



SMART Board® GX (V2)

Série interaktivních displejů

Uživatelská příručka

SBID-GX165-V2 | SBID-GX175-V2 | SBID-GX186-V2
IDGX65-2 | IDGX75-2 | IDGX86-2

Pro kompletní příručku pokračujte na následující odkaz:
docs.smarttech.com/kb/171862



Byl tento dokument užitečný?
smarttech.com/docfeedback/171862

SMART®

Obsah

| | |
|--|-----------|
| O displeji | 5 |
| Dotyk | 5 |
| Senzor okolního světla | 5 |
| Psaní, kreslení a mazání | 5 |
| Připojení k síti | 6 |
| Identifikace konkrétního modelu | 6 |
| Kapitola 2 Použití základních funkcí | 7 |
| Probuzení displeje a jeho přepnutí do pohotovostního režimu | 7 |
| Použití předního ovládacího panelu | 8 |
| Použití dálkového ovladače | 9 |
| Nabídky a ovládací prvky na obrazovce | 12 |
| Ikony oznámení (síť, zvuk atd.) | 12 |
| Panel nástrojů | 13 |
| Zkratky | 15 |
| Aplikace | 17 |
| Nabídka přejetí prstem nahoru | 17 |
| Použití dotykového ovládacího prvku | 17 |
| Psaní, kreslení a mazání | 18 |
| Psaní a kreslení digitálním inkoustem | 18 |
| Vymazání digitálního inkoustu | 19 |
| Použití dynamického (plovoucího) panelu nástrojů SMART Ink | 20 |
| Změna výchozí barvy, tloušťky a dalších vlastností pera | 20 |
| Zmrazení obrazovky | 20 |
| Kapitola 3 Používání aplikací na displeji | 21 |
| Použití aplikace Tabule | 21 |
| Nástroje a ovládací prvky tabule | 21 |
| Psaní a mazání poznámek | 23 |
| Otevření existující tabule | 26 |
| Uložení tabule | 26 |
| Import nebo export tabule | 27 |
| Export souboru tabule do cloudového úložiště | 28 |
| Odeslání souboru tabule e-mailem | 28 |
| Sdílení tabule | 28 |
| Změna nastavení tabule | 29 |
| Použití aplikace Prohlížeč | 30 |
| Použití aplikace Screen Share | 31 |
| Funkce hlavního rozhraní Screen Share | 31 |

| | |
|--|-----------|
| Kopie obrazovky, Nastavení, O aplikaci a ukončení aplikace | 33 |
| Funkce sdílení obrazovky dostupné u každé metody sdílení obrazovky | 35 |
| Připojení zařízení k displeji | 38 |
| Pomocí aplikace Bytello Share | 44 |
| Použití nativního streamování (AirPlay, Miracast nebo Chromecast)..... | 48 |
| Připojení pomocí webcastu | 50 |
| Použití aplikace palety | 51 |
| Nástroje palety a ovládací prvky | 51 |
| Založení nové palety | 54 |
| Změna pozadí | 54 |
| Psaní a kreslení na paletu..... | 54 |
| Opuštění palety | 55 |
| Použití aplikace Fotoaparát | 56 |
| Prohlížení, přidávání poznámek a ukládání snímků obrazovky pořizuje snímky z připojeného fotoaparátu | 56 |
| Ukončení fotoaparátu..... | 58 |
| Použití aplikace Vyčistit..... | 59 |
| Otevření a zavření aplikace Vyčistit | 59 |
| Použití nástroje Optimalizace jedním tlačítkem | 59 |
| Použití nástroje Vyčistit paměť..... | 59 |
| Použití nástroje Vyčistit koš | 59 |
| Použití aplikace Cloud Drive..... | 60 |
| Použití aplikace WPS Office | 61 |
| Otevření aplikace WPS Office..... | 61 |
| Použití aplikace WPS Office | 61 |
| Použití aplikace Správce souborů | 61 |
| Otevření Správce souborů | 61 |
| Prohlížení souborů | 62 |
| Přesouvání nebo kopírování souborů | 62 |
| Instalace aplikací pomocí Správce souborů..... | 65 |
| Podporované formáty souborů..... | 66 |
| Použití aplikace SMART Remote Management | 66 |
| Použití aplikace Nastavení..... | 66 |
| Nepodporované aplikace | 66 |
| Kapitola 4 Používání widgetů na displeji..... | 68 |
| Nabídka Nastavení vstupu..... | 70 |
| Používání widgetu Překrytí..... | 70 |
| Použití widgetu Časovač | 73 |
| Používání stopek | 75 |
| Používání widgetu Spotlight | 77 |
| Použití widgetu Záznam | 78 |
| Použití widgetu Zmrazení | 80 |
| Použití widgetu PIP | 81 |
| Použití widgetu Rozdělená obrazovka..... | 82 |
| Použití zámku obrazovky..... | 83 |

| | |
|---|-----------|
| Pomocí nástroje Kalkulačka | 83 |
| Použití widgetu Snímání obrazovky | 84 |
| Kapitola 5 Připojení počítačů a dalších zařízení | 86 |
| Připojení pokojových počítačů a notebooků hostů | 86 |
| Zobrazení vstupu připojeného počítače nebo jiného zařízení | 93 |
| Nastavení rozlišení a obnovovací frekvence připojeného počítače | 94 |
| Použití doporučených kabelů | 95 |
| Sdílení zásuvek USB Type-B | 96 |
| Připojení PC modulu SMART OPS | 97 |
| Připojení USB disků, periférií a dalších zařízení | 97 |

O displeji

Řada SMART Board GX (V2) vám poskytne vše, co potřebujete, abyste mohli začít s interaktivitou.

Displej obsahuje komplexní sadu funkcí a komponent.



Dotyk

Dotykem povrchu displeje můžete na displeji dělat vše, co na počítači – otevírat a zavírat aplikace, setkávat se s ostatními, vytvářet nové dokumenty nebo upravovat stávající, navštěvovat webové stránky, přehrávat a manipulovat s videi atd.

V aplikacích můžete používat řadu gest, včetně posouvání, změny měřítka, otáčení a přibližování a oddalování.

Senzor okolního světla

Senzor okolního světla se nachází v pravém dolním rohu rámečku displeje. Senzor detekuje jas místnosti a podle toho upravuje jas obrazovky.

Chcete-li tuto funkci povolit nebo zakázat, přejděte na **Vstupní > Pokročilá nastavení > Obrazovka > AutoLight**.

Psaní, kreslení a mazání

Displej je dodáván se dvěma pery, pomocí kterých můžete psát nebo kreslit na obrazovku. Každý konec pera lze přiřadit k psaní nebo kreslení jinou barvou při používání aplikace Tabule. Digitální inkoust můžete vymazat pohybem pěsti nebo dlaně po digitálním inkoustu.

S funkcí Sledování objektu1 displej automaticky reaguje na nástroj nebo objekt, který používáte, ať už je to pero, prst nebo dlaň.

Připojení k síti

Displej vyžaduje připojení k síti a internetu pro stahování aktualizací softwaru a firmwaru . Některé aplikace také vyžadují připojení k síti a internetu (například webový prohlížeč).

Displej vyžaduje připojení k síti a internetu pro stahování aktualizací softwaru a firmwaru.

Displej můžete připojit k síti pomocí Wi-Fi nebo ethernetového kabelu.

- Modul Wi-Fi podporuje pásma 2,4 i 5 GHz.
- Dva konektory RJ45 umožňují připojení displeje a externího zařízení, jako je počítač, k síti Ethernet.

