



GOOVIS Pro 2D/3D házimozi headset
kezelési útmutató

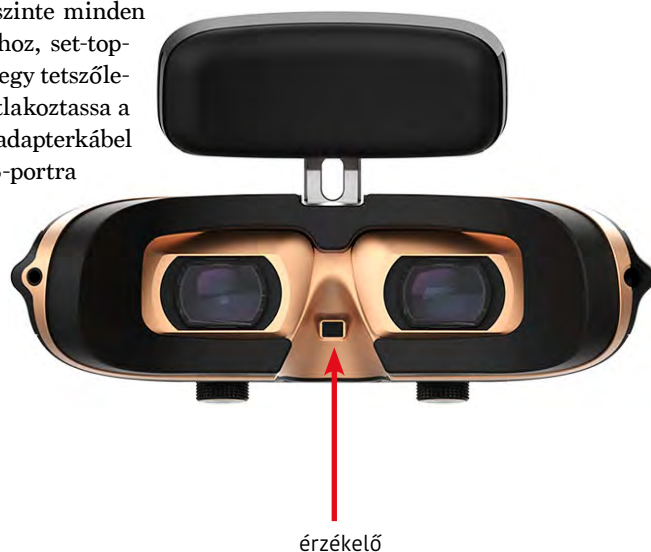
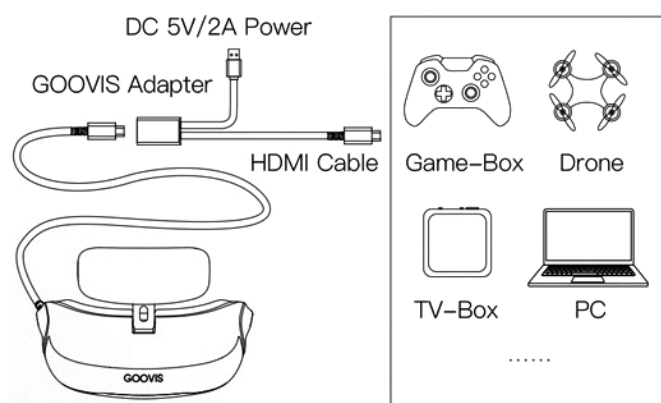
Bevezető

Köszönjük, hogy a GOOVIS headsetjét választotta! A termék segítségével egy kb. 20,3 méter képátlójú virtuális vetítövásznon jelenik meg a kép úgy, mintha kb. 20 métere távolságból nézni – valódi moziélményt garantálva. A hangot a headsethez csatlakoztatható sztereó fejhallgatón is élvezheti, de használhat természetesen egy többcsatornás házimozi-hangrendszert is, ha ezzel nem zavarja környezetét. Ez a termék, nem virtuális valóságot biztosító szemüveg, a cél nem a teljes látómező kitöltése, hanem a moziélmény biztosítása, így pl. mozgás- és gyorsulásérzékelőket sem tartalmaz 3D-s játékok számára. 3D-s filmekhez viszont kiválóan használható, mind a Blu-ray 3D (packed frame), mind a side-by-side vagy top-bottom (up-and-down) 3D videójelet kezel.

A headset szemüveget viselők többsége számára is használható, mivel +3D és -8D között egyharmad lépésközből állítható mindkét szem számára a beépített dioptriakorrekció. A tökéletes és hosszú távon nézhető kép érdekében nagyon fontos azonban, hogy helyesen állítsa be a szemüveg lencséit, és jól helyezze szeme elé a headsetet.

