

BUKU MANUAL PEMILIK

Layar Iklan Digital LG

(MONITOR LAYAR IKLAN)

Baca buku panduan ini dengan saksama sebelum mengoperasikan perangkat Anda dan simpanlah untuk referensi di masa mendatang.

Android 8.0

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN 4

SIDEBAR 5

- Tombol Kembali.....5
- Tombol Beranda.....5
- Tugas Terbaru.....5
- Catatan Cepat.....6
- Alat Anotasi.....6
- Tangkapan Layar Sebagian 7
- Pembekuan Layar.....7

ALAT KECIL.....8

- Lampu Sorot.....8
- [CountDown].....9
- Stopwatch 9
- Kelas Udara.....10
- Pemilih & Penilai.....11
- Responden.....14
- Penyeleksi 14
- Pesan.....15
- [Manager].....15
- Menu Sentuh.....16

NOTE (HANYA UNTUK MODEL TR3BF/G) 17

NOTE (HANYA UNTUK MODEL TR3DJ) 24

- [Palette].....34

PENCARI 42

- Penelusuran Menurut Kategori.....43
- Operasi Sumber Daya.....43
- Menu Penyusunan.....45
- Drive Cloud.....47
- Keluar 47

PENGATURAN 47

- [Wireless & networks].....47
- [Share].....47
- [Device] 48
- [Personal].....48
- [System].....48

CHROMIUM 48

EMAIL..... 48

LG CONNECTEDCARE (MODEL TR3BF/G) 48

[LG CONNECTEDCARE DMS] (MODEL TR3DJ)..... 49

[LG CREATEBOARD LAB] 50

[KEEPER] 51

[PIP] 52

MENU SENTUH 53**IDB 53****[LG CREATEBOARD SHARE] 54****[BYTELLO SHARE / CAST] 55****[SCREENSHARE PRO]..... 56**

- Pengenalan Perangkat Lunak.....56
- Pemasangan 56
- Pengenalan Server 59
- Pengenalan Klien.....67
- Kode Koneksi Lanjutan.....78
- Menu Pengaturan.....81

SPESIFIKASI MEDIA..... 86

- Film.....86
- Foto.....88

**MENGONTROL BEBERAPA
PRODUK..... 89**

- Daftar Referensi Perintah.....89
- Protokol Transmisi/Penerimaan 90

Untuk mendapatkan Source Code di bawah GPL, LGPL, MPL dan Open Source lainnya, yang termasuk dalam produk ini, silahkan kunjungi <https://opensource.lge.com>.

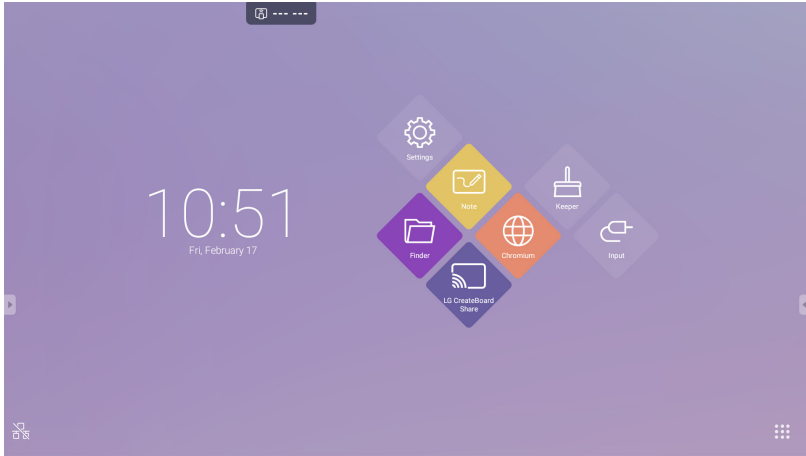
Selain untuk Source Code, semua persyaratan lisensi yang dimaksud, peraturan garansi dan pernyataan hak cipta tersedia untuk di-unduh.

LG Electronics juga akan memberi Anda kode open source pada CD-ROM dengan harga yang meliputi biaya pelaksanaan distribusi tersebut (seperti biaya media, pengiriman, dan penanganan) berdasarkan permintaan melalui email ke opensource@lge.com.

Penawaran ini berlaku selama periode tiga tahun setelah pengiriman terakhir produk ini. Penawaran ini berlaku bagi siapa saja yang menerima informasi ini.

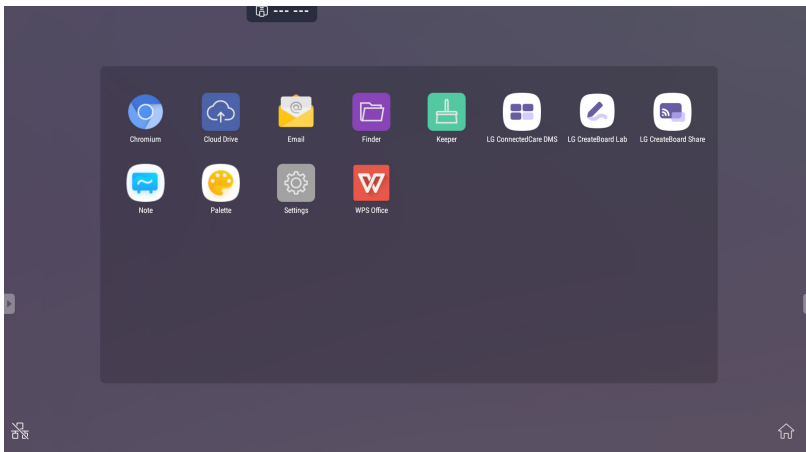
PENDAHULUAN

- Beberapa fitur yang dijelaskan dalam Panduan Pengguna mungkin tidak didukung untuk model dan negara tertentu. OS adalah sistem operasi aplikasi untuk komputer tablet pintar. Anda dapat langsung mengakses antarmuka Peluncur dengan membuka mesin, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1-1.



Gambar 1-1 Antarmuka peluncur

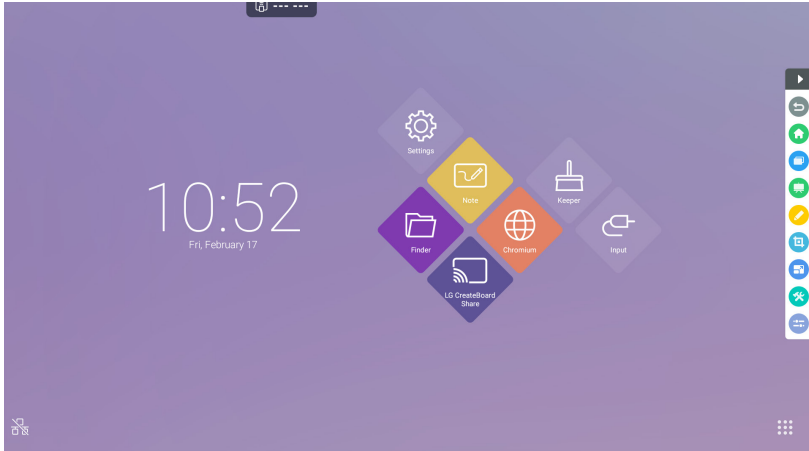
Klik tombol  di kanan bawah untuk mengakses aplikasi, seperti yang ditunjukkan pada Gambar. 1-2.



Gambar 1-2 APLIKASI

SIDEBAR

- Klik tombol dengan  atau  di sidebar pada kedua sisi untuk mengeluarkannya. Misalnya, Gambar 2-1 diperlihatkan cara memanggil sidebar di sisi kanan. Fungsi sidebar termasuk tombol Kembali, tombol Beranda, Tugas Terbaru, Catatan Cepat, Alat Anotasi, Pembekuan Layar, dan Alat Kecil.
- Jalur yang benar dapat diatur untuk sidebar pada Pengaturan.



Gambar 2-1 Tombol sidebar

Tombol Kembali

Klik  untuk kembali ke antarmuka operasi terakhir.

Tombol Beranda

Klik  untuk kembali ke desktop.

Tugas Terbaru

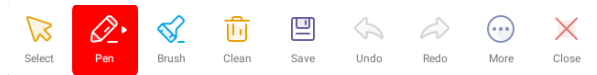
Klik  untuk memunculkan jendela dan menampilkan tugas yang baru saja dioperasikan. Anda dapat menghapus semua perkembangan dengan satu tombol atau menghapus perkembangan dengan menyeret ke kiri atau ke kanan.

Catatan Cepat

Klik  untuk membuka Catatan. Anda dapat menulis, menghapus, memilih objek, dll. Untuk detailnya, silakan lihat “3 Catatan”.

Alat Anotasi

Menambahkan anotasi pada aplikasi, video, situs web, dokumen, atau gambar.

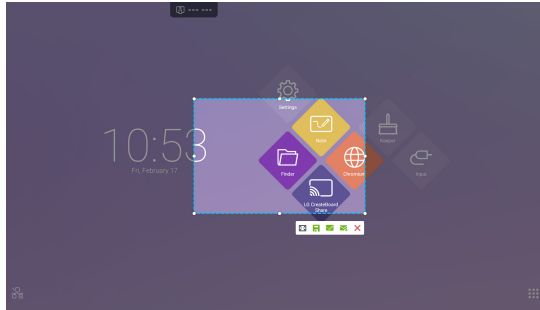


Gambar 2-5-1 Alat anotasi

Konten	Keterangan
[Select]	Ini diubah menjadi fungsi sentuh, bukan fungsi anotasi.
[Pen]	Klik untuk beralih ke mode pena dan klik lagi untuk menentukan warna dan ketebalan pena.
[Brush]	Klik untuk beralih ke mode kuas dan klik lagi untuk menentukan warna dan ketebalan kuas.
[Clean]	Menghapus anotasi di layar.
[Save]	Menyimpan anotasi dan konten saat ini di layar ke gambar di repositori. Setelah disimpan, kotak dialog akan ditampilkan. Klik tombol [Cancel] untuk menutup kotak dialog, dan klik tombol [Open] untuk membuka [Finder].
[Undo]	Kembali ke langkah sebelumnya.
[Redo]	Mengembalikan langkah.
[Finder]	Membuka aplikasi [Finder] untuk melihat file.
[Insert]	Menambahkan layar beranotasi ke aplikasi [Note].
[Share]	Menampilkan layar di ponsel melalui Kode QR.
[Cloud]	Menampilkan layar di drive cloud menggunakan akun cloud Anda.
[Close]	Mengabaikan anotasi dan menutup alat.

Tangkapan Layar Sebagian

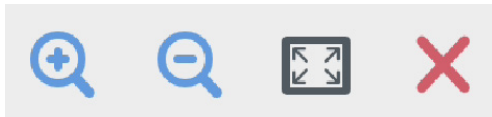
Klik  untuk membuka alat Tangkapan Layar Sebagian. Anda dapat mengambil tangkapan layar penuh atau tangkapan layar sebagian.



- Layar Penuh: Klik  untuk memperluas area penangkapan ke layar penuh.
- Simpan: Klik  untuk menyimpan area penangkapan saat ini.
- Tambahkan ke Catatan: Klik  untuk meluncurkan aplikasi Catatan. Area penangkapan akan ditambahkan ke Catatan.
- Kirim melalui email: Klik  untuk meluncurkan aplikasi Email. Area penangkapan dilampirkan ke email.
- Exit: Tekan  untuk keluar dari Tangkapan Layar Sebagian.

Pembekuan Layar

Klik tombol  untuk mengeluarkan alat pembekuan layar. Anda dapat membekukan layar, dan pada saat yang sama memperbesar atau memperkecil layar saat ini.



Gambar 2-6-1 Alat pembekuan layar

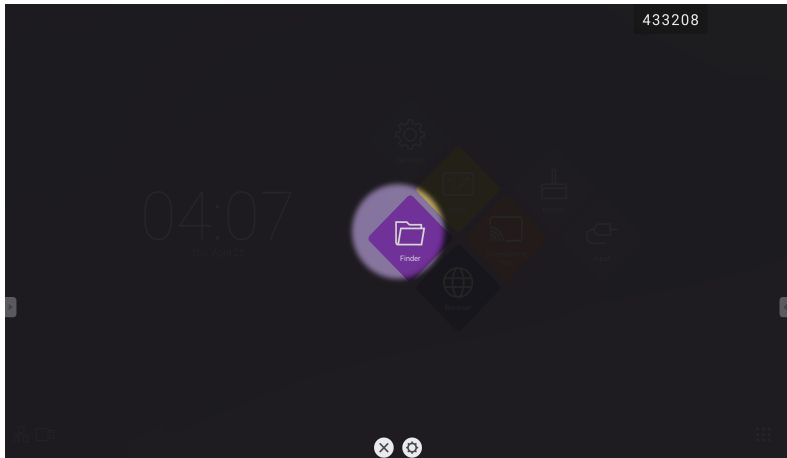
- Perbesar: Klik  untuk memperbesar layar saat ini.
- Perkecil: Klik  untuk memperkecil layar saat ini.
- Kembali: Klik  untuk kembali ke ukuran asli layar.
- Exit: Klik tombol  untuk keluar dari pembekuan layar.

Alat Kecil

Klik  untuk mengeluarkan kotak pilihan alat, termasuk lampu sorot, penghitung mundur, stopwatch, dan kelas udara.

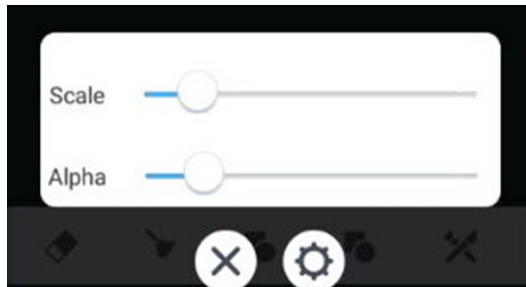
Lampu Sorot

- Klik ikon  untuk membuka lampu sorot, seperti yang ditunjukkan pada Gambar. 2-7-1-1. Lampu sorot dapat digunakan untuk membuat penonton memusatkan perhatian mereka pada lokasi yang perlu Anda tekankan.
- Tarik di area hitam untuk memindahkan lokasi yang ditekan oleh lampu sorot.



Gambar 2-7-1-1 Antarmuka lampu sorot

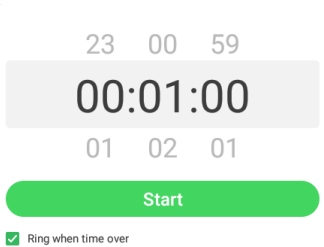
- [Settings] Klik  untuk memunculkan jendela, seperti yang ditunjukkan pada Gambar. 2-7-1-2.
 - [Scale] Tarik penggeser untuk menyesuaikan rentang lampu sorot. Anda juga bisa mengatur rentang lampu sorot dengan dua jari.
 - [Alpha] Tarik penggeser untuk mengatur transparansi bagian yang terlindung oleh lampu sorot.
- Matikan lampu sorot. Klik  untuk mematikan lampu sorot.



Gambar 2-7-1-2 Antarmuka lampu sorot

[CountDown]

- Klik tombol  untuk mengeluarkan alat kecil penghitung mundur, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2-7-2-1.
- Klik tombol [START] untuk memulai hitungan mundur, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2-7-2-2.
- Klik [PAUSE] untuk menunda hitungan mundur. Klik tombol [RESET] untuk mengatur ulang hitungan mundur ke status awal.



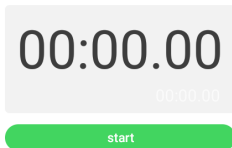
Gambar 2-7-2-1 Antarmuka awal penghitung mundur



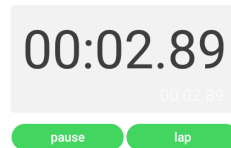
Gambar 2-7-2-2 Antarmuka penghitung mundur

Stopwatch

Klik tombol  untuk memulai stopwatch seperti yang ditunjukkan pada Gambar. 2-7-3-1. Fungsi-fungsi seperti stopwatch, menghentikan stopwatch sebentar, melanjutkan stopwatch, dan mengatur ulang disertakan. Ketika Anda menyentuh area lain, Stopwatch akan bergerak ke bagian bawah jendela.



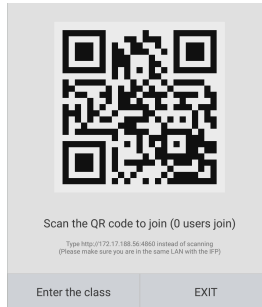
Gambar 2-7-3-1 Stopwatch



Gambar 2-7-3-2 Stopwatch

Kelas Udara

- Klik  dan masuk ke kelas. Setelah siswa memindai kode QR untuk bergabung di kelas, guru klik [ENTER THE CLASS].
- Pastikan Anda berada di LAN yang sama dengan IFP.



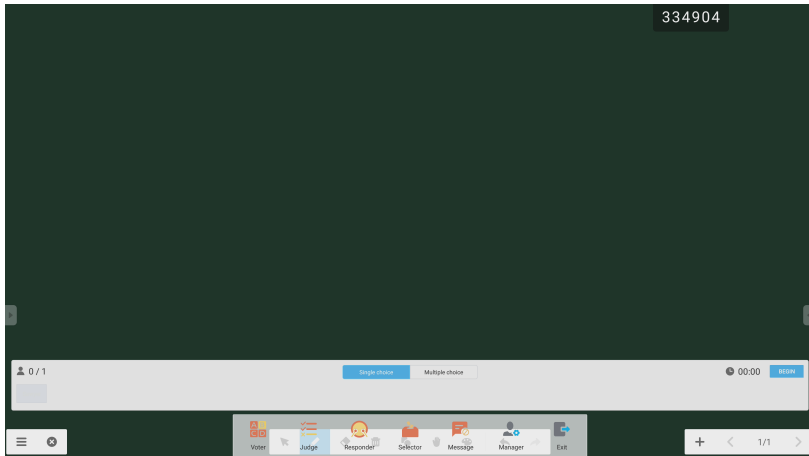
Gambar 2-7-4-1 Kode QR



Gambar 2-7-4-2 Bilah menu

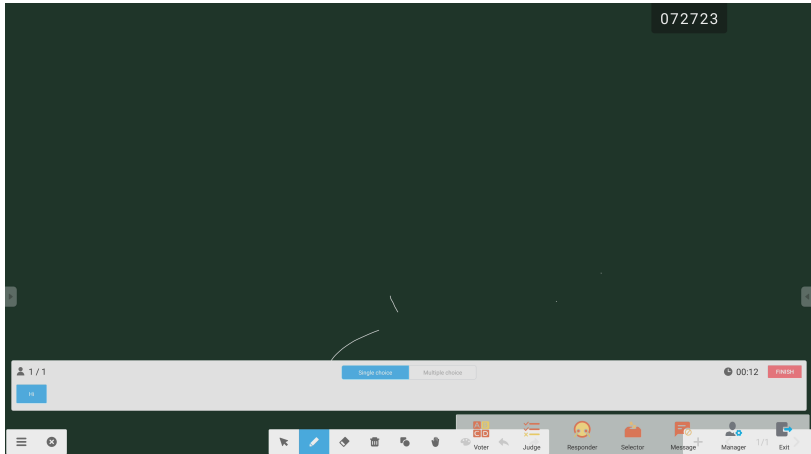
Pemilih & Penilai

Klik tombol  atau tombol , dan bilah jawaban muncul di sudut terendah dari antarmuka pengajaran. Klik [Single choice] atau [Multiple choice] untuk memilih jenis pertanyaan.



