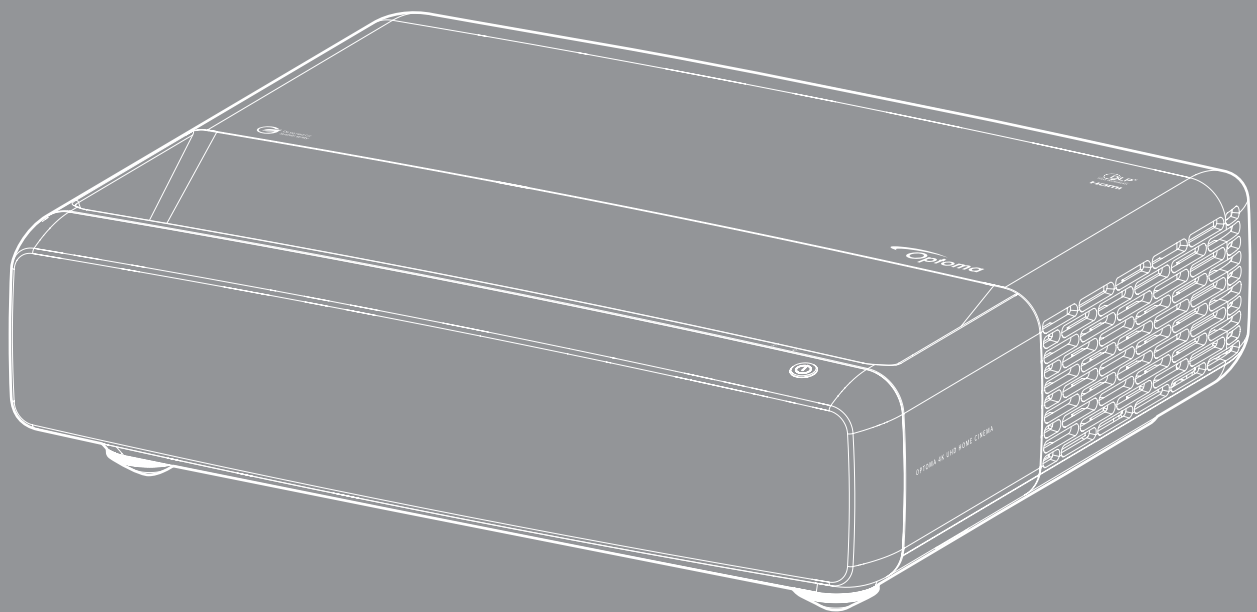




โปรเจคเตอร์ DLP®



สารบัญ

ลิขสิทธิ์	4
ประกาศแจ้งสำหรับซอฟต์แวร์โอเพนซอร์สและฟรี.....	4
คำประกาศสำหรับซอฟต์แวร์โอเพนซอร์สและฟรี.....	4
สิทธิ์การใช้งาน.....	5
ความปลอดภัย	9
ขั้นตอนเพื่อความปลอดภัยที่สำคัญ	9
การทำความสะอาดเลนส์	10
ข้อมูลเพื่อความปลอดภัย 3D.....	10
ลิขสิทธิ์	11
ข้อความปฏิเสธความรับผิดชอบ	11
การจดจำได้ถึงเครื่องหมายการค้า	12
FCC.....	12
การประกาศความสอดคล้องสำหรับประเทศกลุ่ม EU	13
WEEE.....	13
บทนำ	14
สิ่งต่างๆ ในบรรจุภัณฑ์	14
อุปกรณ์เสริม.....	14
อุปกรณ์เสริม.....	15
ภาพรวมของผลิตภัณฑ์	15
การเชื่อมต่อ	16
ไฟแสดงสถานะปุ่มกดและ LED.....	16
รีโมทคอนโทรล.....	17
การติดตั้ง.....	18
การติดตั้งโปรเจคเตอร์.....	18
การเชื่อมต่อแหล่งสัญญาณไปยังโปรเจคเตอร์.....	20
การปรับภาพที่ฉาย	22
การตั้งค่ารีโมท.....	23
การใช้งานโปรเจ็กเตอร์.....	25
การเปิด / ปิดโปรเจคเตอร์	25
การเลือกแหล่งสัญญาณเข้า	26
เมนูนำทางและคุณลักษณะพิเศษ	27
ผังเมนู OSD	28
เมนูภาพ โหมดภาพ.....	33
เมนูภาพ Dynamic Range.....	33
เมนูภาพ ความสว่าง	33
เมนูภาพ คอนทราสต์.....	34
เมนูภาพ ความชัด	34
เมนูภาพ แกมมา.....	34

เมนูภาพ สีดำแบบไดนามิก	34
เมนูภาพ การตั้งค่าสี	34
เมนูภาพ สีผั่ง	35
เมนูภาพ 3D	35
เมนูภาพ รีเซ็ต	35
เมนูการแสดงผล ไฟก๊ส	36
เมนูการแสดงผล การแก้ไขเชิงเรขาคณิต	36
เมนูการแสดงผล ซุมดีจิตอล	36
เมนูการแสดงผล โหมดเกมมิ่ง	37
เมนูการแสดงผล การเล่นเกมขั้นสูง	37
เมนูการแสดงผล อัตราส่วนภาพ	37
เมนูการแสดงผล โหมดแหล่งแสง	38
เมนูการแสดงผล รีเซ็ต	38
เมนูตั้งค่า รูปแบบการทดสอบ	39
เมนูตั้งค่า ตำแหน่งการฉายภาพ	39
เมนูตั้งค่า ภาษา	39
เมนูตั้งค่า การตั้งค่าเมนู	39
เมนูตั้งค่า พื้นที่ระดับสูง	39
เมนูตั้งค่า การตั้งค่าเปิดปิดเครื่อง	39
เมนูตั้งค่า การรักษาความปลอดภัย	40
เมนูตั้งค่า เซ็นเซอร์การป้องกันดวงตา	40
เมนูตั้งค่า โลโก้เริ่มต้น	40
เมนูตั้งค่า สีพื้นหลัง	40
เมนูตั้งค่า รีเซ็ตอุปกรณ์	40
เมนูสัญญาณเข้า แหล่งสัญญาณอัตโนมัติ	41
เมนูสัญญาณเข้า จดจำแหล่งสัญญาณล่าสุด	41
เมนูสัญญาณเข้า สลับอินพุตอัตโนมัติ	41
เมนูสัญญาณเข้า การตั้งค่า HDMI CEC	41
เมนูสัญญาณเข้า รีเซ็ต	41
เมนูเสียง ปรับระดับเสียง	42
เมนูเสียง ปิดเสียง	42
เมนูเสียง โหมดเสียง	42
เมนูเสียง เสียงออก	42
เมนูเสียง รีเซ็ต	42
เมนู ข้อมูล	42

ข้อมูลเพิ่มเติม 43

ความละเอียดที่ใช้งานได้	43
ขนาดภาพและระยะห่างของโปรเจกเตอร์	49
ขนาดของเครื่องโปรเจกเตอร์และการติดตั้งกับเพดาน	50
รหัสรีโมท IR	51
การแก้ไขปัญหา	52
ไฟแสดงสถานะการเตือน	53
ข้อมูลจำเพาะ	55
สำนักงานทั่วโลกของ Optoma	56

ลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์ (C) 2023 โดย Optoma Corporation

สงวนลิขสิทธิ์

การประกาศลิขสิทธิ์มีผลใช้กับทุกส่วนของผลิตภัณฑ์ อย่างไรก็ตามถ้าการประกาศและข้อตกลงสิทธิ์การใช้งานแบบโอเพนซอร์สและฟรีมีความขัดแย้งอย่างชัดเจน ให้ยึดตามสิทธิ์การใช้งาน FOSS เป็นหลัก

ประกาศแจ้งสำหรับซอฟต์แวร์โอเพนซอร์สและฟรี

ซอฟต์แวร์ที่ประกอบในผลิตภัณฑ์นี้มีซอฟต์แวร์ที่มีลิขสิทธิ์ที่ได้รับสิทธิ์การใช้งานเริ่มต้นภายใต้สิทธิ์การใช้งานแบบโอเพนซอร์สและฟรี เช่น Apache License 2.0, และ SIL Open Font License (OFL) คำประกาศและการปฏิเสธความรับผิดชอบที่เกี่ยวข้องมีอธิบายไว้ด้านล่าง

คำประกาศสำหรับซอฟต์แวร์โอเพนซอร์สและฟรี

Roboto Light

- ชื่อแบบเต็มของสิทธิ์การใช้งาน: Apache License 2.0
- ตัวระบุแบบย่อของ SPDX: Apache-2.0
- สถานะที่แก้ไข: ไม่
- ประกาศเกี่ยวกับลิขสิทธิ์: Copyright 2011 Google Inc. ได้รับสิทธิ์การใช้งานภายใต้สิทธิ์การใช้งาน Apache, เวอร์ชัน 2.0 (เรียกว่า "สิทธิ์การใช้งาน") คุณต้องไม่ใช่ไฟล์นี้ยกเว้นแต่เป็นไปตามสิทธิ์การใช้งาน คุณสามารถขอรับสำเนาของสิทธิ์การใช้งานได้ที่ <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
ซอฟต์แวร์ที่แจกจ่ายภายใต้สิทธิ์การใช้งานนี้ถูกแจกจ่ายในลักษณะ "ตามที่เป็น" โดยไม่มีการรับประกันหรือเงื่อนไขใดๆ ทุกประเภททั้งโดยชัดแจ้งหรือโดยนัย เว้นแต่มีการกำหนดไว้ภายใต้กฎหมายที่เกี่ยวข้องหรือตามข้อตกลงที่เป็นลายลักษณ์อักษร ดูเรื่องสิทธิ์อนุญาตและข้อจำกัดในการจัดการภาษาที่เฉพาะเจาะจงภายใต้สิทธิ์การใช้งานนี้ได้ใน "สิทธิ์การใช้งาน"

Noto Serif KR

- ชื่อแบบเต็มของสิทธิ์การใช้งาน: SIL Open Font License 1.1
- ตัวระบุแบบย่อของ SPDX: OFL-1.1
- สถานะที่แก้ไข: ไม่
- ประกาศเกี่ยวกับลิขสิทธิ์: Copyright 2017 Adobe Systems Incorporated (<http://www.adobe.com/>)
ซอฟต์แวร์แบบอักษรนี้ได้รับสิทธิ์การใช้งานภายใต้ SIL Open Font License เวอร์ชัน 1.1
มีสำเนาของสิทธิ์การใช้งานนี้ที่ด้านล่าง และมีส่วนคำถามที่พบบ่อย (FAQ) ที่: <https://scripts.sil.org/OFL>

สิทธิการใช้งาน

สิทธิการใช้งาน Apache, เวอร์ชัน 2.0, มกราคม 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

ข้อกำหนดและเงื่อนไขสำหรับการใช้งาน การทำซ้ำ และการแจกจ่าย

1. คำจำกัดความ

"สิทธิการใช้งาน" จะหมายถึงข้อกำหนดและเงื่อนไขสำหรับการใช้งาน การทำซ้ำ และการแจกจ่ายตามที่กำหนดไว้ในหัวข้อ 1 ถึง 9 ของเอกสารนี้

"ผู้ให้สิทธิการใช้งาน" จะหมายถึงเจ้าของลิขสิทธิ์หรือหน่วยงานที่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ที่เป็นผู้อนุญาตให้สิทธิการใช้งาน

"หน่วยงานทางกฎหมาย" จะหมายถึงการรวมตัวกันของหน่วยงานดำเนินการและหน่วยงานอื่นๆ ทั้งหมดที่ควบคุม ถูกควบคุม โดย หรืออยู่ภายใต้การควบคุมร่วมกับหน่วยงานนั้น สำหรับวัตถุประสงค์ของคำจำกัดความนี้ **"ควบคุม"** หมายถึง (i) อำนาจทั้งทางตรงหรือทางอ้อมที่ก่อให้เกิดการสั่งการหรือการบริหารจัดการหน่วยงานนั้น ไม่ว่าจะโดยสัญญาหรือวิธีอื่นใด หรือ (ii) การเป็นเจ้าของหุ้นห้าสิบเปอร์เซ็นต์ (50%) ขึ้นไปในหน่วยงานนั้น หรือ (iii) การเป็นเจ้าของผลประโยชน์ของหน่วยงานนั้น

"คุณ" (หรือ "ของคุณ") จะหมายถึงบุคคลหรือนิติบุคคลที่เป็นผู้ใช้สิทธิ์ต่างๆ ที่ได้รับอนุญาตโดยสิทธิการใช้งานนี้

"แหล่งที่มา" จะหมายถึงรูปแบบที่ต้องการสำหรับการดำเนินการแก้ไข รวมถึงแต่ไม่เพียงจำกัดที่ รหัสแหล่งที่มาของซอฟต์แวร์ แหล่งที่มาของเอกสารประกอบ และไฟล์การกำหนดค่า

"วัตถุ" จะหมายถึงรูปแบบใดๆ ที่เป็นผลมาจากการแปลงเชิงกลหรือการเปลี่ยนสถานะของรูปแบบแหล่งที่มา รวมถึงแต่ไม่เพียงจำกัดที่ รหัสวัตถุที่ได้คอมไพล์ เอกสารประกอบที่สร้างขึ้น และการแปลงเป็นสื่อประเภทอื่นๆ

"งาน" จะหมายถึงงานของผู้สร้างทั้งในรูปแบบแหล่งที่มาหรือวัตถุ ที่จัดทำให้พร้อมใช้งานภายใต้สิทธิการใช้งาน ตามที่บ่งชี้โดยประกาศเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ที่ซึ่งได้รวมไว้ในหรือติดตั้งไว้กับงาน (มีตัวอย่างให้ไว้ในภาคผนวกด้านล่าง)

"งานที่ดัดแปลง" จะหมายถึงงานใดๆ ทั้งในรูปแบบแหล่งที่มาหรือวัตถุ ที่ใช้พื้นฐาน (หรือพัฒนามาจาก) งาน และดัดแปลงเพื่อการปรับปรุงข้อผิดพลาด คำอธิบายประกอบ รายละเอียด หรือลักษณะปรากฏของการปรับเปลี่ยนอื่นๆ โดยรวม จากงานต้นฉบับของผู้สร้าง สำหรับวัตถุประสงค์ของสิทธิการใช้งานนี้ ผลงานที่ดัดแปลงจะไม่รวมถึงผลงานใดๆ ที่คงอยู่โดยแยกส่วนจาก หรือเพียงแค่เชื่อมโยง (หรือผูกโยงด้วยชื่อ) กับอินเทอร์เน็ตหรืออื่นๆ ของผลงานและผลงานที่ดัดแปลง

"ผลงาน" จะหมายถึงงานใดๆ ของผู้สร้าง รวมถึงเวอร์ชันต้นฉบับของงานและการปรับเปลี่ยนหรือการเพิ่มเติมใดๆ กับงานนั้นหรืองานที่ดัดแปลง ซึ่งได้ตั้งใจส่งให้กับผู้ให้สิทธิการใช้งานเพื่อให้เจ้าของลิขสิทธิ์หรือบุคคลหรือนิติบุคคลใดๆ ที่ได้รับอนุญาตให้ส่งในนามของเจ้าของลิขสิทธิ์ดำเนินการผนวกรวมไว้ในงาน สำหรับวัตถุประสงค์ของคำจำกัดความนี้ **"ที่ส่ง"** หมายถึงรูปแบบใดๆ ของการสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์หรือลายลักษณ์อักษรที่ส่งถึงผู้ให้สิทธิการใช้งานหรือตัวแทน รวมถึงแต่ไม่เพียงจำกัดที่ การสื่อสารผ่านรายชื่อการส่งจดหมายทางอิเล็กทรอนิกส์ ระบบควบคุมรหัสแหล่งที่มาและระบบการติดตามปัญหาที่จัดการโดย หรือในนามของผู้ให้สิทธิการใช้งานเพื่อวัตถุประสงค์ของการรักษาและการปรับปรุงผลงาน แต่ไม่รวมการสื่อสารที่ระบุไว้อย่างชัดเจนหรือกำหนดไว้เป็นลายลักษณ์อักษรโดยเจ้าของลิขสิทธิ์เป็น **"ไม่ใช่การมีส่วนร่วม"**

"ผู้สร้างผลงาน" จะหมายถึงผู้ให้สิทธิการใช้งานและบุคคลหรือนิติบุคคลใดๆ ในนามของบุคคลที่ได้ส่งมอบผลงานให้กับผู้ให้สิทธิการใช้งานและผู้ให้สิทธิการใช้งานผนวกรวมไว้ในงาน

2. การอนุญาตของสิทธิการใช้งานในลิขสิทธิ์ ภายใต้ข้อกำหนดและเงื่อนไขของสิทธิการใช้งานนี้ ผู้สร้างผลงานที่เกี่ยวข้องได้อนุญาตสิทธิการใช้งานในลิขสิทธิ์ในแบบที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ ต่อเนื่อง ทั่วโลก ไม่จำกัดแต่เพียงผู้เดียว ไม่มีการเรียกเก็บค่าใช้จ่าย ไม่มีค่าลิขสิทธิ์ ให้กับคุณ เพื่อการทำซ้ำ จัดเตรียมสำหรับงานที่ดัดแปลง จัดแสดงผลต่อสาธารณะ จัดทำให้ทำงานในแบบสาธารณะ ออกสิทธิการใช้งานย่อย และแจกจ่ายงานและงานที่ดัดแปลงดังกล่าวในรูปแบบแหล่งที่มาหรือวัตถุ

3. การอนุญาตของสิทธิการใช้งานในสิทธิบัตร ภายใต้ข้อกำหนดและเงื่อนไขของสิทธิการใช้งานนี้ ผู้สร้างผลงานที่เกี่ยวข้องได้อนุญาตสิทธิการใช้งานในสิทธิบัตรในแบบต่อเนื่อง ทั่วโลก ไม่จำกัดแต่เพียงผู้เดียว ไม่มีการเรียกเก็บค่าใช้จ่าย ไม่มีค่าลิขสิทธิ์เปลี่ยนแปลงไม่ได้ (ยกเว้นแต่ระบุไว้ในหัวข้อนี้) ให้กับคุณ เพื่อสร้าง จัดสร้างขึ้น ใช้ เสนอขาย ขาย นำเข้า และถ่ายโอนงาน ซึ่งสิทธิการใช้งานดังกล่าวมีผลใช้เฉพาะกับการอ้างสิทธิ์ในสิทธิบัตรที่สามารถให้สิทธิอนุญาตได้โดยผู้สร้างผลงานนั้น เมื่อถูกละเมิดโดยผลงานเพียงอย่างเดียวหรือละเมิดโดยผลงานของผู้สร้างผลงานย่อยของคุณและงานที่ซึ่งผลงานดังกล่าวถูกส่งมาเพื่อใหรวมในงาน ถ้าคุณยื่นฟ้องร้องคดีสิทธิบัตรต่อหน่วยงานใดๆ (รวมถึงการอ้างสิทธิ์ข้ามหรือการอ้างสิทธิ์แย้งต่อศาล) กล่าวหาว่างานหรือผลงานที่ผนวกรวมไว้ในงานมีการละเมิดสิทธิบัตรโดยตรงหรือโดยมีส่วนร่วม สิทธิการใช้งานในสิทธิบัตรใดๆ ที่อนุญาตให้กับคุณภายใต้สิทธิการใช้งานนี้สำหรับงานนั้นจะถือเป็นสิ้นสุดนับจากวันที่ยื่นฟ้องคดีต่อศาล

4. การแจกจ่ายใหม่ คุณสามารถทำซ้ำและแจกจ่ายสำเนาของงานหรืองานที่ดัดแปลงในรูปแบบสื่อใดๆ โดยมีหรือไม่มี การดัดแปลง และในรูปแบบของแหล่งที่มาหรือวัตถุ โดยอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่คุณต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขดังต่อไปนี้:

1. คุณจะต้องมอบสำเนาของสิทธิ์การใช้งานนี้ให้กับผู้รับอื่นใดของงานหรืองานที่ดัดแปลง และ
2. คุณจะต้องทำให้ไฟล์ที่ได้ดัดแปลงใดๆ ประกอบด้วยประกาศแจ้งให้เห็นได้ชัดเจนว่าคุณได้ทำการเปลี่ยนแปลงกับไฟล์ต้นฉบับ และ
3. คุณจะต้องรักษารูปแบบแหล่งที่มาของงานที่ดัดแปลงใดๆ ที่คุณจะแจกจ่าย ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า และประกาศแจ้งแหล่งที่มาจากรูปแบบแหล่งที่มาของงาน ยกเว้นแต่ว่าประกาศแจ้งเหล่านั้นไม่เกี่ยวข้องกับส่วนใด ของงานที่ดัดแปลง และ
4. ถ้างานประกอบด้วยไฟล์ข้อความ “ประกาศแจ้ง” เป็นส่วนหนึ่งของการแจกจ่าย งานดัดแปลงใดๆ ที่คุณ จะแจกจ่ายจะต้องมีสำเนาที่อ่านออกได้ของประกาศแจ้งแหล่งที่มาที่มีอยู่ในไฟล์ประกาศแจ้งดังกล่าว ยกเว้นแต่ ว่าประกาศแจ้งเหล่านั้นไม่เกี่ยวข้องกับส่วนใด ของงานที่ดัดแปลง โดยใส่ไว้ในอย่างน้อยหนึ่งตำแหน่งดังต่อไปนี้: ภายในไฟล์ประกาศแจ้งที่แจกจ่ายโดยเป็นส่วนหนึ่งของงานที่ดัดแปลง ภายในรูปแบบแหล่งที่มาหรือเอกสาร ประกอบ ถ้ามอบให้พร้อมกับการดัดแปลง หรือภายในการแสดงผลที่สร้างขึ้นโดยงานที่ดัดแปลง ถ้ามีและไม่ว่าที่ใดก็ตามที่โดยทั่วไปประกาศแจ้งของบุคคลที่สามดังกล่าวจะแสดงขึ้น เนื้อหาของไฟล์ประกาศแจ้งให้ไว้เพื่อเป็น ข้อมูลเพื่อรับทราบเท่านั้น และไม่ได้เป็นการปรับเปลี่ยนข้อมูลในสิทธิ์การใช้งาน คุณสามารถเพิ่มประกาศแจ้งแหล่งที่มาของคุณเองภายในงานที่ดัดแปลงที่คุณได้แจกจ่ายในแบบเคียงข้างกันหรือเป็นส่วนภาคผนวกของข้อความ ประกาศแจ้งจากงาน โดยที่ประกาศแจ้งแหล่งที่มาเพิ่มเติมดังกล่าวไม่สามารถถือว่าเป็นการแก้ไขสาระสำคัญของ สิทธิ์การใช้งานนี้

คุณสามารถเพิ่มคำประกาศสิทธิ์ของคุณเองลงในการดัดแปลงของคุณและอาจใส่ข้อกำหนดและเงื่อนไขเพิ่มเติม หรือที่แตกต่างออกไปสำหรับการใช้ การทำซ้ำ หรือการแจกจ่ายการดัดแปลงของคุณ หรือสำหรับงานที่ดัดแปลงดัง กล่าวใดๆ โดยรวม โดยต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่ใช้ การทำซ้ำ และการแจกจ่ายงานของคุณจะต้องเป็นไปตาม เงื่อนไขที่ระบุไว้ในสิทธิ์การใช้งานนี้