A headset csatlakoztatása a képet és hangot biztosító forrásokhoz

A GOOVIS Pro HDMI 1.4 csatlakozóval rendelkezik, így használható szinte minden HDMI-kimenettel rendelkező Blu-ray- és médialejátszóhoz, játékkonzolhoz, set-top-boxhoz. Működéséhez viszont 5V/2A tápfeszültségre is szükség van, amit egy tetszőleges USB-A portról képes levenni a mellékelt Y-kábel segítségével. Ne csatlakoztassa a headsetet közvetlenül egy készülék HDMI-kimenetére, csak a mellékelt adapterkábel segítségével, amelynek USB-A dugóját dugja be egy áram alatt lévő USB-portra vagy USB-s töltőre:



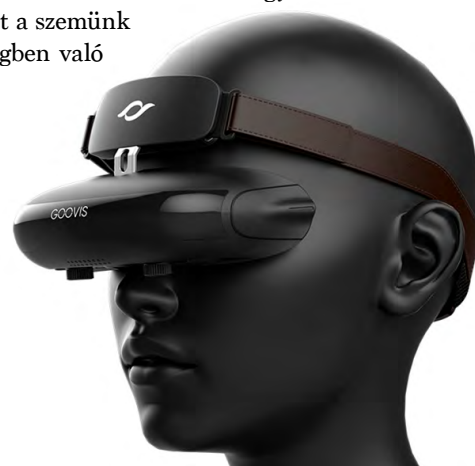
FIGYELEM!

Használat előtt, távolítsa el a védőfóliákat a headset lencséi elől! A beépített kijelzőkön csak akkor jelenik meg kép, ha a headset azt érzékeli, hogy a szem előtt van. Ha az ornyereg fölé kerülő érzékelő elég közelinek találja a számára „látható” akadályt, csak akkor kapcsolja be a két szem előtt lévő képernyőt. A képernyők hűtéséről ventilátor gondoskodik, ennek halk hangját hallhatja, ha csend van a helyiségben, és nem visel fejhallgatót.

A headset helyes felhelyezése a fejre

A hibátlan látvány érdekében nagyon fontos, hogy a headset megfelelően legyen rögzítve a fejre, és a szemek előtt a kívánt pozícióba kerüljön. Az ábrán látható módon a homlokunkra kell, hogy felfeküdjön a mellékelt pánttal stabilan rögzíthető párnás felület. Ebben a pozícióban a pánt elmozdítása nélkül a headset felhajtható, ha környezetünket (pl. telefonunkat) szeretnénk látni egy kis időre. Ekkor az orrunk eltávolodását érzékelve a kijelzői kikapcsolnak.

A headset szemeink köré a tépőzárral rögzített (mosható) szivacs párnákon keresztül fekszik fel. A fej görbületéhez igazodva többféle párnaméret is létezik, a mellékelt a legvastagabb. De ezzel is előfordulhat, hogy halántékaink közelében marad egy kis rés a headset párnája és a fejünk között. A szemeink elé beszűrődő fény miatt a lencsékben tökröződhet a szemünk fehérje, amely egyeseknek zavaró lehet. Ilyenkor javasoljuk a headset lesötétített helyiségben való használatát!