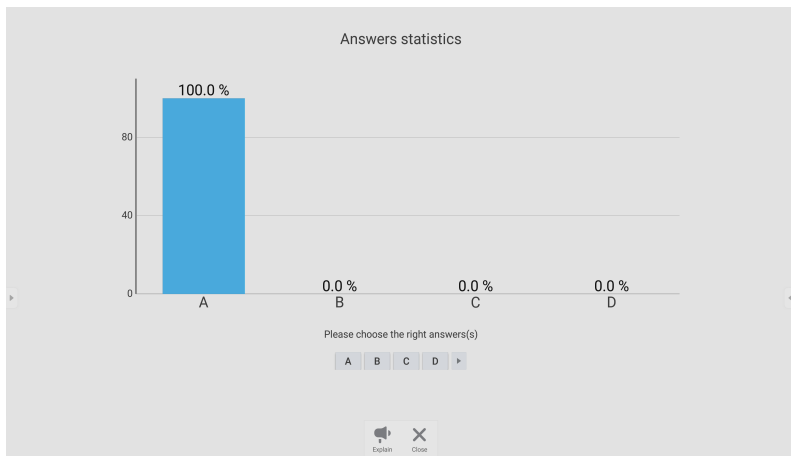
Gambar 2-7-4-1-1 Pemilih

Jawaban: Klik [Begin] untuk mulai menjawab pertanyaan. Setelah siswa menjawab pertanyaan, nama mereka menjadi biru.



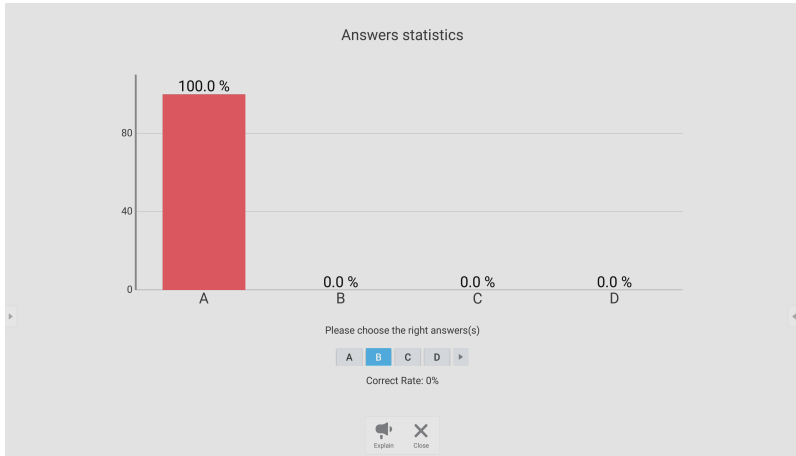
Gambar 2-7-4-1-1 Pemilih

Statistik jawaban: Klik [Finish] untuk menyelesaikan menjawab pertanyaan, dan Anda dapat mengakses halaman statistik jawaban.



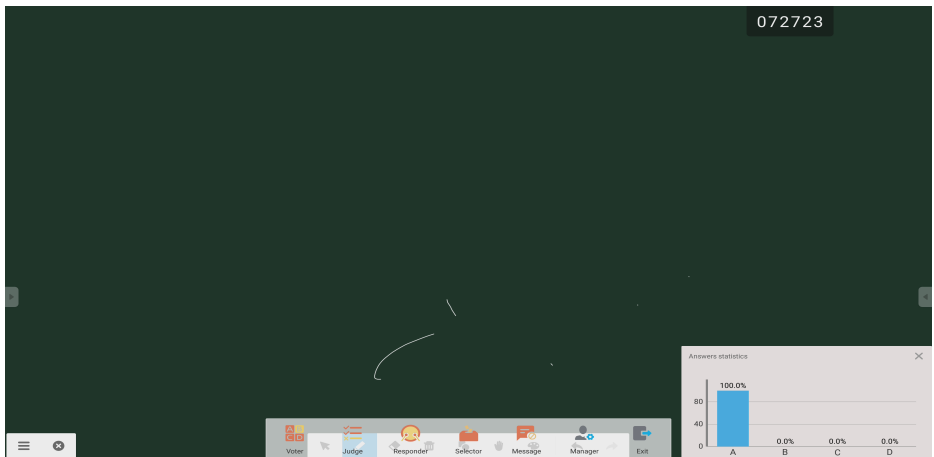
Gambar 2-7-4-1-3 Statistik jawaban

Pilih jawaban yang tepat, dan hitung keakuratannya.



Gambar 2-7-4-1-4 Statistik jawaban

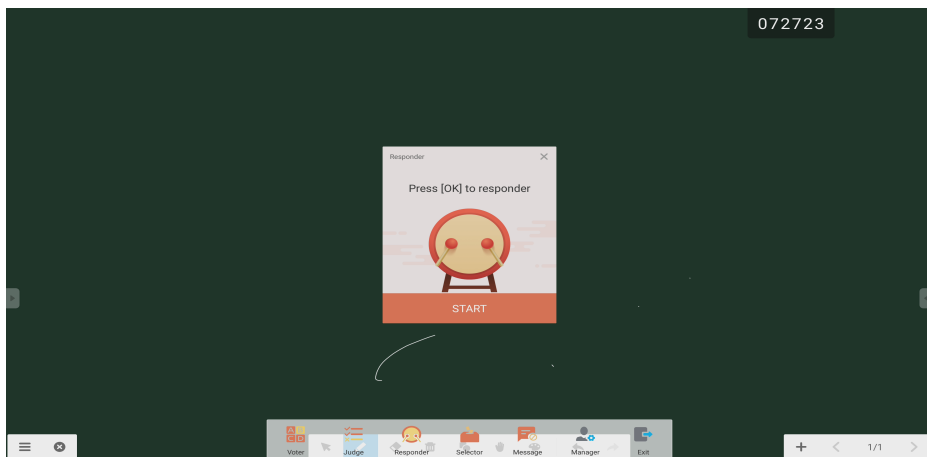
Menjelaskan: Klik tombol [Explain]  pada statistik jawaban untuk mengakses halaman pengajaran. Pengguna dapat melihat penjelasan pertanyaan sambil memeriksa situasi jawaban.



Gambar 2-7-4-1-5 [Explain]

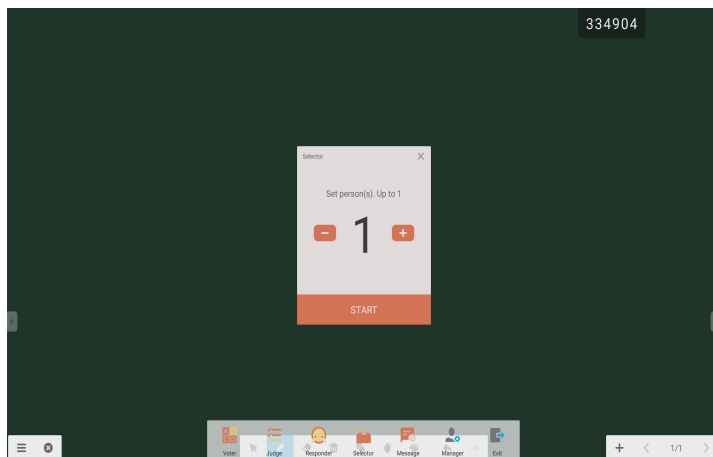
Responden

Klik tombol 🗨️ untuk mengakses bagian responden. Siswa dapat merespons dengan menekan tombol [OK].



Gambar 2-7-4-2-1 Responden

Penyeleksi

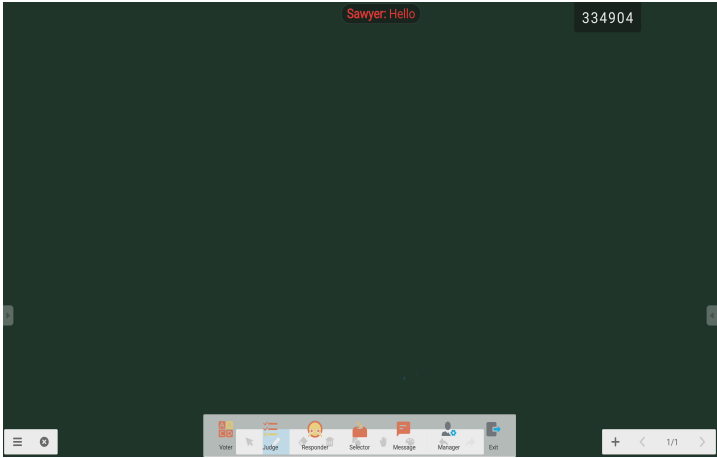


Gambar 2-7-4-2-1 Penyeleksi

Klik tombol 🗑️ untuk memilih siswa untuk menjawab pertanyaan.

Pesan

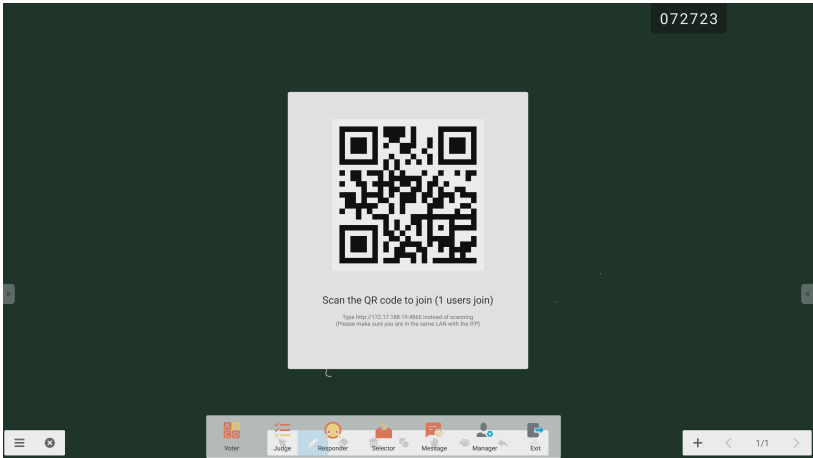
Setelah mengaktifkan pesan, siswa dapat mempublikasikan komentar pesan di ponsel. Komentar pesan diperbarui pada komputer tablet secara langsung.



Gbr 2-7-4-4-1 Pesan

[Manager]

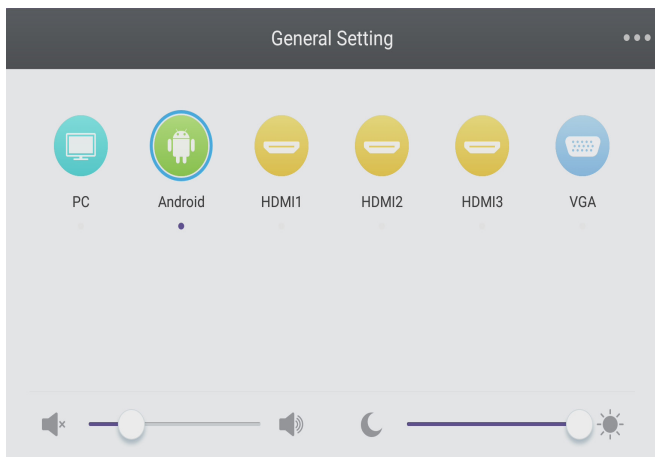
Klik tombol [Manager] untuk mengeluarkan kode QR, untuk memudahkan siswa di kelas untuk bergabung di kelas.



Gambar 2-7-4-5-1 [Manager]

Menu Sentuh

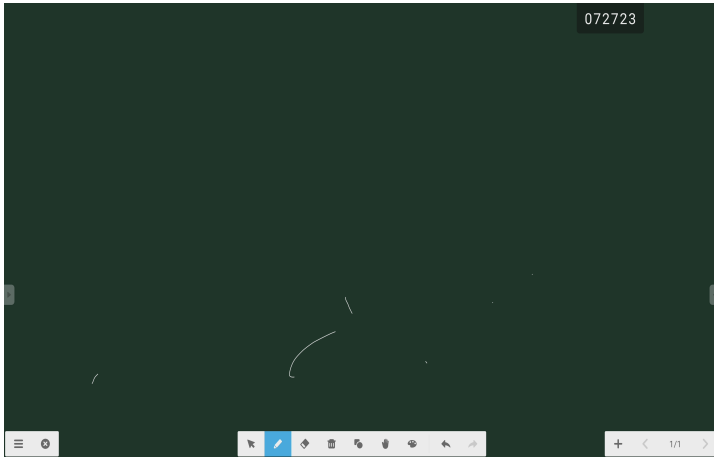
Klik  untuk mengakses Menu Sentuh.



Gambar 2-8-1 [General Setting]

NOTE (Hanya untuk model TR3BF/G)

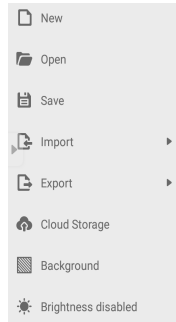
Klik  untuk membuka Catatan, seperti yang ditunjukkan pada Gambar. 3-1.



Gambar 3-1 Catatan

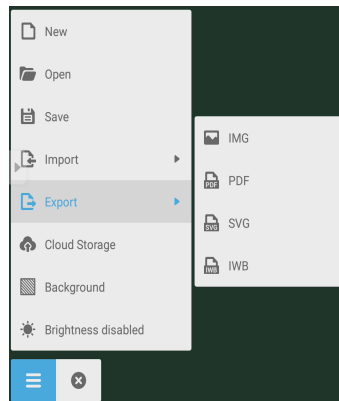
Menu

Klik  untuk mengeluarkan menu seperti yang ditunjukkan pada Gambar. 3-1-1. Menu ini menyediakan opsi pengalihan latar belakang dan penyimpanan untuk pengguna.



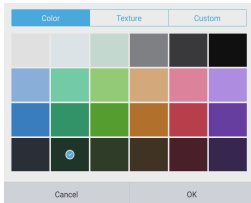
Gambar 3-1-1 Menu mulai

- [New] Klik tombol  untuk membuat file papan tulis.
- [Open] Klik tombol  untuk memunculkan jendela pemilihan file. Anda dapat membuka file format .enb atau .iwb lokal.
- [Save] Klik tombol  untuk menyimpan dokumen saat ini ke penulisan file dalam format .enb.
- [Import] Klik tombol  untuk mengimpor file IMG, PDF, SVG ke courseware papan tulis.
- [Export] Klik tombol  untuk mengekspor courseware papan tulis saat ini dalam format IMG, PDF, SVG, atau IWB.

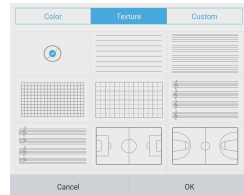


Gambar 3-1-2 [Export]

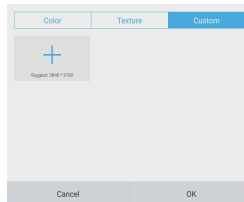
- [Cloud Storage] Klik tombol  untuk mengeksport dan mengunggah file saat ini ke Google Drive dan OneDrive.
- [Background] Klik  untuk mengganti warna latar belakang halaman saat ini, yang berwarna hijau tua pada pengaturan bawaan. Klik warna apa saja untuk mengganti warna latar belakang halaman ke warna yang Anda pilih.
- [Brightness disabled] Klik  untuk mengaktifkan penyesuaian kecerahan otomatis, yang dinonaktifkan pada pengaturan bawaan.



Gambar 3-1-3 Latar Belakang Warna



Gambar 3-1-4 Latar Belakang Tekstur



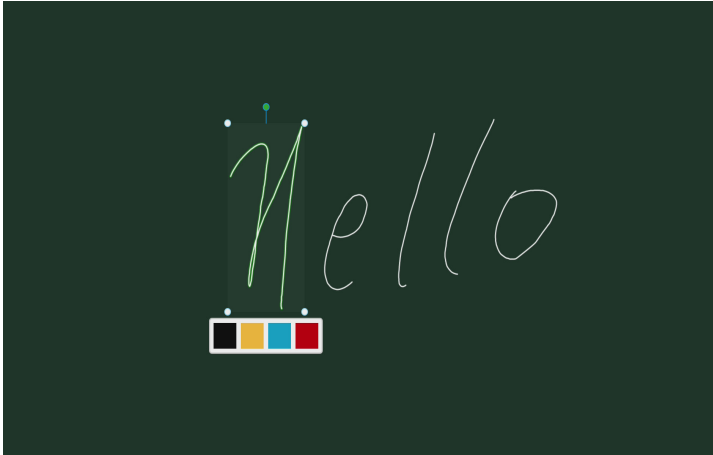
Gambar 3-1-5 Latar Belakang Kustom

Keluar

Klik  tombol tutup untuk kembali ke antarmuka utama. Jika dokumen saat ini tidak disimpan, jendela prompt penyimpanan muncul, dan pengguna dapat memasukkan nama file dan menyimpan dokumen saat ini; jika dokumen saat ini disimpan, maka Anda tidak perlu menyimpannya lagi. Anda dapat langsung keluar dari perangkat lunak dan kembali ke antarmuka utama.

Pilihan

- Klik tombol  untuk melakukan operasi pemilihan pada objek halaman. Dengan menggambar bentuk atau mengklik objek pada antarmuka, Anda dapat memindahkan atau memperbesar atau memperkecil objek yang Anda pilih, seperti yang ditunjukkan pada Gambar. 3-3-1.
- Pemisahan tangan dan SmartPen: Ketika toolbar yang terkait dengan perangkat lunak Catatan adalah fungsi pemilihan, pengguna dapat langsung menulis dengan menggunakan SmartPen pada Catatan tanpa mengalihkan toolbar ke status penulisan.

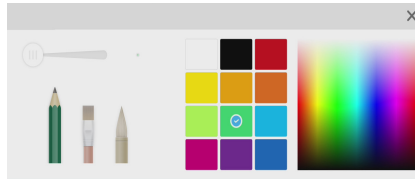


Gambar 3-3-1 Pilihan

- 1) Pindah: Pilih dengan melingkari dan menarik objek yang dipilih untuk memindahkan objek saat ini ke lokasi mana pun.
- 2) Memperbesar atau memperkecil.
 - a. Pilih dengan melingkari dan mengoperasikan objek yang dipilih dengan dua titik untuk memperbesar atau memperkecil objek saat ini, dan mengubah warna objek saat ini menjadi hitam, kuning, biru atau merah.
 - b. Operasikan halaman dengan dua titik untuk memperbesar atau memperkecil halaman saat ini secara global.

Pena

Klik tombol pena  untuk memunculkan jendela pengaturan pena. Setelah mengatur ukuran dan warna tulisan tangan, tulisan tangan akan muncul di tempat Anda harus menulis ketika Anda geser.



Gambar 3-4-1 Pengaturan pena

- Pena: Termasuk pensil dan deretan kuas. Pensil dipilih pada pengaturan bawaan.
- Ukuran tulisan tangan: Geser slide bar ukuran tulisan tangan untuk mengubah ukuran tulisan tangan.
- Warna tulisan tangan: Klik warna disk warna di sisi kanan untuk mengubah warna tulisan tangan sesuai kebutuhan.

Penghapus

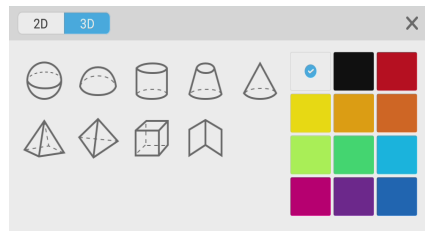
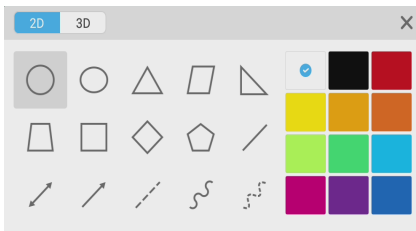
Klik  untuk memilih penghapus. Pilih dengan melingkari objek yang perlu Anda hapus.

Membersihkan

Klik  untuk membersihkan seluruh layar.