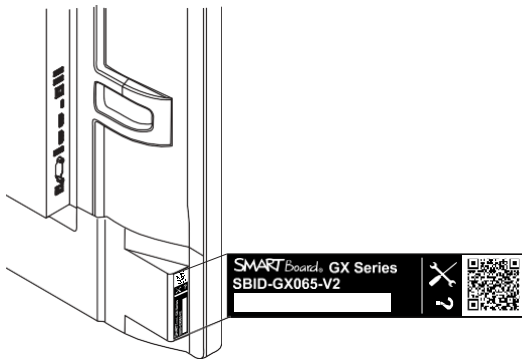
Identifikace konkrétního modelu

SMART nabízí několik modelů interaktivních displejů řady SMART Board GX (V2).

Nápovědu k identifikaci modelu najdete na štítcích na zadní nebo levé straně displeje.


Tip


Na štítku je uvedeno číslo základního modelu displeje (např., SBID-GX075-V2). Veźměte prosím na vědomí, že toto číslo se liší od skutečného modelu/čísła SKU (např.: SBID-GX175-V2).



Kapitola 2 Použití základních funkcí

Probuzení displeje a jeho přepnutí do pohotovostního režimu

Pokud je displej v pohotovostním režimu, můžete jej probudit stisknutím tlačítka **napájení**  na předním ovládacím panelu nebo na dálkovém ovladači.

Chcete-li vrátit displej do pohotovostního režimu, stiskněte a podržte tlačítko **napájení**  na předním ovládacím panelu nebo dálkovém ovladači po dobu tří sekund, abyste zahájili odpočítávání 10 sekund, než displej přejde do pohotovostního režimu.

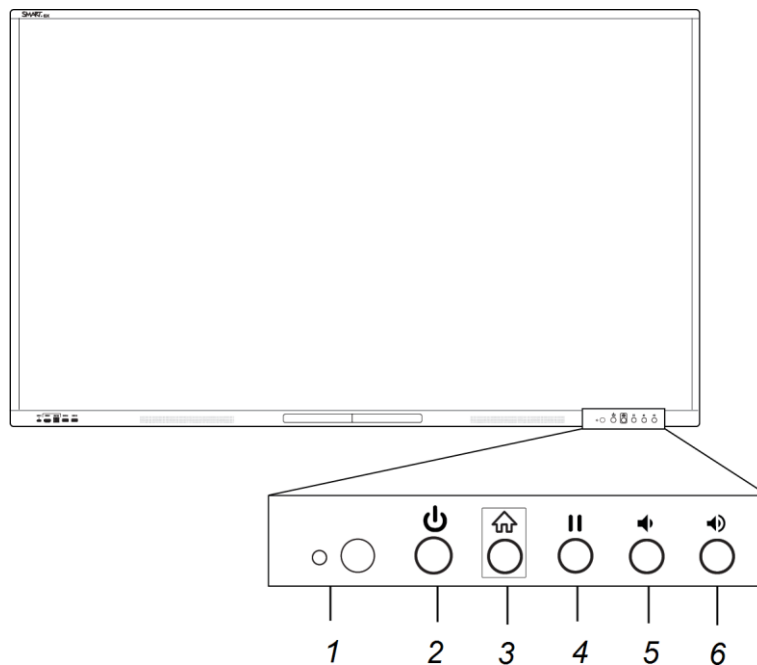
Poznámka

Když je displej připojen k externímu vstupu, který nemá aktivní signál po dobu 5 minut, začne odpočítávat 10 sekund, než přejde do pohotovostního režimu.

Použití předního ovládacího panelu

Přední ovládací panel obsahuje tlačítka pro zapnutí a vypnutí displeje, ovládání hlasitosti, zmrazení a rozmrazení obrazovky a přechod na domovskou obrazovku.

Přední ovládací panel obsahuje také kontrolku, která indikuje aktuální stav napájení displeje.



| Č. | Jméno | Funkce |
|----|---|---|
| 1 | Přijímač dálkového ovládacího zařízení a senzor okolního světla | [Není k dispozici] |
| 2 | Kontrolka napájení a stavová kontrolka | <ul style="list-style-type: none">- Vstupte do režimu Připraveno nebo jej ukončete.- Stisknutím a podržením po dobu tří sekund zahájíte 10sekundové odpočítávání, než displej přejde do pohotovostního režimu. |
| 3 | Domov | Vraťte se na domovskou obrazovku. |
| 4 | Mrznout | Zmrazte a uvolněte obrazovku. |

| Č. | Jméno | Funkce |
|----|--------------------|-------------------|
| 5 | Snížení hlasitosti | Snižte hlasitost. |
| 6 | Zvýšení hlasitosti | Zvyšte hlasitost. |

Barva tlačítka napájení indikuje stav displeje:

| Tlačítko napájení | Stav displeje |
|-------------------------------|---|
| Pryč | Nedostává energii |
| Červená (plná) | Pohotovostní režim |
| Červená/modrá (bliká, pomalu) | Pohotovostní režim |
| Modrý | Normální provozní režim |
| Červená/modrá (bliká, rychle) | Proces běží na pozadí (například probíhá aktualizace firmwaru nebo se vypíná displej) |

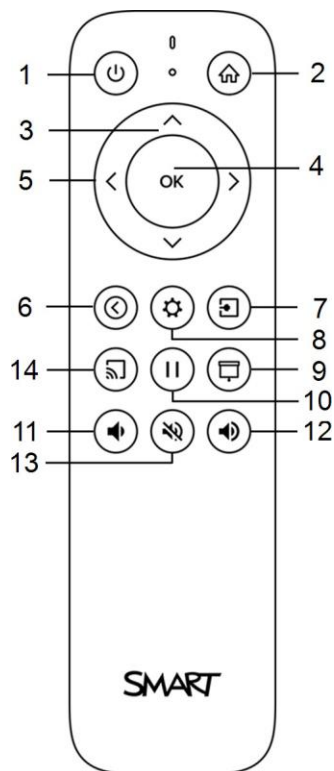
Použití dálkového ovladače

Pomocí dálkového ovladače můžete zapínat a vypínat displej, měnit vstup, ovládat hlasitost a další. Pomocí dálkového ovladače můžete také otevřít nabídky na obrazovce a změnit nastavení displeje.

! Důležitý

- Nevystavujte dálkový ovladač silným otřesům.
- Udržujte dálkový ovladač mimo dosah kapalin. Pokud navlhne, okamžitě jej otřete do sucha.
- Nevystavujte dálkový ovladač teple nebo páře.
- Neotevírejte žádnou jinou část dálkového ovladače než přihrádku na baterie.

Na tomto obrázku a v tabulce jsou uvedeny funkce dálkového ovladače.