5. การส่งของผลงาน ผลงานใดๆ ที่คุณตั้งใจส่งถึงผู้ให้สิทธิ์การใช้งานเพื่อให้ผนวกรวมไว้ในงานจะต้องอยู่ภายใต้ข้อกำหนด และเงื่อนไขของสิทธิ์การใช้งานนี้โดยไม่มีข้อกำหนดและเงื่อนไขเพิ่มเติมใดๆ เว้นแต่คุณได้ระบุไว้อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะมีความ ใดๆ ระบุเอาไว้ข้างต้นก็ตาม แต่ไม่มีสิ่งใดมาแทนที่หรือปรับเปลี่ยนข้อกำหนดของข้อตกลงสิทธิ์การใช้งานแยกใดๆ ที่คุณอาจทำ ไว้กับผู้ให้สิทธิ์การใช้งานที่เกี่ยวข้องกับผลงานนั้น

6. เครื่องหมายการค้า สิทธิ์การใช้งานนี้ไม่ได้เป็นการอนุญาตสิทธิ์ในการใช้ชื่อทางการค้า เครื่องหมายการค้า เครื่องหมาย บริการ หรือชื่อผลิตภัณฑ์ของผู้ให้สิทธิ์การใช้งาน ยกเว้นแต่จำเป็นสำหรับการใช้งานที่เหมาะสมและปกติตามที่ได้อธิบายไว้ในต้น กำเนิดของงานและการทำซ้ำเนื้อหาของไฟล์ประกาศแจ้ง

7. คำปฏิเสธการรับผิดชอบของการรับประกัน ผู้ให้สิทธิ์การใช้งานได้มอบงาน (และผู้สร้างผลงานแต่ละรายมอบผลงานของ ตนเอง) ในลักษณะ “ตามที่เห็น” โดยไม่มีการรับประกันหรือเงื่อนไขในลักษณะใดๆ ทั้งโดยชัดแจ้งหรือโดยนัย ซึ่งรวมถึงแต่ไม่ จำกัดเฉพาะการรับประกันหรือเงื่อนไขใดๆ เกี่ยวกับสิทธิ การไม่ละเมิดต่อลิขสิทธิ์ การใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ หรือความเหมา สมกับวัตถุประสงค์เฉพาะ เว้นแต่กำหนดไว้โดยกฎหมายที่เกี่ยวข้องหรือมีข้อตกลงเป็นลายลักษณ์อักษร คุณจะเป็นผู้รับผิดชอบ แต่เพียงฝ่ายเดียวสำหรับการกำหนดความเหมาะสมของการใช้หรือการแจกจ่ายงานและกำหนดความเสี่ยงใดๆ ที่เกี่ยวข้องกับการ ดำเนินการใช้สิทธิ์ของคุณภายใต้สิทธิ์การใช้งานนี้

8. ข้อจำกัดของความรับผิด ในทุกกรณีและภายใต้การไม่มีหลักวิชาการทางกฎหมายรองรับ ไม่ว่าในการละเมิดลิขสิทธิ์ (รวมถึง การละเมิด) สัญญา หรืออื่นๆ เว้นแต่กฎหมายที่เกี่ยวข้องกำหนดไว้ (เช่น การกระทำโดยเจตนาและละเมิดอย่างชัดแจ้ง) หรือ มีข้อตกลงเป็นลายลักษณ์อักษร ผู้สร้างผลงานใดๆ จะไม่มีความรับผิดต่อคุณสำหรับความเสียหายต่างๆ ที่รวมถึงความเสียหาย ทั่วไป พิเศษ ทางอ้อม โดยอุบัติเหตุ หรือผลที่ตามมา ไม่ว่าในลักษณะใดๆ ที่เกิดขึ้นอันเป็นผลมาจากสิทธิ์การใช้งานนี้หรือการ ใช้หรือการไม่สามารถใช้งานนี้ (รวมถึงแต่ไม่เพียงจำกัดที่ ความเสียหายสำหรับการสูญเสียค่าความนิยม การหยุดทำงานของงาน ความล้มเหลวหรือการทำงานผิดปกติของคอมพิวเตอร์ หรือความเสียหายหรือการสูญเสียเชิงพาณิชย์อื่นใดและทั้งหมด) แม้ว่าผู้ สร้างผลงานนั้นได้รับการแนะนำถึงความเป็นไปได้ของความเสียหายนั้นแล้วก็ตาม

9. การยอมรับในการรับประกันหรือความรับผิดอื่นๆ ในขณะที่แจกจ่ายงานหรืองานที่ดัดแปลง คุณสามารถเลือกที่จะเสนอ และเรียกเก็บค่าธรรมเนียม การยอมรับการสนับสนุน การรับประกัน การชดเชย หรือข้อผูกมัดความรับผิดอื่นๆ และ/หรือสิทธิ์ที่ สอดคล้องกับสิทธิ์การใช้งานนี้ อย่างไรก็ตามในการยอมรับข้อผูกมัดดังกล่าว คุณสามารถดำเนินการเฉพาะในนามของตัวเอง และ ด้วยความรับผิดชอบแต่เพียงฝ่ายเดียวของคุณ ไม่ใช่ในนามของผู้สร้างผลงานอื่นใด และเฉพาะเมื่อคุณได้ยอมรับต่อการ ชดเชย ให้การปกป้อง และคุ้มครองให้ผู้สร้างผลงานแต่ละรายปลอดภัยจากความเสียหายสำหรับการรับผิดใดๆ ที่เกิดขึ้นหรือการอ้าง สิทธิต่อข้อกล่าวหา ต่อผู้สร้างผลงานใดๆ โดยเหตุผลของการยอมรับในการรับประกันใดๆ หรือความรับผิดเพิ่มเติมของคุณ

สิ้นสุดของข้อกำหนดและเงื่อนไข

วิธีการปรับใช้สิทธิ์การใช้งาน Apache กับงานของคุณ

ใส่สำเนาของสิทธิ์การใช้งาน Apache โดยปกติในรูปแบบไฟล์ที่เรียกว่า สิทธิ์การใช้งาน ลงในงานของคุณ รวมถึงพิจารณาใส่ไฟล์ประกาศแจ้งที่อ้างอิงสิทธิ์การใช้งานนั้น

ในการปรับใช้สิทธิ์การใช้งาน Apache กับไฟล์ที่เฉพาะในงานของคุณ ให้แนบคำประกาศสำเร็จรูปต่อไปนี้ แทนที่ไฟล์ที่ปิดด้วยวงเล็บ "[]" ด้วยข้อมูลการระบุของคุณเอง (อย่าใส่วงเล็บ!) แนบข้อความในรูปแบบโครงสร้างข้อคิดเห็นที่เหมาะสมสำหรับรูปแบบไฟล์ นอกจากนี้เรายังแนะนำให้คุณใส่ไฟล์หรือชื่อคลาสและคำอธิบายวัตถุประสงค์ใน "หน้าที่จัดพิมพ์" เป็นประกาศเกี่ยวกับลิขสิทธิ์เพื่อให้ระบุภายในที่เก็บถาวรของบุคคลที่สามได้ง่ายขึ้น

Copyright [yyyy] [ชื่อของเจ้าของลิขสิทธิ์]

ได้รับสิทธิ์การใช้งานภายใต้สิทธิ์การใช้งาน Apache, เวอร์ชัน 2.0 (เรียกว่า "สิทธิ์การใช้งาน") คุณต้องไม่ใช่ไฟล์นี้ยกเว้นแต่เป็นไปตามสิทธิ์การใช้งาน คุณสามารถขอรับสำเนาของสิทธิ์การใช้งานได้ที่

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

ซอฟต์แวร์ที่แจกจ่ายภายใต้สิทธิ์การใช้งานนี้ถูกแจกจ่ายในลักษณะ "ตามที่เป็น" โดยไม่มีการรับประกันหรือเงื่อนไขใดๆ ทุกประเภททั้งโดยชัดแจ้งหรือโดยนัย เว้นแต่มีการกำหนดไว้ภายใต้กฎหมายที่เกี่ยวข้องหรือตามข้อตกลงที่เป็นลายลักษณ์อักษร ดูเรื่องสิทธิ์อนุญาตและข้อจำกัดในการจัดการภาษาที่เฉพาะเจาะจงภายใต้สิทธิ์การใช้งานนี้ได้ใน "สิทธิ์การใช้งาน"

สิทธิ์การใช้งานแบบอักษรแบบเปิด SIL เวอร์ชัน 1.1 - 26 กุมภาพันธ์ 2007

เกริ่นนำ

เป้าหมายของสิทธิ์การใช้งานแบบอักษรแบบเปิด(OFL) คือเพื่อจำลองการพัฒนาโครงการแบบอักษรที่ทำงานร่วมกันทั่วโลก เพื่อสนับสนุนการดำเนินการเพื่อสร้างแบบอักษรของชุมชนทางวิชาการและนักภาษา และเพื่อให้กรอบงานแบบอิสระและเปิดกว้างที่ซึ่งแบบอักษรอาจถูกแบ่งปันและปรับปรุงด้วยการทำงานร่วมกับบุคคลอื่นๆ

OFL อนุญาตให้นำแบบอักษรที่ได้รับสิทธิ์การใช้งานเพื่อการใช้ ศึกษา ปรับเปลี่ยน และแจกจ่ายต่ออย่างอิสระตราบที่แบบอักษรมันไม่สามารถขายได้ด้วยตัวมันเอง แบบอักษรรวมถึงงานที่ดัดแปลงใดๆ สามารถรวมชุด ฟังก์ชัน แจกจ่ายต่อ และ/หรือจำหน่ายรวมกับซอฟต์แวร์ใดๆ โดยมีเงื่อนไขว่างานที่ดัดแปลงใดๆ จะต้องไม่ใช่ชื่อที่สงวนไว้ อย่างไรก็ตาม ห้ามเผยแพร่แบบอักษรและงานที่ดัดแปลงภายใต้สิทธิ์การใช้งานประเภทอื่นใด ข้อกำหนดสำหรับแบบอักษรที่คงอยู่ภายใต้สิทธิ์การใช้งานนี้จะไม่มีผลใช้กับเอกสารใดๆ ที่สร้างโดยใช้แบบอักษรและงานที่ดัดแปลง

คำจำกัดความ

"ซอฟต์แวร์แบบอักษร" อ้างถึงชุดของไฟล์ที่เผยแพร่โดยผู้ถือครองลิขสิทธิ์ภายใต้สิทธิ์การใช้งานนี้และได้ระบุไว้อย่างชัดเจน ซึ่งอาจรวมถึง ไฟล์แหล่งที่มา สคริปต์ของบิลด์ และเอกสารประกอบ

"ชื่อแบบอักษรที่สงวนไว้" อ้างถึงชื่อใดๆ ที่ระบุไว้เป็นชื่อแบบอักษรดังกล่าวต่อจากประกาศลิขสิทธิ์

"เวอร์ชันต้นฉบับ" อ้างถึงคอลเลกชันของส่วนประกอบซอฟต์แวร์แบบอักษรเมื่อแจกจ่ายโดยผู้ถือครองลิขสิทธิ์

"เวอร์ชันที่ดัดแปลง" อ้างถึงงานที่ดัดแปลงใดๆ ที่จัดสร้างโดยการเพิ่มเข้า การลบ หรือการแทนที่ ทั้งส่วนหนึ่งส่วนใดหรือทั้งหมด ส่วนประกอบใดๆ ของเวอร์ชันต้นฉบับ โดยการเปลี่ยนแปลงรูปแบบหรือโดยการนำซอฟต์แวร์แบบอักษรลงในสภาพแวดล้อมใหม่

"ผู้สร้าง" อ้างถึงนักออกแบบ วิศวกร โปรแกรมเมอร์ นักเขียนทางเทคนิค หรือบุคคลอื่นๆ ที่มีส่วนร่วมสร้างผลงานในซอฟต์แวร์แบบอักษร

สิทธิ์และเงื่อนไข

สิทธิ์ต่างๆ ที่อนุญาตให้จะเป็นแบบไม่มีค่าใช้จ่าย อนุญาตให้กับบุคคลใดๆ ที่ได้รับสำเนาของซอฟต์แวร์แบบอักษร เพื่อใช้งาน ศึกษา ทำสำเนา ผสานรวม ผังตัว ดัดแปลง แจกจ่ายต่อ และขายสำเนาที่ดัดแปลงและไม่ดัดแปลงของซอฟต์แวร์แบบอักษร โดยอยู่ภายใต้เงื่อนไขดังต่อไปนี้:

1. ซอฟต์แวร์แบบอักษรหรือส่วนประกอบแต่ละส่วนใดๆ ของซอฟต์แวร์ในเวอร์ชันต้นฉบับหรือเวอร์ชันที่ดัดแปลงจะต้องไม่สามารถขายได้ด้วยตัวเอง
2. เวอร์ชันต้นฉบับหรือเวอร์ชันที่ดัดแปลงของซอฟต์แวร์แบบอักษรสามารถรวมชุด แจกจ่ายต่อ และ/หรือขายพร้อมกับซอฟต์แวร์ใดๆ โดยมีเงื่อนไขว่าสำเนานั้นจะต้องมีประกาศเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ข้างต้นและสิทธิ์การใช้งานนี้แนบไปด้วย ประกาศดังกล่าวสามารถรวมเป็นไฟล์ข้อความแบบแยกส่วน ส่วนหัวที่มนุษย์อ่านได้ หรือในไฟล์เมตาตาต้าที่อ่านได้โดยเครื่องภายในไฟล์ข้อความหรือไฟล์ไบนารีโดยที่ไฟล์เหล่านั้นสามารถมองเห็นได้ง่ายโดยผู้ใช้
3. ห้ามเวอร์ชันที่ดัดแปลงของซอฟต์แวร์แบบอักษรใช้ชื่อแบบอักษรที่สงวนไว้ เว้นแต่ได้รับสิทธิ์อนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรชัดเจนจากผู้ถือครองลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้อง ข้อจำกัดนี้มีผลใช้เฉพาะกับชื่อแบบอักษรหลักที่นำเสนอให้กับผู้ใช้
4. ห้ามใช้ชื่อของผู้ถือครองลิขสิทธิ์หรือผู้สร้างซอฟต์แวร์แบบอักษรเพื่อการโปรโมท รับรอง หรือโฆษณาเวอร์ชันที่ดัดแปลงใดๆ ยกเว้นแต่เพื่อแสดงการยอมรับผลงานของผู้ถือครองลิขสิทธิ์และผู้สร้างหรือมีสิทธิ์อนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรอย่างชัดเจน
5. ซอฟต์แวร์แบบอักษรทั้งที่ดัดแปลงหรือไม่ดัดแปลง ส่วนหนึ่งส่วนใดหรือทั้งหมด จะต้องแจกจ่ายไปโดยทั้งหมด ภายใต้สิทธิ์การใช้งานนี้ และจะต้องไม่แจกจ่ายภายใต้สิทธิ์การใช้งานอื่นใด ข้อกำหนดสำหรับแบบอักษรที่คงอยู่ภายใต้สิทธิ์การใช้งานนี้จะไม่มีผลใช้กับเอกสารใดๆ ที่สร้างโดยใช้ซอฟต์แวร์แบบอักษร

การสิ้นสุดของข้อตกลง

สิทธิ์การใช้งานนี้จะไม่มีผลใช้และเป็นโมฆะถ้าไม่เป็นไปตามเงื่อนไขข้อใดข้อหนึ่งข้างต้น

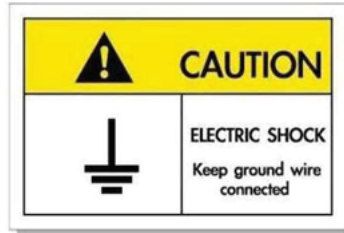
ข้อความปฏิเสธความรับผิดชอบ

ซอฟต์แวร์แบบอักษรจัดทำไว้ในแบบ "ตามที่เป็น" โดยไม่มีการรับประกันในลักษณะใดๆ ทั้งโดยชัดเจนหรือโดยนัย ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเฉพาะการรับประกันเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ ความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์เฉพาะ และการไม่ละเมิดต่อลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า หรือสิทธิ์อื่นๆ ผู้ถือครองลิขสิทธิ์จะไม่มีผลรับผิดชอบในกรณีใดๆ ต่อการอ้างสิทธิ์ ความเสียหาย หรือความรับผิดชอบอื่นๆ ที่รวมถึงความเสียหายทั่วไป พิเศษ ทางอ้อม โดยอุบัติเหตุ หรือผลที่ตามมา ไม่ว่าจะเป็นการกระทำละเมิดและการกระทำอื่นใดในการดำเนินสัญญา การละเมิดหรืออื่นๆ ซึ่งเกิดขึ้นจาก การใช้หรือการไม่สามารถใช้ซอฟต์แวร์แบบอักษร หรือจากการจัดการอื่นๆ ในซอฟต์แวร์แบบอักษร

ความปลอดภัย

	สัญลักษณ์รูปสายฟ้าที่มีลูกศรอยู่ภายในสามเหลี่ยมด้านเท่า มีไว้เพื่อเตือนให้ผู้ใช้ทราบว่า ผลิตภัณฑ์นี้มี "แรงดันไฟฟ้า ที่มีอันตราย" ซึ่งไม่มีฉนวนหุ้มอยู่ภายใน ผลิตภัณฑ์ ซึ่งอาจมีขนาด เพียงพอที่จะทำให้เกิดความเสี่ยงที่จะเกิดไฟฟ้าช็อตในบุคคลได้
	เครื่องหมายตกใจภายในสามเหลี่ยมด้านเท่า มีไว้เพื่อเตือนให้ผู้ใช้ทราบถึงขั้นตอนการทำงาน และการบำรุงรักษา (ซ่อมแซม) ที่สำคัญในคู่มือที่มาพร้อมกับผลิตภัณฑ์

โปรดปฏิบัติตามคำเตือน ข้อควรระวัง และการบำรุง รักษาทั้งหมดที่แนะนำในคู่มือผู้ใช้



เพื่อหลีกเลี่ยงไฟฟ้าช็อต ตัวเครื่องและอุปกรณ์ต่อพ่วงต้องต่อกับสายดินอย่างเหมาะสม (สายดิน)

ขั้นตอนเพื่อความปลอดภัยที่สำคัญ

- อย่าปิดกั้นช่องเปิดสำหรับระบายอากาศใดๆ เพื่อให้มั่นใจถึงการทำงานที่เหมาะสมของโปรเจคเตอร์ และเพื่อป้องกันไม่ให้เครื่องร้อนเกินไป แนะนำให้ติดตั้งโปรเจคเตอร์ในตำแหน่งที่ไม่มีการปิดกั้นการระบายอากาศ ตัวอย่างเช่น อย่าวางโปรเจคเตอร์บนโต๊ะกาแฟที่มีของอยู่เต็ม โซฟา เบาะ ฯลฯ อย่าวางโปรเจคเตอร์ในตู้ เช่น ตู้หนังสือหรือตู้ที่มีอากาศไหลผ่านจำกัด
- เพื่อลดความเสี่ยงของเหตุไฟไหม้ และ/หรือไฟฟ้าช็อต อย่าให้โปรเจคเตอร์ถูกฝนหรือความชื้น อย่าติดตั้งใกล้แหล่งกำเนิดความร้อน เช่น หม้อน้ำ เครื่องทำความร้อน เตาผิง หรือ อุปกรณ์อื่นๆ เช่น แอมป์ลิฟายที่ปลดปล่อยความร้อนออกมา
- อย่าให้วัตถุหรือของเหลวเข้าไปในเครื่องโปรเจคเตอร์ สิ่งเหล่านี้อาจสัมผัสจุดที่มีแรงดันไฟฟ้าที่มีอันตราย และลัดวงจรขึ้นส่วน ซึ่งอาจเป็นผลให้เกิดไฟไหม้หรือไฟฟ้าช็อต
- ใช้ภายใต้เงื่อนไขต่อไปนี้:
 - ในสภาพแวดล้อมที่ร้อนจัด เย็นจัด หรือชื้น
 - (i) ให้แน่ใจว่าอุณหภูมิสภาพแวดล้อมอยู่ระหว่าง 0°C ~ 40°C
 - (ii) ความชื้นสัมพัทธ์เป็น 10% ~ 85%
 - ในบริเวณที่อาจสัมผัสกับฝุ่นและสิ่งสกปรกในปริมาณมาก
 - ใกล้เครื่องใช้ใดๆ ที่สร้างสนามแม่เหล็กพลังงานสูง
 - ถูกแสงแดดโดยตรง
- อย่าใช้โปรเจคเตอร์ในบริเวณที่มีก๊าซที่ติดไฟได้หรือก๊าซที่สามารถระเบิดได้ หลอดไฟภายในโปรเจคเตอร์จะร้อนมากในระหว่างการใช้งาน และก๊าซอาจติดไฟและเป็นผลให้เกิดไฟไหม้ได้
- อย่าใช้เครื่อง ถ้าเครื่องเสียหายหรือผิดปกติ ความเสียหาย/ผิดปกติทางกายภาพมีลักษณะดังนี้ (แต่ไม่จำกัดอยู่เพียง):
 - เครื่องตกพื้น
 - สายเพาเวอร์ชำรุดหรือปลั๊กเสียหาย
 - ของเหลวหกลงบนโปรเจคเตอร์
 - โปรเจคเตอร์สัมผัสถูกฝนหรือความชื้น
 - มีสิ่งของหล่นเข้าไปในโปรเจคเตอร์ หรือมีบางสิ่งภายในหลวม

- อย่าวางโปรเจคเตอร์บนพื้นผิวที่ไม่มั่นคง โปรเจคเตอร์อาจตกลงมา ซึ่งส่งผลให้เกิดการบาดเจ็บ หรือโปรเจคเตอร์อาจเสียหายได้
- อย่าบังแสงที่ออกมาจากเลนส์ของโปรเจคเตอร์ในระหว่างการใช้งาน แสงดังกล่าวจะทำให้วัตถุนั้นร้อนขึ้น และอาจเกิดการละลาย ทำให้เกิดการไหม้ หรือทำให้ไฟติดได้
- โปรดอย่าเปิด หรือถอดชิ้นส่วนโปรเจคเตอร์ เนื่องจากอาจทำให้ไฟฟ้าช็อต
- อย่าพยายามซ่อมแซมเครื่องด้วยตัวเอง การเปิดหรือถอดฝาออก อาจทำให้คุณสัมผัสถูกแรงดันไฟฟ้าที่เป็นอันตราย หรืออันตรายอื่นๆ โปรดโทรติดต่อ Optoma ก่อนที่จะส่งเครื่องไปซ่อม
- ดูที่ตัวเครื่องโปรเจคเตอร์ สำหรับเครื่องหมายที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัย
- เครื่องควรได้รับการซ่อมแซมโดยช่างบริการที่เหมาะสมเท่านั้น
- ใช้เฉพาะอุปกรณ์ต่อพ่วง/อุปกรณ์เสริมที่ระบุโดยผู้ผลิตเท่านั้น
- อย่ามองเข้าไปยังเลนส์ของโปรเจคเตอร์โดยตรงในระหว่างการใช้งาน แสงที่สว่างอาจทำให้ตาของคุณบาดเจ็บ
- ปิดและถอดปลั๊กเพาเวอร์จากเต้าเสียบ AC ก่อนที่จะทำความสะอาดผลิตภัณฑ์
- ใช้ผ้านุ่มเปียกหมาดๆ ชุบน้ำยาทำความสะอาดอย่างอ่อน เพื่อทำความสะอาดตัวเครื่อง อย่าใช้สารขัดทำความสะอาด ซีฟอง หรือตัวทำละลายเพื่อทำความสะอาดเครื่อง
- ถอดปลั๊กเพาเวอร์จากเต้าเสียบ AC ถ้าไม่ได้ใช้ผลิตภัณฑ์เป็นระยะเวลานาน
- อย่าติดตั้งโปรเจคเตอร์ในบริเวณที่อาจมีการสั่นสะเทือนหรือแรงกระแทก
- อย่าสัมผัสเลนส์ด้วยมือเปล่า
- ถอดแบตเตอรี่ออกจากรีโมทคอนโทรลก่อนการจัดเก็บ แบตเตอรี่อาจเกิดการรั่วไหลได้ หากค้างอยู่ในรีโมทคอนโทรลเป็นระยะเวลานาน
- อย่าใช้หรือเก็บโปรเจคเตอร์ในบริเวณที่มีควันจากน้ำมันหรือจากบุหรี่ เนื่องจากควันนั้นอาจส่งผลกระทบต่อคุณภาพการทำงานของโปรเจคเตอร์
- ใช้สายไฟและหรือเครื่องป้องกันไฟกระชาก ไฟดับและไฟตกสามารถทำให้เครื่องเสียได้