Bentuk

- Klik tombol bentuk  untuk memunculkan jendela bentuk.
- Kami menyediakan bentuk 2D dan 3D yang dapat Anda pilih.



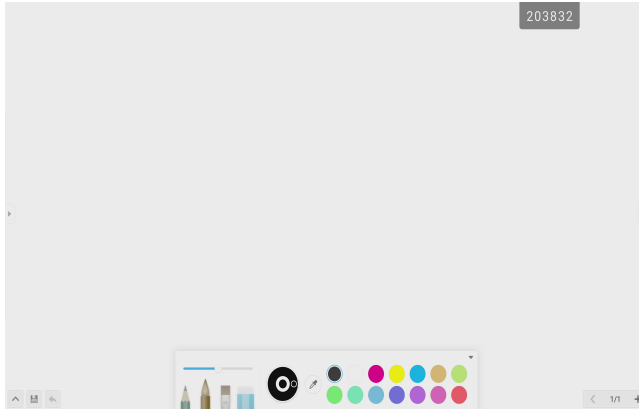
Gambar 3-7-1 Jendela bentuk

Jelajah

Klik  untuk memilih mode jelajah. Anda dapat memindahkan seluruh layar dengan menggeser.

Papan gambar

Klik tombol  untuk mengeluarkan papan gambar, seperti yang ditunjukkan pada Gambar. 3-8-1.



Gambar 3-8-1 Antarmuka papan gambar

- Pena: Pensil dipilih pada pengaturan bawaan, termasuk pensil, kuas tulis, deretan kuas, penghapus.
- Palet: Pilih warna dan klik palet untuk mewarnai dalam bentuk berputar.
- Pemilih warna: Klik  untuk mengaktifkan pemilih warna dan pemilih warna bundar muncul di area papan gambar. Tarik ke warna yang Anda inginkan dan klik untuk menyelesaikan pemilihan warna. Dalam hal ini warna pena adalah warna yang dipilih.
- Disk warna: Pengguna dapat mengubah warna lingkaran warna dengan mengubah warna disk warna.

Pembatalan

Klik tombol pembatalan  untuk membatalkan operasi sebelumnya.

Menambahkan Halaman

Klik tombol  untuk menambahkan halaman baru.

Halaman Sebelumnya

Klik tombol  untuk kembali ke halaman sebelumnya. Jika halaman saat ini adalah halaman pertama, maka Anda tidak dapat mengklik tombol ini.

Penomoran Halaman

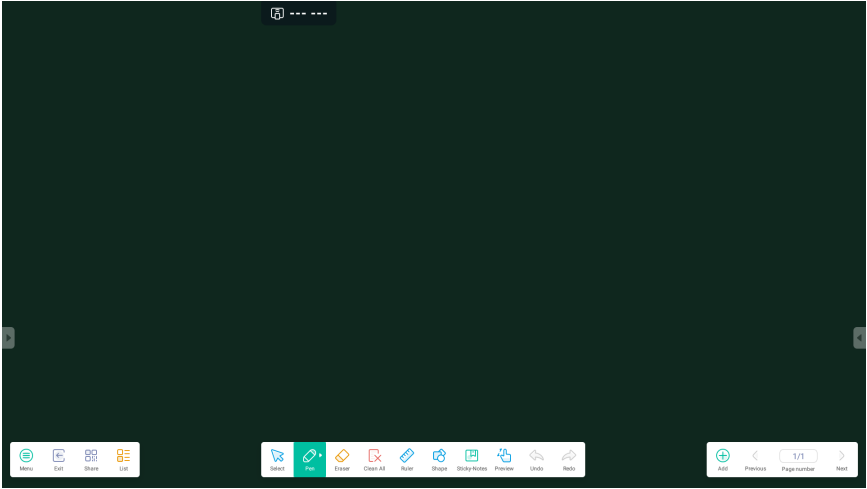
Klik  penomoran halaman untuk memuat thumbnail semua halaman. Anda juga dapat langsung mengklik thumbnail untuk ditampilkan.

Halaman Berikutnya

Saat halaman saat ini bukan halaman terakhir, klik tombol  untuk beralih ke halaman berikutnya dari halaman saat ini.

NOTE (Hanya untuk model TR3DJ)

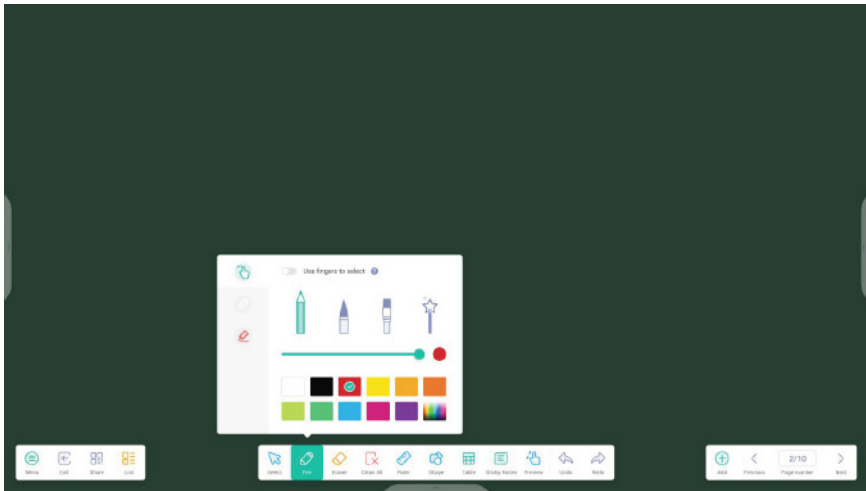
Klik  untuk membuka [Note].



[Pen]

[Note] menawarkan berbagai warna dan gaya pena bagi pengguna untuk dipilih.

Fungsi Pena Ganda memungkinkan Anda menentukan dua warna dan menggunakan tulisan di aplikasi [Note].

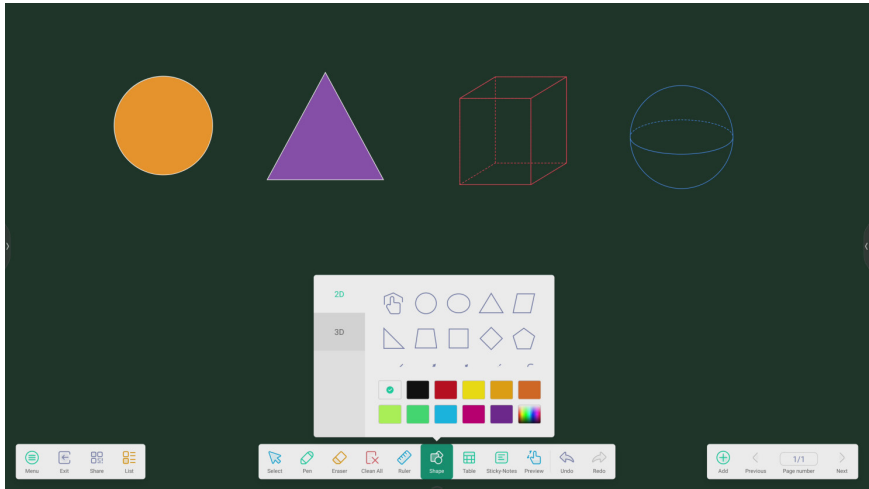


PERHATIAN

- Saat menggunakan pena ganda, warna yang berbeda dapat muncul, tergantung sudut sentuh antara pena dan layar.

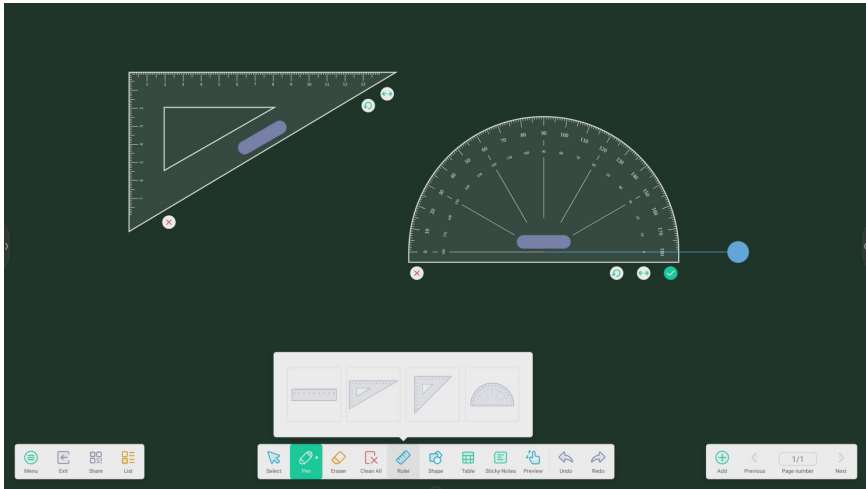
[Shape]

Note memiliki banyak bentuk bawaan, termasuk bentuk bidang dua dimensi dan bentuk geometris tiga dimensi, yang memudahkan pengajar menunjukkan bentuk dengan cepat kepada siswa.



[Ruler]

Alat penggaris Note menghilangkan kebutuhan pengajar untuk menggunakan alat penggaris fisik, dan juga dapat membantu mengajar di [Note].



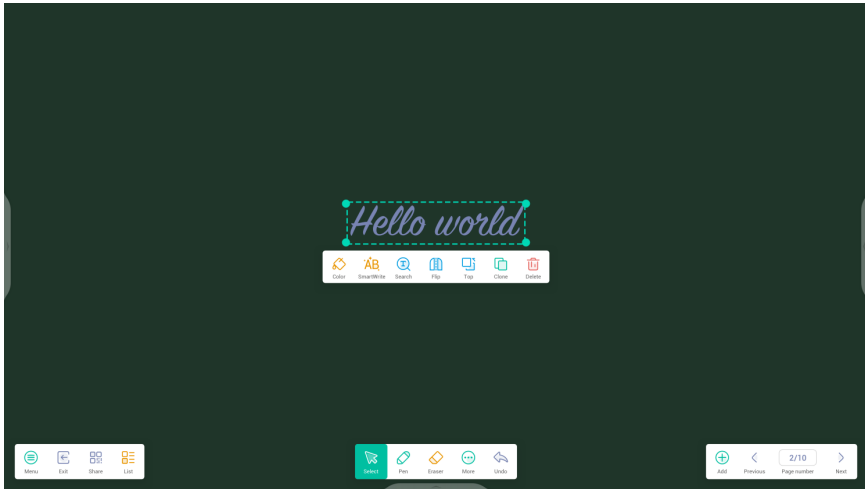
[Sticky Notes]

Alat [Sticky Notes] di [Note] mensimulasikan adegan nyata dari kehidupan nyata, menyematkan informasi penting ke kanvas untuk dilihat pengguna, dan juga dapat digunakan sebagai alat bertukar pendapat.



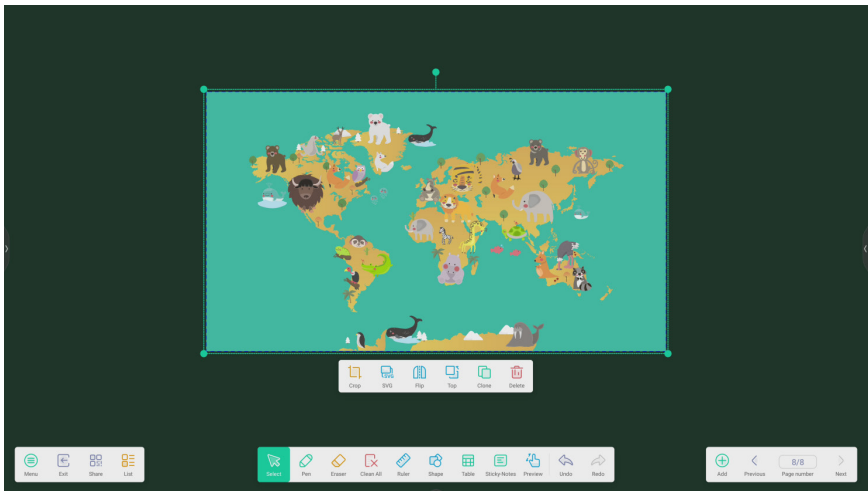
Fungsi Ekstensi Pena

Setelah memilih tulisan tangan, tulisan tangan dapat dikenali secara cerdas sebagai font yang diperindah, dan tulisan tangan dapat dicari dan dicerminkan.



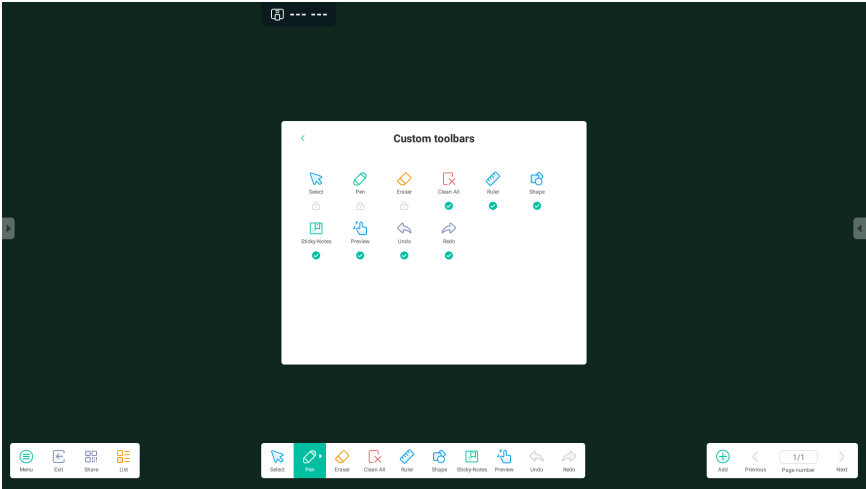
Fungsi Ekspansi Gambar

Setelah memilih gambar, gambar dapat diubah menjadi gambar vektor, dan gambar dapat dicerminkan.



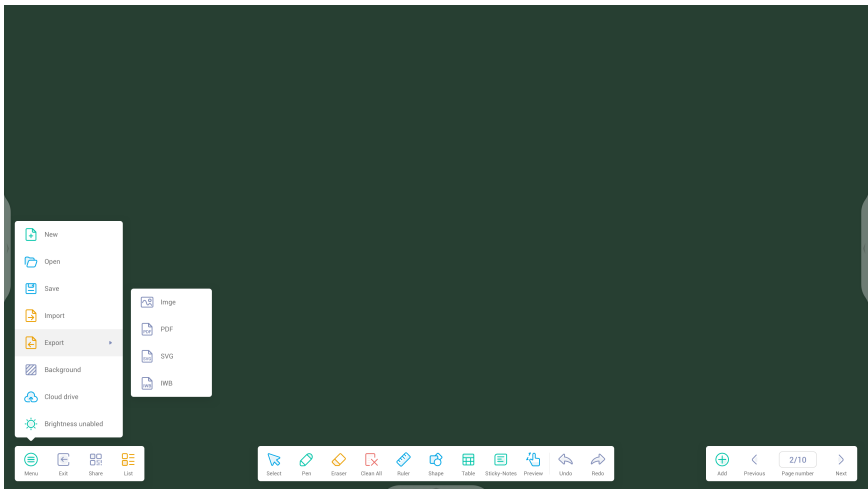
Bilah Alat Khusus

Saat [Note] dalam layar penuh, Anda dapat memilih alat mana yang muncul di bilah alat dan mana yang disembunyikan di submenu di [More].



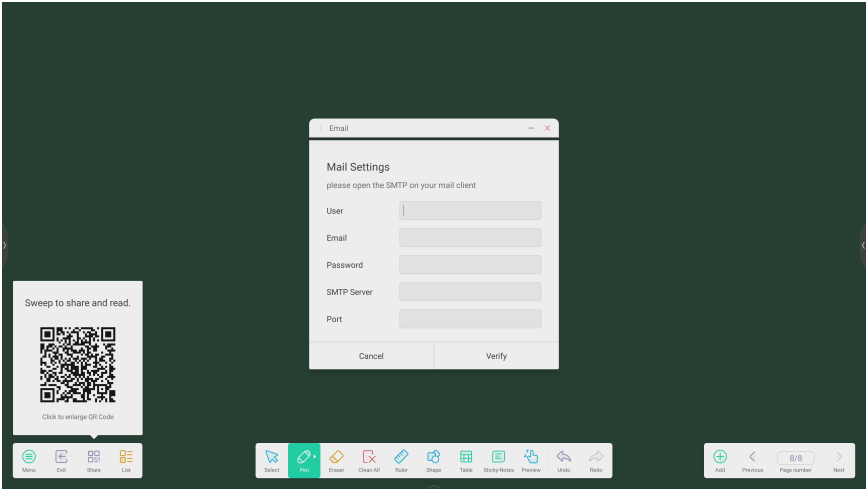
Impor dan Ekspor File dalam Berbagai Format

Note mendukung mengimpor beberapa format file dan mengekspor file ke dalam berbagai format.



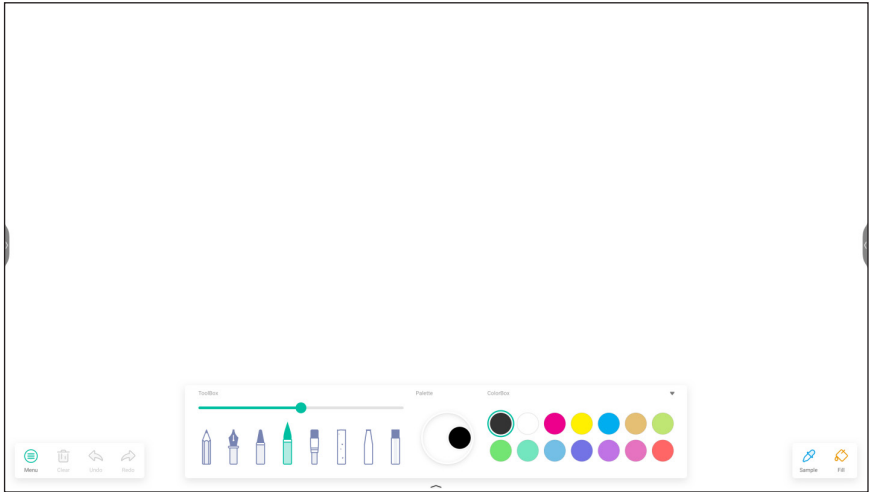
Berbagai Cara Menyimpan File

Selain menyimpan file ke sistem lokal dan disk U, [Note] juga mendukung pemindaian file dengan ponsel untuk menyimpan atau mengirim file ke email.



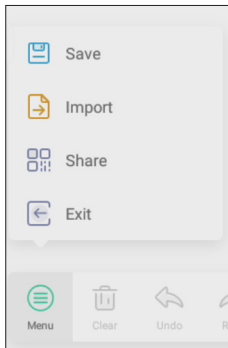
[Palette]

Klik  untuk membuka [Palette].



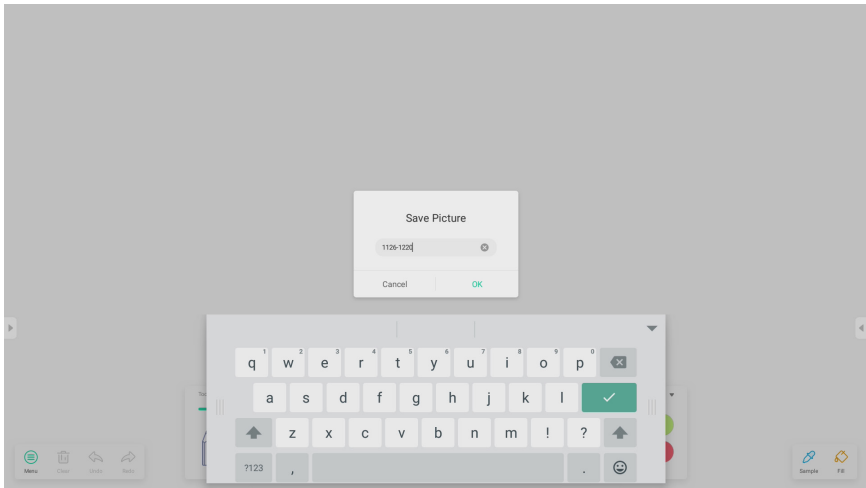
[Menu]

Klik  untuk membuka jendela [Menu].