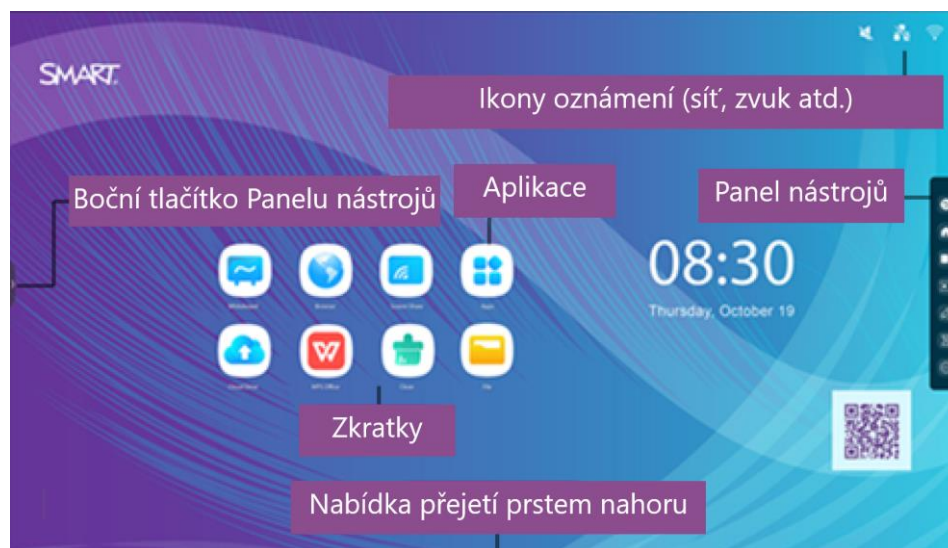


| Č. | Jméno | Popis |
|----|------------------------|--|
| 1 | Moc | <ul style="list-style-type: none"> Stisknutím probudíte displej nebo jej vrátíte zpět do režimu Připraveno. Stisknutím a podržením po dobu tří sekund zahájíte 10sekundové odpočítávání , než displej přejde do pohotovostního režimu. |
| 2 | Domov | Otevřete domovskou obrazovku. |
| 3 | Tlačítka nahoru a dolů | Přesunutí výběru nahoru nebo dolů |
| 4 | OK | Vyberte možnost nabídky v nastavení nebo povolte vybrané položky v aplikacích. |
| 5 | Levé a pravé tlačítko | Přesunutí výběru doleva nebo doprava |
| 6 | Hřbet | Návrat k předchozí položce v aktuální aplikaci nebo k předchozí aplikaci . |
| 7 | Vstup | Přepínání vstupů. |

| Č. | Jméno | Popis |
|-----------|---------------------|---|
| 8 | Nastavení | Zobrazení nebo skrytí nabídky nastavení zobrazení při prohlížení domovské obrazovky. Zobrazí nebo skryje dialogové okno Nastavení vstupu při prohlížení připojeného vstupu . |
| 9 | Stínidlo obrazovky | Skryje obsah obrazovky za stínítkem obrazovky. |
| 10 | Zmrazení snímku | Zmrazte a uvolněte obrazovku. |
| 11 | Zvýšení hlasitosti | Zvyšte hlasitost. |
| 12 | Snížení hlasitosti | Snižte hlasitost. |
| 13 | Ztlumení hlasitosti | Ztlumte hlasitost. |
| 14 | Sdílet obrazovku | Zobrazí nebo skryje informační panel plovoucího kódu připojení sdílení obrazovky . |

Nabídky a ovládací prvky na obrazovce


Displej řady SMART Board GX (V2) je vybaven několika nabídkami a ovládacími prvky na obrazovce.



Ikony oznámení (sít', zvuk atd.)


Ikony oznámení poskytují informace o síťovém připojení displeje, stavu reproduktorů a připojených jednotkách USB.

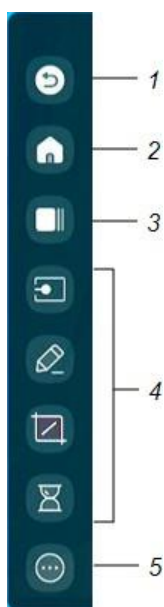
| Ikona | Popis | Poznámky |
|-------|--|---|
| | Připojeno k bezdrátové síti a síla signálu | Síla signálu Wi-Fi přijímaného displejem. Klepnutím na ikonu otevřete nastavení Wi-Fi. |
| | Odpojeno od bezdrátové sítě | Indikuje, že displej není připojen k bezdrátové síti. Poznámka Displej se nemůže připojit k ethernetové a bezdrátové síti současně. Klepnutím otevřete stránku nastavení Wi-Fi. |
| | Připojeno ke kabelové síti | Indikuje, že displej je připojen k síti Ethernet. |
| | Odpojeno od kabelové sítě | Indikuje, že displej není připojen k síti Ethernet. |
| | Reproduktory jsou zapnuté | Reproduktory displeje jsou zapnuté. |
| | Reproduktory jsou vypnuté | Reproduktory displeje jsou vypnuté. |

| Ikona | Popis | Poznámky |
|---|-------------------|---|
|  | USB disk připojen | Indikuje, že je k displeji připojena jednotka USB. Klepnutím na ikonu otevřete připojený USB disk ve Správci souborů. |




Panel nástrojů

Z Panelu nástrojů máte přístup k několika běžně používaným ovládacím prvkům zobrazení a widgetům, včetně nabídky widgetů.

Chcete-li otevřít **Panel nástrojů**, klepněte na jedno z postranních tlačítek  na obou stranách obrazovky.



| Č. | Příkaz | Popis | Poznámky |
|----|--------|---|--------------------|
| 1 | Hřbet | Návrat na předchozí obrazovku nebo položku nabídky ve vestavěném systému Android. | [Není k dispozici] |
| 2 | Domov | Otevřete domovskou obrazovku. | [Není k dispozici] |


| Č. | Příkaz | Popis | Poznámky |
|----|------------------|--|--|
| 3 | Zobrazení úkolů | <p>Zobrazuje dlaždici náhledu každé spuštěné aplikace. Přejetím prstem nahoru nebo dolů zobrazíte všechny spuštěné aplikace.</p> <p>Otevření spuštěné aplikace</p> <p>Klepnutím na dlaždici otevřete vybranou položku nebo klepněte na ikonu Zpět  v nabídce Panelu nástrojů pro návrat na aktuální obrazovku.</p> <p>Tip</p> <p>Klepnutím na ikonu Rozdělená obrazovka  v pravém horním rohu dlaždice aplikace zobrazíte seznam aplikací, které lze pomocí aplikace otevřít v režimu rozdělené obrazovky.</p> <p>Zavření aplikace</p> <p>Klepnutím na ikonu Zavřít  zavřete aplikaci.</p> <p>Tip</p> <p>Aplikaci můžete také zavřít stisknutím a podržením a poté přejetím doleva</p> <p>NEBO</p> <p>Klepnutím na Zavřít všechny úlohy zavřete všechny spuštěné aplikace.</p> | <p>Viz <i>návod k instalaci a údržbě interaktivních displejů řady SMART Board GX (V2)</i> (smarttech.com/kb/171861)</p> |
| 4 | Oblíbené widgety | <p>Pokud máte widget, který používáte pravidelně, můžete jej připnout do nabídky panelu nástrojů, abyste jej snadno našli na domovské obrazovce.</p> | <p>Viz <i>Klávesové zkratky widgetů Oblíbené.</i></p> |

| | | | |
|---|------------------------|---|---|
| 5 | Více (nabídka widgetů) | V nabídce widgetů máte přístup ke kalkulačce, časovači, stopkám a dalším nástrojům. | Viz kapitola 3 Používání widgetů na displeji. |
|---|------------------------|---|---|


Oblíbené klávesové zkratky widgetů

Na Panel nástrojů můžete připnout až čtyři své oblíbené widgety, abyste je snáze našli na ploše.

Připnutí widgetu k Panelu nástrojů

1. Otevřete Panel nástrojů (viz *Panel nástrojů*).
2. Klepněte na ikonu **Více** .
Zobrazí se nabídka widgetů.
3. Klepněte na **Upravit** nebo klepněte a podržte libovolnou ikonu widgetu, dokud se vedle ikon widgetu nezobrazí symboly + a –.
4. Klepnutím na **+** nebo stisknutím a přetažením widget připnete na Panel nástrojů. Na Panel nástrojů můžete připnout maximálně čtyři widgety.

