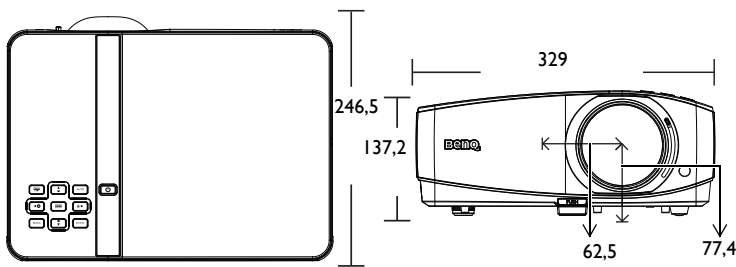
MX766/MW767

329 mm (P) x 137,2 mm (T) x 256,2 mm (L)

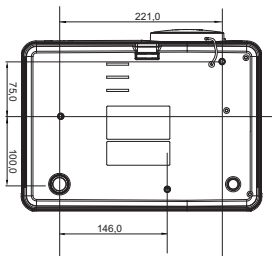


MX822ST

329 mm (P) x 137,2 mm (T) x 246,5 mm (L)

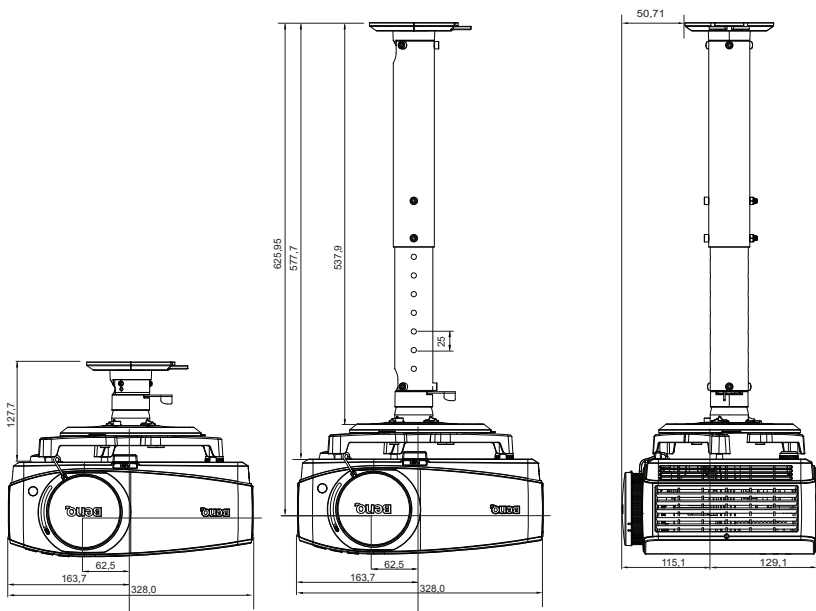


Pemasangan untuk di langit-langit



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

Unit: mm



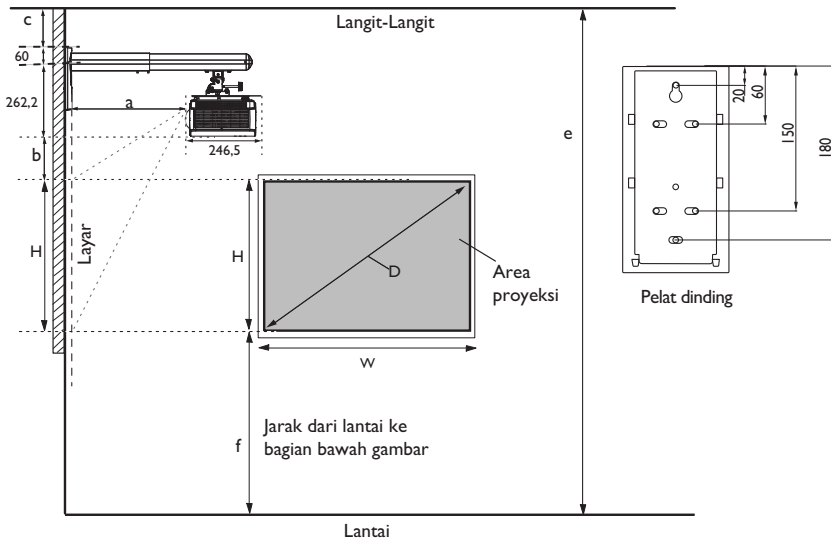
Pemasangan di dinding

Persyaratan pemasangan minimum

MX822ST

Resolusi Komputer: XGA Resolusi Gambar: XGA	Referensi Diagram	SMART Board 660	SMART Board 680	Promethean ActivBoard 164	Promethean ActivBoard 178	RM CkassBiard2 77.5	Hitachi StarBoard FX-63	StarBoard FX-77
Diagonal Gambar (inci)	D	64	77	64	78	78	63	77
Tinggi Gambar (mm)	H	975	1173	975	1188	1188	960	1173
Lebar Gambar (mm)	W	1301	1565	1301	1585	1585	1280	1565
Jarak dari lantai ke bagian bawah gambar (mm)	f	900	900	900	900	900	900	900
Jarak dari permukaan layar ke rangka depan proyektor (mm)	a	815	980	815	993	993	802	980
Jarak dari rangka atas ke bagian atas gambar (mm)	b	146	176	146	178	178	144	176
Jarak dari bagian atas unit pemasangan di dinding ke langit-langit (mm)	c	50	50	50	50	50	50	50