การทำความสะอาดเลนส์

- ก่อนที่จะทำความสะอาดเลนส์ ให้แน่ใจว่าปิดเครื่องโปรเจคเตอร์ และถอดปลั๊กสายไฟออกเพื่อปล่อยให้เครื่องเย็นสนิท
- ใช้ถังอากาศอัดเพื่อกำจัดฝุ่น
- ใช้ผ้าพิเศษสำหรับทำความสะอาดเลนส์ และคอตตอนบัด เช็ดเลนส์เบา ๆ อย่าสัมผัสเลนส์ด้วยนิ้วของคุณ
- อย่าใช้สารอัลคาไลน์/กรด หรือตัวทำละลายที่ระเหยง่าย เช่น แอลกอฮอล์ สำหรับทำความสะอาดเลนส์ การรับประทานไม่คุ้มครอง ในกรณีที่เลนส์เสียหายเนื่องจากกระบวนการทำความสะอาด



การแจ้งเตือน: อย่าใช้สเปรย์ที่ประกอบด้วยก๊าซไวไฟเพื่อกำจัดฝุ่น หรือสิ่งสกปรกออกจากเลนส์ การทำเช่นนี้อาจทำให้เกิดไฟไหม้ เนื่องจากความร้อนที่สูงด้านในโปรเจคเตอร์



การแจ้งเตือน: อย่าทำความสะอาดเลนส์ ในขณะที่โปรเจคเตอร์กำลังอุ่นขึ้น เนื่องจากการทำเช่นนี้อาจทำให้ฟิล์มที่พื้นผิวของเลนส์ลอกออกได้



การแจ้งเตือน: อย่าขีด หรือเคาะเลนส์ด้วยวัตถุที่แข็ง

ข้อมูลเพื่อความปลอดภัย 3D

โปรดปฏิบัติตามคำเตือนและข้อควรระวังก่อนที่คุณหรือบุตรของคุณจะใช้ฟังก์ชัน 3D

การแจ้งเตือน

เด็กๆ และวัยรุ่นอาจมีความไวต่อประเด็นด้านสุขภาพเมื่อชมภาพ 3D และควรได้รับการดูแลอย่างใกล้ชิดในขณะที่ดูภาพเหล่านี้

คำเตือนเกี่ยวกับการชักเมื่อถูกแสง และความเสี่ยงด้านสุขภาพอื่นๆ

- ผู้ชมบางคนอาจมีอาการลมชัก หรือสมองขาดเลือดเมื่อมองดูภาพกะพริบและแสงกะพริบที่มาจากภาพของโปรเจคเตอร์ หรือวิดีโอเกมบางชนิด ถ้าคุณมีอาการลมชักหรือเป็นโรคหลอดเลือดสมอง หรือมีประวัติว่ามีคนในครอบครัวเป็น โปรดปรึกษาผู้เชี่ยวชาญทางการแพทย์ก่อนที่จะใช้ฟังก์ชัน 3D
- แม้ในผู้ที่ไม่มีประวัติส่วนตัวหรือสมาชิกในครอบครัวที่มีอาการลมชักบ้าหมู หรือชัก อาจมีสภาพที่ไม่ได้วินิจฉัยว่าสามารถเป็นสาเหตุให้เกิดอาการลมชักเนื่องจากแสงได้
- สตรีมีครรภ์ ผู้สูงอายุ ผู้ที่เคยป่วยจากอาการบาดเจ็บรุนแรง ผู้ที่นอนหลับไม่เพียงพอ หรืออยู่ภายใต้ฤทธิ์แอลกอฮอล์ ควรหลีกเลี่ยงการใช้ฟังก์ชัน 3D ของเครื่อง
- ถ้าคุณมีอาการใดๆ ต่อไปนี้ ให้หยุดการชมภาพ 3D ทันที และปรึกษาผู้เชี่ยวชาญทางการแพทย์: (1) การมองเห็นเปลี่ยนแปลง (2) ปวดศีรษะเล็กน้อย (3) วิงเวียน (4) มีการเคลื่อนไหวโดยไม่ได้ตั้งใจ เช่น ตาหรือกล้ามเนื้อกระตุก (5) สับสน (6) คลื่นไส้ (7) สูญเสียการรับรู้ (8) ชัก (9) ตะคริว และ/หรือ (10) เวียนศีรษะ เด็กและวัยรุ่นอาจมีอาการเหล่านี้ได้ง่ายกว่าผู้ใหญ่ ผู้ปกครองควรตรวจสอบดูแลลูกๆ และถามพวกเขาว่ามีอาการเหล่านี้หรือไม่
- การชมภาพ 3D อาจเป็นสาเหตุให้เกิดการเมา ภาพหลอน การหลงทิศ อาการตาล้า และมีเสถียรภาพการทรงตัวลดลงด้วย แนะนำให้ผู้ชมหยุดพักบ่อยๆ เพื่อลดโอกาสที่จะเกิดผลกระทบเหล่านี้ ถ้าตาของคุณแสดงสัญญาณของความล้า หรือมีอาการตาแห้ง หรือถ้าคุณมีอาการใดๆ ที่กล่าวมาด้านบน ให้หยุดใช้อุปกรณ์นี้ทันที และอย่าใช้อีกเป็นเวลาอย่างน้อยสามสิบนาที หลังจากมีอาการเหล่านี้หายแล้ว
- การชมภาพ 3D ในขณะที่ยืนใกล้หน้าจอมากเกินไปเป็นระยะเวลานาน อาจทำให้สายตาของคุณเสียหายได้ ระยะทางการชมที่เหมาะสม ควรมีระยะอย่างน้อยสามเท่าของความสูงหน้าจอ แนะนำให้ตาของผู้ชมอยู่ระดับเดียวกับหน้าจอ
- การชมภาพ 3D ในขณะสวมแว่น 3D ต่อเนื่องเป็นระยะเวลานาน อาจทำให้เกิดอาการปวดหัวหรือเกิดความล้า ถ้าคุณมีอาการปวดหัว ล้าหรือเวียนหัว ให้หยุดการชมภาพ 3D และพักผ่อน
- อย่าใช้แว่น 3D สำหรับวัตถุประสงค์อื่นๆ นอกเหนือจากการชมภาพ 3D เท่านั้น
- การสวมแว่น 3D สำหรับวัตถุประสงค์อื่นๆ (สวมเล่นทั่วไป เป็นแว่นกันแดด แว่นป้องกัน เป็นต้น) อาจทำให้เกิดอันตรายทางกายภาพต่อคุณ และอาจทำให้สายตาที่มีประสิทธิภาพลดลง
- การชมภาพ 3D อาจทำให้เกิดการสับสนได้ในผู้ชมบางราย ดังนั้น อย่าวางโปรเจคเตอร์ 3D ของคุณใกล้บันได สายเคเบิล เเจ็ย หรือวัตถุอื่นๆ ที่สามารถทำให้มีการสะดุด ชน หัก หรือหล่นลงไปได้

ลิขสิทธิ์

เอกสารเผยแพร่นี้ ซึ่งรวมถึงรูปภาพ ภาพประกอบ และซอฟต์แวร์ได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศ พร้อมทั้งได้รับการสงวนสิทธิ์ทั้งหมด ห้ามผลิตซ้ำหรือเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากบริษัทผู้เผยแพร่

© ลิขสิทธิ์ 2023

ข้อความปฏิเสธความรับผิดชอบ

ข้อมูลในเอกสารนี้อาจมีการเปลี่ยนแปลงโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า ผู้ผลิตไม่ได้เป็นตัวแทนหรือรับประกันเนื้อหาในเอกสารนี้ และโดยเฉพาะขอปฏิเสธการรับประกันการจำหน่ายสินค้าหรือความเหมาะสมสำหรับวัตถุประสงค์ใดโดยเฉพาะโดยนัย ผู้ผลิตขอสงวนสิทธิ์ในการทบทวนแก้ไขเอกสารเผยแพร่นี้ และทำการเปลี่ยนแปลงในเวลาใดๆ ในส่วนของเนื้อหาที่อยู่ในเอกสารนี้โดยไม่ต้องแจ้งให้ผู้ใดทราบถึงการแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลง

การจดจำได้ถึงเครื่องหมายการค้า

Kensington เป็นเครื่องหมายการค้าที่จดทะเบียนในสหรัฐฯ ของ ACCO Brand Corporation พร้อมด้วยการจดทะเบียนแล้ว และที่ยังคงรอการจดทะเบียนในประเทศต่างๆ ทั่วโลก

HDMI, โลโก้ HDMI และ High-Definition Multimedia Interface เป็นเครื่องหมายการค้า หรือเครื่องหมายการค้าจดทะเบียนของ HDMI Licensing LLC

DLP®, DLP Link และโลโก้ DLP เป็นเครื่องหมายการค้าจดทะเบียนของ Texas Instruments และ BrilliantColor™ เป็นเครื่องหมายการค้าของ Texas Instruments

ชื่อผลิตภัณฑ์ทั้งหมดที่ใช้ในคู่มือนี้เป็นทรัพย์สินของเจ้าของที่เกี่ยวข้องและมีการรับทราบแล้ว

FCC

อุปกรณ์นี้ได้รับการทดสอบ และพบว่าสอดคล้องกับขีดจำกัดสำหรับอุปกรณ์ดิจิทัลคลาส B ส่วนที่ 15 ของกฎ FCC ข้อจำกัดเหล่านี้ได้รับการออกแบบมาเพื่อให้การป้องกันที่เหมาะสมต่อการรบกวนที่เป็นอันตรายต่อการติดตั้งสำหรับที่อยู่อาศัย อุปกรณ์นี้สร้าง ใช้ และสามารถแผ่พลังงานความถี่คลื่นวิทยุ และถ้าไม่ได้รับการติดตั้งและใช้อย่างสอดคล้องกับขั้นตอนที่ระบุ อาจก่อให้เกิดอันตรายต่อการสื่อสารทางวิทยุ

อย่างไรก็ตาม ไม่รับประกันว่าจะไม่เกิดการรบกวนขึ้นในการติดตั้งนั้นๆ ถ้าอุปกรณ์นี้เป็นสาเหตุให้เกิดการรบกวนที่เป็นอันตรายต่อการรับคลื่นวิทยุหรือโทรศัพท์ ซึ่งสามารถระบุได้โดยการปิดและเปิดอุปกรณ์ ผู้ใช้ควรพยายามแก้ไขการรบกวนโดยการดำเนินการด้วยวิธีการอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างดังนี้:

- กำหนดตำแหน่งใหม่หรือย้ายเสาอากาศรับสัญญาณ
- เพิ่มระยะห่างระหว่างอุปกรณ์และเครื่องรับ
- เชื่อมต่ออุปกรณ์ลงในเต้าเสียบในวงจรที่แตกต่างจากที่ใช้เชื่อมต่อกับเครื่องรับสัญญาณ
- ปรึกษาตัวแทนจำหน่าย หรือช่างเทคนิควิทยุ/โทรศัพท์ที่มีประสบการณ์เพื่อขอความช่วยเหลือ

ข้อสังเกต: สายเคเบิลที่มีฉนวนหุ้ม

การเชื่อมต่อทั้งหมดไปยังอุปกรณ์คอมพิวเตอร์อื่น ต้องทำโดยใช้สายเคเบิลที่มีฉนวนหุ้ม เพื่อรักษาความสอดคล้องกับกฎข้อบังคับ FCC

ข้อควรระวัง

การเปลี่ยนแปลง หรือดัดแปลงใดๆ ที่ไม่ได้รับการรับรองอย่าง ชัดแจ้งจากผู้ผลิต อาจทำให้สิทธิ์ในการใช้คอมพิวเตอร์นี้ของ ผู้ใช้ ซึ่งได้รับจากคณะกรรมการการสื่อสารแห่งชาติ ถือเป็น โฆษะ

เงื่อนไขการทำงาน

อุปกรณ์นี้สอดคล้องกับส่วนที่ 15 ของกฎ FCC การทำงานต้องเป็นไปตามเงื่อนไขสองข้อต่อไปนี้:

1. อุปกรณ์นี้ต้องไม่ก่อให้เกิดการรบกวนที่เป็นอันตราย และ
2. อุปกรณ์นี้ต้องทนต่อการรบกวนใดๆ ที่ได้รับ รวมทั้งการรบกวนที่อาจก่อให้เกิดการทำงานที่ไม่พึงประสงค์

ข้อสังเกต: ผู้ใช้ในประเทศแคนาดา

อุปกรณ์ดิจิทัลคลาส B นี้ สอดคล้องกับมาตรฐาน ICES-003 ของ แคนาดา

Remarque à l'intention des utilisateurs canadiens

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

การประกาศความสอดคล้องสำหรับประเทศกลุ่ม EU

- ข้อกำหนด EMC ที่ 2014/30/EC (รวมทั้งการแก้ไข)
- ข้อกำหนดแรงดันไฟฟ้าต่ำ 2014/35/EC
- RED 2014/53/EU (ถ้าผลิตภัณฑ์มีฟังก์ชัน RF)

WEEE



ขั้นตอนการทิ้งผลิตภัณฑ์

ห้ามทิ้งอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ลงในถังขยะเมื่อเลิกใช้แล้ว เพื่อลดมลพิษที่จะเกิดให้เหลือน้อยที่สุด และเพื่อปกป้องสิ่งแวดล้อมของโลกอย่างเหมาะสมที่สุด โปรดนำอุปกรณ์ไปรีไซเคิล

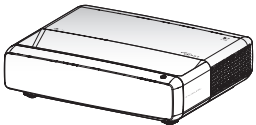
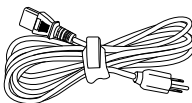
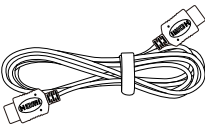
บทนำ

สิ่งต่างๆ ในบรรจุภัณฑ์

เปิดกล่องและตรวจสอบด้วยความระมัดระวังเพื่อตรวจสอบว่าคุณได้รับอุปกรณ์มาตรฐานดังที่ระบุไว้ด้านล่าง บางรายการที่เป็นอุปกรณ์เสริมอาจไม่มีให้มา ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับรุ่น ข้อมูลจำเพาะ และภูมิภาคที่คุณซื้อ โปรดตรวจสอบกับร้านที่คุณซื้อ อุปกรณ์บางรายการอาจจะแตกต่างกันไปตามภูมิภาค

บัตรรับประกันมีเฉพาะในบางภูมิภาคที่กำหนดไว้เท่านั้น โปรดติดต่อตัวแทนจำหน่ายเพื่อข้อมูลในรายละเอียด

อุปกรณ์เสริม

 โปรเจคเตอร์	 รีโมทคอนโทรล	 สายไฟ	☐ ไม่รับประกัน* ☒ คู่มือผู้ใช้สำหรับการเริ่มต้นอย่างรวดเร็ว
 dongleทีวี Android	 สายเคเบิล HDMI		

หมายเหตุ:

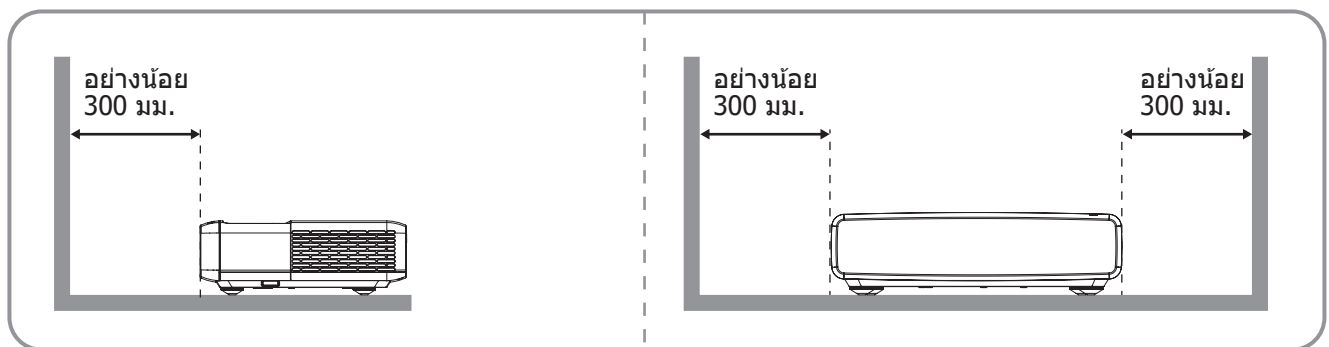
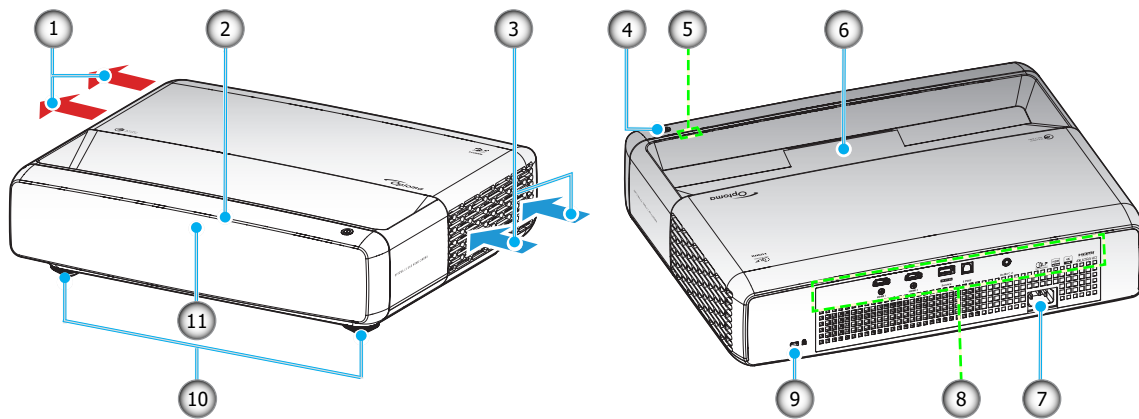
- รีโมทคอนโทรล dongleทีวี Android และสายเคเบิล HDMI อาจแตกต่างกันไปโดยขึ้นอยู่กับภูมิภาคและรุ่น
- *สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการรับประกัน โปรดเข้าไปที่ <https://www.optoma.com/support/download>

บทนำ

อุปกรณ์เสริม

หมายเหตุ: อุปกรณ์เสริมเพิ่มเติมแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับรุ่น ข้อมูลจำเพาะผลิตภัณฑ์และท้องถิ่นที่

ภาพรวมของผลิตภัณฑ์



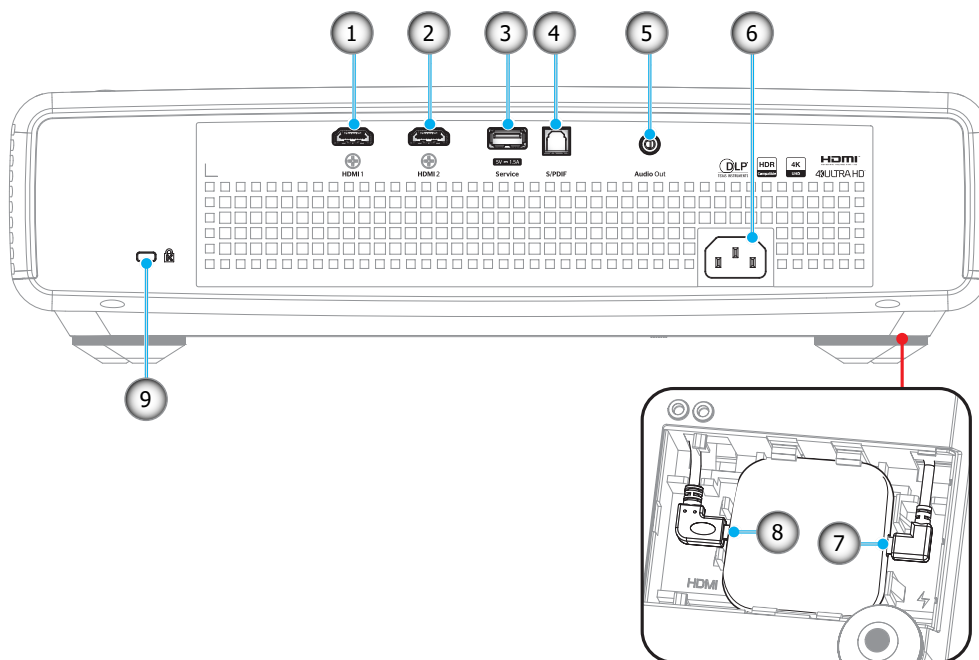
หมายเหตุ:

- อย่าปิดกั้นช่องระบายอากาศเข้าและออกของโปรเจ็กเตอร์
- เมื่อใช้งานโปรเจ็กเตอร์ในพื้นที่ปิด ให้เว้นที่ว่างไว้อย่างน้อย 30 ซม. (12 นิ้ว) รอบ ๆ ช่องระบายอากาศเข้าและออก

เลข	รายการ	เลข	รายการ
1.	เครื่องระบายอากาศ (ออก)	7.	ช่องเสียบเพาเวอร์
2.	ตัวรับสัญญาณอินฟราเรดด้านบน	8.	อินพุต / เอาต์พุต
3.	เครื่องระบายอากาศ (เข้า)	9.	พอร์ตล็อก Kensington™
4.	ปุ่มเพาเวอร์	10.	ขาปรับความเอียง
5.	ไฟแสดงสถานะ LED	11.	ตัวรับสัญญาณอินฟราเรดด้านหน้า
6.	เลนส์		

บทนำ

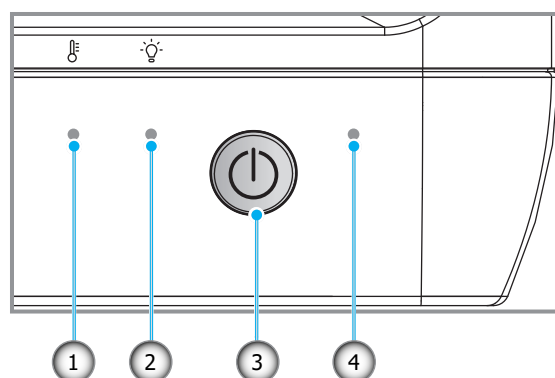
การเชื่อมต่อ



เลข	รายการ	เลข	รายการ
1.	ขั้วต่อ HDMI 1 (4K 60Hz)	6.	ช่องเสียบเพาเวอร์
2.	ขั้วต่อ HDMI 2 (4K 60Hz)	7.	ไฟ USB ออก (5V/1.5A) (ขั้วต่อ micro USB สำหรับดองเกิลทีวี Android)
3.	ขั้วต่อไฟ USB ออก (5V/1.5A) (*)	8.	ขั้วต่อ HDMI 3 (ขั้วต่อ micro HDMI สำหรับดองเกิล ATV)
4.	ขั้วต่อ S/PDIF (PCM 2-แชนเนล)	9.	พอร์ตรับล็อก Kensington™
5.	ขั้วต่อเสียงออก		