Odebrání widgetu z Panelu nástrojů

1. Otevřete panel nástrojů.
2. Klepněte na ikonu **Více** .
Zobrazí se nabídka widgetů.
3. Klepněte na **Upravit** nebo stiskněte a podržte libovolnou ikonu widgetu, dokud se vedle ikon widgetů nezobrazí symboly + a –.
4. Klepněte na **–** nebo přetáhněte widget zpět do nabídky widgetů.
Můžete také klepnout na **Obnovit** a zobrazit výchozí seznam widgetů na Panelu nástrojů.

Zkratky

Můžete přidat zástupce svých oblíbených aplikací, často používaných souborů, webových stránek a dalších položek, abyste je snáze našli na ploše.


Přidání zástupců na plochu

Můžete přidat zástupce ke svým oblíbeným aplikacím (viz *kapitola 2 Používání aplikací na displeji*), často používaným souborům, webovým stránkám a dalším, abyste je snáze našli na domovské obrazovce.



Tip

Chcete-li zkratku přesunout na ploše, stiskněte a podržte ji a přetáhněte ji na nové místo.



Přidání zástupce aplikace

1. Na domovské obrazovce ťukněte na ikonu **Aplikace** .
2. Stisknutím a přetažením aplikaci přidáte jako zástupce na plochu.

Přidání zástupce webové stránky

1. Klepněte na ikonu **Prohlížeč**  a přejděte na webovou stránku.
2. Vpravo nahoře klepněte na ikonu **Více** . Zobrazí se nabídka možností
3. Klepněte na **Odeslat rychlý odkaz na plochu**, zadejte název zástupce a klepněte na **Přidat**. Zástupce webové stránky se přidá na domovskou obrazovku.

Přidání zástupce souboru

1. Na domovské obrazovce ťukněte na ikonu **Aplikace** .
2. Klepněte na ikonu **Správce souborů**  a vyhledejte soubor, který chcete přidat jako zástupce.
3. Klepnutím na soubor jej vyberte, v dolní nabídce klepněte na **Odeslat** a poté klepněte na **Zástupce**. Zástupce souboru je přidán na domovskou obrazovku.

Správa zkratk

Zástupce, které jste přidali na plochu, můžete přesunout nebo odstranit.

Přesunutí zástupce na ploše

Stiskněte a podržte zástupce, dokud se nezobrazí jeho nabídka možností, a poté přetáhněte zástupce na nové místo na domovské obrazovce.

Odstranění zástupce

1. Stiskněte a podržte ikonu aplikace, dokud se nezobrazí možnost *Odebrat*.
2. Klepněte na **Odstranit**. Zástupce aplikace bude odstraněn z plochy.

Aplikace

Otevřete nabídku dalších aplikací pro Android nainstalovaných na displeji, jako je Paleta, Fotoaparát, Čištění, Cloud Drive, WPS Office, Správce souborů, Nastavení a SMART Remote Management.

Nabídka přejetí prstem nahoru

Přejetím prstem nahoru od dolního okraje obrazovky otevřete nabídku Panelu nástrojů nebo nabídku Nastavení vstupu, v závislosti na aktuálním nastavení nabídky Přejetí prstem nahoru.

Další informace o změně nastavení přejetí prstem nahoru naleznete v části **Nastavení**

displeje>Personalizace v příručce pro instalaci a údržbu interaktivních displejů řady SMART Board GX (V2) (smarttech.com/kb/171861).

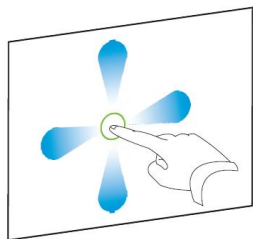
Použití dotykového ovládání

Dotykem povrchu displeje můžete na displeji dělat vše, co na počítači – otevírat a zavírat aplikace, setkávat se s ostatními, vytvářet nové dokumenty nebo upravovat stávající, navštěvovat webové stránky, přehrávat a manipulovat s videi atd.

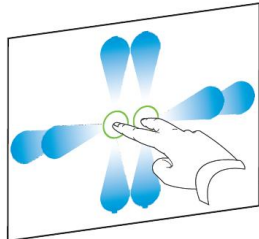
Poznámka

Některé aplikace nepodporují všechna gesta. Ne všechna gesta fungují ve všech aplikacích. Informace o tom, která gesta podporuje, najdete v dokumentaci k aplikaci.

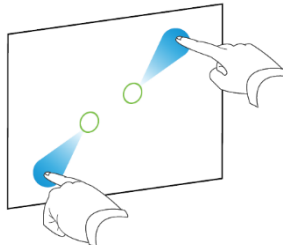
Posun (jedním prstem)



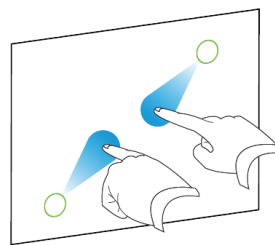
Posun (dvěma prsty)



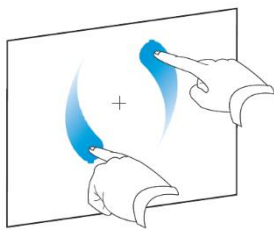
Zvětšení



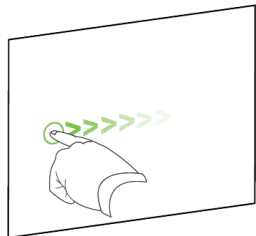
Zmenšení



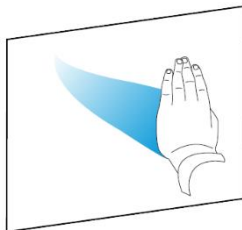
Otáčení



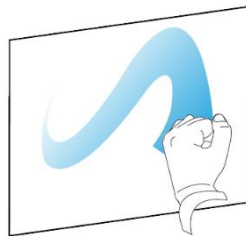
Přejet prstem



Smazání dlaní



Smazání pěstí



Psaní, kreslení a mazání

Displej je dodáván se dvěma pery, pomocí kterých můžete psát nebo kreslit digitálním inkoustem. Každé pero má tenký hrot a tlustý hrot. Výchozí chování pera, včetně stylu psaní a barvy rukopisu, se liší podle aplikace.

Displej má magnetické držáky pro pera ve spodní části rámu displeje. Až s nimi skončíte, vraťte pera do jejich držáků.

Opatrnost

Když vrátíte magnetické pero do držáku, ujistěte se, že je vystředěno v držáku, aby nespadlo a nepoškodilo se.

Psaní a kreslení digitálním inkoustem

1. Zvedněte jedno z per displeje.
2. Pište nebo kreslete digitálním inkoustem na obrazovku.

Důležitý

Používejte pouze pera určená pro interaktivní displeje řady SMART Board GX (V2). Pera pro jiné produkty SMART nejsou kompatibilní s řadou SMART Board GX (V2) (viz [Porovnání produktových per SMART](#)).

Tipy

- Při psaní menší hrot pera displeje píše digitálním inkoustem a větší hrot funguje jako prst nebo ukazatel. Akce větší špičky pera se bude lišit v závislosti na tom, která aplikace se používá na displeji nebo připojeném počítači.
- Při psaní nebo kreslení v aplikaci Tabule můžete změnit barvu, tloušťku a styl psaní pera (viz *Použití aplikace Tabule*). Při použití widgetu Překrytí k psaní nebo kreslení na překrytí můžete psát nebo kreslit v režimu pero nebo zvýrazňovač s možnostmi barev dostupnými pro každý režim (nebo další informace viz *Použití widgetu Překrytí*).
- Pomocí funkce *Režim párování* v aplikaci Tabule (viz *Režim párování*) umožníte 2–4 účastníkům psát nebo kreslit současně do samostatně rozdělených oblastí obrazovky.