Tinggi Minimum Langit-Langit (mm)	e	2393,2	2621,2	2393,2	2638,2	2638,2	2376,2	2621,2

$$\text{Tinggi Minimum Langit-Langit (mm)} = f + H + b + 60 + 262,2 + c$$



• Dimensi ini didasarkan pada unit pemasangan BenQ untuk dinding (P/N: 5J.J4R10.001).

- Semua pengukuran adalah perkiraan dan dapat berbeda dari ukuran sebenarnya. BenQ menyarankan bahwa jika ingin memasang proyektor secara permanen, maka Anda harus mencoba ukuran dan jarak proyeksi secara fisik menggunakan proyektor yang sebenarnya di ruangan tersebut sebelum memasangnya secara permanen, sehingga tersedia ruang yang memadai untuk karakteristik optik proyektor ini. Tindakan ini akan membantu menentukan posisi pemasangan yang tepat agar ideal dengan lokasi pemasangan Anda.
- Dimensi yang diberikan hanya sebagai panduan dan mungkin berbeda, tergantung pada sejumlah faktor yang terkait dengan pemasangan tertentu.
- Dimensi ini didasarkan pada proyektor yang dikonfigurasi dengan koreksi keystone nol.
- Dimensi ini mengasumsikan bahwa lengan pemasangan untuk dinding berada pada posisi 90° dari rangka bawah proyektor dan permukaan layar.