Menu-Simpan

Klik  pada jendela [Menu], lalu pilih jalur yang ingin Anda simpan. Selanjutnya, Anda dapat menyesuaikan nama file, lihat seperti berikut.



Sekarang, Anda dapat mengeklik [OK] untuk menyimpan karya palet Anda ke dalam memori lokal.

Menu-Import

Klik  pada jendela menu untuk memilih impor gambar ke dalam Aplikasi [Palette]. Gambar ini akan digunakan sebagai latar belakang untuk halaman saat ini sebagai berikut.



Menu-Berbagi

Klik  **Share** pada jendela [Menu] untuk menghasilkan Kode QR, yang dapat membagikan karya palet Anda kepada orang lain.



Menu-Keluar

Klik  **Exit** untuk keluar dari Aplikasi [Palette]. Hati-hati, karya saat ini akan hilang jika Anda tidak menyimpan.

[Clear]

Klik  untuk menghapus semua konten di halaman saat ini.

[Undo]

Klik  untuk kembali ke langkah terakhir.

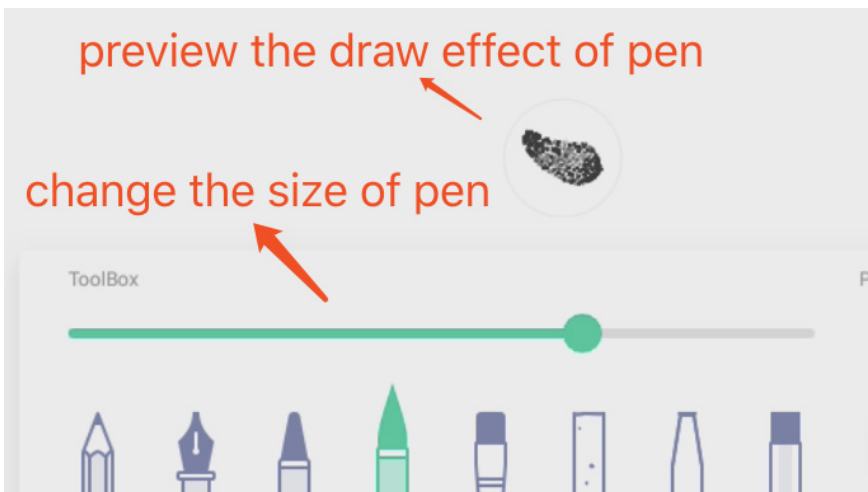
[Redo]

Klik  untuk memulihkan langkah.

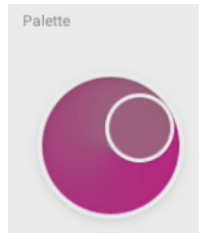
Pena



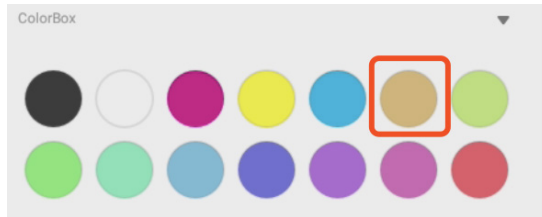
Penggeser Goresan Pena



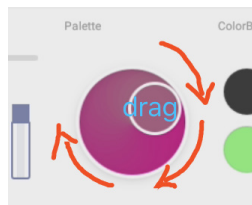
[Palette]



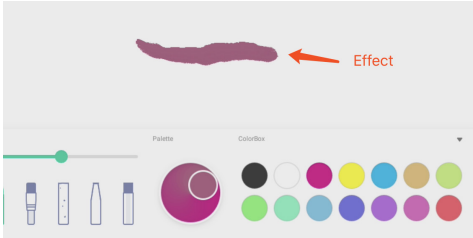
Anda dapat menggunakan palet untuk menyesuaikan warna yang tidak ada di [Color Box].
Langkah 1, klik salah satu warna pada [Color Box]. Seperti,



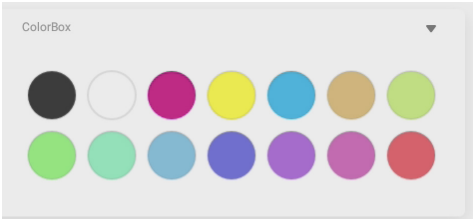
Langkah 2, tarik roller pada [Palette] searah jarum jam, seperti berikut.



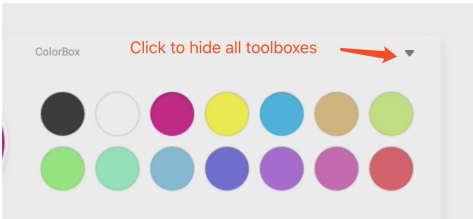
Ulangi langkah 1 dan langkah 2, Anda bisa mendapatkan warna yang tidak ada di [Color Box], seperti



Pemilih Warna

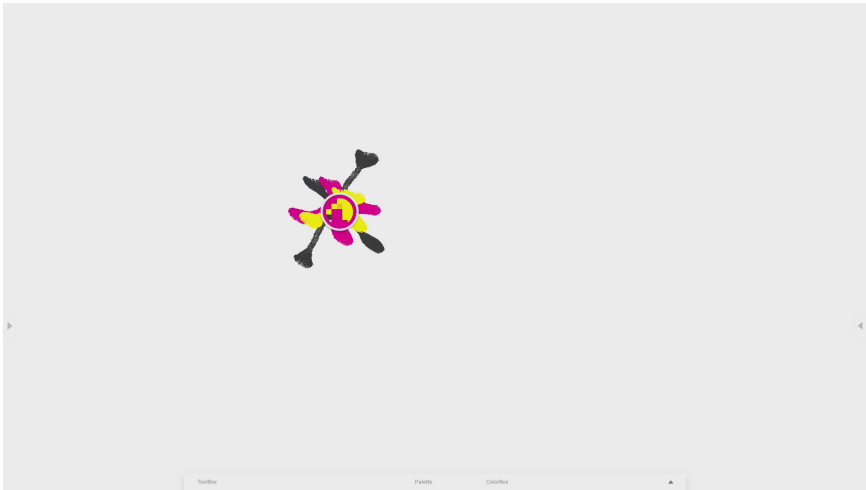


Sembunyikan atau Tampilkan Kotak Alat



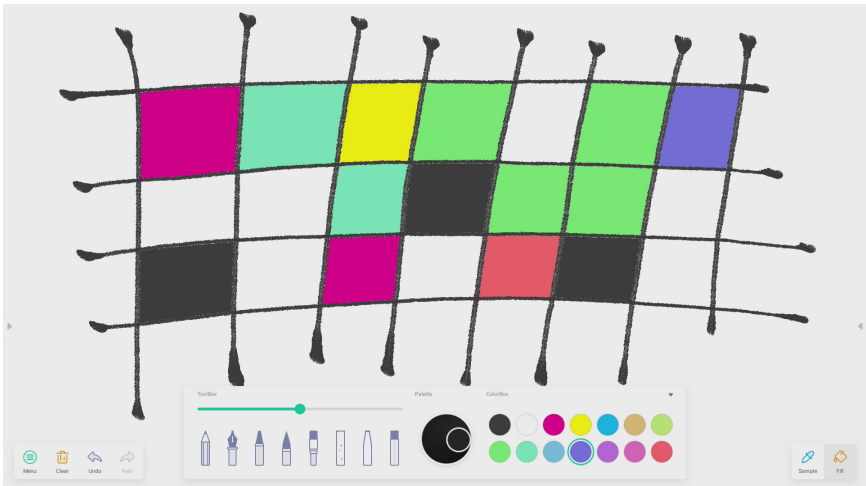
[Sample]

Klik  untuk memilih warna di tempat kerja



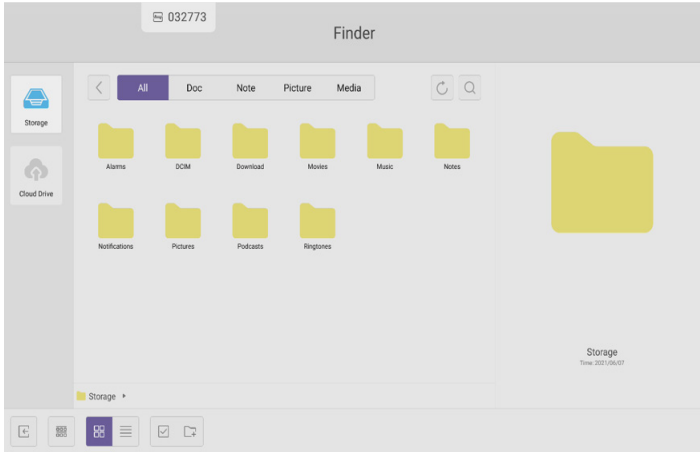
Mengisi

Klik  dapat mengubah mode pena ke mode pengisian. Pada mode ini, Anda dapat memilih warna pada [Color Box], kemudian untuk mengisi wilayah tertutup, seperti,



PENCARI

Klik  untuk mengeluarkan penelusuran file seperti yang ditunjukkan pada Gambar. 4-1. Ini dapat menelusuri file yang disimpan dalam sistem seperti dokumen, tulisan papan tulis, video, gambar, dan audio. Selain itu, dapat secara otomatis mengidentifikasi perangkat USB eksternal, menelusuri file sesuai dengan kategori, mencari file, dll.



Gambar 4-1 Penelusuran file

Penelusuran Menurut Kategori

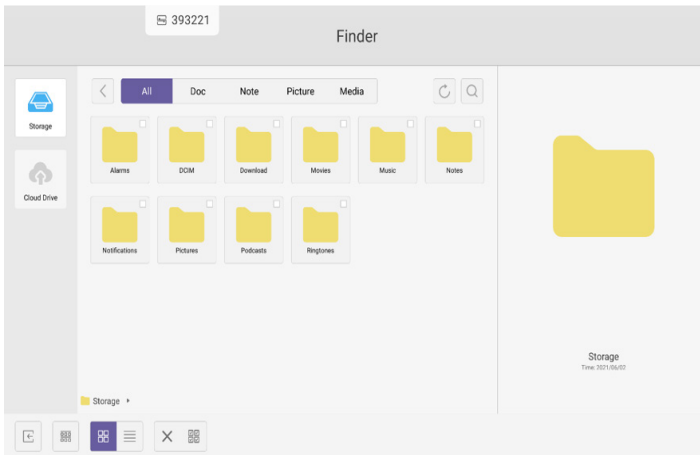
Pengguna dapat menelusuri sumber yang disimpan dalam sistem sesuai dengan kategori, termasuk dokumen, tulisan papan tulis (halaman disimpan oleh papan tulis dan tangkapan layar cepat), video, gambar, dan audio.

- [All]: Saat mengakses modul penyimpanan internal, semua sumber daya ditampilkan pada pengaturan bawaan.
- [Doc]: Klik Dok untuk menelusuri dokumen PPT, Word, Excel, PDF.
- [Note]: Klik Catatan untuk menelusuri file dan tangkapan layar cepat yang disimpan oleh papan tulis.
- [Picture]: Klik Gambar untuk menelusuri gambar yang disimpan, format seperti .jpg, .jpeg, .png, .bmp, dan .gif didukung.
- [Media]: Klik Media untuk menelusuri video yang disimpan, format seperti .avi, .mp4, .vob, .mkv, .mov, .mpeg didukung.
- Mencari: Di kotak masukan di sudut kanan atas antarmuka, masukkan nama sumber daya yang ingin Anda cari, dan klik  untuk mencari sumber daya. Misalnya, dengan memasukkan "kata", Anda dapat menemukan sumber daya yang namanya "kata".

Operasi Sumber Daya

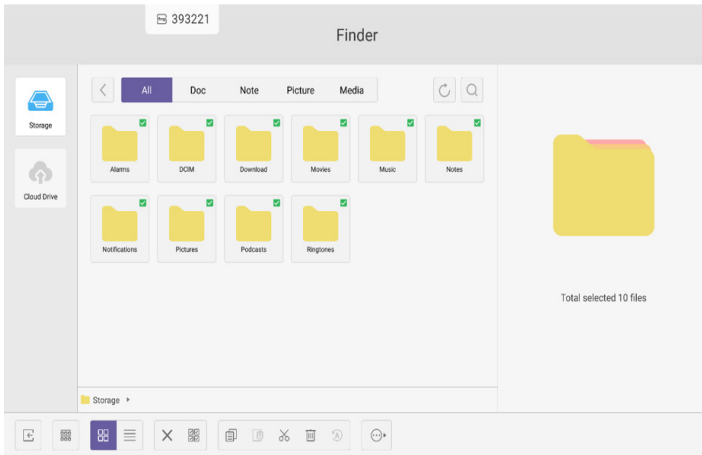
Pengguna dapat mengedit sumber daya yang disimpan dalam sistem, termasuk membuat, memilih, memilih semua, membatalkan memilih, menyalin, menempel, memotong, menghapus, mengganti nama, dan banyak lagi.

- Memilih: Klik tombol ☒ untuk beralih ke , dan sebuah kotak pemilihan muncul di sudut kanan atas sumber daya. Kemudian Anda dapat memilih sumber daya sesuai kebutuhan.



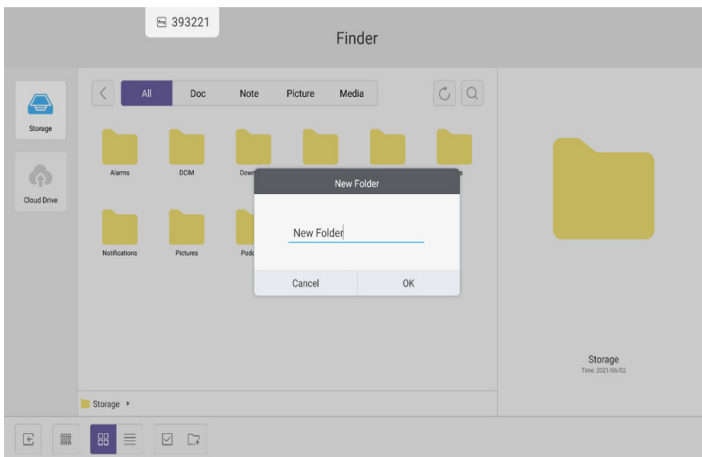
Gambar 4-2-1 Memilih antarmuka

- Memilih semua: Dengan mengklik tombol , Anda dapat memilih semua sumber daya di bawah direktori saat ini.



Gambar 4-2-2 Memilih semua antarmuka

- Membatalkan pemilihan: Klik  untuk membatalkan semua sumber daya yang telah dipilih saat ini.
- Membuat: Klik  untuk membuat folder baru di bawah direktori saat ini.

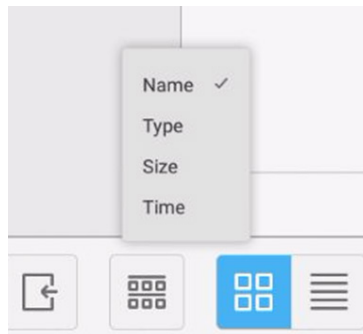


Gambar 4-2-3 Folder Baru

- Penyalinan: Saat sumber daya dipilih, tombol salin akan muncul. Klik  untuk menyalin sumber daya yang dipilih saat ini.
- Pemotongan: Ketika sumber daya dipilih, tombol pemotongan akan muncul. Klik  untuk memotong sumber daya yang dipilih saat ini.
- Menghapus: Klik  untuk menghapus sumber daya yang dipilih.
- Menempel: Saat ada sumber daya yang sedang disalin atau dipotong saat ini, tombol  tersedia. Pengguna dapat menempel sumber yang disalin/dipotong ke lokasi yang ditentukan sebagaimana diperlukan. Anda dapat menjalankan operasi menempel hanya ketika folder bawaan menampilkan "semua" lokasi sumber daya.
- Mengganti nama: Klik  untuk mengganti nama sumber daya yang dipilih.
- Lainnya: Klik  untuk mengeluarkan tombol "kirim ke". Anda dapat mengirim file yang dipilih ke folder target.
- Klik sumber daya tertentu, menu operasi sumber daya akan muncul di bagian bawah jendela. Anda dapat melakukan operasi seperti menghapus, menyalin, memotong, menempel, dan mengganti nama sumber daya saat ini.

Menu Penyusunan

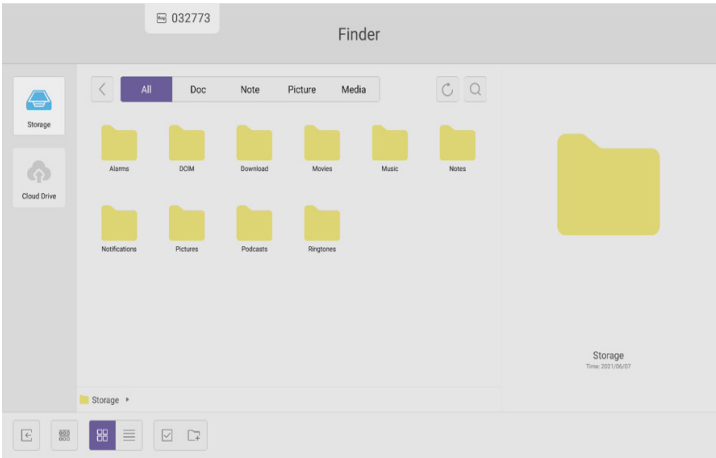
Klik tombol penyusunan  untuk mengeluarkan menu seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4-3-1. Anda dapat menyusun sumber daya, termasuk menyusun sesuai dengan nama, jenis, ukuran, dan waktu. Sumber daya disusun menurut nama pada pengaturan bawaan.



Gambar 4-3-1 Menu penyusunan

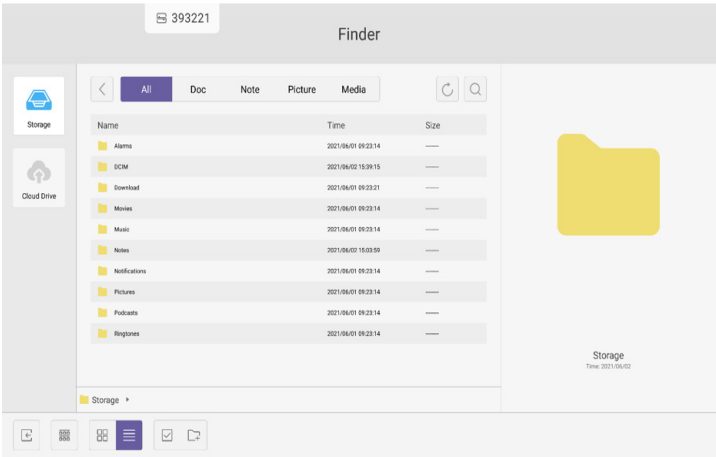
- [Name]: Ketika [Name] dipilih, sumber daya yang ditampilkan akan disusun menurut nama sumber daya.
- [Type]: Ketika [Type] dipilih, sumber daya yang ditampilkan akan disusun menurut jenis sumber daya.
- [Size]: Ketika [Size] dipilih, sumber daya yang ditampilkan akan disusun menurut ukuran sumber daya.
- [Time]: Ketika [Time] dipilih, sumber daya yang ditampilkan akan disusun menurut waktu sumber daya.