หมายเหตุ: (*) ไม่แนะนำสำหรับการชาร์จโทรศัพท์มือถือ

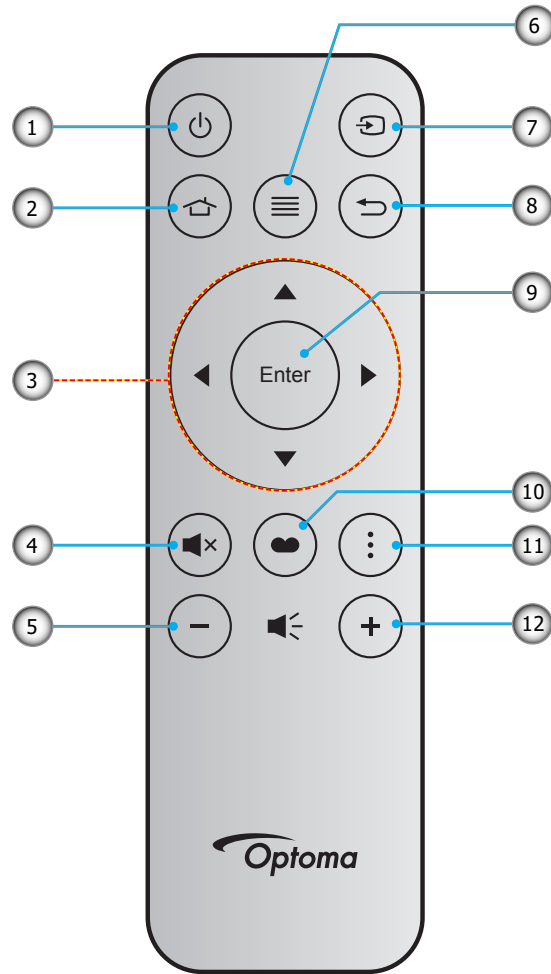
ไฟแสดงสถานะปุ่มกดและ LED



เลข	รายการ	เลข	รายการ
1.	LED อุณหภูมิ	3.	ปุ่มเพาเวอร์
2.	LED แหล่งกำเนิดแสง	4.	LED เพาเวอร์

บทนำ

รีโมทคอนโทรล

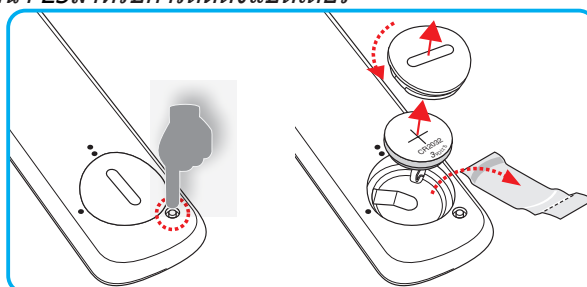


เลข	รายการ
1.	เปิด/ปิดเครื่อง
2.	HDMI3
3.	ปุ่มเลือก 4 ทิศทาง
4.	ปิดเสียง
5.	ระดับเสียง -
6.	เมนู

เลข	รายการ
7.	แหล่งที่มา
8.	กลับ
9.	ใส่ค่า
10.	โหมดภาพ
11.	รูปแบบโฟกัส
12.	ระดับเสียง +

หมายเหตุ:

- รูปแบบของรีโมทคอนโทรลอาจเปลี่ยนแปลงไปตามแต่ละภูมิภาค
- คีย์บางคีย์อาจไม่ทำงานสำหรับรุ่นที่ไม่รองรับคุณลักษณะนี้
- ก่อนใช้งานรีโมทคอนโทรลเป็นครั้งแรก ให้กดปุ่มล็อก เปิดฝาครอบช่องใส่แบตเตอรี่ จากนั้นถอดเทปฉนวนโพร่งใสออกตามภาพด้านล่าง ดูหน้า 23 สำหรับการติดตั้งแบตเตอรี่

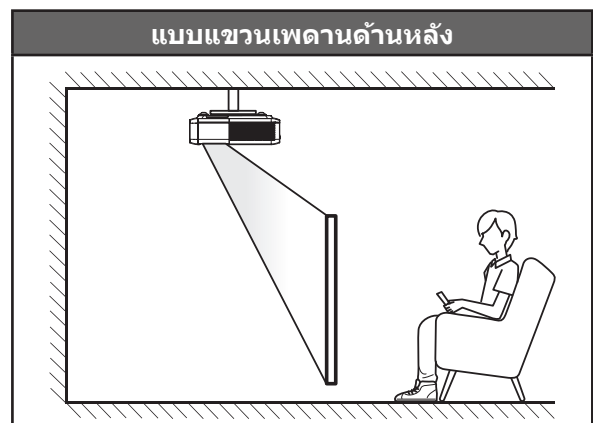
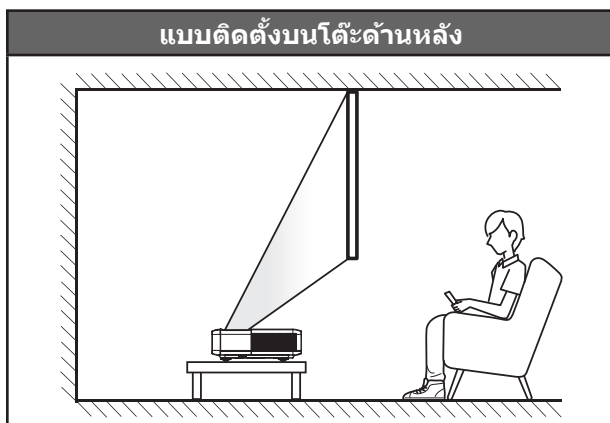
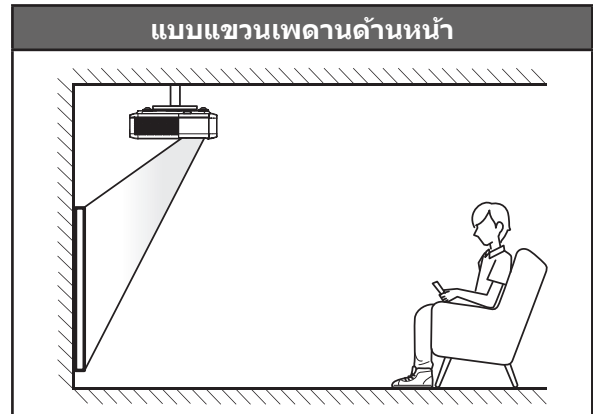
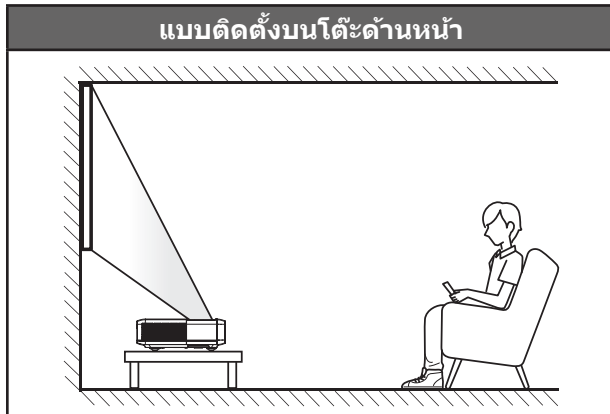


การติดตั้ง

การติดตั้งโปรเจคเตอร์

โปรเจคเตอร์ของคุณได้รับการออกแบบมาเพื่อติดตั้งได้สี่แบบ

รูปแบบห้องหรือความชอบส่วนบุคคลของคุณจะเป็นตัวกำหนดสถานที่การติดตั้งที่คุณเลือก ใช้เวลาในการพิจารณาขนาดและตำแหน่งของหน้าจอ ตำแหน่งของเตาเสียบที่เหมาะสม เช่นเดียวกับสถานที่และระยะทางระหว่างโปรเจคเตอร์กับอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อของคุณ



โปรดวางโปรเจคเตอร์ควรวางแบบแนวราบ และทำมุม 90 องศา / ตั้งฉากกับหน้าจอ

- วิธีการตรวจสอบสถานที่วางโปรเจคเตอร์สำหรับขนาดหน้าจอที่ให้ โปรดดูระยะห่างของโต๊ะในหน้า 49
- วิธีการตรวจสอบขนาดหน้าจอสำหรับระยะทางที่ให้ โปรดดูระยะห่างของโต๊ะในหน้า 49

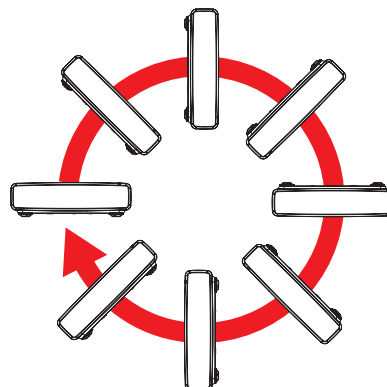
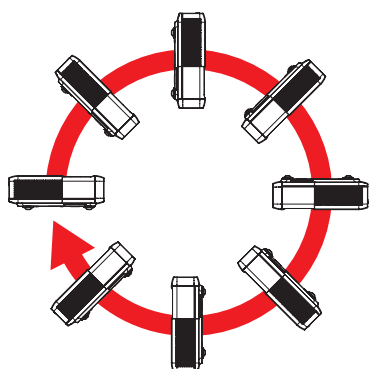
หมายเหตุ:

- ภาพที่ฉายออกมาจะมีขนาดเพิ่มขึ้นและระบบจะเพิ่มการชดเชยในแนวตั้งขึ้นตามสัดส่วนเมื่อวางโปรเจคเตอร์ไว้ไกลจากหน้าจอ
- ออฟเซตแนวตั้งอาจแตกต่างกันระหว่างโปรเจคเตอร์แต่ละเครื่อง เนื่องจากข้อจำกัดของการผลิตเลนส์ อาจมีการปรับแต่งเพิ่มเติม เมื่อสลับโปรเจคเตอร์

การติดตั้ง

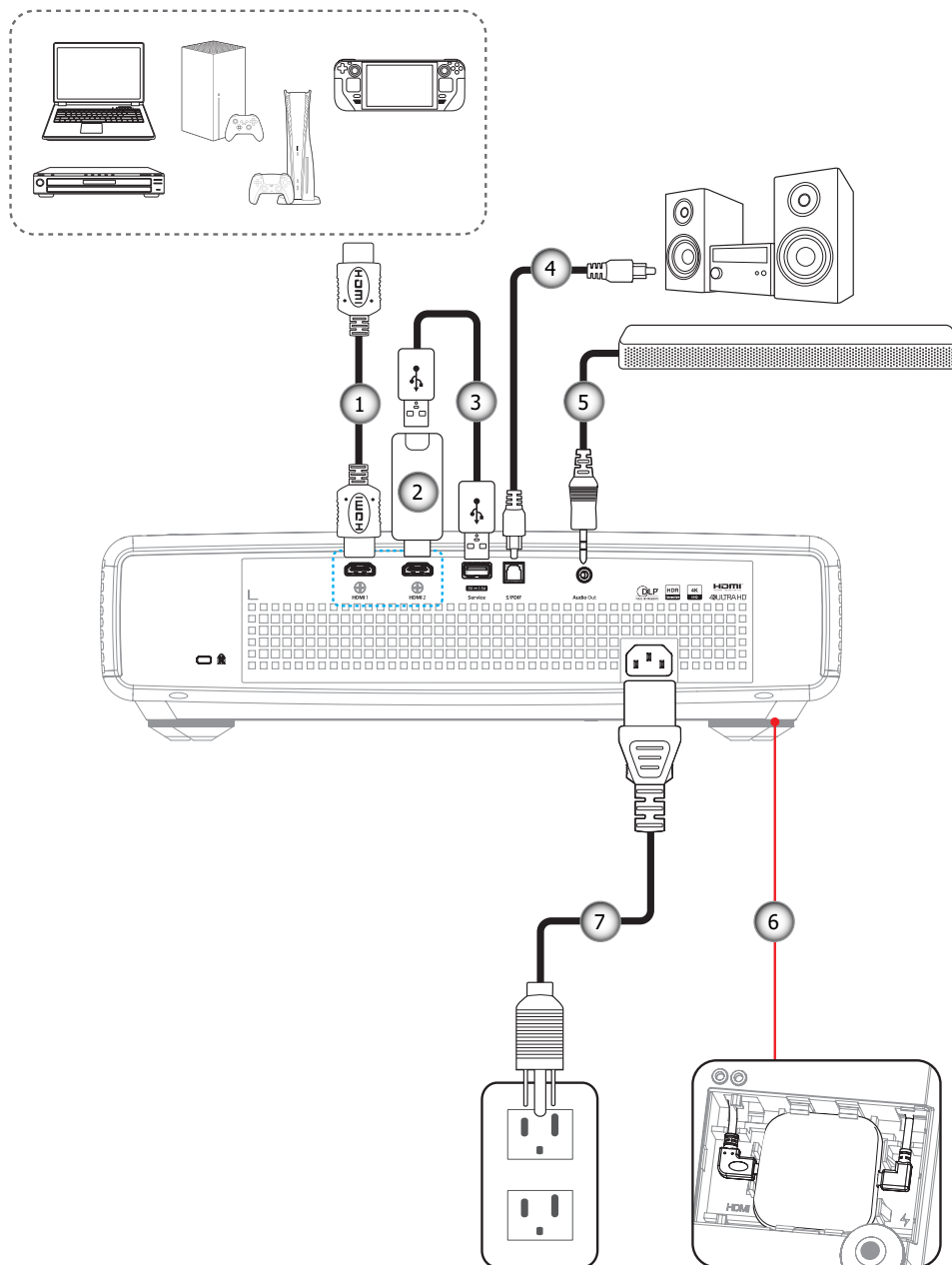
ประกาศเกี่ยวกับการติดตั้งโปรเจคเตอร์

- โหมดการฉายภาพ 360 องศาและแนวตั้ง



การติดตั้ง

การเชื่อมต่อแหล่งสัญญาณไปยังโปรเจคเตอร์



เลข	รายการ
1.	สายเคเบิล HDMI
2.	ด็อกเกิล HDMI
3.	สายไฟ USB
4.	สาย S/PDIF ออก

เลข	รายการ
5.	สายเคเบิลเสียงออก
6.	ด็อกเกิลทีวี Android (ดูที่ หน้า 21)
7.	สายเพาเวอร์

หมายเหตุ:

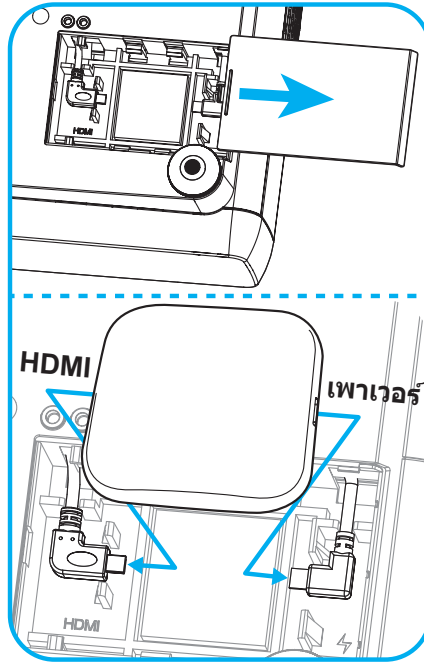
- เพื่อให้มั่นใจว่าจะได้ภาพคุณภาพดีที่สุด และหลีกเลี่ยงข้อผิดพลาดในการเชื่อมต่อ เราแนะนำให้ใช้สายเคเบิล HDMIเกรดพรีเมียม สำหรับความยาวสายเคเบิลที่ยาวกว่า 20-25 ฟุต เราแนะนำให้ใช้สายเคเบิลแยกที่ไฟไฟเบอร์ HDMI

การติดตั้ง

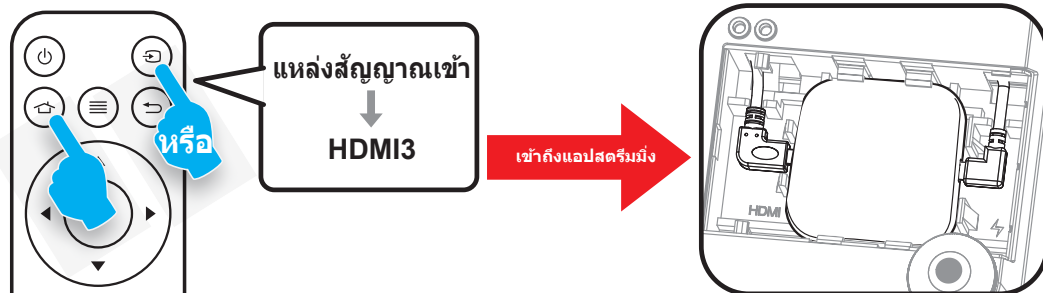
การติดตั้งและใช้งานดองเกิลทีวี Android

ในการติดตั้งและเริ่มใช้งานดองเกิลทีวี Android ให้ทำตามต่อไปนี้:

1. การเปิดโปรเจคเตอร์ (ดูที่ หน้า 25)
2. ถอดฝาปิดช่องเสียบดองเกิลทีวี Android ที่ด้านล่างของโปรเจคเตอร์
3. จัดแนวและติดตั้งดองเกิลทีวี Android ลงในช่องเสียบ
4. เชื่อมต่อสายเคเบิล HDMI และสายจ่ายไฟเข้ากับขั้วต่อที่เกี่ยวข้องที่ด้านข้างของดองเกิลทีวี Android



5. การเปิดโปรเจคเตอร์ (ดูที่ หน้า 25)
6. กดปุ่ม "⏻" หรือปุ่ม "⏮" > HDMI3 บนรีโมทคอนโทรลเพื่อเข้าถึงแอปสตรีมมิ่ง



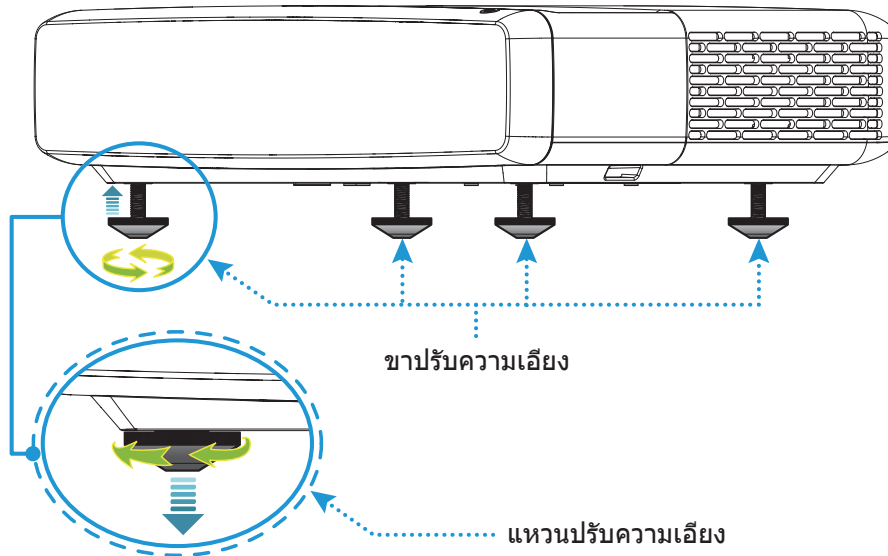
การติดตั้ง

การปรับภาพที่ฉาย

ความสูงของภาพ

โปรเจคเตอร์มีขาปรับระดับให้ สำหรับปรับความสูงของภาพ

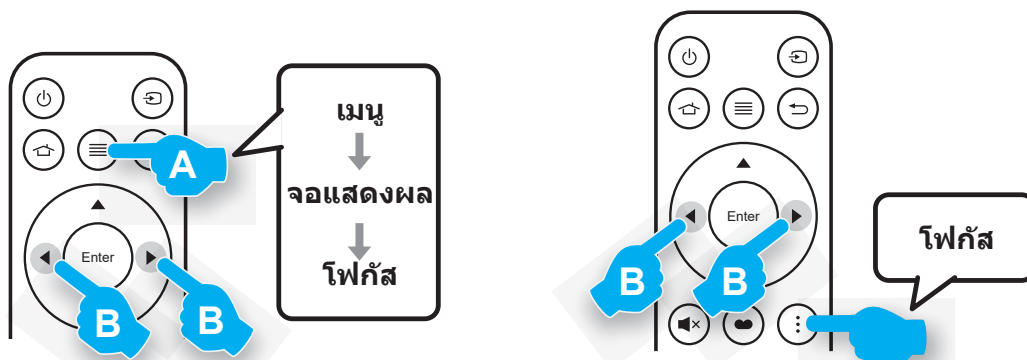
1. ค้นหาขาปรับตำแหน่งที่คุณต้องการปรับ ที่ข้างใต้ของ โปรเจ็กเตอร์
2. หมุนขาปรับระดับตามเข็มนาฬิกาหรือทวนเข็มนาฬิกาเพื่อปรับโปรเจคเตอร์ให้สูงขึ้นหรือต่ำลง



โฟกัส

ในการปรับโฟกัส ให้ทำตามขั้นตอนต่อไปนี้:

1. เปิดเมนู "≡" "การแสดงผล --> โฟกัส" หรือกดปุ่ม "ⓘ" บนรีโมทคอนโทรล
2. กดปุ่ม "◀" หรือ "▶" บนรีโมทคอนโทรลจนกว่าภาพจะคมชัดและอ่านออกได้

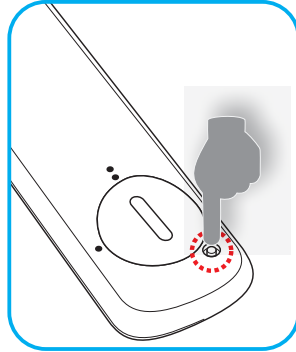


การติดตั้ง

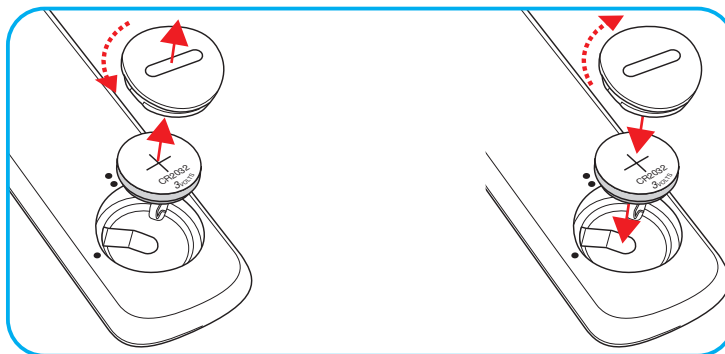
การตั้งค่ารีโมท

การติดตั้ง / การเปลี่ยนแบตเตอรี่

1. กดปุ่มล็อกติดกับฝาครอบช่องใส่แบตเตอรี่



2. ใช้เหรียญเพื่อหมุนฝาแบตเตอรี่ทวนเข็มนาฬิกา จนกระทั่งฝาเปิดออก
3. ใส่แบตเตอรี่เข้าไปในช่องใส่แบตเตอรี่
ถอดแบตเตอรี่เก่าออก และใส่แบตเตอรี่ใหม่ (CR2032) ตรวจสอบให้แน่ใจว่าด้านที่มีเครื่องหมาย "+" หายขึ้น
4. ใส่ฝาครอบกลับ จากนั้นใช้เหรียญเพื่อหมุนฝาแบตเตอรี่ตามเข็มนาฬิกา เพื่อล็อกฝาให้เข้าตำแหน่ง



ข้อควรระวัง:

เพื่อให้มั่นใจในการใช้งานที่ปลอดภัย กรุณาทำตามข้อควรระวังต่อไปนี้:

- ใช้แบตเตอรี่ประเภท CR2032
- หลีกเลี่ยงการสัมผัสกับน้ำหรือของเหลว
- อย่าให้รีโมทคอนโทรลสัมผัสกับความชื้นหรือน้ำ
- อย่าทำให้รีโมทคอนโทรลร่วงหล่น
- หากแบตเตอรี่มีการรั่วไหลในรีโมทคอนโทรล เช็ดทำความสะอาดด้วยความระมัดระวังและใส่แบตเตอรี่ใหม่
- เสี่ยงที่จะระเบิดถ้าใช้แบตเตอรี่ประเภทที่ไม่ถูกต้อง
- การกำจัดแบตเตอรี่ที่ใช้แล้วตามคำแนะนำ

การแจ้งเตือน: ห้ามกลืนแบตเตอรี่ มีอันตรายจากการไหม้ของสารเคมี



- ผลิตภัณฑ์นี้ประกอบด้วยแบตเตอรี่เหรียญ / กระดุม ถ้ามีการกลืนแบตเตอรี่เหรียญ / กระดุมเข้าไป สามารถทำให้เกิดการไหม้ภายในอย่างรุนแรงในเวลาเพียง 2 ชั่วโมง และสามารถทำให้เสียชีวิตได้

การแจ้งเตือน: เก็บแบตเตอรี่ใหม่และแบตเตอรี่ที่ใช้แล้วให้ห่างจากเด็ก ๆ



- ถ้าช่องใส่แบตเตอรี่ปิดไม่สนิท ให้หยุดใช้ผลิตภัณฑ์และเก็บให้ห่างจากเด็ก ถ้าคุณคิดว่าแบตเตอรี่อาจถูกกลืนเข้าไป หรือถูกสอดเข้าไปในส่วนหนึ่งของร่างกาย ให้ไปพบแพทย์ทันที

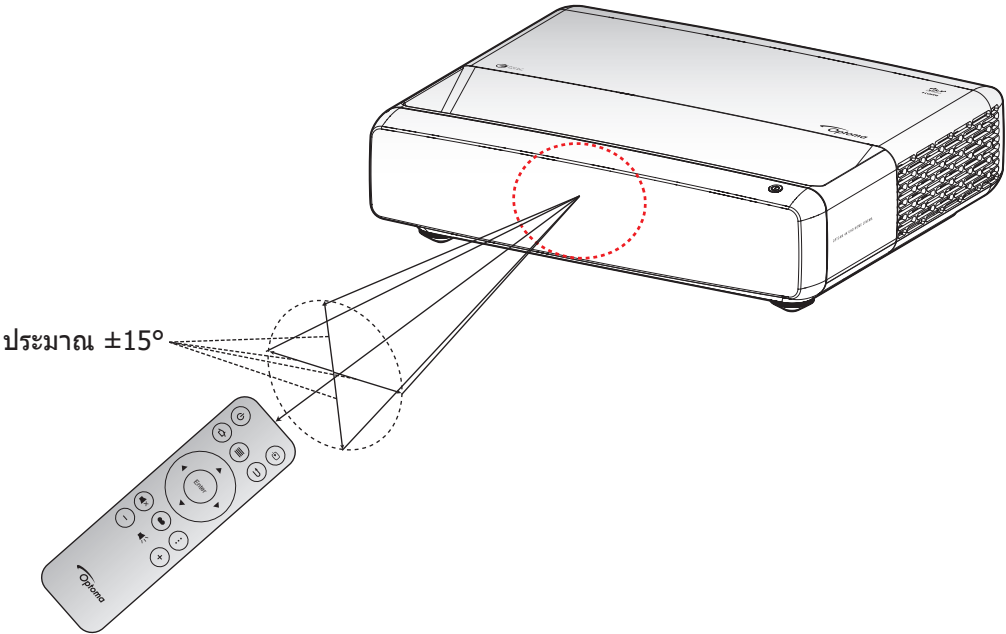
การติดตั้ง

ระยะที่ให้ผลอย่างมีประสิทธิภาพ

เซ็นเซอร์รีโมทคอนโทรลอินฟราเรด (IR) อยู่ด้านบนของโปรเจกเตอร์ ตรวจสอบให้แน่ใจว่า รีโมทคอนโทรลอยู่ในมุม $\pm 30^\circ$ ตั้งฉากกับเซ็นเซอร์รีโมทคอนโทรลอินฟราเรดของโปรเจกเตอร์เพื่อการทำงานได้อย่างถูกต้อง ระยะห่างระหว่างรีโมทคอนโทรลและเซ็นเซอร์ไม่ควรเกินกว่า 4 เมตร (~13 ฟุต)

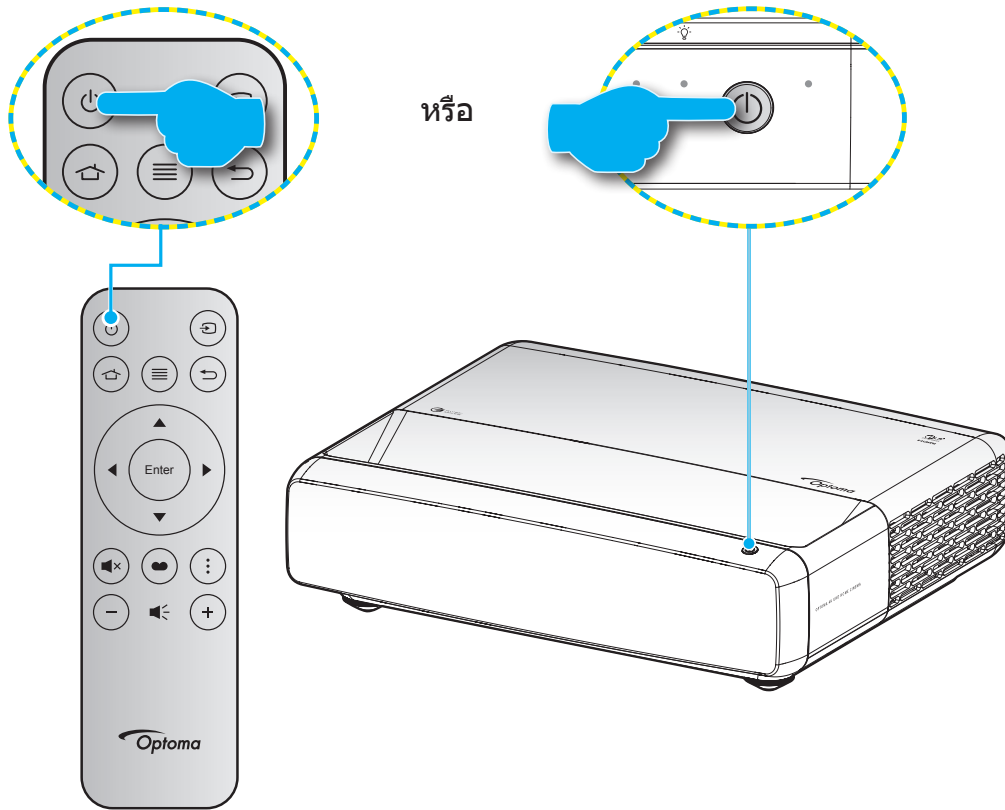
หมายเหตุ: เมื่อชี้รีโมทคอนโทรลตรง (มุม 0 องศา) ไปยังเซ็นเซอร์รีโมทคอนโทรลอินฟราเรด ระยะทางระหว่างรีโมทคอนโทรลกับเซ็นเซอร์ต้องไม่เกิน 6 เมตร (~19 ฟุต)

- ตรวจสอบให้แน่ใจว่าไม่มีสิ่งกีดขวางใดๆ ระหว่างรีโมทคอนโทรลและเซ็นเซอร์ IR บนโปรเจกเตอร์ซึ่งอาจขวางแสงอินฟราเรด
- โปรดตรวจสอบให้แน่ใจว่าตัวส่งสัญญาณอินฟราเรดของรีโมทคอนโทรลไม่โดนแสงอาทิตย์หรือหลอดไฟฟลูออเรสเซนต์โดยตรง
- โปรดให้รีโมทคอนโทรลอยู่ห่างจากหลอดไฟฟลูออเรสเซนต์อย่างน้อย 2 เมตร เพื่อหลีกเลี่ยงการทำงานผิดพลาดของรีโมทคอนโทรล หากรีโมทคอนโทรลได้รับแสงจากหลอดไฟฟลูออเรสเซนต์แบบอินเวอร์เตอร์ อาจใช้การไม่ได้ในบางครั้ง
- โปรดทราบว่าหากใช้งานภายในระยะห่างจากโปรเจกเตอร์ใกล้เกินไป รีโมทคอนโทรลอาจใช้การไม่ได้



การใช้งานโปรเจ็กเตอร์

การเปิด / ปิดโปรเจคเตอร์



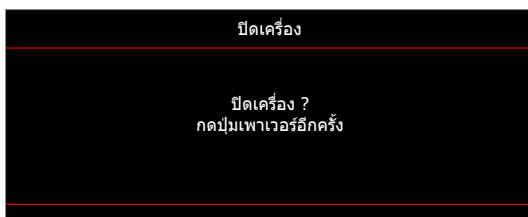
เปิดเครื่อง

1. เชื่อมต่อสายไฟและสายสัญญาณให้แน่น เมื่อเชื่อมต่อแล้ว ไฟ LED เปิด/สแตนด์บายจะเปลี่ยนเป็นสีเหลือง
2. เปิดเครื่องโปรเจคเตอร์โดยการกดปุ่ม "⏻" บนแผงปุ่มกดของโปรเจคเตอร์ หรือรีโมทคอนโทรล
3. หน้าจอเริ่มต้นจะแสดงประมาณ 1 วินาที แล้ว LED เปิด/สแตนด์บายจะกะพริบเป็นสีขาว

หมายเหตุ: ครั้งแรกที่โปรเจ็กเตอร์ได้รับการเปิดใช้งาน คุณจะถูกขอให้เลือกภาษาที่ต้องการ ตำแหน่งการฉายภาพภาพ และการตั้งค่าอื่น ๆ

การปิดเครื่อง

1. ปิดเครื่องโปรเจ็กเตอร์โดยการกดปุ่ม "⏻" บนแผงปุ่มกดของโปรเจ็กเตอร์ หรือรีโมทคอนโทรล
2. ข้อความดังต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น:



การใช้งานโปรเจกเตอร์

3. กดปุ่ม "⏻" อีกครั้งเพื่อยืนยัน ไม่เช่นนั้นข้อความจะหายไปหลังจาก 15 วินาทีผ่านไป เมื่อคุณกดปุ่ม "⏻" ครั้งที่สอง โปรเจคเตอร์จะปิดเครื่อง
4. พัฒนาระบบระบายความร้อนจะทำงานต่อประมาณ 1 วินาที เมื่อไฟ LED เปิด/สแตนด์บายติดเป็นสีแดงต่อเนื่อง แสดงว่าโปรเจคเตอร์ได้เข้าสู่โหมดสแตนด์บายแล้ว ถ้าคุณต้องการเปิดโปรเจคเตอร์อีกครั้ง เพียงกดปุ่ม "⏻"
5. ถอดสายไฟจากเต้าเสียบไฟและโปรเจคเตอร์

การเลือกแหล่งสัญญาณเข้า

เปิดเครื่อง และเชื่อมต่อแหล่งสัญญาณที่คุณต้องการให้แสดงบนหน้าจอ เช่น คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก เครื่องเล่นวิดีโอ ฯลฯ โปรเจคเตอร์จะตรวจจับแหล่งสัญญาณโดยอัตโนมัติ หากมีแหล่งสัญญาณหลายแหล่ง ให้กดปุ่ม "⏻" บนรีโมทคอนโทรลเพื่อเลือกสัญญาณเข้าที่ต้องการ

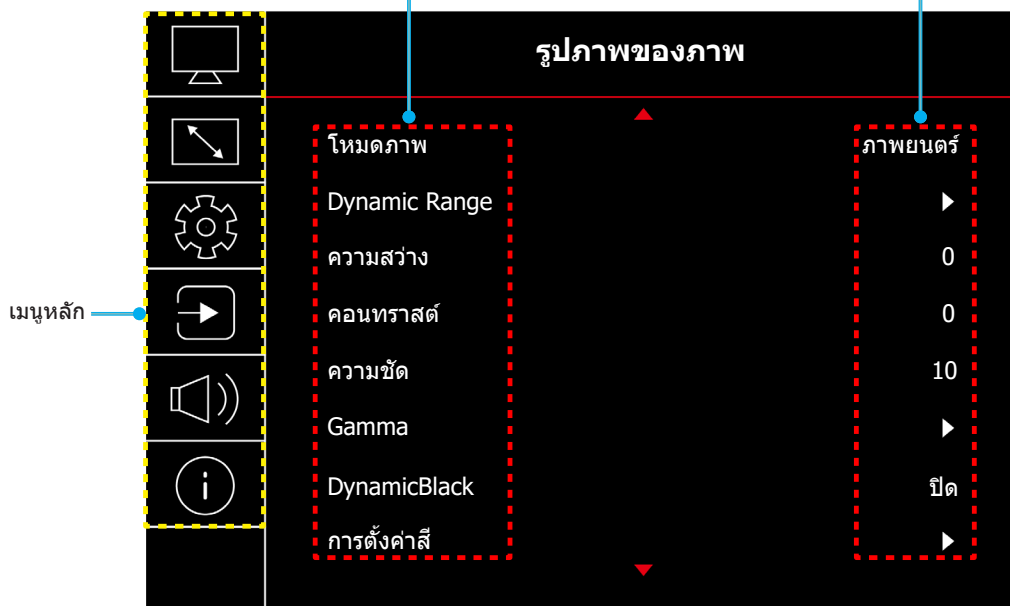


การใช้งานโปรเจ็กเตอร์

เมนูนำทางและคุณลักษณะพิเศษ

โปรเจคเตอร์มีเมนูที่แสดงบนหน้าจอหลายภาษา ที่อนุญาตให้คุณทำการปรับภาพ และเปลี่ยนแปลงการตั้งค่าต่างๆ โปรเจคเตอร์จะตรวจพบสัญญาณโดยอัตโนมัติ

1. ในการเปิดเมนู OSD ให้กด  บนรีโมทคอนโทรล
2. ในขณะที่ OSD แสดงอยู่ ใช้ปุ่ม   เพื่อเลือกรายการใด ๆ ในเมนูหลัก ในขณะที่ทำการเลือกบนหน้าจอใด ๆ กดปุ่ม  บนรีโมทคอนโทรล หรือแผงปุ่มกดของโปรเจคเตอร์ เพื่อเข้าไปยังเมนูย่อย
3. ใช้ปุ่ม   เพื่อเลือกรายการที่ต้องการในเมนูย่อย จากนั้นกด  เพื่อดูการตั้งค่าเพิ่มเติม ปรับการตั้งค่าด้วยปุ่ม  
4. เลือกรายการถัดไปที่จะปรับในเมนูย่อย และปรับค่าตามที่อธิบายด้านบน
5. กด  เพื่อยืนยัน และหน้าจอจะกลับไปยังเมนูหลัก
6. ในการออก กด  อีกครั้ง เมนู OSD จะปิด และโปรเจคเตอร์จะบันทึกการตั้งค่าใหม่โดยอัตโนมัติ



การใช้งานโปรเจ็กเตอร์

ผังเมนู OSD

หมายเหตุ: รายการและคุณสมบัติต่าง ๆ บนผังเมนู OSD แตกต่างกันในแต่ละรุ่นและท้องถิ่นที่ Optoma สงวนลิขสิทธิ์ที่จะเพิ่มหรือลบรายการต่าง ๆ เพื่อปรับปรุงสมรรถนะของผลิตภัณฑ์ได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบ

เมนูหลัก	เมนูย่อย	เมนูย่อย 2	เมนูย่อย 3	เมนูย่อย 4	ค่า
ภาพ	โหมดภาพ				สดใส
					HDR
					HLG
					HDR SIM.
					ภาพยนตร์
					เกมส์
					อ้างอิง
					สว่าง
					สามมิติ
					รีเซ็ต
	Dynamic Range	HDR / HLG			อัตโนมัติ
					ปิด
		HDR Brightness			0 ~ 10
	ความสว่าง				-50 ~ 50
	คอนทราสต์				-50 ~ 50
	ความชัด				1 ~ 15
	Gamma				ฟิล์ม
					วิดีโอ
					กราฟฟิก
					1.8
					2.0
					2.2
					2.4
					สามมิติ
	DynamicBlack				ปิด
					เปิด
	การตั้งค่าสี	สี			-50 ~ 50
		Tint			-50 ~ 50
		อุณหภูมิสี			อุ่น
					มาตรฐาน
					เย็นสีขาว
					เย็น
		CMS / การปรับสี	สี		สีขาว / แดง / เขียว / น้ำเงิน / คราม / ม่วง / เหลือง
			โทนสี		-50 ~ 50
			ความเข้มของสี		-50 ~ 50
			ค่า (ความสว่าง)		-50 ~ 50
			รีเซ็ต		ไม่ใช่
					ใช่
		ปรับภูมิสี			อินพุต HDMI: อัตโนมัติ / RGB (0-255) / RGB (16-235) / YUV

การใช้งานโปรเจ็กเตอร์

เมนูหลัก	เมนูย่อย	เมนูย่อย 2	เมนูย่อย 3	เมนูย่อย 4	ค่า
ภาพ	Wall Color				ปิด
					กระดานดำ
					Light Yellow
					Light Green
					Light Blue
					Pink
					เทา
	สามมิติ	โหมด 3 มิติ			ปิด
					เปิด
		ซิงค์ 3D ประเภท			DLP-Link
					3D ซิงค์
		3D รูปแบบ			อัตโนมัติ
					(SBS) เคียงข้างกัน
					สูงสุดและต่ำสุด
					กรอบลำดับ
		3D ซิงค์ แบบย้อนกลับ			ปิด
					เปิด
		รีเซ็ต			ไม่ใช่
					ใช่
	รีเซ็ต				
หน้าจอ	โฟกัส				กดปุ่ม “◀” หรือ “▶” บนรีโมทคอนโทรล เพื่อปรับโฟกัส
	การแก้ไขเชิงเรขาคณิต	V คีย์สโตน			-10 ~ 10
		แก้ภาพบิดเบี้ยวแนวนอน			-10 ~ 10
		การปรับสี่มุม			
		การบิดงอ			
		รีเซ็ต			
	ซูมดิจิทัล	ซูม			-5 ~ 25
	โหมดเกมมิ่ง				ปิด
					เปิด
	การเล่นเกมส์ขั้นสูง	การเคลื่อนไหวที่ราบรื่น			ปิด
					เปิด
		FPS การแสดงผล			ปิด
					สีขาว/แดง/เขียว
		ตัวควบคุมเป้าหมาย			ปิด
					สีขาว/แดง/เขียว

การใช้งานโปรเจ็กเตอร์

เมนูหลัก	เมนูย่อย	เมนูย่อย 2	เมนูย่อย 3	เมนูย่อย 4	ค่า
หน้าจอ	สัดส่วนภาพ				4:3
					16:9
					ยืดตามแนวดัง
					เต็มหน้าจอ
					21:9
					32:9
					Native
					อัตราส่วน
	โหมดหลังกำเนิดแสง				สว่าง
					อีโค
	รีเซ็ต				
ตั้งค่า	รูปแบบการทดสอบ				ตารางสี่เหลี่ยม
					ตารางสีแดงม่วง
					ตารางสีขาว
					สีขาว
					ปิด
	ตำแหน่งการฉายภาพ				ด้านหน้า
					ด้านหลัง
					บนเพดาน
					หลังบน
	ภาษา				English
					Deutsch
					Français
					Italiano
					Español
					Português
					繁體中文
					简体中文
					日本語
					한국어
					Русский
	การตั้งค่าเมนู	ตำแหน่งเมนู			ซ้ายบน
					ขวาบน
					กึ่งกลาง
					ซ้ายล่าง
					ขวาล่าง
		ตั้งเวลาเมนู			ปิด
					5 วินาที
					10 วินาที
					20 วินาที
					30 วินาที
		ซ่อนข้อมูล			ปิด
					เปิด
	พื้นที่สูง				ปิด
					เปิด

การใช้งานโปรเจ็กเตอร์

เมนูหลัก	เมนูย่อย	เมนูย่อย 2	เมนูย่อย 3	เมนูย่อย 4	ค่า
ตั้งค่า	ตั้งค่าการใช้ไฟ	ระบบเปิดเครื่องด่วน			ปิด
					เปิด
		เปิดเครื่องพร้อมสัญญาณภาพ			ปิด
					เปิด
		ปิดอัตโนมัติ (นาทื)			0, 2 ~ 180 (เพิ่มขึ้นครั้งละ 1 นาทื)
		ตั้งเวลาปิด (นาทื)			0 ~ 990 (เพิ่มขึ้นครั้งละ 30 นาทื)
	ความปลอดภัย	ความปลอดภัย			ปิด
					เปิด
		ตั้งเวลาป้องกัน	เดือน		
			วัน		
			ชั่วโมง		
		เปลี่ยนรหัสผ่าน			
	เซนเซอร์การป้องกันดวงตา				ปิด
					เปิด
	หน้าจอเริ่มต้น	โลโก้			ค่าเริ่มต้น
					ปกติ
	สีพื้น				ไม่มี
					น้ำเงิน
					แดง
					เขียว
					เทา
					โลโก้
	รีเซ็ตอุปกรณ์	รีเซ็ต OSD			ไม่ใช่
					ใช่
		รีเซ็ตการตั้งค่าทั้งหมด			ไม่ใช่
					ใช่
อินพุต	แหล่งอัตโนมัติ				ปิด
					เปิด
	จดจำแหล่งสัญญาณล่าสุด				ปิด
					เปิด
	การสลับอินพุตอัตโนมัติ				ปิด
					เปิด
	การตั้งค่า HDMI CEC	การเชื่อมโยง HDMI			ปิด
					เปิด
		TV ภายใน			ไม่ใช่
					ใช่
		Power On Link			Mutual
					PJ -> Device
					Device -> PJ
		Power Off Link			ปิด
					เปิด
	รีเซ็ต				ไม่ใช่
					ใช่

การใช้งานโปรเจ็กเตอร์

เมนูหลัก	เมนูย่อย	เมนูย่อย 2	เมนูย่อย 3	เมนูย่อย 4	ค่า
เสียง	ระดับเสียง				0 ~ 10
	ปิดเสียง				ปิด
					เปิด
	โหมดเสียง				อัตโนมัติ
					มาตรฐาน
					ภาพยนตร์
					เกมส์
	เอาต์พุตเสียง				ลำโพงภายใน
					SPDIF
	รีเซ็ต				
ข้อมูล	Regulatory				
	Serial Number				
	ข้อมูลแหล่งสัญญาณ				แหล่งสัญญาณ,ความละเอียด,อัตราการรีเฟรช
	ข้อมูลสี				ความลึกบิตสี
					กามุตสี
					ปริภูมิสี
	ชั่วโมงแหล่งกำเนิดแสง				
	โหมดแหล่งกำเนิดแสง				สว่าง
					อีโค
	เวอร์ชันเฟิร์มแวร์				DDP
					MCU
					MST

การใช้งานโปรเจ็กเตอร์

เมนูภาพ

เมนูภาพ โหมดภาพ

มีโหมดการแสดงผลที่กำหนดไว้ล่วงหน้าหลายโหมด ที่คุณสามารถเลือกใช้เพื่อให้เหมาะสมกับความชอบในการรับชมของคุณ แต่ละโหมดได้รับการปรับละเอียดโดยทีมที่มีความเชี่ยวชาญของเรา เพื่อให้แน่ใจถึงประสิทธิภาพที่ดีที่สุดเหนือกว่าสำหรับเนื้อหาที่หลากหลาย