Vymazání digitálního inkoustu

Pohybem dlaně nebo pěsti nad digitálním inkoustem vymažete.



V některých aplikacích můžete také použít funkci guma a změnit hroty pera displeje tak, aby fungovaly jako guma.

Použití dynamického (plovoucího) panelu nástrojů SMART Ink

Pokud se dotknete perem obrazovky displeje zobrazíte vstup připojeného počítače, zobrazí se dynamický (plovoucí) panel nástrojů SMART Ink®. Tento panel nástrojů můžete použít k dočasné změně barvy, tloušťky nebo jiných vlastností pera a můžete také přistupovat k nástrojům SMART Ink, jako je snímání obrazovky, bodové osvětlení, stínování obrazovky atd.



Chcete-li se dozvědět více o inkoustu SMART Ink a jeho panelu nástrojů, navštivte [stránku podpory SMART Ink](#). Zde je několik rychlých odkazů, které vám pomohou začít:

- [Zapnutí nebo vypnutí inkoustu SMART](#)
- [Otevření dynamického \(plovoucího\) panelu nástrojů](#)
- [Zavření \(skrytí\) nástrojové lišty](#)
- [Používání prezentačních nástrojů SMART Ink](#)

Změna výchozí barvy, tloušťky a dalších vlastností pera

Když si prohlédnete vstup připojeného počítače, můžete pomocí dynamického (plovoucího) panelu nástrojů SMART Ink změnit barvu, tloušťku a další vlastnosti pera.

Chcete-li změnit výchozí barvu, tloušťku a další vlastnosti pera, přečtěte si článek [Změna nastavení pera, gumy a tlačítek](#).

Zmrazení obrazovky

Obrazovku můžete dočasně zmrazit stisknutím tlačítka **Zmrazit** | | na předním ovládacím panelu nebo na dálkovém ovladači. To je užitečné zejména v případě, že nejsou k dispozici žádné další ovládací prvky pro pozastavení videa, animace nebo jiných pohyblivých obrázků.

Po zmrazení obrazu se v dolní části obrazovky zobrazí nabídka s možnostmi zvětšení, celé obrazovky a zavření. Ikona lupy se také zobrazí v pravém horním rohu obrazovky.

Poznámka

Zmrazení obrazovky nepozastaví aplikace, které jsou spuštěny na připojeném počítači. Jednoduše zmrazí zobrazený obraz.

Chcete-li obrazovku rozmrazit, stiskněte znovu tlačítko **Zmrazit** | |.

Kapitola 3 Používání aplikací na displeji







Použití aplikace Tabule
















Můžete prohlížet a mazat poznámky, otevírat uložené poznámky a ukládat je na displej, USB disk nebo cloudový účet. Kopii poznámek můžete také poslat e-mailem.

Nástroje a ovládací prvky tabule

Aplikace Tabule obsahuje několik nástrojů a ovládacích prvků pro přístup k relacím tabule a jejich správu.



| Nástroj | Ikona | Popis |
|--|---|---|
| Nástroje nabídky | | |
| Klepnutím na ikonu Menu  v levém dolním rohu otevřete nabídku nástrojů pro ukládání a sdílení. | | |
| Nový |  | Spustíte novou tabuli. |
| Otevřít |  | Otevřete tabuli uloženou na displeji, z USB disku nebo z účtu Google Drive nebo OneDrive. |
| Uložit |  | Uložte nový soubor tabule na displej, na USB disk nebo na účet Google Drive nebo OneDrive. Uloží všechny stránky do jednoho souboru tabule ve formátu .enb. Uložením aktuálního souboru tabule se nahradí dříve uložené verze. |
| Uložit jako |  | Přejmenujte aktuální tabuli a uložte ji, aniž byste přepsali dříve uloženou verzi. |
| Import |  | Importujte soubor z USB disku nebo účtu Google Drive nebo OneDrive na stránku tabule. Podporované formáty souborů jsou .img, .pdf, .svg a .iwb. |













| Nástroj | Ikona | Popis |
|---------------------------------|---|---|
| Export |  | Exportujte všechny stránky tabule do postupně očíslovaných .png soubory nebo jako jeden .pdf soubor. Podporované formáty souborů jsou .img, .pdf, .svg a .iwb. |
| Cloudové úložiště |  | Uložte obsah tabule přímo na Google Drive nebo účet OneDrive. Když jste přihlášení, soubory se nahrají ve formátu .png přímo do složky s datem a časem. Poznámka Pokud chcete na displej přidat účet Google Drive nebo OneDrive, po zobrazení výzvy vyberte typ jednotky a přihlaste se. |
| Téma |  | Přidejte na tabuli šablony, mřížky, přednastavené čáry nebo obrázek pozadí nebo změňte barvu pozadí. |
| Poslat e-mail |  | Pošlete e-mailem kopii aktuální relace tabule. (E-mail Účet musí být nejprve nakonfigurován v Nastavení zobrazení.) Viz <i>návod k instalaci a údržbě interaktivních displejů řady SMART Board GX (V2)</i> (smarttech.com/kb/171861) |
| Nastavení |  | Získejte přístup k možnostem konfigurace režimu gumy, povolení psaní více prsty, povolení automatického nastavení jasu displeje při psaní a přizpůsobení, které nástroje se zobrazí na panelu nástrojů. |
| Další ovládací prvky | | |
| Menu |  | Získejte přístup k nabídce nástrojů pro ukládání a sdílení. |
| Ukončit |  | Ukončí aplikaci Tabule. |
| Sdílení prostřednictvím QR kódu |  | Sdílejte tabuli pomocí QR kódu. Poznámky <ul style="list-style-type: none"> Obrázek sdílené tabule se neaktualizuje tak, aby odrazil změny provedené po jeho sdílení. Sdílené soubory tabule zobrazené prostřednictvím QR kódu jsou na serveru k dispozici po dobu sedmi dnů. |
| Seznam |  | Zobrazí seznam vytvořených a uložených souborů tabule. Můžete také vytvořit novou relaci tabule. |

| Nástroj | Ikona | Popis |
|---------------------------|---|--|
| Navigační nástroje | | |
| Přidání stránky |  | Přidejte novou stránku na aktuální tabuli. |
| Další |  | Přechod na další stránku. |
| Předchozí |  | Návrat na předchozí stránku. |
| Číslo stránky |  | Zobrazuje číslo aktuální stránky a umožňuje přejít na konkrétní stránku nebo stránky odstranit. Klepnutím na pole rozbalíte a zobrazíte všechny stránky v souboru. |

Psaní a mazání poznámek

Tabule má několik nástrojů pro kreslení a mazání.