Tabel waktu

Waktu yang didukung untuk input PC

Resolusi	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi Pikel (MHz)	Mode
720 x 400	31,469	70,087	28,322	720 x 400_70
640 x 480	31,469	59,940	25,175	VGA_60
	37,861	72,809	31,500	VGA_72
	37,500	75,000	31,500	VGA_75
	43,269	85,008	36,000	VGA_85
800 x 600	37,879	60,317	40,000	SVGA_60
	48,077	72,188	50,000	SVGA_72
	46,875	75,000	49,500	SVGA_75
	53,674	85,061	56,250	SVGA_85
	77,425	119,854	83,000	SVGA_120 (Kedip Berkurang)
1024 x 768	48,363	60,004	65,000	XGA_60
	56,476	70,069	75,000	XGA_70
	60,023	75,029	78,750	XGA_75
	68,677	84,997	94,500	XGA_85
	97,551	119,989	115,500	XGA_120 (Kedip Berkurang)
1152 x 864	67,500	75,00	108,000	1152 x 864_75
1024 x 576	35,820	60,0	46,996	Netbook_1
1024 x 600	41,467	64,995	51,419	Netbook_2
1280 x 720	45,000	60,000	74,250	1280 x 720_60
1280 x 768	47,776	59,870	79,500	1280 x 768_60
1280 x 800	49,702	59,810	83,500	WXGA_60
	62,795	74,934	106,500	WXGA_75
	71,554	84,880	122,500	WXGA_85
	101,563	119,909	146,25	WXGA_120 (Kedip Berkurang)
1280 x 1024	63,981	60,020	108,000	SXGA_60
	79,976	75,025	135,000	SXGA_75
	91,146	85,024	157,500	SXGA_85
1280 x 960	60,000	60,000	108	1280 x 960_60
	85,938	85,002	148,500	1280 x 960_85
1360 x 768	47,712	60,015	85,500	1360 x 768_60
1440 x 900	55,935	59,887	106,500	WXGA+_60
1400 x 1050	65,317	59,978	121,750	SXGA+_60
1600 x 1200	75,000	60,000	162,000	UXGA
1680 x 1050	65,290	59,954	146,250	1680 x 1050_60
640 x 480@67Hz	35,000	66,667	30,240	MAC13
832 x 624@75Hz	49,722	74,546	57,280	MAC16
1024 x 768@75Hz	60,241	75,020	80,000	MAC19
1152 x 870@75Hz	68,680	75,060	100,000	MAC21
1920 x 1080(VESA)	67,158	59,963	173,000	1920 x 1080_60

 *Waktu yang didukung untuk fungsi 3D.

Waktu yang didukung untuk input HDMI

Resolusi	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi Pikel (MHz)	Mode
640 x 480	31,469	59,940	25,175	VGA_60
	37,861	72,809	31,500	VGA_72
	37,500	75,000	31,500	VGA_75
	43,269	85,008	36,000	VGA_85
720 x 400	31,469	70,087	28,322	720 x 400_70
800 x 600	37,879	60,317	40,000	SVGA_60
	48,077	72,188	50,000	SVGA_72
	46,875	75,000	49,500	SVGA_75
	53,674	85,061	56,250	SVGA_85
	77,425	119,854	83,000	SVGA_120 (Kedip Berkurang)
1024 x 768	48,363	60,004	65,000	XGA_60
	56,476	70,069	75,000	XGA_70
	60,023	75,029	78,750	XGA_75
	68,677	84,997	94,500	XGA_85
	97,551	119,989	115,500	XGA_120 (Kedip Berkurang)
1152 x 864	67,500	75,00	108,000	1152 x 864_75
1024 x 576	35,820	60,0	46,996	Netbook_1
1024 x 600	41,467	64,995	51,419	Netbook_2
1280 x 720	45,000	60,000	74,250	1280 x 720_60
1280 x 768	47,776	59,870	79,500	1280 x 768_60
1280 x 800	49,702	59,810	83,500	WXGA_60
	62,795	74,934	106,500	WXGA_75
	71,554	84,880	122,500	WXGA_85
	101,563	119,909	146,25	WXGA_120 (Kedip Berkurang)
1280 x 1024	63,981	60,020	108,000	SXGA_60
	79,976	75,025	135,000	SXGA_75
	91,146	85,024	157,500	SXGA_85
1280 x 960	60,000	60,000	108	1280 x 960_60
	85,938	85,002	148,500	1280 x 960_85
1440 x 900	55,935	59,887	106,500	WXGA+ 60
1400 x 1050	65,317	59,978	121,750	SXGA+ 60
1600 x 1200	75,000	60,000	162,000	UXGA
1680 x 1050	65,290	59,954	146,250	1680 x 1050_60
640 x 480@67Hz	35,000	66,667	30,240	MAC13
832 x 624@75Hz	49,722	74,546	57,280	MAC16
1024 x 768@75Hz	60,241	75,020	80,000	MAC19
1152 x 870@75Hz	68,680	75,060	100,000	MAC21