Ubin: Klik  untuk menampilkan sumber daya dalam bentuk ikon. Sumber daya ditampilkan dalam bentuk ikon pada pengaturan bawaan, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4-3-2.



Gambar 4-3-2 Tampilan ubin

Daftar: Klik  untuk beralih untuk menampilkan sumber daya dalam bentuk informasi terperinci, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4-3-3.



Gambar 4-3-3 Tampilan daftar

Drive Cloud

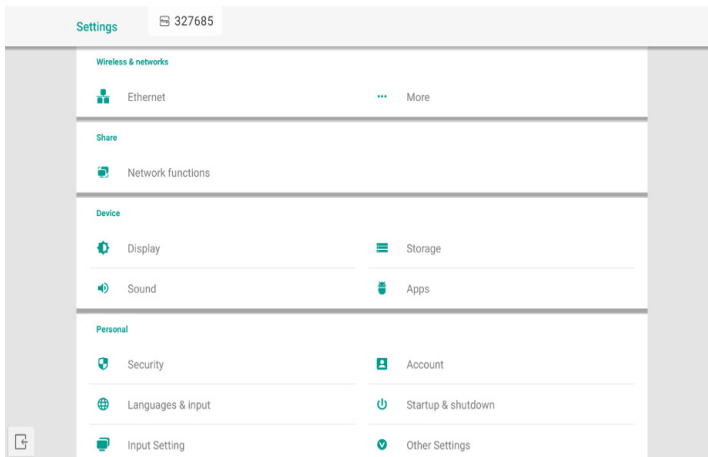
Dengan mengeklik , Anda dapat menyimpan sumber daya ke cloud (Google Drive, One Drive), menyalin antara penyimpanan internal dan perangkat USB, dan menyinkronkan sumber daya dengan akun cloud PC Anda.

Keluar

Klik  untuk keluar dari penelusuran file, dan kembali ke beranda.

PENGATURAN

Klik tombol  untuk membuka pengaturan, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6-1. Anda dapat mengetuk untuk mengklik dan memilih opsi pengaturan, termasuk [Wireless & networks], [Device], dan [Personal].



Gambar 6-1 Menu pengaturan

[Wireless & networks]

Anda dapat mengatur apakah akan mengaktifkan jaringan dan Bluetooth, dan melihat jaringan, termasuk alamat MAC, alamat IP, pelindung, dan gateway.

* Direct Wi-Fi tidak didukung.

[Share]

Itu dapat dikonfigurasi untuk menggunakan fitur Crestron.

[Device]

Tampilan: pengaturan wallpaper, dan pergeseran Piksel.

[Personal]

Fitur yang didukung mungkin berbeda tergantung pada model.

- Keamanan: Semua sertifikat CA yang Anda percayai, pengaturan Kunci USB, pengaturan mode keamanan, Mengubah Kata Sandi Keamanan.
 - Setelah kata sandi keamanan diatur, kata sandi harus dimasukkan untuk mengakses item yang diamankan. (Bawaan: 000000)
- Bahasa & Masukan: Pengaturan bahasa dan metode masukan.
- Pengaturan Masukan: Mengatur label untuk setiap masukan eksternal.
- Akun: Tambahkan akun pengguna (email) dan atur sinkronisasi data.
- Pengaturan HIDUP/MATI: Atur ke HIDUP, masuk ke pengaturan Mode Siaga, atur ke Mati Otomatis, atur ke Mati Otomatis ketika tidak ada sinyal, pengaturan DPM, pengaturan Aktifkan dengan LAN, pengaturan Tampilan Notifikasi, pengaturan Waktu Tidur.
- Pengaturan lainnya: Pengaturan bilah alat geser dan bilah apung, pengaturan saluran dok sistem, pengaturan tulis, pengaturan Pilih Kode Kontrol (protokol LG).

[System]

Mengatur Tanggal & waktu, dan Tentang Perangkat.

CHROMIUM

Ketika jaringan terhubung secara normal, klik tombol  dan masukkan situs web untuk mengakses halaman web.

EMAIL

Setelah terhubung dengan benar ke jaringan, klik  untuk mengatur email.

LG ConnectedCare (model TR3BF/G)

Setelah berhasil terhubung ke jaringan, klik tombol  untuk mendaftarkan akun dan menghubungkan ke server LG ConnectedCare.

! CATATAN

- Lihat manual aplikasi [LG ConnectedCare] yang terpisah.

[LG ConnectedCare DMS] (model TR3DJ)

Klik  untuk membuka aplikasi [LG ConnectedCare DMS].

Layanan diagnosis dan prediksi kegagalan dapat diakses dengan menginstal solusi [LG ConnectedCare DMS] (diagnosis kegagalan).

Cara Memasang

Pasang solusi [LG ConnectedCare DMS].

1 [Enter Account Number]: Masukkan 6 digit nomor akun untuk memasang solusi [LG ConnectedCare DMS].

Nomor Akun: Ini adalah nomor yang ditetapkan saat mendaftarkan solusi [LG ConnectedCare DMS]. Ketika Anda memasukkan nomor akun, Anda akan menerima nama akun yang sesuai.

2 [Confirm Account Number]: Menampilkan nomor akun dan nama akun yang sesuai, dan memeriksa validitas nomor akun.

Jika nomor akun terdaftar, nama akun yang sesuai akan ditampilkan, setelah itu Anda dapat melanjutkan dengan penginstalan solusi [LG ConnectedCare DMS].

Jika nomor akun tidak terdaftar, nama akun ditampilkan sebagai Tidak Diketahui, dalam hal ini Anda tidak dapat melanjutkan penginstalan.

[On] / [Off]

Mengaktifkan/Menonaktifkan solusi [LG ConnectedCare DMS].

[Account]

Menampilkan nomor akun dan nama pengguna yang saat ini terhubung.

[Version]

Menampilkan versi solusi [LG ConnectedCare DMS].

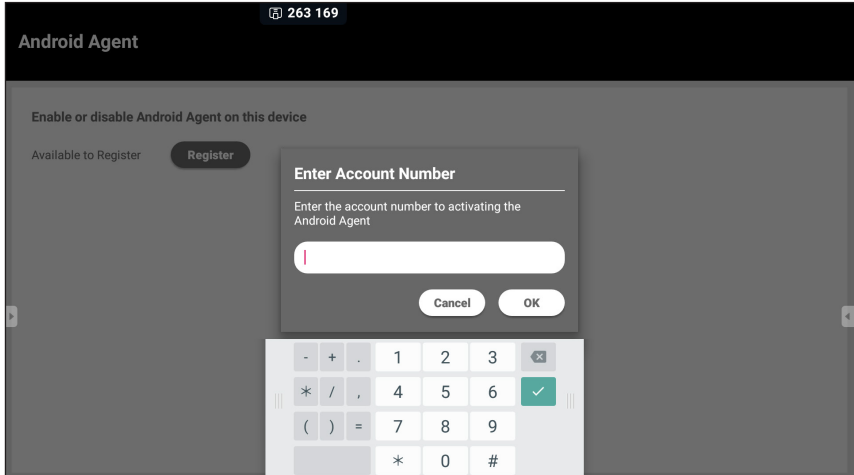
[Server Status]

Menampilkan status koneksi antara set dan server.

Konten	Keterangan
[Connected]	Menunjukkan bahwa set dan server terintegrasi.
[Not Connected]	Menunjukkan bahwa set dan server tidak terintegrasi.
[Waiting for Approval]	Menampilkan status menunggu respons dari server.
[Rejected]	Menunjukkan kapan server menolak integrasi.

[Reset]

Mengatur ulang informasi [LG ConnectedCare DMS] yang telah diatur.



! CATATAN

- Lihat manual aplikasi [LG ConnectedCare DMS] yang terpisah.

[LG CreateBoard Lab]

Klik  untuk membuka aplikasi [LG CreateBoard Lab].

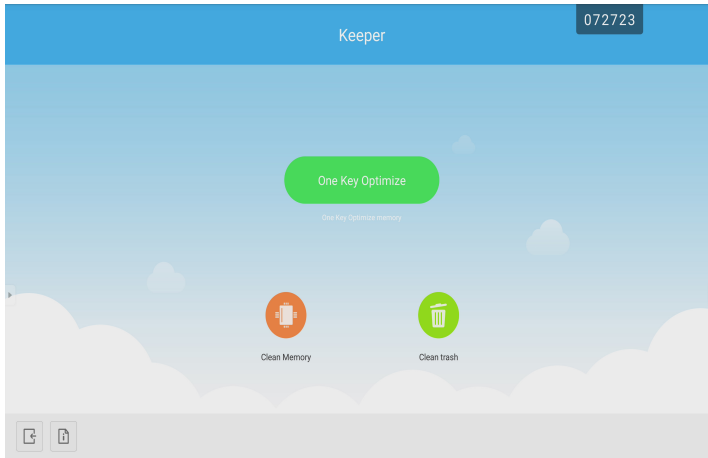
Menyediakan aplikasi [Note] dan solusi penulisan lain. Fungsi tambahan akan disediakan melalui pembarian aplikasi yang akan datang.

! CATATAN

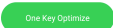
- Baca manual aplikasi [LG CreateBoard Lab] yang disediakan terpisah.

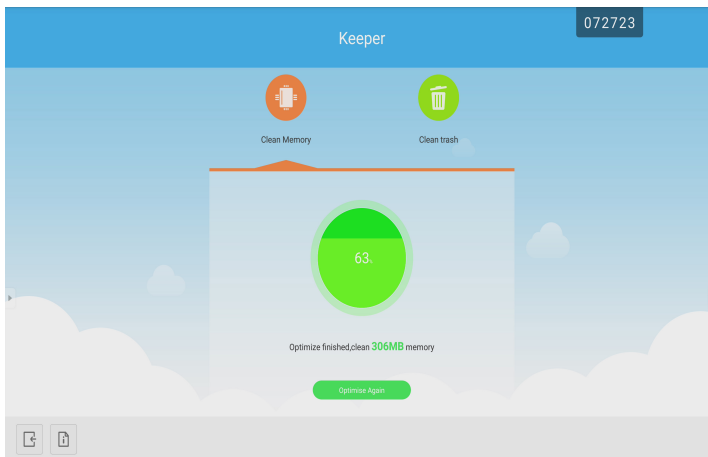
[KEEPER]

- Klik  untuk mengeluarkan antarmuka [Keeper] seperti yang ditunjukkan pada Gambar 8-1. Anda dapat melakukan pengoptimalan memori, pembersihan sampah, dan pengecekan perangkat keras pada komputer tablet pintar.



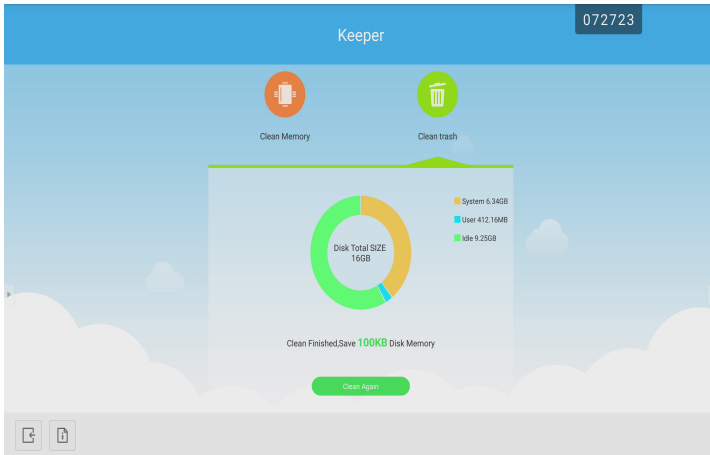
Gambar 8-1 [Keeper]

- [One Key Optimize]: Klik  untuk mengoptimalkan memori, membersihkan sampah disk dan memeriksa masalah perangkat keras dengan satu tombol.
- [Memory Clean]: Klik  untuk mengoptimalkan memori.



Gambar 8-2 [Memory Clean]

- [Garbage Clean]: Klik  untuk membersihkan sampah disk.



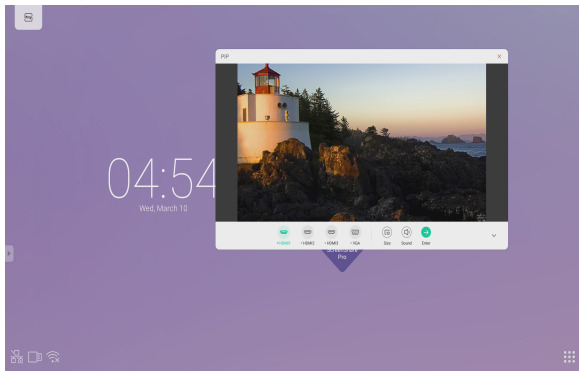
Gambar 8-2 Pembuangan Sampah

- Informasi Versi: Klik  untuk melihat informasi dari versi sistem mesin.
- Exit: Klik  untuk keluar dari [Keeper] dan kembali ke antarmuka utama.

[PIP]

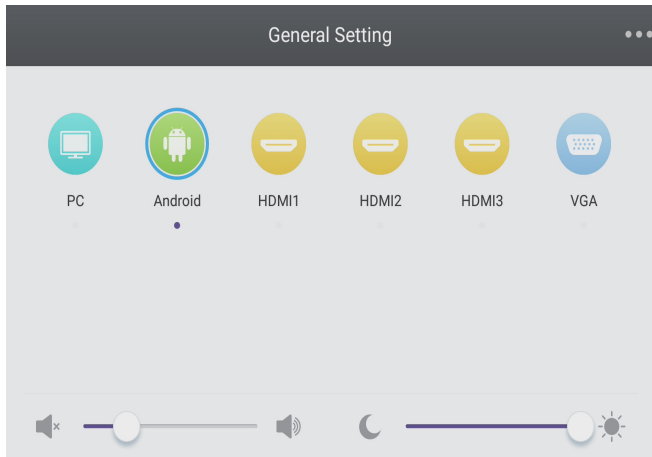
Fitur yang didukung mungkin berbeda tergantung pada model.

- Klik tombol  untuk meluncurkan aplikasi PIP. Anda dapat mengatur masukan eksternal, ukuran layar, dll. dari sub layar.
- Catatan: Kualitas gambar dari sub layar mungkin menurun, tergantung pada resolusi dari sinyal masukan eksternal.



MENU SENTUH

Klik tombol , atau geser jari ke atas dari bagian bawah layar untuk mengakses Menu Sentuh.



Gambar 9-1 [General Setting]

- PC: Pilih masukan PC.
- Android: Pilih masukan Android.
- HDMI: Pilih masukan HDMI.
- VGA: Pilih masukan VGA.

* Peralihan sinyal masuk akan memerlukan waktu beberapa detik.

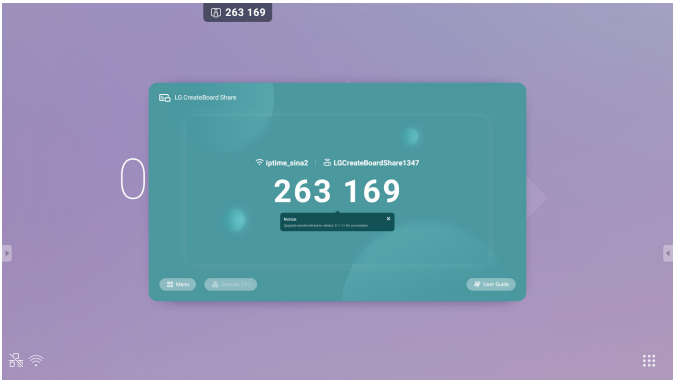
IDB

Fitur yang didukung mungkin berbeda tergantung pada model.

Anda dapat menggunakan tulisan tangan atau fitur lain menggunakan IDB dengan mengeklik .

[LG CreateBoard Share]

Alat-alat ini dirancang untuk mendukung berbagi layar dan kolaborasi tanpa hambatan.



Konten	Keterangan
Siaran Layar	Jika Anda memulai siaran, perangkat ini menjadi perangkat Master yang membagikan layar. Jika Anda bergabung ke siaran, perangkat ini menjadi perangkat Slave, dan layar perangkat Master dibagikan.
Mendukung pencerminan multi-perangkat	Jika Anda mengaktifkannya, hingga 6 perangkat terhubung dan dicerminkan.
Rencana Pengalaman Pengguna Produk	Mengumpulkan informasi umum untuk meningkatkan produk dan layanan.
Masukan log	Saat sebuah masalah terjadi, ini dapat mengumpulkan log untuk penyelesaian masalah.
Izinkan perangkat ini ditemukan	Ketika opsi ini diaktifkan, pengguna dapat mencari server dari perangkat pengirim.
Mode Izin	Saat mode ini diaktifkan, semua perangkat memerlukan izin untuk melakukan transmisi.
Mendukung Chromecast	Ketika opsi ini diaktifkan, pengguna dapat mencari server dari perangkat berkemampuan Chromecast.
Mendukung perangkat Airplay	Ketika opsi ini diaktifkan, pengguna dapat mencari server dari perangkat berkemampuan Airplay.
Mendukung perangkat Miracast	Ketika opsi ini diaktifkan, pengguna dapat mencari server dari perangkat berkemampuan Miracast.
Bagikan layar melalui situs web	Membagikan layar dengan mengakses tautan URL. Tidak diperlukan aplikasi/program terpisah.
Nama Perangkat	Mengubah nama perangkat server sehingga semua klien dapat mengidentifikasinya.
Mulai otomatis saat boot	Mengizinkan aplikasi server berjalan secara otomatis saat perangkat dimulai.

Konten	Keterangan
Tingkat penyegaran kode	Mengatur interval waktu untuk mengubah kode koneksi untuk mencegah pengguna mengingatnya.
Ukuran jendela mengambang	Mengatur ukuran jendela mengambang di bagian atas ke Normal (kode koneksi dengan ikon), Kecil (hanya ikon), atau Minimalkan (dinonaktifkan).

[Bytello share / Cast]

Alat yang dirancang untuk presentasi dan kolaborasi nirkabel yang mulus selama pembelajaran.

Konten	Keterangan
Salinan layar	Jika Anda mulai berbagi layar, perangkat Anda menjadi perangkat utama untuk berbagi layar. Jika Anda bergabung dengan berbagi layar, perangkat Anda menjadi perangkat slave, berbagi layar perangkat utama.
Izinkan perangkat ini ditemukan	Ketika opsi ini diaktifkan, pengguna dapat mencari server dari perangkat pengirim.
Mode Izin	Saat mode ini diaktifkan, semua perangkat memerlukan izin untuk melakukan transmisi.
Mendukung Chromecast	Ketika opsi ini diaktifkan, pengguna dapat mencari server dari perangkat berkemampuan Chromecast.
Mendukung perangkat Airplay	Ketika opsi ini diaktifkan, pengguna dapat mencari server dari perangkat berkemampuan Airplay.
Mendukung perangkat Miracast	Ketika opsi ini diaktifkan, pengguna dapat mencari server dari perangkat berkemampuan Miracast.
Bagikan layar melalui situs web	Membagikan layar dengan mengakses tautan URL. Tidak diperlukan aplikasi/program terpisah.
Nama Perangkat	Mengubah nama perangkat server sehingga semua klien dapat mengidentifikasinya.
Mulai otomatis saat boot	Mengizinkan aplikasi server berjalan secara otomatis saat perangkat dimulai.
Tingkat penyegaran kode	Mengatur interval waktu untuk mengubah kode koneksi untuk mencegah pengguna mengingatnya.
Ukuran jendela mengambang	Mengatur ukuran jendela mengambang di bagian atas ke Normal (kode koneksi dengan ikon), Kecil (hanya ikon), atau Minimalkan (dinonaktifkan).