| Nástroj | Ikona | Popis |
|---------|---|--|
| Vybrat |  | <p>Vyberte objekty a manipulujte s nimi přesunutím, otočením, změnou velikosti, kopírováním nebo odstraněním. K dispozici jsou také možnosti pro přidání barvy k objektu, převod objektů na text, změnu orientace objektu, uspořádání pořadí objektů, kopírování nebo odstranění objektu a další.</p> <p>Výběrem obrázků povolíte oříznutí, změnu orientace obrázku, uspořádání pořadí obrázků, kopírování obrázků a odstranění obrázků nebo převod do .svg formátu souboru.</p> |
| Pero |  | <p>Změňte barvu inkoustu a vyberte si z různých stylů pera.</p> <p>Klepnutím vyberte nástroj pero a dalším klepnutím změňte jeho barvu. Pro každý konec pera můžete vybrat jinou barvu a styl. K psaní nebo kreslení na tabuli můžete použít pero nebo prst.</p> <p>Poznámky</p> <ul style="list-style-type: none"> - Psaní dvěma pery je podporováno, pokud je v nastavení povoleno psaní více prsty (viz <i>Nastavení</i> na předchozí stránce), což uživatelům umožňuje psát různými barvami nebo styly pera současně v režimu oddílu. - Když je vybraný nástroj pero, prst funguje jako tlustý hrot pera. |

| Nástroj | Ikona | Popis |
|-------------------|---|--|
| Guma |  | Pomocí nástroje Guma můžete vymazat digitální rukopis a objekty na tabuli. K vymazání rukopisu můžete použít pero nebo prst. Klepnutím na gumu ji vyberte a dalším klepnutím zobrazte posuvník. Přetažením posuvníku změňte velikost gumy. V nabídce klepněte na Nastavení a změňte režim gumy. |
| Vymazat vše |  | Odstraňte veškerý obsah aktuální stránky tabule jedním dotykem. Klepněte na Vymazat vše pouze v případě, že jste si jisti, že chcete tabuli vymazat: nebudete vyzváni k potvrzení tohoto výběru, dokud nebude deska vymazána. Tato funkce také vymaže všechny objekty, které jste přidali (kromě pravítek). |
| Pravítko |  | Přidejte pravítko, úhloměr nebo trojúhelník na tabuli. Podle potřeby změňte velikost a orientaci nástrojů. |
| Tvar |  | Přidejte na tabuli řadu dvojrozměrných a trojrozměrných geometrických tvarů. Můžete také vyplnit a změnit barvu obrazců. Vyberte tvar a barvu a poté stisknutím a podržením nakreslete tvar. |
| Tabulka |  | Přidejte tabulky na tabuli. Vyberte velikost a vložte tabulku. Kreslením v tabulce můžete změnit velikost buněk. |
| Párový režim |  | Rozdělte obrazovku na stejné nepřekrývající se části. Každý účastník má svůj vlastní prostor pro psaní a kreslení. Můžete mít až čtyři oddíly. |
| Myšlenková mapa |  | Přidejte myšlenkovou mapu na tabuli. Přidejte text do uzlu a přetáhněte jej na požadované místo. Klepnutím na + přidejte další uzly. Chcete-li uzel odstranit, klepněte na ... a klepněte na Odstranit . |
| Samolepící bločky |  | Přidejte na tabuli lístek s poznámkou. Poznámky můžete podle potřeby přesouvat. Funkce Vymazat vše odstraní poznámky. |
| Náhled |  | Klepnutím na nástroj Náhled jej vyberte a dalším klepnutím zobrazte a vložte obrázek celé tabule. Vsazený obrázek můžete posouvat a zvětšovat pomocí gest prstů. |
| Mřížka |  | Přidejte na tabuli mřížku a převedte rukopis na text. Ručně psané písmo lze také prohledávat. Klepněte na nástroj Vybrat , klepněte na mřížku a potom klepněte na Hledat. |
| Odčinit |  | Obrátí účinek poslední akce. |
| Předělat |  | Obnovte poslední akci obrácenou příkazem Zpět. |

Spuštění nové tabule

Na domovské obrazovce displeje klepněte na ikonu **Tabule**



 . NEBO

Klepněte na **Nový** na otevřené tabuli. Zobrazí se nová tabule.

Změna pozadí

Pozadí tabule můžete změnit. Pokud má tabule více stránek, může mít každá stránka jiné pozadí. Při exportu nebo sdílení tabule se zobrazí také pozadí, které jste vybrali .

Změna pozadí tabule

1. Klepněte na ikonu **Menu** .
2. Klepněte na ikonu **Motiv** .
3. Klepněte na **Šablona** a vyberte pozadí z nabízených šablon. NEBO

Klepněte na **Pozadí** a změňte barvu pozadí tabule nebo nahrajte obrázek na pozadí.

Zobrazí se pozadí.

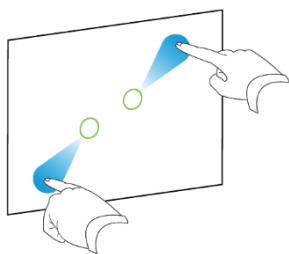
Poznámky

- Tabule uloží pozadí obrázku pro pozdější použití. Nepoužívané obrázky odstraní klepnutím na ikonu koše v rohu obrázku.
- Při přidávání nové stránky se motiv pozadí aktuální stránky použije na novou stránku.

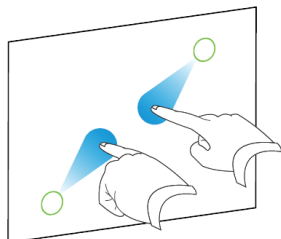
Navigace na tabuli

Klepnutím na ikonu nástroje **Náhled**  ji vyberte a dalším klepnutím zobrazte celou tabuli.

Sevřením dvou prstů zobrazení přiblížíte.



Sevřením dvou prstů zobrazení oddálíte.



Otevření existující tabule

Na uložené tabuli můžete snadno pokračovat tam, kde jste skončili.

1. Klepněte na ikonu **Tabule** .

2. Klepněte na ikonu **Menu** .

3. Klepněte na ikonu **Otevřít** .

Zobrazí se dialogové okno Úložiště.

4. Vyhledejte tabuli, kterou chcete otevřít, a klepněte na ni.

Soubor můžete otevřít z displeje, USB disku nebo účtu Google Drive nebo OneDrive.

5. Klepněte na tlačítko **OK**.

Uložení tabule

Tabuli můžete uložit.

Uložení nové tabule

1. Klepněte na ikonu **Uložit** .

Zobrazí se dialogové okno Úložiště.

2. Přejděte na místo, kam chcete nový soubor uložit.

Poznámky

- Soubor můžete uložit na displej, USB disk nebo na Google Drive nebo OneDrive.
- Stránky tabule se ukládají jako soubor .enb. Chcete-li soubor převést do jiného formátu, klepněte na **Exportovat**.

Zobrazí se dialogové okno Uložit všechny stránky.


3. Zadejte název souboru do pole Název souboru.

4. Klepněte na tlačítko **OK**.

Uložení existující tabule

Klepněte na ikonu **Uložit** .

Uložení existující tabule s novým názvem nebo umístěním

1. Klepněte na ikonu **Uložit jako** . Zobrazí se dialogové okno Úložiště.
2. Přejděte na místo, kam chcete nový soubor uložit.

Poznámky

- Soubor můžete uložit na displej, USB disk nebo na Google Drive nebo OneDrive.
- Stránky tabule se ukládají jako soubor .enb. Chcete-li soubor převést do jiného formátu, klepněte na **Exportovat**.



Zobrazí se dialogové okno Uložit všechny stránky.

3. Zadejte název souboru do pole **Název souboru**.
4. Klepněte na tlačítko **OK**.

Import nebo export tabule

Tabuli můžete importovat nebo exportovat.

Import tabule

1. Klepněte na ikonu **Nabídky** .
2. Klepněte na ikonu **Importovat** .
3. Vyberte typ souboru, který chcete importovat (podporované formáty jsou img, .pdf, .svg a .iwb).
4. Vyhledejte a vyberte soubor.



Soubor můžete otevřít z displeje, USB disku nebo z účtu Google Drive nebo OneDrive.

5. Klepněte na **OK**

Poznámka

Importovaný soubor se přidá do existujícího souboru tabule jako obrázek.

Postup při exportu tabule

1. Klepněte na ikonu **Menu** .
2. Klepněte na ikonu **Export** .
3. Vyberte typ souboru pro export (podporované formáty jsou .img, .pdf, .svg a .iwb).
4. Přejděte na místo, kam chcete soubor uložit.