- **สดใส:** ในโหมดนี้ ความอิ่มตัวของสีและความสว่างจะสมดุลกันเป็นอย่างดี เลือกโหมดนี้สำหรับการเล่นเกม
- **HDR / HLG:** ถอดรหัส และแสดงเนื้อหา HDR (High Dynamic Range) / HLG (Hybrid Log Gamma) เพื่อให้ได้ภาพสีดำที่ลึกที่สุด, สีขาวที่สว่างที่สุด และสีแนวภาพยนตร์ที่สดใส โดยใช้ REC.2020 Color Gamut โหมดนี้จะเปิดใช้งานโดยอัตโนมัติ ถ้า HDR/HLG ถูกตั้งค่าเป็น อัตโนมัติ (และเนื้อหา HDR/HLG ถูกส่งไปยังโปรเจ็กเตอร์ – บลูเรย์ UHD 4K, เกม HDR/HLG 1080p/UHD 4K, การสตรีมวิดีโอ UHD 4K) ในขณะที่โหมด HDR/HLG แยกที่ฟ, โหมดการแสดงผลอื่น ๆ (ภาพยนตร์, อ้างอิง, ฯลฯ) ไม่สามารถถูกเลือกได้ เนื่องจาก HDR/HLG ให้สีที่มีความแม่นยำสูง เกินสมรรถนะด้านสีของโหมดการแสดงผลอื่น ๆ
- **HDR SIM.:** เพิ่มคุณภาพของเนื้อหาที่ไม่ใช่ HDR ด้วยภาพแบบ HDR (High Dynamic Range) จำลอง เลือกโหมดนี้เพื่อเพิ่มเกมมา, คอนทราสต์ และความอิ่มตัวของสีสำหรับเนื้อหาที่ไม่ใช่ HDR (720p และ 1080p บรรดาศาสต์/เคเบิล TV, 1080p บลูเรย์, เกมที่ไม่ใช่ HDR, ฯลฯ)
หมายเหตุ: โหมดนี้สามารถใช้ได้เฉพาะเนื้อหาที่ไม่ใช่ HDR เท่านั้น
- **ภาพยนตร์:** ให้ความสมดุลที่ดีที่สุดของรายละเอียดและสีสำหรับการรับชมภาพยนตร์
- **เกมส์:** ปรับโปรเจ็กเตอร์ของคุณให้ดีที่สุด สำหรับคอนทราสต์ที่มากที่สุด และสีที่สดใส อนุญาตให้คุณเห็นรายละเอียดในบริเวณที่มืดในขณะที่เล่นวิดีโอเกมอย่างชัดเจน
- **อ้างอิง:** โหมดนี้สร้างสีขึ้นใหม่ให้ใกล้เคียงกับลักษณะที่ผู้กำกับภาพยนตร์ตั้งใจให้เป็นมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ การตั้งค่าสี, อุณหภูมิสี, ความสว่าง, คอนทราสต์ และเกมมา ถูกกำหนดค่าทั้งหมดไปยังโหมดสี Rec.709 เลือกโหมดนี้ สำหรับการสร้างสีที่มีความแม่นยำที่สุดเมื่อชมภาพยนตร์
- **สว่าง:** โหมดนี้เหมาะสำหรับสภาพแวดล้อมซึ่งจำเป็นต้องใช้ความสว่างสูงมาก เช่น การใช้โปรเจ็กเตอร์ในห้องที่เปิดไฟสว่าง
- **สามมิติ:** การตั้งค่าที่ดีที่สุดสำหรับการชมเนื้อหา 3D
หมายเหตุ: เพื่อสัมผัสประสบการณ์ชมภาพ 3D คุณจำเป็นต้องสวมแว่น DLP Link 3D สำหรับข้อมูลเพิ่มเติม ให้อ่านส่วน 3D
- **รีเซ็ต:** กลับไปยังการตั้งค่าเริ่มต้นจากโรงงานสำหรับการตั้งค่าโหมดภาพ

เมนูภาพ Dynamic Range

HDR / HLG

ตั้งค่า High Dynamic Range (HDR) / Hybrid Log Gamma (HLG) และผลของมันเมื่อแสดงวิดีโอจากเครื่องเล่น 4K Blu-ray และอุปกรณ์สตรีมมิ่ง

- **อัตโนมัติ:** ตรวจจับสัญญาณ HDR/HLG โดยอัตโนมัติ
- **ปิด:** ปิดการใช้งานกระบวนการ HDR/HLG เมื่อตั้งค่าเป็น ปิด โปรเจ็กเตอร์จะไม่ถอดรหัสเนื้อหา HDR/HLG

HDR Brightness

ปรับระดับความสว่างของ HDR

เมนูภาพ ความสว่าง

ปรับความสว่างของภาพ

การใช้งานโปรเจ็กเตอร์

เมนูภาพ คอนทราสต์

คอนทราสต์ ทำหน้าที่ควบคุมระดับความแตกต่างระหว่างส่วนที่สว่างที่สุด และมืดที่สุดของภาพ

เมนูภาพ ความชัด

ปรับความชัดของภาพ

เมนูภาพ แกมมา

ตั้งค่าขณิดส่วนโค้งแกมมา หลังจากที่ตั้งค่าเริ่มต้น และปรับละเอียดเสร็จแล้ว ใช้ขั้นตอน การปรับแกมมา เพื่อปรับภาพเอาต์พุตของคุณให้ดีที่สุด

- **ฟิล์ม:** สำหรับระบบโฮมเธียเตอร์
 - **วิดีโอ:** สำหรับสัญญาณวิดีโอ หรือ TV
 - **กราฟฟิก:** สำหรับสัญญาณ PC / ภาพถ่าย
 - **1.8 / 2.0 / 2.2 / 2.4:** สำหรับเฉพาะ PC / ภาพถ่าย
 - **สามมิติ:** เพื่อสัมผัสประสบการณ์ชมภาพ 3D คุณจำเป็นต้องสวมแว่น 3D ตรวจสอบให้แน่ใจว่า PC/อุปกรณ์พกพาของคุณมีกราฟฟิกการ์ดควอดบัฟเฟอร์ที่ส่งเอาต์พุตสัญญาณ 120 Hz และมีเครื่องเล่น 3D ติดตั้งอยู่
- หมายเหตุ:** ในโหมด 3D เฉพาะตัวเลือก "สามมิติ" เท่านั้นที่ใช้งานได้สำหรับค่าแกมมา

เมนูภาพ สีดำแบบไดนามิก

ใช้ปรับความสว่างของภาพแบบอัตโนมัติเพื่อให้ได้สมรรถนะด้านคอนทราสต์ที่เหมาะสมที่สุด

เมนูภาพ การตั้งค่าสี

สี

ปรับภาพวิดีโอจากสีดำและขาว เพื่อให้ได้สีที่อึมดอย่างสมบูรณ์

Tint

ปรับความสมดุลของสีแดงและสีเขียว

อุณหภูมิสี

เลือกอุณหภูมิสีจาก อุ่น, มาตรฐาน, เย็นสีขาว หรือ เย็น

CMS / การปรับสี

เลือกตัวเลือกต่อไปนี้:

- **สี:** ปรับระดับสีแดง, เขียว, น้ำเงิน, ฟ้า, เหลือง, แดงม่วง และขาวของภาพ
- **โทนสี:** ปรับความสมดุลของสีแดงและสีเขียว
- **ความอึมดของสี:** ปรับภาพวิดีโอจากสีดำและขาว เพื่อให้ได้สีที่อึมดอย่างสมบูรณ์
- **ค่า (ความสว่าง):** ปรับความสว่างของสีที่เลือก
- **รีเซ็ต:** กลับคืนสู่การตั้งค่าเริ่มต้นจากโรงงานสำหรับการปรับสี

ปริภูมิสี

เลือกชนิดแมทริกซ์สีที่เหมาะสมจากรายการต่อไปนี้: อัตโนมัติ, RGB (0-255), RGB (16-235) และ YUV

การใช้งานโปรเจ็กเตอร์

เมนูภาพ สีผนัง

ออกแบบมาเพื่อปรับสีของภาพที่ฉาย ในขณะที่ฉายลงบนผนังโดยไม่มีหน้าจอ แต่ละโหมดได้รับการปรับละเอียดโดยทีมสีที่มีความเชี่ยวชาญของเรา เพื่อให้แน่ใจถึงประสิทธิภาพสีที่เหนือกว่า

มีโหมดที่กำหนดไว้ล่วงหน้าหลายโหมด ที่คุณสามารถเลือกใช้เพื่อให้เหมาะกับสีของผนังของคุณ เลือกระหว่าง ปิด, กระดานดำ, Light Yellow, Light Green, Light Blue, Pink, และ เทา

หมายเหตุ: สำหรับการสร้างสีใหม่ที่มีความเที่ยงตรง เราแนะนำให้ใช้หน้าจอ

เมนูภาพ 3D

หมายเหตุ:

- โปรเจคเตอร์นี้เป็นโปรเจคเตอร์ที่พร้อมสำหรับระบบ 3D ด้วยโซลูชัน DLP-Link 3D
- โปรดมั่นใจว่าใส่แว่น 3D ของคุณสำหรับ DLP-Link 3D ก่อนที่จะชมวิดีโอ
- โปรเจคเตอร์นี้สนับสนุน 3D แบบเฟรมซีเควนเซียล (พลิกหน้า) ผ่านพอร์ต HDMI1/HDMI2
- เพื่อเปิดใช้งานโหมด 3D อัตราเฟรมอินพุตควรตั้งค่าที่ 60Hz เท่านั้น ไม่สนับสนุนอัตราเฟรมที่ต่ำกว่าหรือสูงกว่านี้
- เพื่อให้ได้สมรรถนะที่ดีที่สุด แนะนำให้ใช้ความละเอียด 1920x1080 โปรดทราบว่าไม่สนับสนุนความละเอียด 4K (3840x2160) ในโหมด 3D

โหมด 3 มิติ

ใช้ตัวเลือกนี้เพื่อปิดใช้งาน หรือเปิดใช้งานฟังก์ชัน 3D

- **ปิด:** เลือก "ปิด" เพื่อปิดโหมด 3 มิติ
- **เปิด:** เลือก "เปิด" เพื่อเปิดโหมด 3D

ซิงค์ 3D ประเภท

ใช้ตัวเลือกนี้เพื่อเลือกเทคโนโลยี 3D

- **DLP-Link:** เลือกเพื่อใช้การตั้งค่าที่เหมาะสมสำหรับแว่น 3D แบบ DLP
- **3D ซิงค์:** เลือกเพื่อใช้การตั้งค่าที่เหมาะสมสำหรับแว่น 3D แบบ IR, RF หรือโพลาไรซ์

3D รูปแบบ

ใช้ตัวเลือกนี้เพื่อเลือกรูปแบบเนื้อหา 3D ที่เหมาะสม

- **อัตโนมัติ:** เมื่อตรวจพบสัญญาณประจำตัว 3D รูปแบบ 3D จะถูกเลือกโดยอัตโนมัติ
- **SBS:** แสดงสัญญาณ 3D ในรูปแบบ "เคียงข้างกัน"
- **สูงสุดและต่ำสุด:** แสดงสัญญาณ 3D ในรูปแบบ "สูงสุดและต่ำสุด"
- **กรอบลำดับ:** แสดงสัญญาณ 3D ในรูปแบบ "กรอบลำดับ"

3D ซิงค์ แบบย้อนกลับ

ใช้ตัวเลือกนี้เพื่อเปิด/ปิดการใช้งานฟังก์ชัน 3D ซิงค์ย้อนกลับ

รีเซ็ต

กลับไปยังการตั้งค่าหลักจากโรงงานสำหรับการตั้งค่า 3D

- **ไม่ใช้:** เลือกเพื่อยกเลิกการรีเซ็ต
- **ใช่:** เลือกเพื่อยกเลิกการตั้งค่าเริ่มต้นจากโรงงานสำหรับ 3D

เมนูภาพ รีเซ็ต

เปลี่ยนการตั้งค่าภาพกลับไปเป็นการตั้งค่าเริ่มต้นจากโรงงาน

การใช้งานโปรเจ็กเตอร์

เมนูการแสดงผล

เมนูการแสดงผล โฟกัส

ปรับโฟกัสของภาพ สำหรับข้อมูลเพิ่มเติม โปรดดูข้อมูลที่ "โฟกัส" ในหน้า 22

เมนูการแสดงผล การแก้ไขเชิงเรขาคณิต

V คีย์สโตน

ปรับความผิดเพี้ยนของภาพตามแนวตั้งและทำให้ภาพเป็นสี่เหลี่ยมมากขึ้น ใช้คีย์สโตนแนวตั้งเพื่อแก้ไขรูปร่างของภาพที่บิดเบี้ยว ซึ่งด้านบนและด้านล่างเอียงไปทางด้านใดด้านหนึ่ง ซึ่งมีไว้สำหรับใช้กับแอปพลิเคชันบนแกนแนวตั้ง

แก้ภาพบิดเบี้ยวแนวนอน

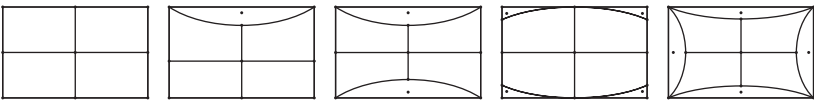
ปรับความผิดเพี้ยนของภาพตามแนวนอนและทำให้ภาพเป็นสี่เหลี่ยมมากขึ้น ใช้คีย์สโตนแนวนอนเพื่อแก้ไขรูปร่างของภาพที่บิดเบี้ยว ซึ่งเส้นขอบด้านซ้ายและด้านขวาของภาพมีความยาวไม่เท่ากัน ซึ่งมีไว้สำหรับใช้กับแอปพลิเคชันบนแกนแนวนอน

การปรับสี

การตั้งค่านี้อนุญาตให้ภาพที่ฉายถูกปรับจากแต่ละมุม เพื่อให้ภาพเป็นสี่เหลี่ยมมุมฉากเมื่อพื้นผิวการฉายไม่ได้ระดับ

การบิดงอ

ใช้วาร์ปเพื่อปรับภาพให้ได้แนวกับขอบของพื้นผิวการฉายภาพ (หน้าจอ) หรือเพื่อจัดการการบิดเบือนของภาพ (ที่เกิดจากพื้นผิวไม่สม่ำเสมอ)



รีเซ็ต

เปลี่ยนการแก้ไขเชิงเรขาคณิตกลับไปเป็นการตั้งค่าเริ่มต้นจากโรงงาน

เมนูการแสดงผล ขุมติจิดอล

ขุม

ใช้เพื่อลดหรือขยายภาพบนหน้าจอการฉายภาพ ขุมติจิดอล ไม่เหมือนกับขุมออปติคัล และคุณภาพของภาพผลลัพธ์จะลดลง

หมายเหตุ:

- การตั้งค่าขุม ถูกเก็บไว้ในรอบพลังงานของโปรเจ็กเตอร์
- ขุมติจิดอลไม่รองรับในโหมด 3D

การใช้งานโปรเจ็กเตอร์

เมนูการแสดงผล โหมดเกมมิ่ง

เปิดใช้งานคุณสมบัตินี้เพื่อลดเวลาตอบสนอง (ลาเทนซีของอินพุต) ระหว่างการเล่นเกม

เมนูการแสดงผล การเล่นเกมขั้นสูง

การเคลื่อนไหวที่ราบรื่น

เปิดใช้งานคุณสมบัตินี้เพื่อเล่นเนื้อหาที่มีความสมจริงของการเคลื่อนไหวน้อย ภาพเบลอการเคลื่อนไหว และการเคลื่อนไหวที่กระตุกบนหน้าจอ

หมายเหตุ: การเล่นเกมขั้นสูงรองรับอัตราการรีเฟรชแบบแปรผัน (VRR) ตั้งแต่ 48Hz ถึง 144Hz @1080p

FPS การแสดงผล

ในระหว่างที่เปิดใช้งานการเคลื่อนไหวที่ราบรื่นเพื่อแสดงผลจำนวน FPS บนหน้าจอในสีขาว สีแดง หรือสีเขียวที่ซึ่งสีจะสะท้อนอัตราเฟรมปัจจุบัน

ตัวควบคุมเป้าหมาย

ในระหว่างที่เปิดใช้งานการเคลื่อนไหวที่ราบรื่นเพื่อแสดงผลตัวควบคุมเป้าหมายบนหน้าจอสำหรับเกมการยิงในสีขาว สีแดง หรือสีเขียว

เมนูการแสดงผล อัตราส่วนภาพ

เลือกอัตราส่วนของภาพที่แสดงในระหว่างตัวเลือกต่อไปนี้:

- **4:3:** รูปแบบนี้ใช้สำหรับแหล่งอินพุตขนาด 4:3
- **16:9/ 21:9/32:9:** รูปแบบนี้ใช้สำหรับแหล่งกำเนิดอินพุตขนาด 16:9/21:9/32:9 เช่น HDTV และ DVD เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพสำหรับการชมภาพบน TV แบบ Wide Screen
- **ยืดตามแนวตั้ง:** โหมดนี้ยืดภาพ 2.35:1/2.4:1 ตามแนวตั้งเพื่อกำจัดแถบสีดำไม่ให้เห็น
- **เต็มหน้าจอ:** ใช้สัดส่วนภาพพิเศษ 2.0:1 นี้เพื่อแสดงสัดส่วนภาพของภาพยนตร์ทั้งในแบบ 2.35:1/2.4:1 โดยไม่ให้มีแถบสีดำด้านบนและล่างของหน้าจอ
- **Native:** รูปแบบนี้จะแสดงภาพต้นฉบับโดยไม่มีการปรับระดับใด ๆ
- **อัตโนมัติ:** มีการเลือกรูปแบบการแสดงผลที่เหมาะสมโดยอัตโนมัติ

หมายเหตุ:

- รายละเอียดเกี่ยวกับโหมด ยืดตามแนวตั้ง:
 - DVD รูปแบบเล็ดเตอร์บ็อกซ์บางเครื่อง ไม่ถูกขยายสำหรับ TV 16x9 ในสถานการณ์นี้ ภาพจะดูไม่ถูกต้องเมื่อแสดงในโหมด 16:9 ในสถานการณ์นี้ โปรดลองใช้โหมด 4:3 เพื่อดู DVD ถ้าเนื้อหาไม่ได้เป็น 4:3, จะมีแถบสีดำรอบๆ ภาพในการแสดงแบบ 16:9 สำหรับเนื้อหาชนิดนี้ คุณสามารถใช้โหมดยืดตามแนวตั้ง เพื่อเต็มภาพให้เต็มหน้าจอบนการแสดงผล 16:9
 - ถ้าคุณใช้เลนส์นามอร์ฟิกภายนอก โหมดยืดตามแนวตั้งนี้ ยังอนุญาตให้คุณชมเนื้อหา 2.35:1 (รวมถึงสัญญาณจาก DVD อนามอร์ฟิกและภาพยนตร์ HDTV) ซึ่งสนับสนุนอัตราส่วนอนามอร์ฟิกไวต์ที่ขยายสำหรับการแสดงผล 16x9 ในภาพแบบไวต์ 2.35:1 ด้วย ในกรณีนี้ จะไม่มีแถบสีดำ พลังงานแหล่งกำเนิดแสง และความละเอียดแนวตั้งถูกใช้อย่างเต็มที่
- ในการใช้รูปแบบเต็มหน้าจอ ทำตามขั้นตอนต่อไปนี้:
 - a) ตั้งค่าอัตราส่วนหน้าจอเป็น 2.0:1
 - b) เลือกรูปแบบ "เต็มหน้าจอ"
 - c) จัดภาพโปรเจ็กเตอร์บนหน้าจออย่างถูกต้อง

การใช้งานโปรเจ็กเตอร์

กฎการแมปสำหรับ 4K UHD DMD:

หน้าจอ 16:9	480i/p	576i/p	720p	1080i/p	2160p
4x3	ปรับขนาดเป็น 2880x2160				
16x9	ปรับขนาดเป็น 3840x2160				
21x9	ปรับขนาดเป็น 3840x1644				
32x9	ปรับขนาดเป็น 3840x1080				
ยืดตามแนวตั้ง	เลือกภาพขนาด 3840x1620 ตรงกลางแล้วปรับขนาดเป็น 3840x2160 เพื่อแสดง				
เต็มหน้าจอ	เปลี่ยนขนาดเป็น 5068x2852 (ขยาย 132%), จากนั้นใช้ภาพ 3840x2160 ตรงกลางเพื่อแสดง				
อัตราส่วน	ถ้าสัญญาณเป็น 4:3, จะเปลี่ยนขนาดอัตราส่วนเป็น 2880x2160				

กฎการ mapping อัตราส่วน:

	ความละเอียดอินพุต		อัตราส่วน/ปรับขนาด	
	ความละเอียดแนวนอน	ความละเอียดแนวตั้ง	3840	2160
4:3	800	600	2880	2160
	1024	768	2880	2160
	1280	1024	2880	2160
	1400	1050	2880	2160
	1600	1200	2880	2160
ไวด์แลปท็อป	1280	720	3840	2160
	1280	768	3600	2160
	1280	800	3456	2160
SDTV	720	576	2700	2160
	720	480	3240	2160
HDTV	1280	720	3840	2160
	1920	1080	3840	2160

เมนูการแสดงผล โหมดแหล่งแสง

เลือกโหมดแหล่งแสง ขึ้นอยู่กับข้อกำหนดในการติดตั้ง

เมนูการแสดงผล รีเซต

กลับไปยังการตั้งค่าเริ่มต้นจากโรงงานสำหรับการตั้งค่าการแสดงผล

การใช้งานโปรเจ็กเตอร์

เมนูตั้งค่า

เมนูตั้งค่า รูปแบบการทดสอบ

เลือกรูปแบบการทดสอบจาก ตารางสีเขียวย, ตารางสีแดงม่วง, ตารางสีขาว, สีขาว หรือปิดใช้งานฟังก์ชันนี้ (ปิด)

เมนูตั้งค่า ตำแหน่งการฉายภาพ

เลือกการฉายภาพที่ต้องการระหว่าง ด้านหน้า, ด้านหลัง, บนเพดาน และ หลังบน

เมนูตั้งค่า ภาษา

เลือกเมนูการแสดงผลบนหน้าจอแบบหลายภาษาระหว่าง อังกฤษ เยอรมัน ฝรั่งเศส อิตาลี สเปน โปรตุเกส จีนดั้งเดิม ญี่ปุ่น เกาหลี และ รัสเซีย

เมนูตั้งค่า การตั้งค่าเมนู

ตำแหน่งเมนู

เลือกตำแหน่งเมนูบนหน้าจอแสดงผล

ตั้งเวลาเมนู

เลือกระยะเวลาที่เมนู OSD จะสามารถมองเห็นได้บนหน้าจอ

ซ่อนข้อมูล

เปิดการใช้งานฟังก์ชันนี้เพื่อซ่อนข้อความข้อมูล

เมนูตั้งค่า พื้นที่ระดับสูง

เมื่อเลือก "เปิด" พัดลมจะหมุนเร็วขึ้น คุณสมบัตินี้มีประโยชน์เมื่ออยู่ในพื้นที่ที่มีระดับสูง ซึ่งมีอากาศเบาบาง

เมนูตั้งค่า การตั้งค่าเปิดปิดเครื่อง

ระบบเปิดเครื่องด่วน

เลือก "เปิด" เพื่อเปิดใช้งานโหมดเปิดเครื่องด่วน โปรเจ็กเตอร์จะเปิดอัตโนมัติ เมื่อไฟ AC เข้า โดยไม่ต้องกดปุ่ม "เพาเวอร์" ที่ปุ่มกดบนโปรเจ็กเตอร์หรือบนรีโมทคอนโทรล