[ScreenShare Pro]

Pengenalan Perangkat Lunak

Screen Share Pro adalah perangkat lunak berbasis Wi-Fi untuk beberapa perangkat agar berinteraksi secara bersamaan dengan IFP (kependekan dari "panel datar interaktif").

- 1 Setelah terhubung ke Wi-Fi, pengguna dapat mengirimkan file (termasuk audio, video dan foto) dari perangkat ke IFP untuk demonstrasi.
- 2 Pengguna dapat melakukan pencerminan IFP di perangkat seluler mereka dan mengontrol IFP melalui perangkat seluler.
- 3 Dengan Screen Share Pro, IFP dapat mengontrol Windows dan Mac secara terbalik.
- 4 Pengguna dapat memindahkan layar pada IFP melalui kamera pada perangkat.

Pemasangan

Lingkungan Pengoperasian

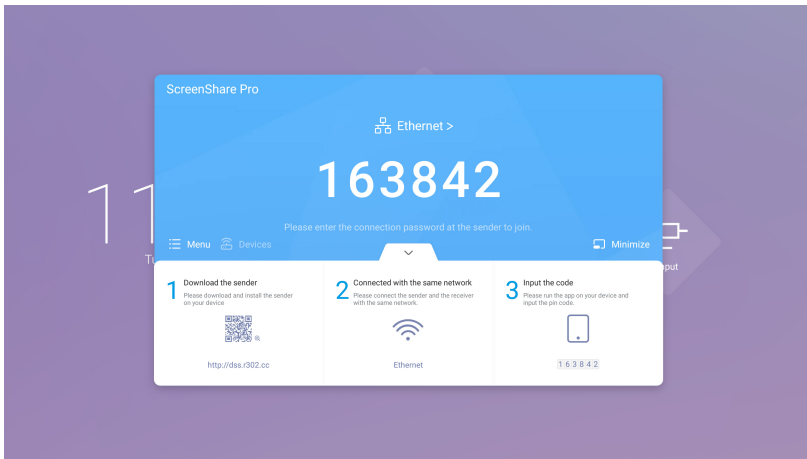
- Server (disebut juga "penerima")
 - Android 5.0 atau versi yang lebih baru yang dirancang oleh penyedia manual.
- Klien (disebut juga "pengirim")
 - Android 5.0 atau yang lebih baru
 - iOS 8.0 atau yang lebih baru
 - Windows 7/8/10
 - MacOS 10.10 atau yang lebih baru
 - Chrome OS (hanya versi 1.0.7 SSP yang dapat bekerja di Chrome OS)

Pemasangan Server

Aktifkan pemasangan aplikasi pihak ketiga di Android; Pilih portofolio Android Server, klik dua kali untuk memasang aplikasi.

Unduh & Pemasangan Klien

- Setelah perangkat lunak dipasang, klik ikon  di desktop. Masuk ke antarmuka utama.



Gambar 2-3-1 Antarmuka Utama Server

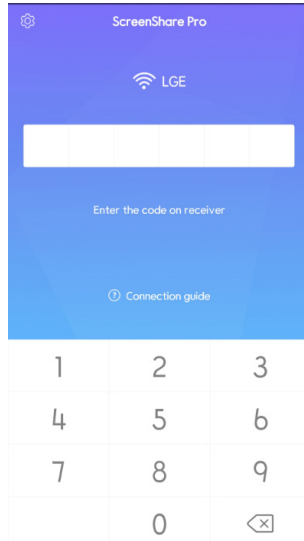
Pasang perangkat lunak di Android, iOS, Windows, dan MacOS milik klien sebagai berikut:

- Pindai kode QR dengan perangkat seluler atau masukkan alamat di browser web PC Anda untuk mengunduh APK (kit aplikasi). Proses ini akan mengenali berbagai jenis perangkat secara otomatis dan kemudian menyediakan APK yang benar.
- Dalam kasus klien iOS (iPhone OS), setelah memindai kode QR, proses akan dilanjutkan ke app store, di mana Anda dapat mengunduh aplikasi.



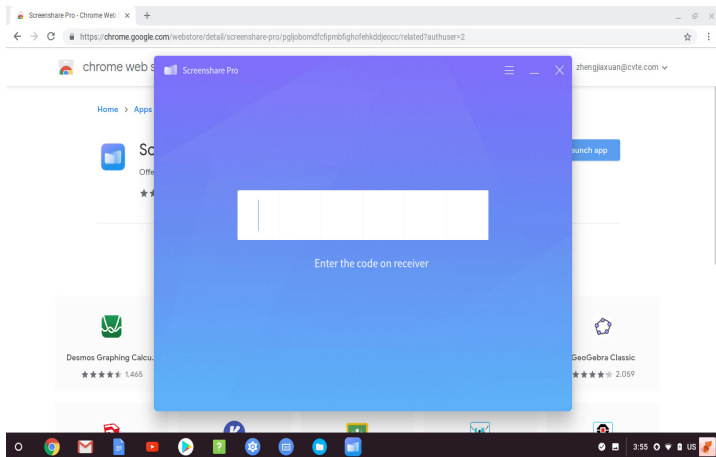
Gambar 2-3-2 Pengunduhan Klien

- Pasang aplikasi di perangkat seluler Anda. Masuk ke antarmuka.



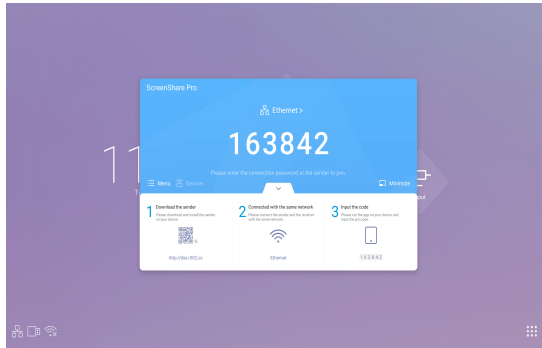
Gambar 2-3-3 Pemasangan Selesai

- Masukkan kode pada penerima dan mulai berbagi layar.



Pengenalan Server

Setelah memasang aplikasi server, ikuti panduan pengguna untuk menghubungkan perangkat ke IFP.



Gambar 3-1-1 Antarmuka Server

- 1 Unduh aplikasi klien dengan memindai kode QR atau
- 2 Memasukkan alamat di peramban web.
- 3 Pastikan perangkat klien terhubung ke jaringan yang sama dengan IFP.
- 4 Masukkan kode yang sama pada perangkat untuk terhubung ke IFP.

Mode Izin

Klik [Switch mode] di kolom [Menu].



Gambar 3-1-2 [Menu]

Beralih mode dengan mengklik tombol. Silakan aktifkan perangkat lunak sebelum beralih ke mode master:

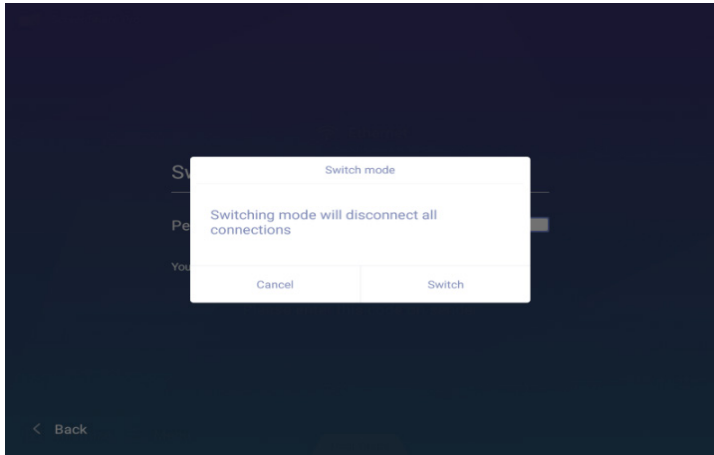
Switch mode

Mastering mode ☐

Under mastering mode, you can control at the receiver, and also decide whether to accept other people's mirroring requests

Gambar 3-1-3 [Switch mode]

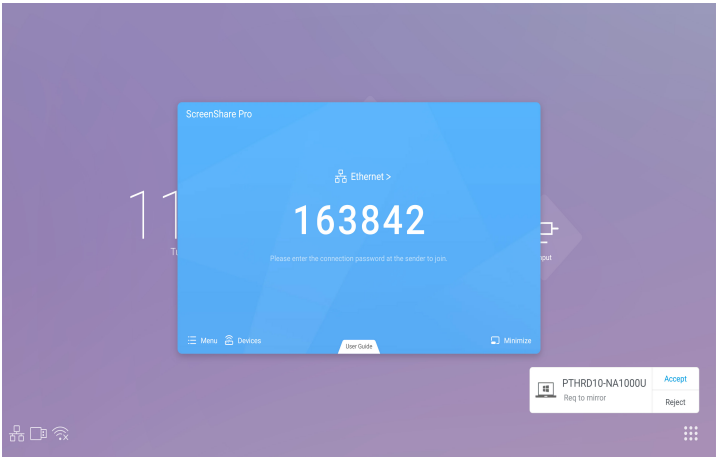
Saat memilih mode master, Anda akan diingatkan bahwa seluruh perangkat yang terhubung akan terputus.



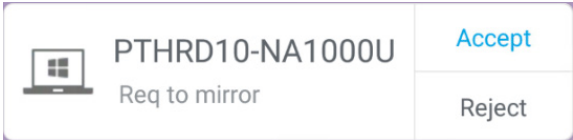
Gambar 3-1-4 Peningat Mode Beralih

Dalam mode master, semua klien harus diterima di server IFP sebelum mereka dapat berbagi layar. Ada dua cara penerimaan.

- 1 Permintaan dapat ditampilkan di jendela yang muncul. Klik [Accept] untuk menyetujui atau [Reject] untuk menolak perangkat.



Gambar 3-1-6 Permintaan Jendela yang Muncul



Gambar 3-1-7 Klik [Accept] atau [Reject]

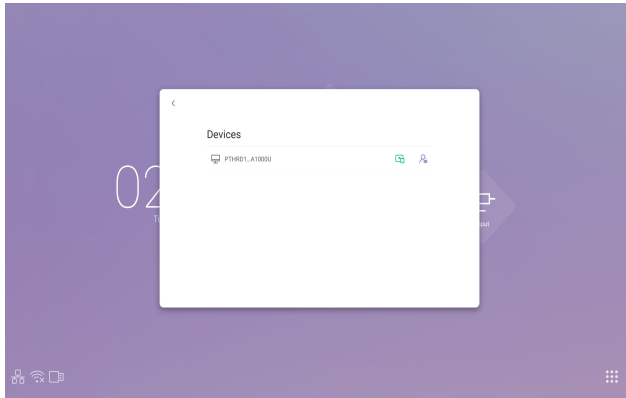
- 2 Klik kolom perangkat: untuk melihat permintaan. Memilih ✓ untuk menerima atau ✗ untuk menolak mereka.

Devices

 PTHRD1...A1000U	Req to mirror			
---	---------------	---	---	---

Gambar 3-1-8 Daftar Perangkat

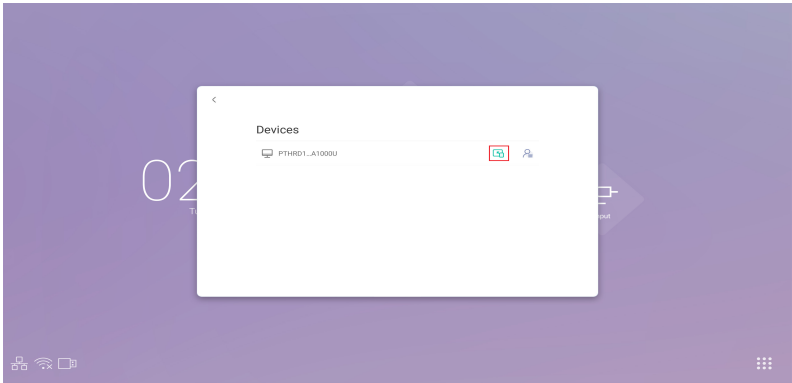
- 3 Setelah diterima oleh server, perangkat klien dapat memulai berbagi layar dengan mengoperasikan perangkat klien atau  mengklik IFP. Selain itu, server dapat mengakhiri pembagian layar kapan saja.



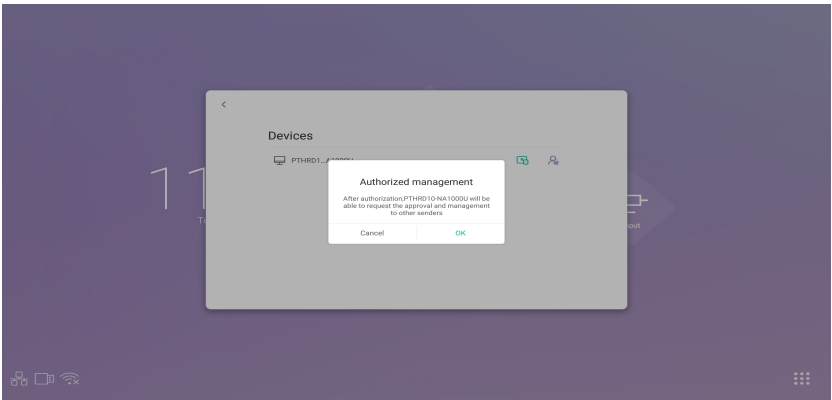
Gambar 3-1-9 Status Perangkat

Pembagian Layar dari Server

Seluruh perangkat yang terhubung akan dicantumkan dalam kolom. Klik untuk memberikan otoritas perangkat untuk menyetujui permintaan dari orang lain.



Gambar 3-2-1 Pemberian Otoritas Perangkat



Gambar 3-2-2 Pemberian Otoritas Peningkat Perangkat

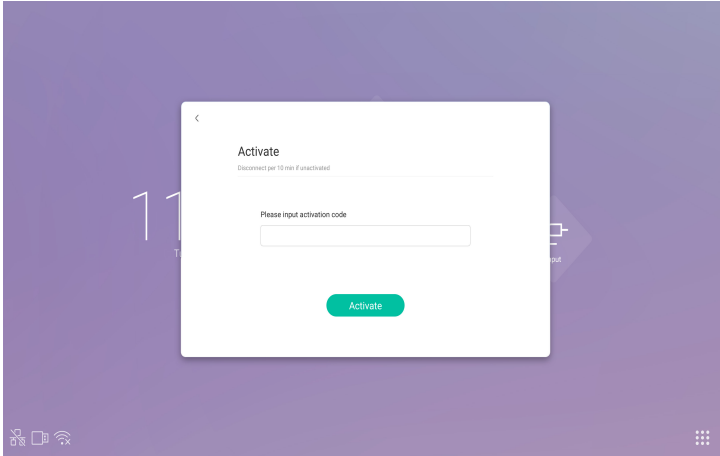
Aktivasi Server

- 1 Klik [Activation] di kolom [Menu].



Gambar 3-3-1 [Activation]

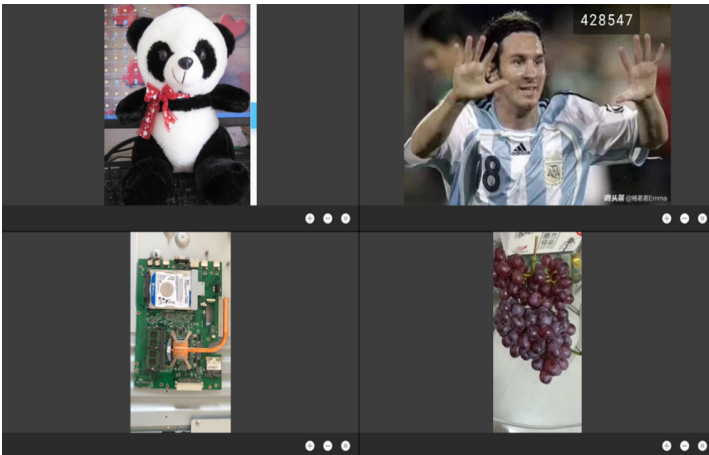
- 2 Masukkan antarmuka aktivasi, masukkan kode, lalu klik [Activation].



Gambar 3-3-2 Masukkan Kode

Pemisahan Layar

Empat perangkat dapat berbagi layar secara bersamaan.

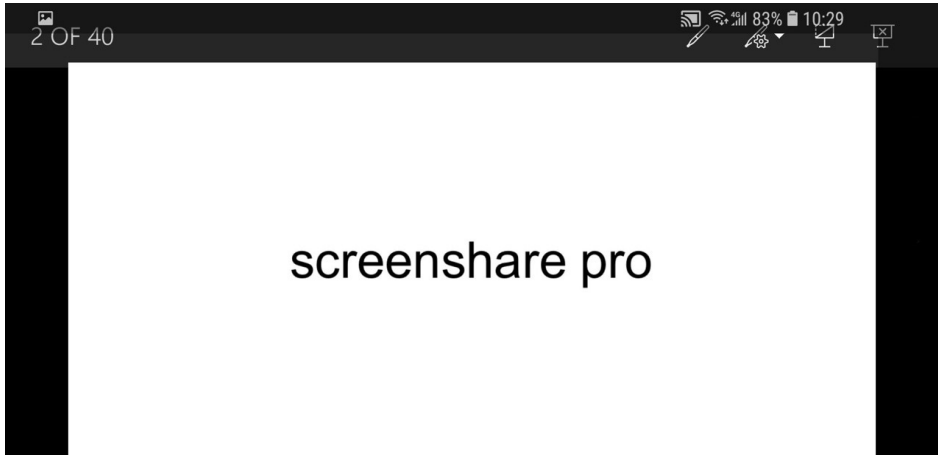


Gambar 3-4-1 Pemisahan Pembagian Layar

Klik +/- untuk memperbesar/memperkecil; klik X untuk keluar dari berbagi layar.

Demonstrasi File

Mendukung Power Point Slides, Keynote dll.



Gambar 3-5-2 Pemutaran, Anotasi & Mode Layar Penuh

- Geser dari kiri ke kanan untuk memainkan halaman terakhir, dari kanan ke kiri untuk mengakses halaman berikutnya.
- Pengguna dapat membuat anotasi, memainkan slide, dan keluar dari mode layar penuh pada perangkat mereka.

Pengenalan Klien

Klien termasuk perangkat seluler (Android & iOS), PC dan Mac.

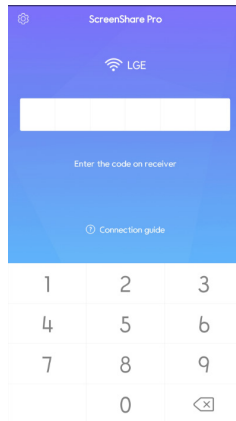
Operasi Perangkat Seluler

- Perangkat seluler termasuk perangkat Android dan perangkat iOS. Fungsi aplikasi serupa untuk keduanya, dengan perbedaan mikro di UI (antarmuka pengguna).
- Fungsi-fungsi ini termasuk unggahan media (audio & video), unggahan foto, kamera, jarak jauh dan desktop. Instruksi berikut untuk perangkat seluler iOS.

* Kiat: Perangkat lunak hanya mendukung layar vertikal.

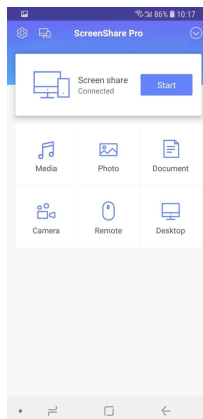
Startup

Klik  untuk memasuki antarmuka sebagai berikut.



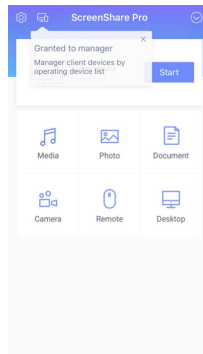
Gambar 4-1-1-1 Antarmuka Koneksi

Masukkan kode pada IFP untuk menghubungkan perangkat dan masukkan antarmuka sebagai berikut.