Soubor můžete uložit na displej, USB disk nebo na Google Drive nebo OneDrive.

Poznámka

Soubor můžete přejmenovat klepnutím na název a pomocí klávesnice na obrazovce.

5. Klepněte na tlačítko **OK**.


Export souboru tabule do cloudového úložiště

1. Klepněte na ikonu **Menu** .
2. Klepněte na ikonu **Cloudové úložiště** .
3. Pokud je to poprvé, co nahráváte soubor na cloudový účet z displeje, budete vyzváni k přihlášení k účtu Google Drive nebo OneDrive.

NEBO

Vyberte účet v *poli Nahrát do*. Soubor můžete přejmenovat klepnutím na název a pomocí klávesnice na obrazovce.

Poznámka

- Pokud jste již přihlášení ke cloudovému účtu a vybrali jste cílovou složku, soubor se nahraje automaticky.
- Stránky se nahrají jako postupně číslované .png soubory do složky s časovým razítkem.
- Chcete-li změnit formát souboru, klepněte na **Exportovat** a vyberte **Cloud Drive**.
- Své cloudové účty můžete spravovat pomocí aplikace Cloud Drive na displeji (viz  Používání aplikace *Cloud Drive*).



4. Klepněte na **OK**

Odeslání souboru tabule e-mailem

Poznámka

Chcete-li tuto funkci povolit, musíte nejprve přidat e-mailový účet na displej v Nastavení.

Další informace naleznete v *příručce pro instalaci a údržbu interaktivních displejů řady SMART Board GX (V2)* (smarttech.com/kb/171861).

1. Klepněte na ikonu **Menu** .
2. Klepněte na ikonu **Odeslat e-mail** .



Sdílení tabule

Pokud má vaše mobilní zařízení skener QR kódů, může otevřít obrázek tabule ve webovém prohlížeči.

Poznámky

- Obrázek sdílené tabule se neaktualizuje tak, aby odrazil změny provedené po jeho sdílení.
- Sdílené soubory tabule zobrazené prostřednictvím QR kódu jsou na serveru k dispozici po dobu sedmi dnů.

Sdílení poznámky na tabuli

1. Klepněte na ikonu **Menu** .
2. Klepněte na ikonu **Sdílet** .
3. Naskenujte QR kód pomocí mobilního zařízení.

Zobrazí se výzva k otevření obrázku tabule v prohlížeči vašeho zařízení.

Když se zobrazí obrázek, můžete jej uložit do svého mobilního zařízení nebo jej sdílet s ostatními.

Změna nastavení tabule

V nastavení tabule můžete změnit režim gumy, povolit psaní více prsty nebo automatický jas, přizpůsobit panel nástrojů a další.

Změna nastavení tabule

1. Klepněte na ikonu **Menu** .
2. Klepněte na ikonu **Nastavení**  a přejděte k nastavení, které chcete změnit.

Použití aplikace Prohlížeč



Součástí displeje je webový prohlížeč, který můžete používat stejně jako na počítači nebo mobilním zařízení. Nahlédněte do nápovědy v prohlížeči.

Tip

Klepnutím na **ikonu +** v pravém horním rohu otevřete novou kartu webového prohlížeče.

Poznámky

- Prohlížeč nepodporuje instalaci zásuvných modulů a doplňků.
- Psaní nebo kreslení digitálním inkoustem není optimalizováno pro použití v Lumio by SMART v prohlížeči displeje. Widget rozdělené obrazovky můžete použít k současnému vytváření poznámek v aplikaci Tabule při prohlížení Lumia v prohlížeči.

Viz *Použití widgetu Rozdělený obraz*.

Použití aplikace Screen Share



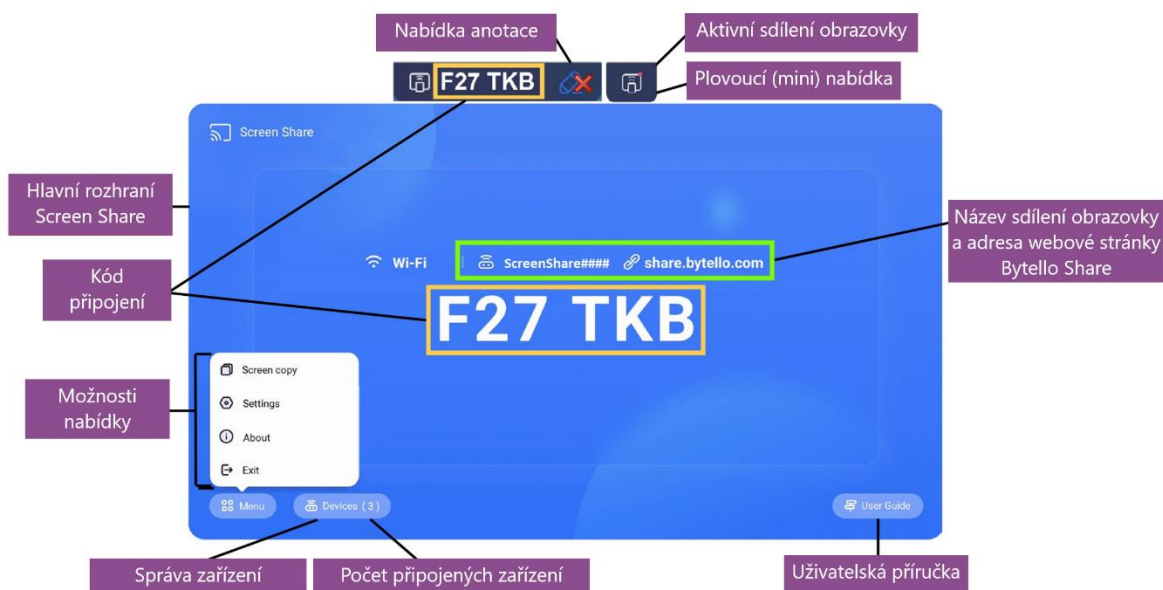
Na displej můžete bezdrátově sdílet obrázky, videa nebo plochu počítače či mobilního zařízení.

Poznámky

- Bytello Share je aplikace třetí strany. Podpora společnosti SMART pro tuto aplikaci se může lišit v závislosti na poptávce.
- Chcete-li dosáhnout nejlepšího výkonu, použijte k připojení aplikaci Bytello Share.
- Ujistěte se, že je váš počítač nebo mobilní zařízení připojeno ke stejné síti jako displej.
- Některé funkce Bytello nejsou k dispozici na některých mobilních zařízeních nebo počítačích (viz *Požadavky na zařízení pro používání Bytello Share*).

Funkce hlavního rozhraní Screen Share

Hlavní rozhraní Screen Share obsahuje několik nabídek a ovládacích prvků.



Hlavní rozhraní Screen Share

Toto je hlavní obrazovka aplikace Screen Share. Můžete zjistit, zda displej používá připojení k síti Wi-Fi nebo Ethernet (klepnutím na stav připojení zobrazíte nastavení sítě displeje), název sdílené obrazovky a kód připojení.

Kód připojení

Aplikace Bytello Share i Bytello Share web vyžadují pro připojení k displeji 6místný kód připojení . V závislosti na nastavení aplikace Screen Share se kód z bezpečnostních důvodů v pravidelných intervalech mění. Pro připojení k displeji vždy používejte aktuální kód (viz *Nastavení*).

Kód připojení najdete v hlavním rozhraní aplikace Screen Share nebo v plovoucí nabídce v horní části displeje (pokud je nastavena na normální velikost).

Možnosti nabídky

Viz *Kopie obrazovky, Nastavení, O aplikaci a ukončení aplikace*.