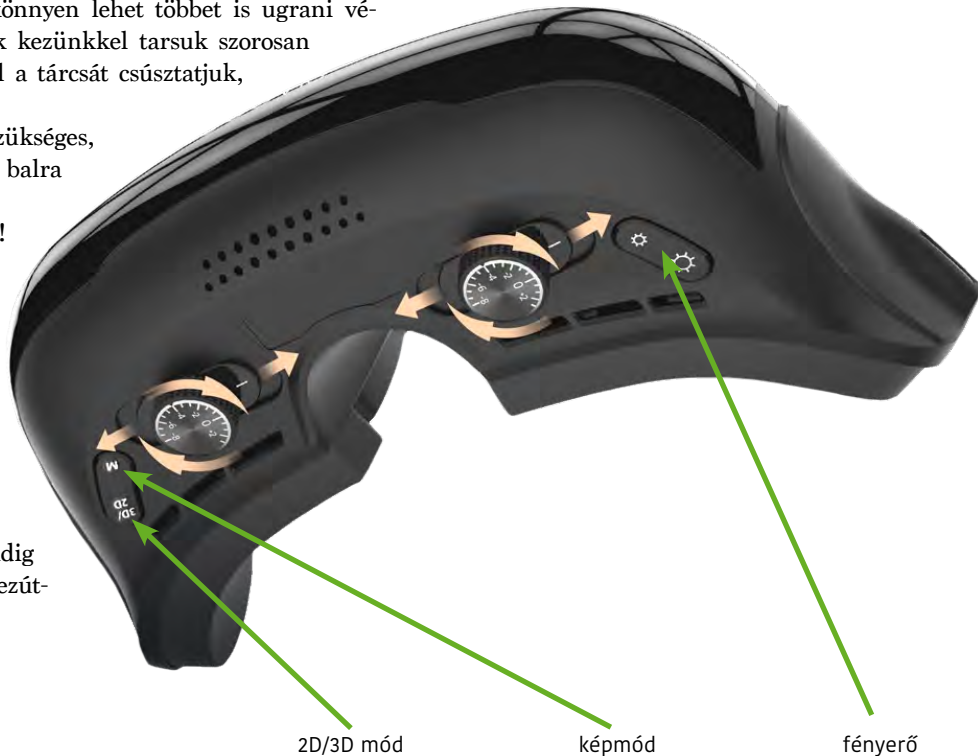
A headset lencséinek beállítása a szemünkhöz

Ez a legfontosabb művelet annak érdekében, hogy hibátlan legyen a headset által biztosított látvány. Kérjük, alaposan olvassa el és tartsa be az itt leírtakat!

A headset alján 1-1 szabályozószervezet tartozik mindkét lencséhez. Ezen egy kör alakú tárcsán – a feliratoknak megfelelően – a dioptriakorrekció állítható be a tárcsa forgatásával +3 és -8 dioptria között. Egy egységnyi, legkisebb forgatás 1/3 dioptriaváltozást jelent az adott irányba. A tárcsa nem csak forgatható, de jobbra-balra csúsztatható is, hogy a beépített kijelzőket és a lencsákat pontosan a szemünk elé pozícionálhassuk, egyéni szemtávolságunkhoz igazítva.

A beállítás menete a következő legyen:

1. Csatlakoztassuk a headsetet egy lejátszó eszközhöz, hogy legyen kép rajta! Ne mozgóképet nézzünk, hanem állót!
2. Csukjuk be az egyik szemünket!
3. A nyitva hagyott szemünkkel kizárólag a kép közepét figyeljük, és forgassuk az adott szemünk előtti tárcsát a legkisebb lépésekkel addig, amíg a legélesebb képet nem látjuk! Ne törődjünk azzal, ha a kép szélei nem élesek, a közepe fontos most csak!
4. Ha a kép közepe a lehető legélesebb (azaz tökéletesen jól látjuk), akkor figyeljünk a kép valamelyik szélére most! A tárcsát jobbra-balra csúsztassuk addig, amíg a kép széle is élessé, szellemkép nélkülivé válik! Figyeljünk rá, hogy egyszerre csak a legkisebb lépésközzel toljuk arrébb a tárcsát, könnyen lehet többet is ugrani véletlenül! Ha kényelmesebb úgy, egyik kezünkkel tarsuk szorosan a headsetet a helyén, míg a másikkal a tárcsát csúsztatjuk, léptetjük balra-jobbra!
5. Most nézzük a kép másik szélét! Ha szükséges, módosítsunk a lencse pozícióján ismét balra vagy jobbra tolva azt úgy, hogy a kép mindkét széle megfelelően éles legyen! Figyeljünk arra, hogy a tárcsa oldalra csúsztatása közben ne forgassuk el azt, ne változzon a dioptriakorrekció véletlenül sem! Szintén figyeljünk arra, hogy a lencse mozgatása közben ne mozdítsuk el a fejünkre már gondosan felfektetett headsetet, mert akkor megváltozik a szemünk és a lencsék viszonya.
6. Ismételjük meg a beállítást most az eddig lecsukott szemünk előtt is, miközben ezúttal csak az legyen nyitva!