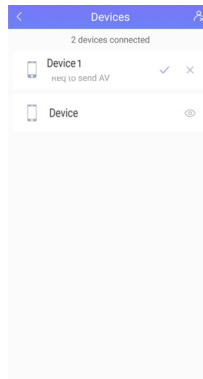


Gambar 4-1-1-2 Antarmuka Utama

Setelah diberikan otorisasi oleh server, akan muncul kolom baru di antarmuka klien, tempat perangkat yang diberi otorisasi dapat melihat permintaan dari perangkat lain dan untuk menerima atau menolak permintaan.



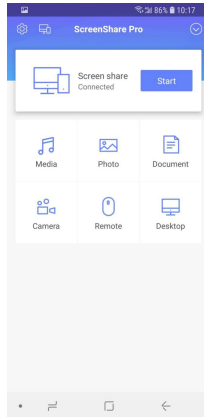
Gambar 4-1-1-3 Antarmuka setelah Diberikan Otoritas



Gambar 4-1-1-4 Klik untuk Menerima/Menolak

Screen Share (Berbagi Layar)

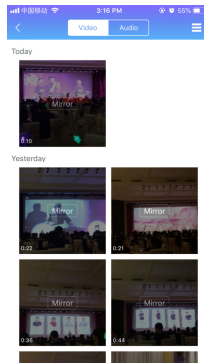
Klik tombol [Start] untuk memulai pencerminan layar.



Gambar 4-1-2-1 Antarmuka Berbagi Layar Perangkat Seluler

Pengunggahan Audio/Video

Klik  untuk mengunggah audio/video.



Gambar 4-1-3-1 Pengunggahan Audio/Video

- Klik gambar pratinjau audio/video untuk memutarinya di IFP.
- Klik  untuk beralih dari antarmuka unggah video bawaan ke audio.
- Klik  untuk beralih dari tampilan gambar pratinjau bawaan ke tampilan detail.

Pengunggahan Foto

Klik  untuk mengunggah foto.



Gambar 4-1-4-1 Antarmuka Pengunggahan Foto

- Klik gambar pratinjau foto untuk memutarinya di IFP.
- Klik  untuk beralih dari pratinjau foto kamera bawaan ke album lain.
- Klik  untuk beralih dari tampilan gambar pratinjau bawaan ke tampilan detail.

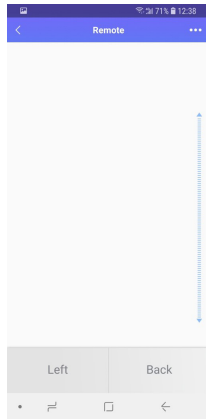
Pengunggahan File

Pengunggahan File: Klik  untuk masuk ke mode pengunggahan file.



Gambar 4-1-5-1 Antarmuka Pengunggahan File

- Klik **Mirror** untuk memulai pencerminan file di IFP.
- Kendali Jarak Jauh. Setelah diterima oleh server, perangkat klien akan memasuki mode jarak jauh secara otomatis sebagai berikut. Instruksi untuk ini silakan lihat 4-1-7 Remote.



Gambar 4-1-5-2 Mode Jarak Jauh

Kamera

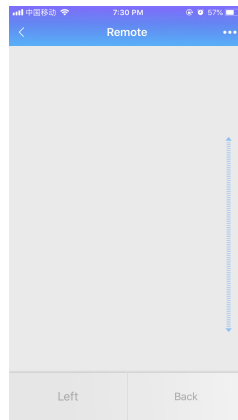
Klik  untuk masuk ke mode kamera, klik  sehingga Anda dapat memindahkan layar ke IFP melalui kamera di perangkat Anda.



Gambar 4-1-6-1 Antarmuka Kamera

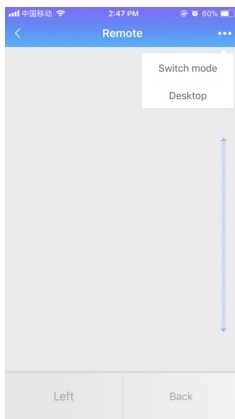
Kendali Jarak Jauh

Klik  untuk masuk ke antarmuka mode sentuh jarak jauh.

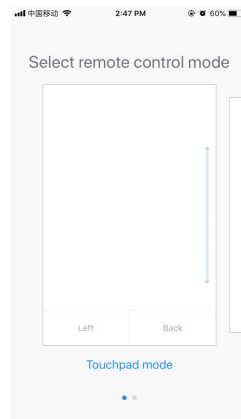


Gambar 4-1-7-1 Antarmuka Mode Sentuh Jarak Jauh

- [Switch mode]: Mode kendali jarak jauh termasuk mode touchpad dan mode gerak. Klik , pilih [Switch mode], geser untuk memilih mode yang Anda inginkan.



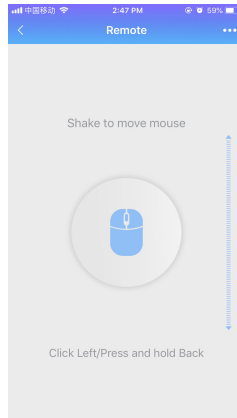
Gambar 4-1-7-2 [Switch mode]



Gambar 4-1-7-3 Gesek untuk Memilih

- Mode touchpad: Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4-1-7-1, pengguna dapat mengontrol IFP dari jarak jauh dengan mengklik touchpad. Tersedia dua tombol.

Klik [Left] untuk menyimulasikan tombol klik kiri mouse; klik [Back] untuk menyimulasikan tombol klik kanan mouse. Bergerak dengan satu jari di touchpad dan panah mouse di IFP akan bergerak secara bersamaan.

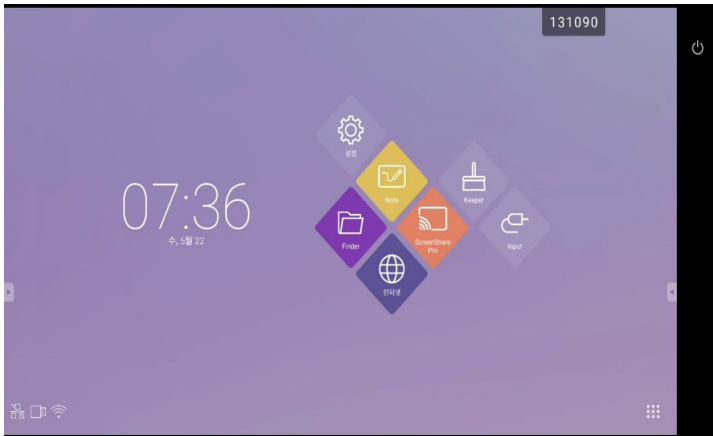


Gambar 4-1-7-4 Mode Gerak

- Mode gerak: Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4-1-7-4, miringkan perangkat Anda untuk menggerakkan mouse. Klik  untuk memilih.
- Kembali ke desktop: Klik **Desktop** untuk keluar dari mode jarak jauh dan kembali ke desktop.

Desktop

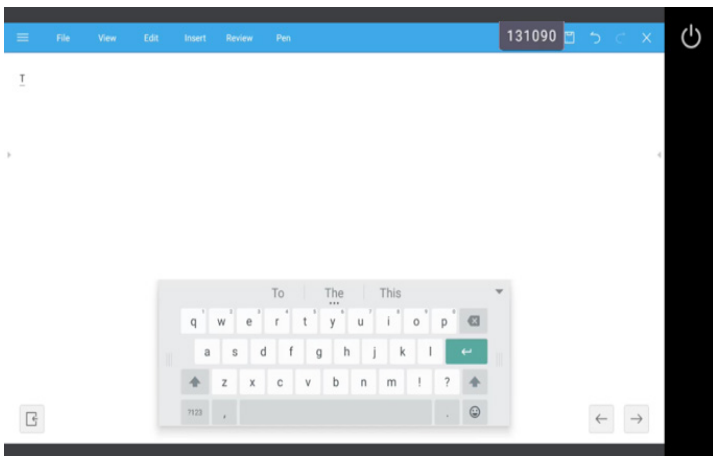
Klik  untuk masuk ke mode sinkronisasi desktop. Dalam mode ini, pengguna dapat melihat layar IFP dan mengontrol IFP dari jarak jauh melalui perangkat seluler.



Gambar 4-1-8-1 Mode Sinkronisasi Desktop

Gerakan touchpad yang didukung adalah sebagai berikut:

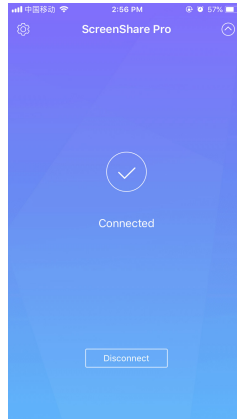
- Satu klik untuk menyimulasikan tombol klik kiri mouse; tekan lama untuk menyimulasikan tombol klik kanan mouse;
- Seret dengan satu jari pada touchpad untuk memindahkan ikon/windows;
- Tempatkan dua jari pada touchpad dan cubit untuk memperkecil dan rentangkan untuk memperbesar.
- Pengguna dapat menulis di perangkat seluler dan mengirim ke IFP.



Gambar 4-1-8-2 Sinkronisasi Desktop

Pemutusan Sambungan

Klik  untuk memasuki antarmuka pemutusan sambungan. Klik  untuk memutuskan sambungan perangkat klien dan kembali ke antarmuka utama.

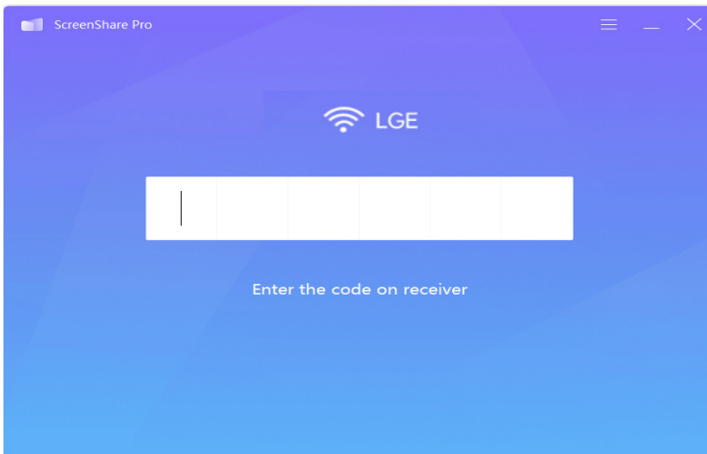


Gambar 4-1-9-1 Pemutusan Sambungan

Operasi Perangkat PC

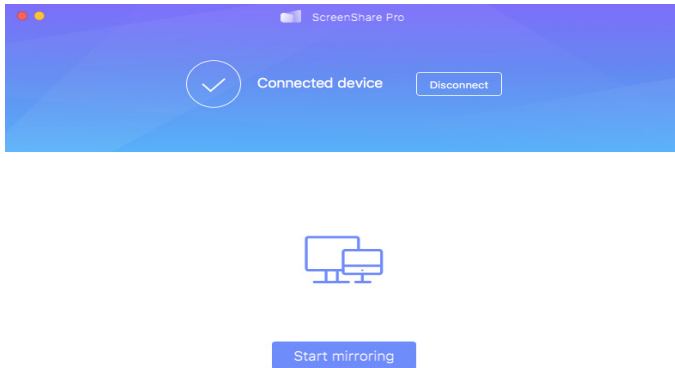
Windows, Chrome OS dan MacOS memiliki antarmuka dan operasi yang serupa. Berikut ini dalam kasus Mac.

- 1 Perangkat lunak startup di perangkat klien PC dan masuk ke antarmuka utama.



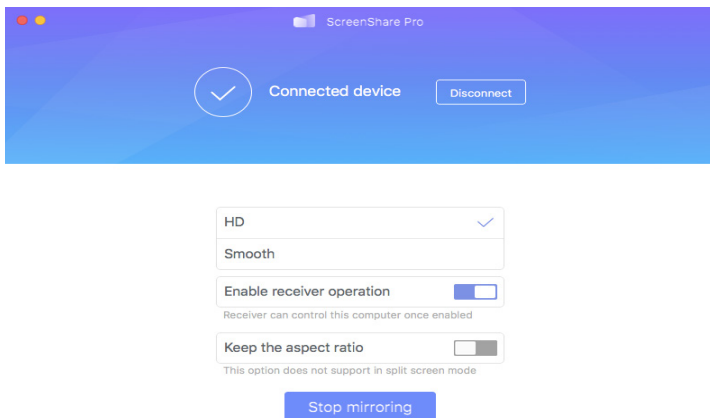
Gambar 4-2-1 Antarmuka Perangkat Klien PC

- 2 Masukkan kode untuk terhubung dengan IFP. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4-2-2, perangkat PC siap untuk pencerminan.



Gambar 4-2-2 Klien PC Siap untuk Pencerminan

- 3 Klik **Start mirroring** untuk masuk ke mode pencerminan. Lakukan penyesuaian jika perlu.

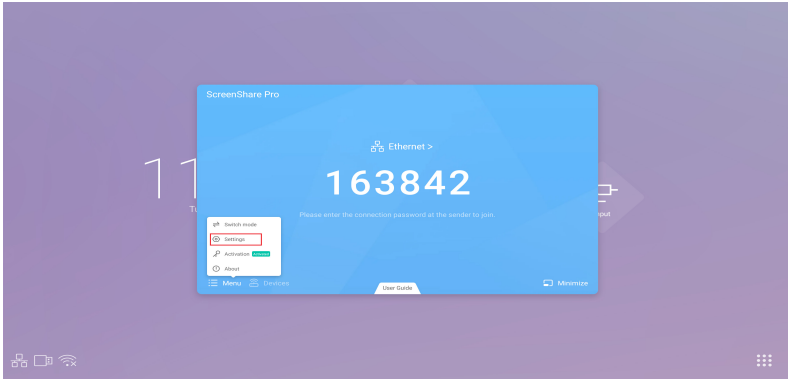


Gambar 4-2-3 Pencerminan Perangkat Klien PC Berhasil

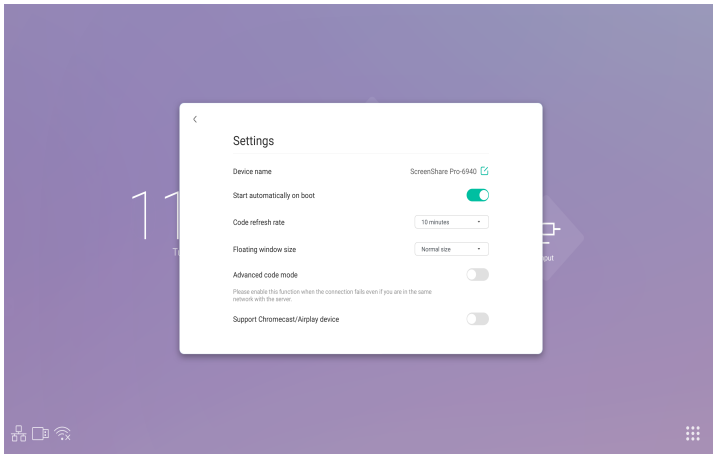
- Hentikan pencerminan. Klik **Stop mirroring** sehingga perangkat klien tidak akan bercermin dengan IFP.
- Putuskan sambungan. Klik **Disconnect** untuk memutuskan sambungan perangkat klien dari server dan kembali ke antarmuka utama.
- Sesuaikan resolusi. Klik **HD** untuk beralih di antara resolusi pencerminan yang berbeda.
- Operasi penerima. Klik **Enable receiver operation** untuk mengaktifkan perangkat server untuk mengontrol klien dari jarak jauh.
- Pertahankan rasio aspek. Setelah diaktifkan, hanya satu perangkat klien yang dapat melakukan mirror dengan IFP di layar penuh.

Kode Koneksi Lanjutan

Selain dari enam digit murni, ada juga mode kode koneksi “angka+huruf”. Temukan di pengaturan. Klik untuk beralih ke mode kode lanjutan.

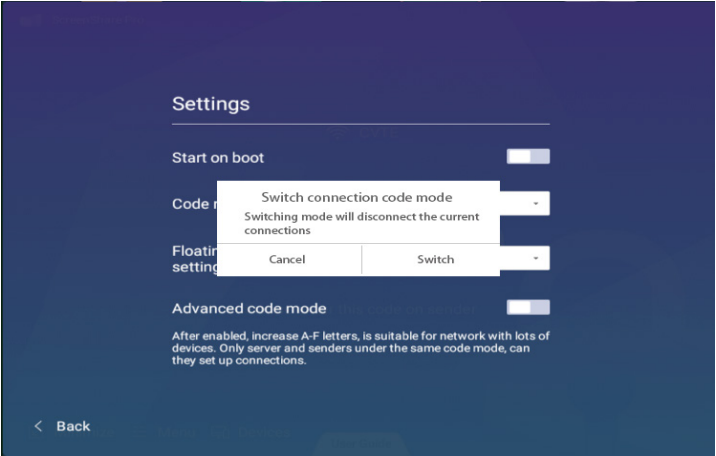


Gambar 5-1-1 Menu-Pengaturan



Gambar 5-1-2 Mode Kode Lanjutan

- Mendukung perangkat Chromecast/Airplay/Miracast
 - Buka sakelar ini di pengaturan, Anda dapat menggunakan perangkat apa pun yang mendukung airplay atau chromecast untuk menemukan ScreenShare pro dan mencerminkan layar Anda ke IFP tanpa memasang perangkat lunak.



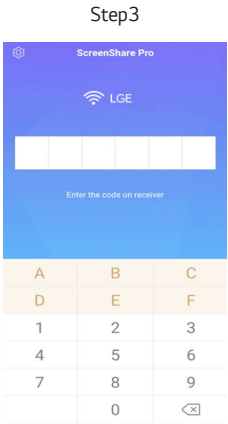
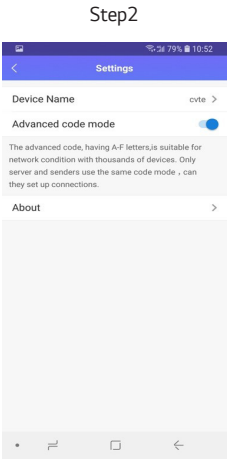
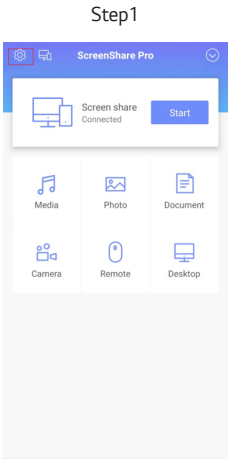
Gambar 5-1-3 Pengingat Beralih Mode Kode Koneksi



Gambar 5-1-4 Mode Kode Lanjutan-Server

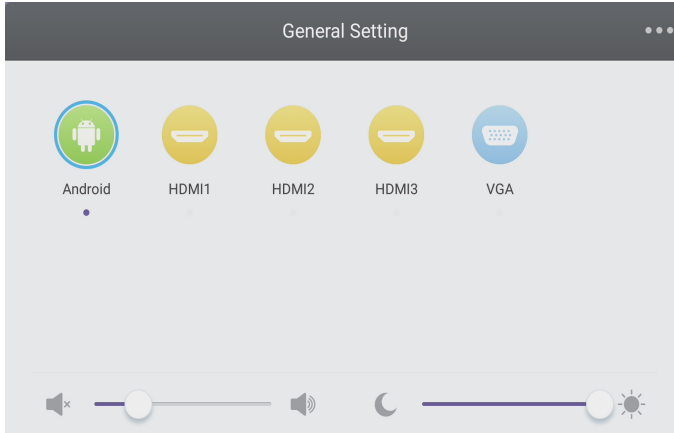
- Untuk memastikan pengoperasian Screen Share Pro di bawah situasi jaringan yang berbeda, kami memiliki kode koneksi lanjutan.