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

Waktu yang didukung untuk input Komponen-YPbPr

Format Sinyal	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Vertikal (Hz)
480i(525i)@60Hz	15,73	59,94
480p(525p)@60Hz	31,47	59,94
576i(625i)@50Hz	15,63	50,00
576p(625p)@50Hz	31,25	50,00
720p(750p)@60Hz	45,00	60,00
720p(750p)@50Hz	37,50	50,00
1080i(1125i)@60Hz	33,75	60,00
1080i(1125i)@50Hz	28,13	50,00
1080p@60Hz	67,5	60,00
1080p@50Hz	56,25	50,00

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

Waktu yang didukung untuk input Video dan S-Video

Mode video	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Vertikal (Hz)	Frekuensi submedia warna (MHz)
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 fungsi 3D.

Mendukung sinyal 3D untuk input HDMI (HDCP)

Timing video

Resolusi	Waktu	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Vertikal (Hz)	3D Field Sequential	Kemasan rangka 3D	3D top-bottom	3D berdampingan
720 (1440) x 480	480i	15,73	59,94	⊙			
720 x 480	480p	31,47	59,94				
720 (1440) x 576	576i	15,63	50				
720 x 576	576p	31,25	50				
1280 x 720	720/50p	37,5	50		⊙	⊙	
1280 x 720	720/60p	45	60		⊙	⊙	
1920 x 1080	1080/24P	27	24		⊙	⊙	
1920 x 1080	1080/25P	28,13	25				
1920 x 1080	1080/30P	33,75	30				
1920 x 1080	1080/50i	28,13	50				⊙
1920 x 1080	1080/60i	33,75	60				⊙
1920 x 1080	1080/50P	56,25	50				
1920 x 1080	1080/60P	67,5	60				

Timing PC

Resolusi	Waktu	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Vertikal (Hz)	3D Field Sequential	3D top-bottom	3D berdampingan
640 x 480	VGA_60	59,94	31,469	⊙	⊙	⊙
	VGA_72	72,809	37,861			
	VGA_75	75	37,5			
	VGA_85	85,008	43,269			
720 x 400	720x400_70	70,087	31,469			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	⊙	⊙	⊙
	SVGA_72	72,188	48,077			
	SGVA_75	75	46,875			
	SVGA_85	85,061	53,674			
	SVGA_120 (Kedip Berkurang)	119,854	77,425	⊙		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	⊙	⊙	⊙
	XGA_70	70,069	56,476			
	XGA_75	75,029	60,023			
	XGA_85	84,997	68,667			
	XGA_120 (Kedip Berkurang)	119,989	97,551	⊙		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5			
1024 x 576	Waktu Notebook BenQ	60	35,82			
1024 x 600	Waktu Notebook BenQ	64,995	41,467			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45	⊙	⊙	⊙
	1280 x 720_120	120	90	⊙		
1280 x 768	1280 x 768_60 (Kedip Berkurang)	60	47,396	⊙	⊙	⊙
	1280 x 768_60	59,87	47,776	⊙	⊙	⊙

1280 x 800	WXGA_60	59,81	49,702	◎	◎	◎
	WXGA_75	74,934	62,795			
	WXGA_85	84,88	71,554			
	WXGA_120 (Kedip Berkurang)	119,909	101,563	◎		
1280 x 1024	SXGA_60	60,02	63,981		◎	◎
	SXGA_75	75,025	79,976			
	SXGA_85	85,024	91,146			
1280 x 960	1280 x 960_60	60	60		◎	◎
	1280 x 960_85	85,002	85,938			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712		◎	◎
1440 x 900	WXGA+_60 (Kedip Berkurang)	60	55,469		◎	◎
	WXGA+_60	59,887	55,935		◎	◎
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317		◎	◎
1600 x 1200	UXGA	60	75		◎	◎
1680 x 1050	1680 x 1050_60 (Kedip Berkurang)	59,883	64,674		◎	◎
	1680 x 1080_60	59,954	65,29		◎	◎
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (Kedip Berkurang)	59,95	74,038		◎	◎
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35			
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722			
1024 x 768@75Hz	MAC19	75,02	60,241			
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,06	68,68			
1920 x 1080(VESA)	1920 x 1080_60 (untuk model Auditorium)	59,963	67,158			