Egyéb kezelógombok, csatlakozók

A headset alján a lencsákat mozgató tárcsák mellett további 2 gombot találunk 4 funkcióval:

- A jobb oldalon található gomb egyik végén az „M” jelzést lenyomva 3-féle képmód (*sötét, normál, tiszta*) között válthatunk ciklikusan. Ezt érdemes az adott megtekintendő tartalomhoz igazítva kiválasztani, ízlésünknek megfelelően.

- A gomb másik végét, a 3D/2D jelzést megnyomva a különböző 3D/2D módok között válthatunk. Packed frame 3D, side-by-side 3D, top-bottom 3D és 2D bementi jel kezelésére képes a headset.

- A bal oldalon található, kisebb és nagyobb nap ikonnal ellátott gomb mindkét grafika felőli végén lenyomható, és a kijelzők fényerejét módosítja sötétebb-világosabb irányba, összesen 7 fokozat között váltva. Ezt is használjuk az adott tartalomhoz és ízlésünkhöz, szemünk érzékenységéhez igazítva!

A headset jobb oldalán lép ki a HDMI csatlakozókábel a készülékházból, a bal oldalon az azonos helyen pedig egy 3,5 mm-es jack-aljzat található. Ide csatlakoztathatunk sztereó fej- vagy fülhallgatót pl. utazás közben, vagy ha otthon nem a helyiségben található hangrendszeren szeretnénk hallgatni az éppen játszott videó hangját. Ha a headset fejhallgató-kimenett használnánk, bizonyosodjunk meg arról, hogy a forrás eszköz PCM formátumban és max. 2 csatornás hangjelet küld ki, mert digitális és többcsatornás formátumok dekódolására a headset nem képes!

A csomag tartalma

A GOOVIS Pro headset dobozának tartalma:

- Headset beépített HDMI-kábel
- Kemény fedelű hordtáska
- Y-kábel (USB tápellátás + HDMI)
- Gumis, flexibilis fejpánt
- Kezelési útmutató
- Lencsetörölő kendő



Technikai adatok

A GOOVIS Pro headset főbb paraméterei, adatai az alábbiak:

- Felbontás: 1920×080 pixel / szem
- Kontraszt: 2 000 000 : 1
- Kijelző: 2 darab SONY OLED panel
- Támogatott 3D-módok: packed frame, top-bottom, side-by-side
- Támogatott bemeneti felbontások és képfrekvenciák: 1920×1080p/23,976/24/50/60 Hz, 1920×1080i/50/60 Hz, 1280×720p/50/60 Hz, 720×576p/50 Hz, stb.
- PPD (pixel/fok): 42
- Dioptriakorrektció: +3D és -8D között
- Szemtávolság-korrektció: 56-72 mm között
- Látószög: 53°
- Torzítás: < 1,5%
- Hűtés: aktív légűtés
- Tömeg: 200g

Optionálisan elérhető kiegészítők

- Cilinderes asztigmatikus lencsék
- HDMI-USB Type-C adapter
- HDMI+USB táp hosszabító kábelek (80/200/400 cm)
- Tépőzáras párna a szem köré (2 féle méretben)
- Hangerőszabályzó kábel-adapter
- Type-C tápkábel-adapter
- Mechanikusan állítható műanyag fejpánt
- Hordtáska (azonos a csomagban lévővel)
- GOOVIS Wireless Cast + PowerBank Base



Magyarországi forgalmazó

A GOOVIS termékeket Magyarországon a NEON Multimedia Kft. forgalmazza viszonteladó partnerein keresztül.

Elérhetőségek:

- [Nagykereskedelmi weboldal](#)
- [Facebook](#)