Sesuaikan pengaturan pada perangkat klien, masukkan kode baru setelah beralih ke mode lanjutan.



Menu Pengaturan

[General Setting]



- Tekan tombol **Input** pada remote kontrol atau melalui metode sentuhan A untuk memanggil menu [General Setting].
- Tekan tombol **▼/▲/◀/▶** pada remote kontrol untuk memilih saluran yang Anda butuhkan.
- Tekan tombol **Enter** pada remote kontrol atau klik langsung dengan pena sentuh untuk mengonfirmasi saluran masukan yang dipilih.
- Tekan tombol **Back** pada remote kontrol atau klik area kosong di luar menu dengan pena sentuh untuk keluar dari menu.
- CATATAN: Saluran PC hanya akan ditampilkan ketika peralatan menghubungkan komputer internal.

Menu Pengaturan Detail

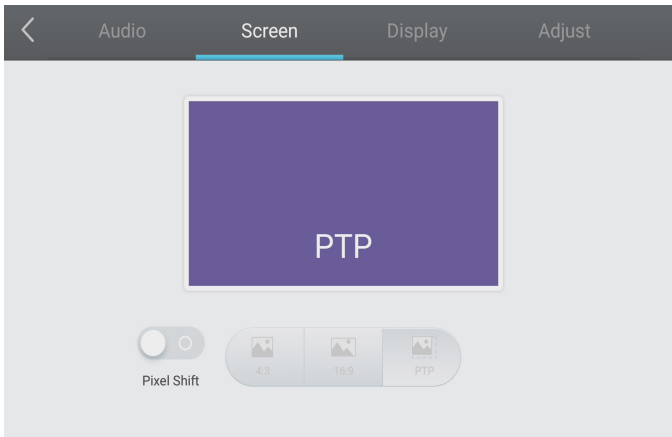
Tekan **Menu** pada remote kontrol atau klik ikon pada menu [General Setting] dengan pena sentuh untuk menampilkan menu pengaturan detail. Menu pengaturan detail termasuk [Audio], [Screen], [Display] dan [Adjust].

[Audio]

- Tekan tombol  pada remote kontrol untuk memilih menu pengaturan [Audio].
- Tekan tombol  /  /  /  pada remote kontrol atau langsung klik dengan pena sentuh untuk memilih opsi.
- Tekan **Enter** pada remote kontrol untuk masuk ke mode penyesuaian, dan tekan tombol  /  atau langsung klik dengan pena sentuh untuk menyesuaikan setiap opsi. Tekan **Enter/Back** untuk keluar dari penyesuaian.
- Tekan  pada remote kontrol atau klik langsung dengan pena sentuh untuk membuka atau menutup status diam.
- Tekan **Back** pada remote kontrol atau klik area kosong di luar menu dengan pena sentuh untuk keluar dari menu.

[Screen]

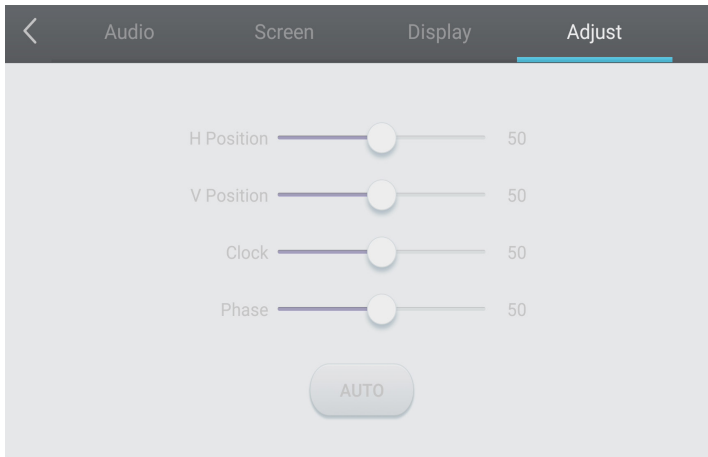
Fitur yang tersedia mungkin berbeda tergantung pada model.



- Tekan tombol  pada remote kontrol untuk memilih menu pengaturan [Screen].
- Tekan  /  /  /  pada remote kontrol atau klik langsung dengan pena sentuh untuk memilih opsi.
- Tekan **Enter** pada remote kontrol atau klik langsung dengan pena sentuh untuk masuk ke mode yang dipilih.
- Tekan **Back** pada remote kontrol atau klik area kosong di luar menu dengan pena sentuh untuk keluar dari menu.

[Display]

- Tekan tombol  pada remote kontrol untuk memilih menu pengaturan [Display].
- Tekan tombol  /  /  /  pada remote kontrol atau langsung klik dengan pena sentuh untuk memilih opsi.
- Tekan **Enter** pada remote kontrol untuk masuk ke mode penyesuaian, dan tekan tombol  /  atau langsung klik dengan pena sentuh untuk menyesuaikan setiap opsi. Tekan **Enter/Back** untuk keluar dari penyesuaian.
- Tekan **Back** pada remote kontrol atau klik area kosong di luar menu dengan pena sentuh untuk keluar dari menu.
- Item tampilan dinonaktifkan untuk masukan Android.

[Adjust]

- Tekan tombol  pada remote kontrol untuk memilih menu pengaturan [Adjust].
- Tekan tombol  /  /  /  pada remote kontrol atau langsung klik dengan pena sentuh untuk memilih opsi.
- Tekan **Enter** pada remote kontrol untuk masuk ke mode penyesuaian, dan tekan tombol  /  atau langsung klik dengan pena sentuh untuk menyesuaikan setiap opsi. Tekan **Enter/Back** untuk keluar dari penyesuaian. Anda juga dapat mengklik ikon [Auto] untuk menyesuaikan secara otomatis.
- Tekan **Back** pada remote kontrol atau klik area kosong di luar menu dengan pena sentuh untuk keluar dari menu.

SPEKIFIKASI MEDIA

Film

Ekstensi File	Kodek		Rasio mengirimkan maksimum
	Video	Audio	
.3g2	H.263	AAC, AMR_NB	Spesifikasi: Resolusi Maks: 1920 x 1088 30 Fps, 5 Mbps
.3gp .avi	H.264		Spesifikasi: Resolusi Maks: 3840 x 2160 30 Fps, 160 Mbps
	H.263		Spesifikasi: Resolusi Maks: 1920 x 1088 30 Fps, 5 Mbps
	Mpeg-4		Spesifikasi: Resolusi Maks: 1920 x 1088 30 Fps, 50 Mbps
	H.263	Mpeg1/2 Layer3, AAC,LPCM	Spesifikasi: Resolusi Maks: 1920 x 1088 30 Fps, 5 Mbps
	H.264		Spesifikasi: Resolusi Maks: 3840 x 2160 30 Fps, 160 Mbps
	Mpeg-1		Spesifikasi: Resolusi Maks: 1920 x 1088 30 Fps, 80 Mbps
	Mpeg-2		Spesifikasi: Resolusi Maks: 1920 x 1088 30 Fps, 80 Mbps
	Mpeg-4		Spesifikasi: Resolusi Maks: 1920 x 1088 30 Fps, 50 Mbps
	Mjpeg		Spesifikasi: Resolusi Maks: 1920 x 1080 30 Fps, 150 Mbps
.flv	H.263	Mpeg1/2 Layer3, AAC	Spesifikasi: Resolusi Maks: 1920 x 1088 30 Fps, 5 Mbps
	VP6		Spesifikasi: Resolusi Maks: 1920 x 1088 30 Fps, 40 Mbps
	H.264		Spesifikasi: Resolusi Maks: 3840 x 2160 30 Fps, 160 Mbps
.f4v	H.264	AAC	Spesifikasi: Resolusi Maks: 3840 x 2160 30 Fps, 160 Mbps
.mkv	H.264	AAC, Mpeg1/2 Layer3	Spesifikasi: Resolusi Maks: 3840 x 2160 30 Fps, 160 Mbps
	H.265		Spesifikasi: Resolusi Maks: 3840 x 2160 60 Fps, 160 Mbps
	Vc-1		Spesifikasi: Resolusi Maks: 1920 x 1088 30 Fps, 45 Mbps
.mov	H.264	AAC, PCM	Spesifikasi: Resolusi Maks: 3840 x 2160 30 Fps, 160 Mbps
	H.265		Spesifikasi: Resolusi Maks: 3840 x 2160 60 Fps, 160 Mbps
	MPEG-4		Spesifikasi: Resolusi Maks: 1920 x 1088 30 Fps, 50 Mbps
	MJPEG		Spesifikasi: Resolusi Maks: 1920 x 1080 30 Fps, 150 Mbps
.mp4	H.264	AAC	Spesifikasi: Resolusi Maks: 3840 x 2160 30 Fps, 160 Mbps
	H.265		Spesifikasi: Resolusi Maks: 3840 x 2160 60 Fps, 160 Mbps
	MPEG-4		Spesifikasi: Resolusi Maks: 1920 x 1088 30 Fps, 50 Mbps
.VOB	MPEG-2	Mpeg1/2 Layer3, PCM	Spesifikasi: Resolusi Maks: 1920 x 1088 30 Fps, 80 Mbps
.mpg/.mpeg	H.264	Mpeg1/2 Layer3, AAC	Spesifikasi: Resolusi Maks: 3840 x 2160 30 Fps, 160 Mbps
	MPEG-1		Spesifikasi: Resolusi Maks: 1920 x 1088 30 Fps, 80 Mbps
	MPEG-2		Spesifikasi: Resolusi Maks: 1920 x 1088 30 Fps, 80 Mbps

Ekstensi File	Kodek		Rasio mengirimkan maksimum
	Video	Audio	
.ts	H.264	GAAC, Mpeg1/2 Layer3	Spesifikasi: Resolusi Maks: 3840 x 2160 30 Fps, 160 Mbps
	H.265		Spesifikasi: Resolusi Maks: 3840 x 2160 60 Fps, 160 Mbps
	MPEG-2		Spesifikasi: Resolusi Maks: 1920 x 1088 30 Fps, 80 Mbps
	MPEG-4		Spesifikasi: Resolusi Maks: 1920 x 1088 30 Fps, 50 Mbps
	VC-1 (AP)		Spesifikasi: Resolusi Maks: 1920 x 1088 30 Fps, 45 Mbps
Lisensi yang terlibat dalam spesifikasi di atas seharusnya diperoleh oleh pelanggan.			

Foto

File	Format	Kisaran yang didukung	
.bmp	BMP	Resolusi Maks: 8000 x 8000 Resolusi Min: 4 x 4	Spesifikasi: Resolusi Maks: 8000 x 8000 Pratinjau Normal, Tidak dapat memutar layar penuh
.gif	GIF	Resolusi Maks: 8000 x 8000 Resolusi Min: 4 x 4	Resolusi Maks: 8000 x 8000 Pratinjau Normal, Tidak dapat memutar layar penuh
.jpeg/jpg	JPEG	Resolusi Maks: 8000 x 8000 Resolusi Min: 4 x 4	Dukungan progresif 4000 x 4000; dukungan awal 8000 x 8000
.png	PNG	Resolusi Maks: 8000 x 8000 Resolusi Min: 4 x 4	

MENGONTROL BEBERAPA PRODUK

Daftar Referensi Perintah

		PERINTAH	DATA
		1	(Heksadesimal)
01	Power (Daya)	k	000 - 003
02	Treble	x	000 - 100
03	Bass	k	000 - 100
04	Balance (Keseimbangan)	j	000 - 100
05	Contrast (Kontras)	d	000 - 100
06	Brightness (Kecerahan)	k	000 - 100
07	Sharpness (Ketajaman)	k	000 - 100
08	Sound Mode (Mode Suara)	k	000 - 004
09	Volume	k	000 - 100
10	Mute (Diam)	k	000 - 001
11	Sumber Video	x	Lihat Sumber Video
12	Aspect Ratio (Rasio Aspek)	f	000 - 002
13	Language (Bahasa)	f	Lihat Language (Bahasa)
14	Picture Mode (Mode Gambar)	f	000 - 003
15	Rona	j	000 - 100
16	Backlight (Lampu latar)	k	000 - 100
17	Suhu Warna	d	000 - 002
18	Remote Kontrol	k	Lihat Remote Kontrol
19	IR	k	000 - 001

Protokol Transmisi/Penerimaan

Transmission

(Mulai)(Atur ID)(Tipe)(Perintah)(Data)(Cr)

- * (Mulai): Ini adalah perintah untuk memulai kontrol RS-232C dan dimulai dengan 0 x 3A.
- * (Atur ID): Ini untuk memilih set yang akan dikontrol, dan ID Set diatur ke 01 (30 31).
- * (Tipe): Perintahnya adalah mengatur fungsi atau memeriksa statusnya. (Pengaturan: 0 x 53/Periksa: 0 x 47)
- * (Perintah): Perintah ini adalah untuk mengontrol set.
- * (Data): Mentransmisikan data perintah.

Acknowledgement

Atur ke sukses (Sukses)

balasan: 34 30 31 2B 0D

Atur ke gagal (Gagal)

balasan: 34 30 31 2D 0D

- * ACK (pengakuan) dikirim dalam format ini tergantung pada status pemrosesan dari perintah yang dimasukkan ke produk.
- * Ketika nilai Tipe dikirim sebagai 0 x 47 untuk memeriksa nilai pengaturan fungsi, nilai Data harus dikirim sebagai 000 (30 30 30).

01. Daya (Perintah: 30)

Mengontrol status daya aktif/nonaktif monitor.

Transmission

(3A)(30 31)(Tipe)(30)(Data)(0D)

Data 000 (30 30 30): Lampu Latar Nonaktif
001 (30 30 31): Lampu Latar Aktif
002 (30 30 32): Daya Nonaktif
003 (30 30 33): Daya Aktif

02. Treble (Perintah: 31)

Sesuaikan treble suara.

Transmission

(3A)(30 31)(Tipe)(31)(Data)(0D)

Data 000 (30 30 30) ~ 100 (31 30 30)

03. Bass (Perintah: 32)

Sesuaikan bass suara.

Transmission

(3A)(30 31)(Tipe)(32)(Data)(0D)

Data 000 (30 30 30) ~ 100 (31 30 30)

04. Keseimbangan (Perintah: 33)

Sesuaikan keseimbangan suara.

Transmission

(3A)(30 31)(Tipe)(33)(Data)(0D)

Data 000 (30 30 30) ~ 100 (31 30 30)

05. Kontras (Perintah: 34)

Sesuaikan kontras layar.

Transmission

(3A)(30 31)(Tipe)(34)(Data)(0D)

Data 000 (30 30 30) ~ 100 (31 30 30)

06. Kecerahan (Perintah: 35)

Sesuaikan kecerahan layar.

Transmission

(3A)(30 31)(Tipe)(35)(Data)(0D)

Data 000 (30 30 30) ~ 100 (31 30 30)

07. Ketajaman (Perintah: 36)

Sesuaikan ketajaman layar.

Transmission

(3A)(30 31)(Tipe)(36)(Data)(0D)

Data 000 (30 30 30) ~ 100 (31 30 30)

08. Mode Suara (Perintah: 37)

Pilih mode suara.

Transmission

(3A)(30 31)(Tipe)(37)(Data)(0D)

Data 000 (30 30 30): Film
001 (30 30 31): Standar
002 (30 30 32): Khusus
003 (30 30 33): Ruang Kelas
004 (30 30 34): Rapat

09. Volume (Perintah: 38)

Sesuaikan volume.

Transmission

(3A)(30 31)(Tipe)(38)(Data)(0D)

Data 000 (30 30 30) ~ 100 (31 30 30)

10. Diam (Perintah: 39)

Mengaktifkan/Menonaktifkan audio.

Transmission

(3A)(30 31)(Tipe)(39)(Data)(0D)

Data 000 (30 30 30): Nonaktif
001 (30 30 31): Aktif

11. Sumber Video (Perintah: 3A)

Pilih sumber video.

Transmission	
(3A)(30 31)(Tipe)(3A)(Data)(0D)	
Data	000 (30 30 30): VGA
	001 (30 30 31): HDMI1
	002 (30 30 32): HDMI2
	021 (30 32 31): HDMI3
	101 (31 30 31): Android
	103 (31 30 33): Slot PC

12. Rasio Aspek (Perintah: 3B)

Sesuaikan rasio aspek.

Transmission	
(3A)(30 31)(Tipe)(3B)(Data)(0D)	
Data	000 (30 30 30): 16:9
	001 (30 30 31): 4:3
	002 (30 30 32): PTP

13. Bahasa (Perintah: 3C)

Pilih bahasa OSD.

Transmission	
(3A)(30 31)(Tipe)(3C)(Data)(0D)	
Data	000 (30 30 30): Inggris
	001 (30 30 31): Prancis
	002 (30 30 32): Bahasa Spanyol
	003 (30 30 33): Cina (Mandarin)
	004 (30 30 34): Cina (Kanton)
	005 (30 30 35): Portugis
	006 (30 30 36): Jerman
	007 (30 30 37): Belanda
	008 (30 30 38): Bahasa Polandia
	009 (30 30 39): Rusia
	010 (30 31 30): Cheska
	011 (30 31 31): Denmark
	012 (30 31 32): Swedia
	013 (30 31 33): Italia
	014 (30 31 34): Bahasa Roma
	015 (30 31 35): Norwegia
	016 (30 31 36): Finlandia
	017 (30 31 37): Yunani
	018 (30 31 38): Bahasa Turki
	019 (30 31 39): Arab
	020 (30 32 30): Jepang
	021 (30 32 31): Ukraina

14. Mode Gambar (Perintah: 3D)

Pilih mode gambar.

Transmission	
(3A)(30 31)(Tipe)(3D)(Data)(0D)	
Data	000 (30 30 30): standar
	001 (30 30 31): cerah
	002 (30 30 32): lembut
	003 (30 30 33): pelanggan

15. Rona (Perintah: 3E)

Sesuaikan rona layar.

Transmission	
(3A)(30 31)(Tipe)(3E)(Data)(0D)	
Data	000 (30 30 30) ~ 100 (31 30 30)

16. Lampu latar (Perintah: 3F)

Sesuaikan lampu latar.

Transmisi	
(3A)(30 31)(Tipe)(3F)(Data)(0D)	
Data	000 (30 30 30) ~ 100 (31 30 30)

17. Suhu Warna (Perintah: 40)

Sesuaikan suhu warna.

Transmission	
(3A)(30 31)(Tipe)(40)(Data)(0D)	
Data	000 (30 30 30): Dingin
	001 (30 30 31): Standar
	002 (30 30 32): Hangat

18. Perintah remote kontrol (Perintah: 41)

Kirim kode kunci untuk remote kontrol IR.

Transmission**(3A)(30 31)(Tipe)(41)(Data)(0D)**

Data	000 (30 30 30): Vol+
	001 (30 30 31): Vol-
	010 (30 31 30): Naik
	011 (30 31 31): Turun
	012 (30 31 32): Kiri
	013 (30 31 33): Kanan
	014 (30 31 34): OK
	020 (30 32 30): Menu
	021 (30 32 31): Sumber Masukan
	022 (30 32 32): Keluar
	031 (30 33 31): Kosong
	032 (30 31 32): Membekukan

19. IR (Perintah: 42)

Sesuaikan remote kontrol (IR).

Transmission**(3A)(30 31)(Tipe)(42)(Data)(0D)**

Data	000 (30 30 30): Aktifkan
	001 (30 30 31): Nonaktifkan