Mendukung sinyal 3D untuk input D-SUB

Timing PC

Resolusi	Waktu	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Vertikal (Hz)	3D Field Sequential	3D top-bottom	3D berdam pangan
640 x 480	VGA_60	59,94	31,469	◎	◎	◎
	VGA_72	72,809	37,861			
	VGA_75	75	37,5			
	VGA_85	85,008	43,269			
720 x 400	720 x 400_70	70,087	31,469			
800 x 600	SVGA_60	60,317	37,879	◎	◎	◎
	SVGA_72	72,188	48,077			
	SVGA_75	75	46,875			
	SVGA_85	85,061	53,674			
	SVGA_120 (Kedip Berkurang)	119,854	77,425	◎		
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	◎	◎	◎
	XGA_70	70,069	56,476			
	XGA_75	75,029	60,023			
	XGA_85	84,997	68,667			
	XGA_120 (Kedip Berkurang)	119,989	97,551	◎		
1152 x 864	1152 x 864_75	75	67,5			

1024 x 576	Waktu Notebook BenQ	60	35,82			
1024 x 600	Waktu Notebook BenQ	64,995	41,467			
1280 x 720	1280 x 720_60	60	45	⊙	⊙	⊙
	1280 x 720_120	120	90	⊙		
1280 x 768	1280 x 768_60 (Kedip Berkurang)	60	47,396	⊙	⊙	⊙
	1280 x 768_60	59,87	47,776	⊙	⊙	⊙
1280 x 800	WXGA_60	59,81	49,702	⊙	⊙	⊙
	WXGA_75	74,934	62,795			
	WXGA_85	84,88	71,554			
	WXGA_120 (Kedip Berkurang)	119,909	101,563	⊙		
1280 x 1024	SXGA_60	60,02	63,981		⊙	⊙
	SXGA_75	75,025	79,976			
	SXGA_85	85,024	91,146			
1280 x 960	1280 x 960_60	60	60		⊙	⊙
	1280 x 960_85	85,002	85,938			
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712		⊙	⊙
1440 x 900	WXGA+_60 (Kedip Berkurang)	60	55,469		⊙	⊙
	WXGA+_60	59,887	55,935		⊙	⊙
1400 x 1050	SXGA+_60	59,978	65,317		⊙	⊙
1600 x 1200	UXGA	60	75		⊙	⊙
1680 x 1050	1680 x 1050_60 (Kedip Berkurang)	59,883	64,674		⊙	⊙
	1680 x 1050_60	59,954	65,29		⊙	⊙
1920 x 1200	1920 x 1200_60 (Kedip Berkurang)	59,95	74,038		⊙	⊙
640 x 480@67Hz	MAC13	66,667	35			
832 x 624@75Hz	MAC16	74,546	49,722			
1024 x 768@75Hz	MAC19	75,02	60,241			
1152 x 870@75Hz	MAC21	75,06	68,68			
1920 x 1080(VESA)	1920 x 1080_60 (Model Auditorium)	59,963	67,158			

Mendukung sinyal 3D untuk input Video dan S-Video

Mode video	Frekuensi Horizontal (kHz)	Frekuensi Vertikal (Hz)	3D Field Sequential
NTSC	15,73	60	⊙
PAL	15,63	50	
SECAM	15,63	50	
PAL-M	15,73	60	
PAL-N	15,63	50	
PAL-60	15,73	60	
NTSC4.43	15,73	60	

Informasi Jaminan dan Hak Cipta

Paten

Proyektor BenQ ini dilindungi oleh paten berikut:

Paten AS 6,837,608; 7,275,834; 7,181,318; paten TW 202690; 205470; 1228635; 1259932;

Paten Cina (中国发明专利) ZL01143168.7; ZL03119907.0; ZL200510051609.2

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 2012 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.