เปิดเครื่องพร้อมสัญญาณภาพ

เลือก "เปิด" เพื่อเปิดใช้งานโหมดสัญญาณเปิดเครื่อง โปรเจ็กเตอร์จะเปิดอัตโนมัติ เมื่อระบบตรวจพบสัญญาณ โดยไม่ต้องกดปุ่ม "เพาเวอร์" ที่ปุ่มกดบนโปรเจ็กเตอร์หรือบนรีโมทคอนโทรล

หมายเหตุ:

- หากตัวเลือก "เปิดเครื่องพร้อมสัญญาณภาพ" ถูก "เปิด" การสิ้นเปลืองพลังงานของโปรเจคเตอร์ในโหมดสแตนด์บายจะมากกว่า 3W
- ฟังก์ชันนี้ใช้ได้กับแหล่งสัญญาณ HDMI

ปิดอัตโนมัติ (นาท)

ตั้งค่าช่วงเวลาการนับถอยหลัง ตัวตั้งเวลานับถอยหลังจะเริ่มขึ้น เมื่อไม่มีสัญญาณถูกส่งไปยังโปรเจคเตอร์ โปรเจคเตอร์จะปิดเครื่องโดยอัตโนมัติ เมื่อการนับถอยหลังเสร็จสิ้น (ในหน่วยนาท)

ตั้งเวลาปิด (นาท)

ตั้งค่าช่วงเวลาการนับถอยหลัง ตัวตั้งเวลานับถอยหลังจะเริ่มทำงาน โดยที่มีหรือไม่มีสัญญาณส่งไปยังโปรเจคเตอร์ โปรเจคเตอร์จะปิดเครื่องโดยอัตโนมัติ เมื่อการนับถอยหลังเสร็จสิ้น (ในหน่วยนาท)

การใช้งานโปรเจ็กเตอร์

หมายเหตุ: ตัวตั้งเวลาปิดจะรีเซ็ตทุกครั้งเมื่อปิดโปรเจ็กเตอร์

เมนูตั้งค่า การรักษาความปลอดภัย

ความปลอดภัย

เปิดการใช้งานฟังก์ชันนี้เพื่อให้ระบบขอรหัสผ่านก่อนเริ่มการใช้งานโปรเจคเตอร์

- **เปิด:** เลือก "เปิด" เพื่อใช้การตรวจสอบด้านความปลอดภัย เมื่อเปิดโปรเจ็กเตอร์
- **ปิด:** เลือก "ปิด" เพื่อให้สามารถเปิดโปรเจ็กเตอร์ได้โดยไม่ต้องตรวจสอบรหัสผ่าน

หมายเหตุ: รหัสผ่านเริ่มต้นคือ 1234

ตั้งเวลาป้องกัน

สามารถเลือกฟังก์ชันเวลา (เดือน/วัน/ชั่วโมง) เพื่อตั้งค่าจำนวนชั่วโมงที่สามารถใช้โปรเจ็กเตอร์ เมื่อเวลานี้ผ่านไป คุณจะถูกลงโทษให้ใส่รหัสผ่านของคุณอีกครั้ง

เปลี่ยนรหัสผ่าน

ใช้เพื่อตั้งค่าหรือแก้ไขรหัสผ่านที่แจ้งเตือนเมื่อเปิดโปรเจ็กเตอร์

เมนูตั้งค่า เซ็นเซอร์การป้องกันดวงตา

เปิดใช้งานเซ็นเซอร์การป้องกันดวงตา เพื่อปิดแสงชั่วคราวเมื่อวัตถุอยู่ใกล้กับลำแสงโปรเจคเตอร์มากเกินไป

เมนูตั้งค่า โลโก้เริ่มต้น

ใช้ฟังก์ชันนี้เพื่อตั้งค่าหน้าจอเริ่มต้นที่ต้องการ หากมีการเปลี่ยนแปลง จะมีผลในครั้งถัดไปที่โปรเจคเตอร์เปิด

- **ค่าเริ่มต้น:** หน้าจอเริ่มต้นมาตรฐาน
- **ปกติ:** โลโก้จะไม่แสดงบนหน้าจอเมื่อเปิดเครื่อง

เมนูตั้งค่า สีพื้นหลัง

ใช้ฟังก์ชันนี้เพื่อแสดงหน้าจอสีน้ำเงิน, แดง, เขียว, เทา, ไม่มีสี, หรือโลโก้เมื่อไม่มีสัญญาณใดๆ

หมายเหตุ: ถ้าสีพื้นหลังถูกตั้งค่าเป็น "ไม่มี" สีพื้นหลังจะเป็นสีดำ

เมนูตั้งค่า รีเซ็ตอุปกรณ์

รีเซ็ต OSD

กลับไปสู่การตั้งค่าจากโรงงานสำหรับการตั้งค่าเมนู OSD

รีเซ็ตการตั้งค่าทั้งหมด

เปลี่ยนการตั้งค่าทั้งหมดกลับไปเป็นการตั้งค่าเริ่มต้นจากโรงงาน

การใช้งานโปรเจ็กเตอร์

เมนูสัญญาณเข้า

เมนูสัญญาณเข้า แหล่งสัญญาณอัตโนมัติ

เลือกตัวเลือกนี้เพื่อปล่อยให้โปรเจคเตอร์ค้นหาแหล่งสัญญาณเข้าที่สามารถใช้งานได้โดยอัตโนมัติ

เมนูสัญญาณเข้า จดจำแหล่งสัญญาณล่าสุด

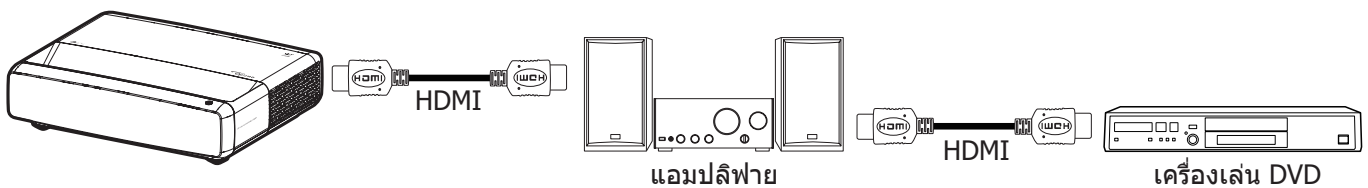
เลือกตัวเลือกนี้เพื่อให้เริ่มโปรเจคเตอร์ด้วยแหล่งสัญญาณเข้าล่าสุดเสมอ

เมนูสัญญาณเข้า สลับอินพุตอัตโนมัติ

เมื่อตรวจพบสัญญาณเข้า HDMI โปรเจคเตอร์จะสลับแหล่งสัญญาณอินพุตโดยอัตโนมัติ

เมนูสัญญาณเข้า การตั้งค่า HDMI CEC

หมายเหตุ: เมื่อคุณเชื่อมต่ออุปกรณ์ที่เข้ากันกับ HDMI CEC เข้ากับโปรเจคเตอร์ด้วยสายเคเบิล HDMI คุณสามารถควบคุมอุปกรณ์เหล่านั้นโดยเปิดเครื่อง หรือปิดเครื่องพร้อมกัน โดยใช้คุณสมบัติการควบคุม HDMI Link บน OSD ของโปรเจ็กเตอร์ ซึ่งจะช่วยให้อุปกรณ์หนึ่งเครื่องหรือหลายเครื่องในกลุ่มสามารถเปิดหรือปิดผ่านคุณลักษณะ HDMI Link ได้ในการกำหนดค่าทั่วไป เครื่องเล่น DVD ของคุณอาจเชื่อมต่อกับโปรเจคเตอร์ผ่านเครื่องขยายเสียงหรือระบบโฮมเธียเตอร์



การเชื่อมโยง HDMI

เปิดทำงาน/ปิดทำงานฟังก์ชัน HDMI Link

TV ภายใน

ถ้าการตั้งค่าถูกตั้งค่าเป็น "ใช่" ตัวเลือกฟังก์ชันการเปิดเครื่อง และปิดเครื่องก็จะใช้ได้

Power On Link

เปิด CEC ตามคำสั่ง

- **Mutual:** ทั้งโปรเจ็กเตอร์และอุปกรณ์ CEC จะเปิดเครื่องพร้อมกัน
- **PJ -> Device:** อุปกรณ์ CEC จะเปิดเครื่องเฉพาะหลังจากที่โปรเจ็กเตอร์เปิดเครื่องเท่านั้น
- **Device -> PJ:** โปรเจ็กเตอร์จะเปิดเครื่องเฉพาะหลังจากที่อุปกรณ์ CEC เปิดเครื่องเท่านั้น

Power Off Link

เปิดใช้งานฟังก์ชันนี้เพื่อที่ทั้ง HDMI Link และโปรเจ็กเตอร์จะปิดพร้อมกันโดยอัตโนมัติ

เมนูสัญญาณเข้า รีเซต

กลับไปยังการตั้งค่าเริ่มต้นจากโรงงานสำหรับการตั้งค่าสัญญาณเข้า

การใช้งานโปรเจ็กเตอร์

เมนูเสียง

เมนูเสียง ปรับระดับเสียง

ปรับระดับเสียง

เมนูเสียง ปิดเสียง

ใช้ตัวเลือกนี้เพื่อปิดเสียงชั่วคราว

- **เปิด:** เลือก “เปิด” เพื่อปิดเสียง
- **ปิด:** เลือก “ปิด” เพื่อปิดการปิดเสียง

หมายเหตุ: ฟังก์ชัน “ปิดเสียง” มีผลกับทั้งระดับเสียงภายในและลำโพงภายนอก

เมนูเสียง โหมดเสียง

เลือกโหมดเสียงที่เหมาะสมจาก มาตรฐาน, ภาพยนตร์, เกมส์ หรืออนุญาตให้โปรเจคเตอร์ตรวจจับโหมดเสียงโดยอัตโนมัติ

เมนูเสียง เสียงออก

เลือกเสียงออกที่เหมาะสมจากลำโพงภายในหรือ SPDIF

เมนูเสียง รีเซ็ต

กลับไปยังการตั้งค่าเริ่มต้นจากโรงงานสำหรับการตั้งค่าเสียง

เมนู ข้อมูล

เมนู ข้อมูล

ดูข้อมูลโปรเจ็กเตอร์ที่แสดงไว้ด้านล่าง:

- Regulatory
- Serial Number
- ข้อมูลแหล่งสัญญาณ
- ข้อมูลสี
- ชั่วโมงแหล่งกำเนิดแสง
- โหมดแหล่งกำเนิดแสง
- เวอร์ชันเฟิร์มแวร์

ข้อมูลเพิ่มเติม

ความละเอียดที่ใช้งานได้

ตารางของเวลาที่เปิดใช้งานการเคลื่อนไหวที่ราบรื่น

โหมด	ความละเอียด	ความถี่แนวตั้ง [Hz]
(1) HDMI - สัญญาณ PC		
VGA	640 x 480	67
VGA	640 x 480	60
VGA	640 x 480	72
VGA	640 x 480	75
VGA	720 x 400	70
SVGA	800 x 600	56
SVGA	800 x 600	60
SVGA	800 x 600	72
SVGA	800 x 600	75
XGA	1024 x 768	60
XGA	1024 x 768	70
XGA	1024 x 768	75
XGA	1024 x 768	120
SXGA	1280 x 1024	75
SXGA	1280 x 1024	60
UXGA	1600 x 1200	60
4K	3840 x 2160	60
(2) HDMI - เวลาของจอกว้างแบบขยาย		
WXGA	1280 x 720	60
WXGA	1280 x 720	120
WXGA	1280 x 800	60
WXGA	1280 x 800	120
(3) HDMI - สัญญาณวิดีโอ		
640 x 480p	640 x 480	60
480i	720 x 480	60
576i	720 x 576	50
480p	720 x 480	60
576p	720 x 576 (4:3)	50
480p	720 x 480	60
576p	720 x 576 (16:9)	50
720p	1280 x 720	60
720p	1280 x 720	50
1080i	1920 x 1080	60
1080i	1920 x 1080	50
1080p	1920 x 1080	24
1080p	1920 x 1080	60
1080p	1920 x 1080	50
1080p	1920 x 1080	120
1080p	1920 x 1080	144
1080p	3840 x 1080	60

ข้อมูลเพิ่มเติม

โหมด	ความละเอียด	ความถี่แนวตั้ง [Hz]
2160p	3840 x 2160	60
2160p	3840 x 2160	50
2160p	3840 x 2160	25
2160p	3840 x 2160	24
2160p	3840 x 2160	30
2160p	4096 x 2160	24
2160p	4096 x 2160	25
2160p	4096 x 2160	30
2160p	4096 x 2160	50
2160p	4096 x 2160	60

ตารางของเวลาที่ปิดใช้งานการเคลื่อนไหวที่ราบรื่น

โหมด	ความละเอียด	ความถี่แนวตั้ง [Hz]
(1) HDMI - สัญญาณ PC		
VGA	640 x 480	67
VGA	640 x 480	60
VGA	640 x 480	72
VGA	640 x 480	75
VGA	720 x 400	70
SVGA	800 x 600	56
SVGA	800 x 600	60
SVGA	800 x 600	72
SVGA	800 x 600	75
XGA	1024 x 768	60
XGA	1024 x 768	70
XGA	1024 x 768	75
XGA	1024 x 768	120
SXGA	1280 x 1024	75
SXGA	1280 x 1024	60
UXGA	1600 x 1200	60
4K	3840 x 2160	60
(2) HDMI - เวลาของจอกว้างแบบขยาย		
WXGA	1280 x 720	60
WXGA	1280 x 720	120
WXGA	1280 x 800	60
WXGA	1280 x 800	120
(3) HDMI - สัญญาณวิดีโอ		
640 x 480p	640 x 480	60
576p	720 x 576 (16:9)	50
480p	720 x 480	60
720p	1280 x 720	60
720p	1280 x 720	50
1080i	1920 x 1080	60

ข้อมูลเพิ่มเติม

โหมด	ความละเอียด	ความถี่แนวตั้ง [Hz]
1080i	1920 x 1080	50
1080p	1920 x 1080	24
1080p	1920 x 1080	60
1080p	1920 x 1080	50
1080p	1920 x 1080	120
1080p	1920 x 1080	144
1080p	1920 x 1080	240
1080p	3840 x 1080	60
2160p	3840 x 2160	60
2160p	3840 x 2160	50
2160p	3840 x 2160	24
2160p	3840 x 2160	30
2160p	4096 x 2160	24
2160p	4096 x 2160	25
2160p	4096 x 2160	30
2160p	4096 x 2160	50
2160p	4096 x 2160	60
576p	720 x 576	50
720p	1280 x 720	60
720p	1280 x 720	50
1080i	1920 x 1080	60
1080i	1920 x 1080	50
1080p	1920 x 1080	24
1080p	1920 x 1080	60
1080p	1920 x 1080	50
1080p	1920 x 1080	120
1080p -144 (CVT-RB)	1920 x 1080	144
1080p	1920 x 1080	240
1080p	3840 x 1080	60
2160p	3840 x 2160	60
2160p	3840 x 2160	50
2160p	3840 x 2160	25
2160p	3840 x 2160	24
2160p	3840 x 2160	30
2160p	4096 x 2160	24
2160p	4096 x 2160	25
2160p	4096 x 2160	30
2160p	4096 x 2160	50
2160p	4096 x 2160	60

ข้อมูลเพิ่มเติม

ความเข้ากันได้ของวิดีโอ 3D ของจริง

โหมด	ความละเอียด	ความถี่แนวตั้ง [Hz]
(4) HDMI – เวลา 1.4a 3D		
720p50 (การรวมเฟรม)	1280 x 720	50
720p60 (การรวมเฟรม)	1280 x 720	60
1080p (การรวมเฟรม)	1920 x 1080	24
720p50 (บนและล่าง)	1280 x 720	50
720p60 (บนและล่าง)	1280 x 720	60
1080p (บนและล่าง)	1920 x 1080	24
1080p (บนและล่าง)	1920 x 1080	50
1080p (บนและล่าง)	1920 x 1080	60
720p (เคียงข้างกัน (ครึ่ง))	1280 x 720	60
1080i (เคียงข้างกัน (ครึ่ง))	1920 x 1080	50(25)
1080i (เคียงข้างกัน (ครึ่ง))	1920 x 1080	60(30)
1080p (เคียงข้างกัน (ครึ่ง))	1920 x 1080	50
1080p (เคียงข้างกัน (ครึ่ง))	1920 x 1080	60

ข้อมูลเพิ่มเติม

ตาราง EDID (Extended Display Identification Data)

สัญญาณดิจิทัลที่เปิดใช้งาน VRR (4K):

B0/เวลาที่ตั้งขึ้น	B0/เวลามาตรฐาน	B0/เวลาอย่างละเอียด	B1/โหมดวิดีโอ	B1/เวลาอย่างละเอียด
720 x 400 @ 70 (V) Hz x 31.5 (H) Hz	1280 x 720 @ 60Hz 16:9	3840 x 2160 @ 60Hz	640 x 480p @ 60 Hz 4:3	1920 x 1080 @ 144Hz
640 x 480 @ 60 (V) Hz x 31.5 (H) Hz	1280 x 800 @ 60Hz 16:10		720(1440) x 576i @ 50Hz 4:3	3840 x 1080 @ 60Hz
640 x 480 @ 67 (V) Hz x 34.9 (H) Hz	1280 x 1024 @ 60Hz 5:4		720(1440) x 480i @ 60Hz 4:3	
640 x 480 @ 72 (V) Hz x 37.9 (H) Hz	1600 x 1200 @ 60Hz 4:3		720(1440) x 480i @ 60Hz 16:9	
640 x 480 @ 75 (V) Hz x 37.5 (H) Hz	1920 x 1200 @ 60Hz 16:10		720 x 576p @ 50 Hz 4:3	
800 x 600 @ 56 (V) Hz x 35.1 (H) Hz	1024 x 768 @ 120Hz 4:3		720 x 576p @ 50 Hz 16:9	
800 x 600 @ 60 (V) Hz x 37.9 (H) Hz	1280 x 720 @ 120Hz 16:9		720 x 480p @ 60 Hz 4:3	
800 x 600 @ 72 (V) Hz x 48.1 (H) Hz	1280 x 800 @ 120Hz 16:9		720 x 480p @ 60 Hz 16:9	
800 x 600 @ 75 (V) Hz x 46.9 (H) Hz			1280 x 720p @ 50 Hz 16:9	
1024 x 768 @ 60 (V) Hz x 48.4 (H) Hz			1280 x 720p @ 60 Hz 16:9	
1024 x 768 @ 70 (V) Hz x 56.5 (H) Hz			1920 x 1080i @ 60 Hz 16:9	
1024 x 768 @ 75 (V) Hz x 60 (H) Hz			1920 x 1080i @ 50 Hz 16:9	
1280 x 1024 @ 75 (V) Hz x 80 (H) Hz			1920 x 1080p @ 24 Hz 16:9	
			1920 x 1080p @ 50 Hz 16:9	
			1920 x 1080p @ 60 Hz 16:9	
			3840 x 2160p @ 24 Hz 16:9	
			3840 x 2160p @ 25 Hz 16:9	
			3840 x 2160p @ 30 Hz 16:9	
			3840 x 2160p @ 50 Hz 16:9	
			3840 x 2160p @ 60 Hz 16:9	
			4096 x 2160p @ 24 Hz 256:135	
			4096 x 2160p @ 25 Hz 256:135	
			4096 x 2160p @ 30 Hz 256:135	
			4096 x 2160p @ 50 Hz 256:135	
			4096 x 2160p @ 60 Hz 256:135	
			1920 x 1080p @ 120 Hz 16:9	

ข้อมูลเพิ่มเติม

สัญญาณดิจิทัลสำหรับการเล่นเกม (4K):

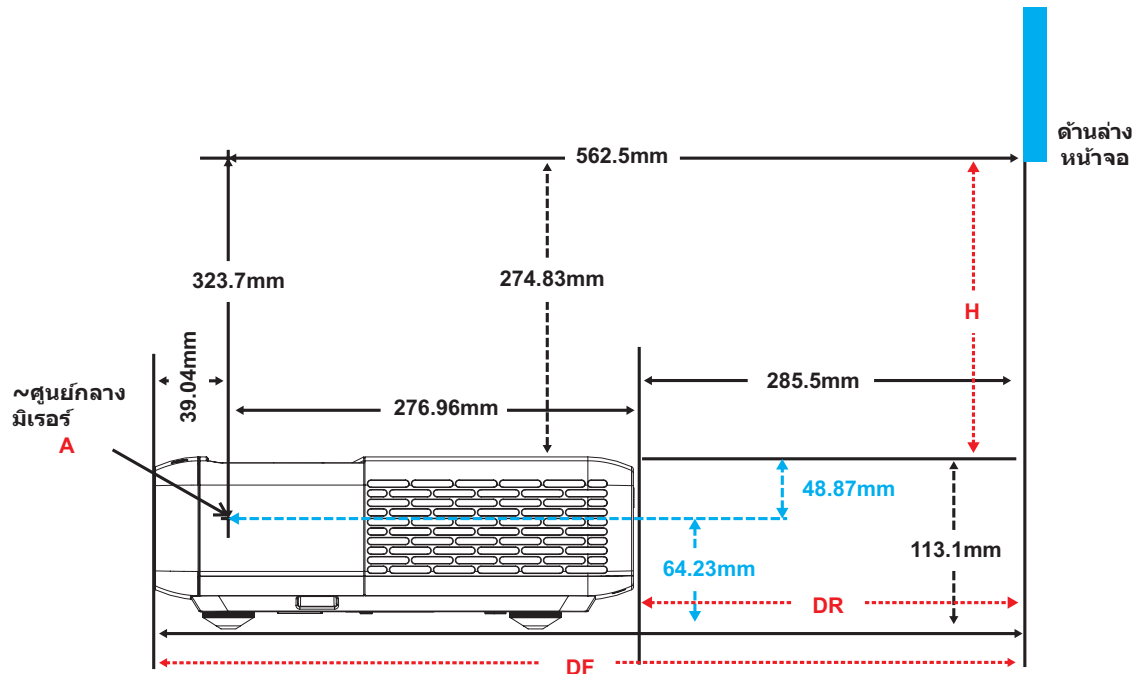
B0/เวลาที่ตั้งขึ้น	B0/เวลามาตรฐาน	B0/เวลาอย่างละเอียด	B1/โหมดวิดีโอ	B1/เวลาอย่างละเอียด
720 x 400 @ 70 (V) Hz x 31.5 (H) Hz	1280 x 720 @ 60Hz 16:9	3840 x 2160 @ 60Hz	640 x 480p @ 60 Hz 4:3	1920 x 1080 @ 144Hz
640 x 480 @ 60 (V) Hz x 31.5 (H) Hz	1280 x 800 @ 60Hz 16:10		720 x 576p @ 50 Hz 16:9	3840 x 1080 @ 60Hz
640 x 480 @ 67 (V) Hz x 34.9 (H) Hz	1280 x 1024 @ 60Hz 5:4		720 x 480p @ 60 Hz 16:9	1920 x 1080 @ 240Hz
640 x 480 @ 72 (V) Hz x 37.9 (H) Hz	1600 x 1200 @ 60Hz 4:3		1280 x 720p @ 50 Hz 16:9	
640 x 480 @ 75 (V) Hz x 37.5 (H) Hz	1920 x 1200 @ 60Hz 16:10		1280 x 720p @ 60 Hz 16:9	
800 x 600 @ 56 (V) Hz x 35.1 (H) Hz	1024 x 768 @ 120Hz 4:3		1920 x 1080i @ 60 Hz 16:9	
800 x 600 @ 60 (V) Hz x 37.9 (H) Hz	1280 x 720 @ 120Hz 16:9		1920 x 1080i @ 50 Hz 16:9	
800 x 600 @ 72 (V) Hz x 48.1 (H) Hz	1280 x 800 @ 120Hz 16:9		1920 x 1080p @ 24 Hz 16:9	
800 x 600 @ 75 (V) Hz x 46.9 (H) Hz			1920 x 1080p @ 50 Hz 16:9	
1024 x 768 @ 60 (V) Hz x 48.4 (H) Hz			1920 x 1080p @ 60 Hz 16:9	
1024 x 768 @ 70 (V) Hz x 56.5 (H) Hz			3840 x 2160p @ 24 Hz 16:9	
1024 x 768 @ 75 (V) Hz x 60 (H) Hz			3840 x 2160p @ 30 Hz 16:9	
1280 x 1024 @ 75 (V) Hz x 80 (H) Hz			3840 x 2160p @ 50 Hz 16:9	
			3840 x 2160p @ 60 Hz 16:9	
			4096 x 2160p @ 24 Hz 256:135	
			4096 x 2160p @ 25 Hz 256:135	
			4096 x 2160p @ 30 Hz 256:135	
			4096 x 2160p @ 50 Hz 256:135	
			4096 x 2160p @ 60 Hz 256:135	
			1920 x 1080p @ 120 Hz 16:9	

ข้อมูลเพิ่มเติม

ขนาดภาพและระยะห่างของโปรเจ็กเตอร์

ขนาดภาพ (นิ้ว)	ความคลาดเคลื่อน DF: 0~7%		DR		ออฟเซต H: 121% ~ 131%	
	ม.	นิ้ว	ม.	นิ้ว	ม.	นิ้ว
75"	0.479	18.867	0.163	6.427	0.147 ~ 0.241	5.798 ~ 9.475
85"	0.538	21.177	0.222	8.736	0.173 ~ 0.279	6.827 ~ 10.994
90"	0.567	22.332	0.251	9.891	0.186 ~ 0.299	7.342 ~ 11.754
100"	0.626	24.642	0.310	12.201	0.213 ~ 0.337	8.371 ~ 13.274
110"	0.685	26.951	0.369	14.510	0.239 ~ 0.425	9.401 ~ 16.718
120"	0.743	29.261	0.427	16.820	0.265 ~ 0.463	10.431 ~ 18.238

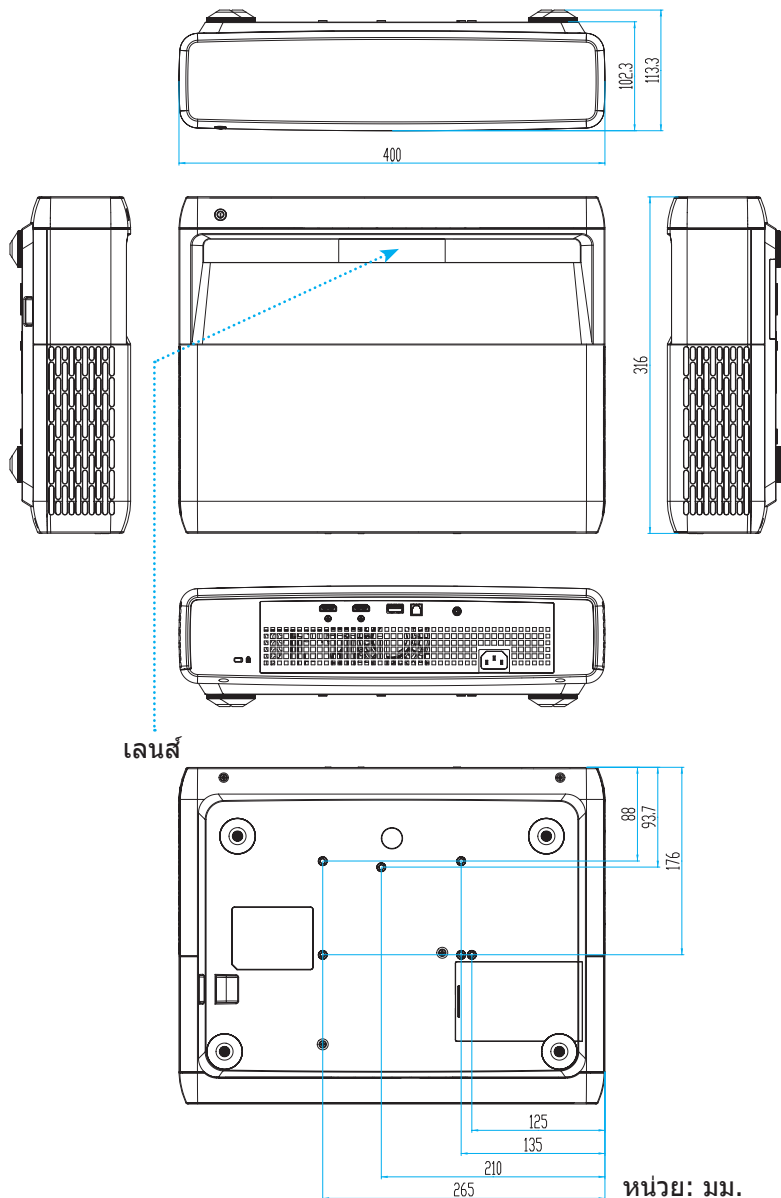
หมายเหตุ: โปรเจคเตอร์ทั้งหมดมีช่วงความคลาดเคลื่อน สำหรับค่าความแม่นยำส่วนใหญ่ โปรดวัดที่อุปกรณ์โดยตรง



ข้อมูลเพิ่มเติม

ขนาดของเครื่องโปรเจคเตอร์และการติดตั้งกับเพดาน

1. เพื่อป้องกันความเสียหายต่อโปรเจคเตอร์ของคุณ โปรดใช้ชุดยึดเพดาน Optoma
 2. ถ้าคุณต้องการใช้ชุดติดตั้งบนเพดานของบริษัทอื่น โปรดตรวจสอบให้แน่ใจว่าสกรูที่ใช้ยึดกับโปรเจคเตอร์ตรงตามข้อมูลจำเพาะต่อไปนี้:
- ชนิดสกรู: M4 สำหรับการยึดหลัก
 - ความยาวสกรูต่ำสุด: 10 มม.



หมายเหตุ: โปรดทราบว่า ความเสียหายที่เกิดจากการติดตั้งที่ไม่ถูกต้อง จะทำให้การรับประกันใช้ไม่ได้



การแจ้งเตือน:

- ถ้าคุณซื้อชุดยึดเพดานจากบริษัทอื่น โปรดมั่นใจว่าใช้ขนาดสกรูที่ถูกต้อง ขนาดสกรูจะแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับความหนาของแผ่นโลหะยึด
- ให้แน่ใจว่าได้เว้นช่องว่างอย่างน้อย 10 ซม. ระหว่างเพดานและส่วนล่างของโปรเจคเตอร์
- หลีกเลี่ยงการติดตั้ง โปรเจคเตอร์ใกล้แหล่งกำเนิดความร้อน

ข้อมูลเพิ่มเติม

รหัสรีโมท IR



ปุ่ม		หมายเลข ปุ่ม	MTX.	รูปแบบ	Data0	Data1	Data2	Data3	คำอธิบาย
เปิด/ปิด เครื่อง		K12	04	F1	32	CD	71	8E	ดู "การเปิด / ปิดโปรเจคเตอร์" ในหน้า 25.
แหล่งที่มา		K3	11	F1	32	CD	18	E7	กด เพื่อเลือกสัญญาณเข้า
HDMI3		K13	03	F1	32	CD	92	6D	กด เพื่อเปิดแหล่งสัญญาณ HDMI3
เมนู		K8	17	F1	32	CD	0E	F1	กด เพื่อเปิดเมนูการแสดงผลบนหน้าจอ (OSD) เพื่อที่จะออกจาก OSD กด อีกครั้ง
กลับ		K4	10	F1	32	CD	86	79	กด เพื่อกลับไปยังหน้าก่อนหน้า
ขึ้น		K7	18	F2	32	CD	11	EE	ใช้ เพื่อเลือกรายการ หรือทำการ ปรับสิ่งที่คุณเลือก
ซ้าย		K14	02	F2	32	CD	10	EF	
ขวา		K5	09	F2	32	CD	12	ED	
ลง		K2	19	F2	32	CD	14	EB	
ใส่ค่า	Enter	K9	16	F1	32	CD	0F	F0	ยืนยันการเลือกรายการของคุณ
ปิดเสียง		K15	01	F1	32	CD	52	AD	กด เพื่อเปิด/ปิดลำโพงแบบสเตอริโอของโปร เจ็คเตอร์
โหมดภาพ		K10	15	F1	32	CD	91	6E	กด เพื่อแสดงเมนูโหมดภาพ เพื่อออกจากเมนู โหมดภาพ กด อีกครั้ง
รูปแบบ โฟกัส		K6	08	F1	32	CD	25	DA	กด เพื่อเปิดรูปแบบโฟกัส
ระดับเสียง -		K11	12	F2	32	CD	0C	F3	กด เพื่อลดระดับเสียง
ระดับเสียง +		K1	05	F2	32	CD	09	F6	กด เพื่อเพิ่มระดับเสียง

ข้อมูลเพิ่มเติม

การแก้ไขปัญหา

ถ้าคุณมีปัญหากับโปรเจคเตอร์ของคุณ โปรดดูข้อมูลต่อไปนี้ ถ้าปัญหายังคงมีอยู่ โปรดติดต่อร้านค้าปลีก หรือศูนย์บริการในประเทศของคุณ

ปัญหาเกี่ยวกับภาพ

-  **ไม่มีภาพปรากฏบนหน้าจอ**
 - ตรวจสอบให้แน่ใจว่าสายเคเบิล และการเชื่อมต่อทั้งหมดถูกต้อง และเชื่อมต่อ ไว้อย่างแน่นหนา ตามที่อธิบายไว้ในส่วน "การตั้งค่าและการติดตั้ง"
 - ตรวจสอบให้แน่ใจว่าขาของขั้วต่อไม่งอ หรือหัก
 - ตรวจสอบให้แน่ใจว่าไม่ได้เปิดคุณลักษณะ "Mutual"
-  **ภาพอยู่นอกโฟกัส**
 - โปรดดู "โฟกัส" ในหน้า 22
 - ตรวจสอบให้แน่ใจว่าหน้าจอการฉายอยู่ระหว่างระยะทางที่ต้องการจากโปรเจคเตอร์ (โปรดดูหน้า 49)
-  **ภาพถูกยืดออกเมื่อแสดงภาพยนตร์ DVD 16:9**
 - เมื่อคุณเล่น DVD จอกว้าง หรือ DVD 16:9 โปรเจคเตอร์จะแสดงภาพที่ดีที่สุดในรูปแบบ 16: 9 ที่ด้านของโปรเจคเตอร์
 - ถ้าคุณเล่นภาพยนตร์ DVD รูปแบบ LBX โปรดเปลี่ยนรูปแบบเป็น V-Stretch ใน OSD ของโปรเจคเตอร์
 - ถ้าคุณเล่นภาพยนตร์ DVD ที่มีรูปแบบ 4:3 โปรดเปลี่ยนรูปแบบเป็น 4:3 ใน OSD ของโปรเจคเตอร์
 - โปรดตั้งค่ารูปแบบการแสดงผลเป็นชนิดอัตราส่วนภาพ 16:9 (กว้าง) บนเครื่องเล่น DVD ของคุณ
-  **ภาพเล็กเกินไป หรือใหญ่เกินไป**
 - เลื่อนเครื่องโปรเจกเตอร์ให้ใกล้หรือห่างจากจอภาพ
 - กดปุ่ม "เมนู" บนแผงควบคุมโปรเจกเตอร์, ไปที่ "หน้าจอ-->สัดส่วนภาพ" ลองการตั้งค่าต่าง ๆ
-  **ภาพมีด้านที่เอียง:**
 - ถ้าเป็นไปได้ ทำการปรับตำแหน่งวางของโปรเจคเตอร์ให้อยู่ตรงกลางของหน้าจอ และต่ำกว่าส่วนล่างของหน้าจอ
-  **ภาพกลับด้าน**
 - เลือก "ตั้งค่า-->ตำแหน่งการฉายภาพ" จาก OSD และปรับทิศทางการฉายภาพ
-  **ภาพซ้อนและเบลอ**
 - ตรวจสอบให้แน่ใจว่า "โหมดภาพ" ไม่ได้เป็น 3 มิติ เพื่อหลีกเลี่ยงไม่ให้ภาพ 2 มิติปกติปรากฏเป็นภาพซ้อนที่เบลอ

ข้อมูลเพิ่มเติม

ปัญหาอื่นๆ



โปรเจคเตอร์หยุดตอบสนองต่อปุ่มควบคุมทั้งหมด

- ถ้าเป็นไปได้ ให้ปิดโปรเจคเตอร์ จากนั้นถอดสายเพาเวอร์ และรอเป็นเวลาอย่างน้อย 20 วินาทีก่อนที่จะเชื่อมต่อเพาเวอร์อีกครั้ง

ปัญหาเกี่ยวกับรีโมทคอนโทรล



ถ้ารีโมทคอนโทรลไม่ทำงาน

- ตรวจสอบมุมการทำงานของรีโมทคอนโทรลให้อยู่ภายในขอบเขต $\pm 15^\circ$ จากตัวรับสัญญาณ IR บนโปรเจ็กเตอร์
- ตรวจสอบให้แน่ใจว่าไม่มีอะไรขวางกั้นระหว่างรีโมทคอนโทรลและโปรเจคเตอร์ ย้ายไปในระยะ 4 ม. (~13 ฟุต) จากโปรเจ็กเตอร์
- ตรวจสอบให้แน่ใจว่าใส่แบตเตอรี่อย่างถูกต้อง
- เปลี่ยนแบตเตอรี่ถ้าแบตเตอรี่หมด

ไฟแสดงสถานะการเตือน

เมื่อไฟแสดงสถานะการเตือน (ดูด้านล่าง) ติดขึ้น โปรเจคเตอร์จะปิดเครื่องโดยอัตโนมัติ:

- ไฟแสดงสถานะ LED "หลอดไฟ" จะติดเป็นสีแดง และถ้าเครื่อง "เปิด/สแตนด์บาย" ไฟแสดงสถานะจะกะพริบเป็นสีแดง
- LED แสดงสถานะ "อุณหภูมิ" ติดเป็นสีแดง และถ้าเครื่อง "เปิด/สแตนด์บาย" ไฟแสดงสถานะจะกะพริบเป็นสีแดง นี่หมายความว่า โปรเจคเตอร์ร้อนเกินไป ภายใต้สถานการณ์ปกติ สามารถเปิดโปรเจคเตอร์กลับขึ้นมาใหม่ได้
- ไฟแสดงสถานะ LED "อุณหภูมิ" กะพริบเป็นสีแดง และถ้าเครื่อง "เปิด/สแตนด์บาย" ไฟแสดงสถานะจะกะพริบเป็นสีแดง

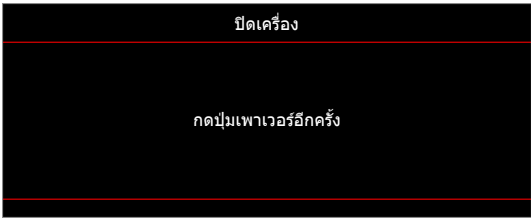
ถอดปลั๊กสายไฟจากโปรเจ็กเตอร์ รอเป็นเวลา 30 วินาที และลองอีกครั้ง ถ้าไฟแสดงสถานะการเตือนติดขึ้นอีกครั้ง โปรดติดต่อศูนย์บริการที่ใกล้ที่สุดเพื่อขอความช่วยเหลือ

ข้อมูลเพิ่มเติม

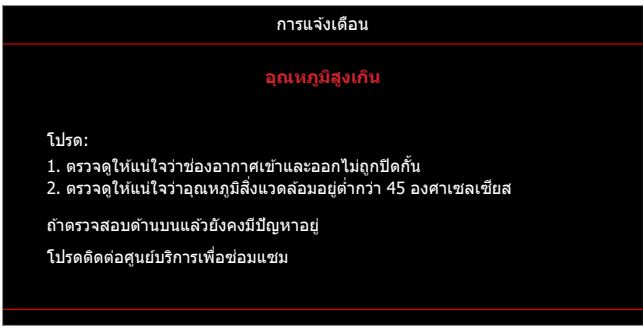
ข้อความแสงไฟ LED

ข้อความ	LED เปิด/สแตนด์บาย		LED อุณหภูมิ	LED หลอดไฟ
	(สีแดง)	(สีขาว)	(สีแดง)	(สีแดง)
สถานะสแตนด์บาย (ต่อสายเพาเวอร์)	ติดตลอด			
เปิดเครื่อง (อุ่นเครื่อง)		กะพริบ (0.5 วินาที ปิด / 0.5 วินาที เปิด)		
เปิดเครื่อง และหลอดสว่างขึ้น		ติดตลอด		
ปิด (ทำให้เย็น)		กะพริบ (0.5 วินาที ปิด / 0.5 วินาที เปิด) กลับไปยังไฟสีแดง ที่ติดตลอดเมื่อปิดพัดลม ทำความเย็น		
ทำงานต่อแบบตัวน (100 มิลลิ วินาที)		กะพริบ (0.25 วินาที ปิด / 0.25 วินาที เปิด)		
ผิดพลาด (หลอดเสีย)	กะพริบ			ติดตลอด
ผิดพลาด (พัดลมไม่ทำงาน)	กะพริบ		กะพริบ	
ผิดพลาด (อุณหภูมิเกิน)	กะพริบ		ติดตลอด	

- ปิดเครื่อง:



- เตือนอุณหภูมิ:



ข้อมูลเพิ่มเติม

ข้อมูลจำเพาะ

การมองเห็น	คำอธิบาย
เทคโนโลยี	Texas Instrument DMD, 0.47" 4K UHD DMD x1 พร้อม XPR แอ็กซูเอเตอร์ 4 ทิศทาง
ความละเอียดสัญญาณออก	4K UHD 3840 x 2160
ความละเอียดสัญญาณเข้าสูงสุด	กราฟิกสูงสุดถึง 3840 x 2160 @60Hz แบนด์วิดท์สูงสุด: HDMI 2.0: 600MHz
เลนส์	- อัตราขยาย: 0.254 - F-สตอป: 2.04 - ความยาวโฟกัส: 2.63 มม.
ออฟเซต	126% ±5%
ขนาดภาพ	75 นิ้ว ~ 120 นิ้ว
ระยะทางการฉาย	14.5 ซม. ±2 ซม. ที่ 75 นิ้ว ถึง 39.8 ซม. ± 3 ซม. ที่ 120 นิ้ว (28.6 ซม. ±2.5 ซม. ที่ 100 นิ้ว)
I/O	- HDMI 2.0 x3 (ด้านนอก x2 ; ด้านใน x1 สำหรับดองเกิลทีวี Android) - USB x2 (ด้านนอก x1, ขั้วต่อ Type-A สำหรับการส่งจ่ายพลังงาน 5V/1.5A และบริการ; ด้านใน x1, ขั้วต่อ micro USB เป็นแหล่งจ่ายไฟ 5V/1.5A สำหรับดองเกิลทีวี Android) - สัญญาณเสียงออก 3.5 มม. - S/PDIF
สี	1073.4 ล้านสี
อัตราสแกน	- อัตราสแกนแนวราบ: 15 ~ 140 KHz - อัตราสแกนแนวตั้ง: 24 ~ 120Hz และ 240Hz สำหรับ 1080P
ลำโพง	10W x2
การสิ้นเปลืองพลังงาน	- สูงสุด: (โหมดสว่าง) 165W (ทั่วไป), 190W (สูงสุด) @110VAC 160W (ทั่วไป), 184W (สูงสุด) @220VAC - ต่ำสุด: (โหมด ECO) 145W (ทั่วไป), 167W (สูงสุด) @110VAC 143W (ทั่วไป), 164W (สูงสุด) @220VAC
ความต้องการใช้พลังงาน	100~240V ±10%, AC 50/60Hz
ไฟเข้า	2.2A
การวางแผนการติดตั้ง	ด้านหน้า, ด้านหลัง, เพดาน-บน, ด้านหลัง-บน
ขนาด (ก x ล x ส)	- ไม่รวมขา: 400 x 316 x 102.3 มม. (15.7 x 12.4 x 4.0 นิ้ว) - พร้อมขา: 400 x 316 x 113.3 มม. (15.7 x 12.4 x 4.5 นิ้ว)
น้ำหนัก	5.1 กก. (11.24 ปอนด์)
สิ่งแวดล้อม	ใช้งานในอุณหภูมิ 0~40°C, ความชื้น 10%~85% (ไม่ควบแน่น)

หมายเหตุ: ข้อมูลจำเพาะทั้งหมดอาจได้รับการเปลี่ยนแปลงโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบ

ข้อมูลเพิ่มเติม

สำนักงานทั่วโลกของ Optoma

สำหรับการบริการและสนับสนุน โปรดติดต่อสำนักงานในประเทศของคุณ

สหรัฐอเมริกา

Optoma Technology, Inc.
47697 Westinghouse Drive.
Fremont, Ca 94539

☎ 888-289-6786
📠 510-897-8601
✉ services@optoma.com

ญี่ปุ่น

<https://www.optoma.com/jp/>

ไต้หวัน

<https://www.optoma.com/tw/>

แคนาดา

Optoma Technology, Inc.
47697 Westinghouse Drive.
Fremont, Ca 94539

☎ 888-289-6786
📠 510-897-8601
✉ services@optoma.com

จีน

Room 2001, 20F, Building 4,
No.1398 Kaixuan Road,
Changning District
Shanghai, 200052, China

☎ +86-21-62947376
📠 +86-21-62947375
www.optoma.com.cn

ละตินอเมริกา

Optoma Technology, Inc.
47697 Westinghouse Drive.
Fremont, Ca 94539

☎ 888-289-6786
📠 510-897-8601
✉ services@optoma.com

ออสเตรเลีย

<https://www.optoma.com/au/>

ยุโรป

Unit 1, Network 41, Bourne End Mills
Hemel Hempstead, Herts,
HP1 2UJ, United Kingdom
www.optoma.eu
หมายเลขโทรศัพท์ฝ่ายบริการ :
+44 (0)1923 691865

☎ +44 (0) 1923 691 800
📠 +44 (0) 1923 691 888
✉ service@tsc-europe.com

เบเนลักซ์

Randstad 22-123
1316 BW Almere
เนเธอร์แลนด์
www.optoma.nl

☎ +31 (0) 36 820 0252
📠 +31 (0) 36 548 9052

ฝรั่งเศส

Bâtiment E
81-83 avenue Edouard Vaillant
92100 Boulogne Billancourt, France

☎ +33 1 41 46 12 20
📠 +33 1 41 46 94 35
✉ savoptoma@optoma.fr

สเปน

C/ José Hierro,36 Of. 1C
28522 Rivas VaciaMadrid,
สเปน

☎ +34 91 499 06 06
📠 +34 91 670 08 32

เยอรมนี

Am Nordpark 3
41069 Mönchengladbach
99
Germany

☎ +49 (0) 2161 68643 0
📠 +49 (0) 2161 68643
✉ info@optoma.de

สแกนดิเนเวีย

Lerpeveien 25
3040 Drammen
Norway

☎ +47 32 98 89 90
📠 +47 32 98 89 99
✉ info@optoma.no

ตุ้ ป.ณ. 9515
3038 Drammen
Norway

เกาหลี

<https://www.optoma.com/kr/>