Správa zařízení

Správa zařízení obsahuje seznam připojených zařízení, jejich stav, oprávnění zařízení a možnosti (viz *Správa zařízení* výše).

Počet připojených zařízení

Zobrazuje počet zařízení, která jsou aktuálně připojena.

Uživatelská příručka

Aplikace Screen Share má vestavěnou uživatelskou příručku, která vám může pomoci s připojením nebo řešením problémů na displeji.

Plovoucí nabídka (normální/mini)

Plovoucí nabídka se zobrazí v horní části displeje, když je spuštěna aplikace Screen share. Klepnutím na nabídku ji rozbalíte a zobrazíte různé informace:

- název sítě
- název sdílení obrazovky pro připojení AirPlay, ChromeCast a Miracast, pokud je povolen v nastavení (viz *Nastavení*).
- 6místný kód připojení
- Přístup k hlavnímu rozhraní



Tip

Velikost plovoucí nabídky můžete změnit nebo ji zakázat v nastavení aplikace Sdílení obrazovky (viz *Možnosti nabídky* na předchozí stránce).

Aktivní sdílení obrazovky

V plovoucí nabídce se zobrazí oranžová tečka, která označuje, že je aktivní relace sdílení obrazovky a zařízení jsou připojena k displeji.

Název sdílení obrazovky a adresa webové stránky Bytello Share

Tento název sdílení obrazovky identifikuje aktuální relaci sdílení obrazovky (pro použití při připojení přes AirPlay, Chromecast nebo Miracast) a webovou adresu, kterou mohou účastníci použít k připojení prostřednictvím webové stránky Bytello Share. Účastníci se mohou připojit pomocí webu bez stahování a instalace aplikací nebo softwaru. Adresa se na obrazovce zobrazí pouze v případě, že je v nastavení aplikace Screen Share povoleno sdílení obrazovky prostřednictvím webové stránky (viz *Nastavení* na další stránce).

Nabídka Anotace

Panel nástrojů poznámek je k dispozici při použití možnosti Synchronizace s počítačem v aplikaci Bytello Share. Klepnutím na tento plovoucí panel nástrojů získáte přístup k nástrojům pro kreslení přes displej na překrytí, mazání inkoustu, pořizování snímků obrazovky, sdílení souborů a další.

Pokud mají připojená zařízení povolena oprávnění ke zpětnému dotyku, je také možné, aby k této nabídce měli přístup uživatelé na sdílených zařízeních.

Další informace naleznete v tématu *Postup při přidávání poznámek*.


Kopie obrazovky, Nastavení, O aplikaci a ukončení aplikace

Přístup k možnostem nabídky aplikace Screen Share a použití funkce Kopírování obrazovky, přizpůsobení nastavení aplikace nebo aktualizace aplikace. Rozbalením níže uvedených částí se dozvíte více o jednotlivých možnostech.

Kopie obrazovky

Pouze pro displeje



Funkce Kopírování  obrazovky umožňuje zrcadlení obrazovky displeje SMART Board GX (V2) na jiných obrazovkách SMART Board GX (V2). Přístup k této funkci získáte z nabídky v hlavním rozhraní aplikace Screen Share (viz *možnosti nabídky* na předchozí stránce).

Klepnutím na **Spustit sdílení** můžete sdílet obrazovku svého displeje s jinými displeji.

Klepnutím na **Připojit se ke sdílení** zrcadlíte obrazovku jiného displeje na vašem displeji.

Nastavení

Přístup k **Nastavení**  z nabídky v hlavním rozhraní aplikace Screen Share. Změňte zobrazovaný


název a nastavte oprávnění, zrcadlení a obecné předvolby.

Přizpůsobení nastavení

Klepnutím  zapnete nebo vypnete nastavení.


NEBO

Klepnutím na šipku  otevřete rozevírací nabídku a změňte nastavení.

| Nastavení | Popis |
|---|---|
| <i>Allow this device to be discovered</i> | Umožňuje aplikaci Bytello Share objevit tento displej prostřednictvím <i>názvu ScreenShare</i> . |
| <i>Permission mode</i> | Pokud je tato možnost povolena, <i>Sdílení obrazovky vyžaduje</i> oprávnění k zobrazení, když účastníci žádají o odesílání na displej, a vyžaduje schválení. |
| <i>Support Chromecast device</i> | Zajišťuje viditelnost serveru pro zařízení s podporou Chromecastu, včetně připojení přes Cast... prostřednictvím prohlížeče Chrome. |
| <i>Support Airplay device</i> | Nastaví server jako zjistitelný pro zařízení s podporou AirPlay. |
| <i>Support Miracast device</i> | Zpřístupní server zjistitelný pro zařízení s podporou Miracast. Poznámka Tato funkce je ve výchozím nastavení vypnutá, aby se snížilo zahlcení sítě. |
| <i>Share screen via website</i> | Umožňuje zařízením připojit se ke sdílení obrazovky prostřednictvím webové stránky Bytello Share. Zadejte adresu URL https://share.bytello.com do adresního řádku prohlížeče v počítači. |
| <i>Device name</i> | Klepnutím na možnost změňte název <i>ScreenShare</i> displeje .  Zadejte vlastní název pomocí klávesnice na obrazovce. ! Důležitý Nepoužívejte speciální znaky, například "&" nebo "<", v názvu displeje (tj. názvu zařízení/ScreenShare). Použití speciálních znaků v zobrazovaném názvu brání zařízení v připojení k displeji pomocí AirPlay. |
| <i>Start automatically on boot</i> | Pokud je tato možnost povolena, aplikace Screen Share se spustí při spuštění systému. V horní části displeje se zobrazí plovoucí nabídka, která ukazuje, že je aplikace spuštěná. |
| <i>Code refresh rate</i> | Nastaví interval, ve kterém se vygeneruje nový kód připojení. |

| Nastavení | Popis |
|-------------------------------------|--|
| <i>Floating window size</i> | Můžete změnit velikost plovoucího okna v horní části displeje. <ul style="list-style-type: none"> • <i>Normální</i> zobrazuje kód připojení s ikonou • <i>Malé</i> zobrazuje pouze ikonu plovoucího okna • <i>Minimalizovat</i> : Zakáže plovoucí okno. |
| <i>Product User Experience Plan</i> | Zvolte, jestli se mají data o provozním chování z aplikace Screen Share odesílat vývojářům aplikace. Vývojář pak data použije k tomu, aby pomohl vylepšit uživatelské prostředí aplikace Screen Share. |
| <i>Log Feedback</i> | Pokud při používání aplikace Screen Share narazíte na problém, můžete pomocí funkce <i>Log Feedback</i> odeslat vývojáři aplikace Screen Share soubor protokolu aplikace, který vám pomůže s řešením potíží. |

O aplikaci

 Obsahuje informace o verzi softwaru a právních smlouvách. Pokud je k dispozici nová verze, upgradujte kliknutím nebo klepnutím na **Aktualizovat** .

Exit

 Ukončete aplikaci Screen Share.

Funkce sdílení obrazovky dostupné u každé metody sdílení obrazovky

Některé funkce aplikace Screen Share na displeji jsou k dispozici pouze při použití určitých metod sdílení obrazovky . Rozbalením následujících částí zobrazíte souhrn toho, co je k dispozici pro každou metodu.

Aplikace Bytello Share

| Funkce | Windows | MacOS | iOS | Android | Chrome OS |
|---------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Sdílení obrazovky | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Touchback (Zpětný dotyk) | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Sdílení zvuku | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Synchronizace s počítačem | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Synchronizace zařízení | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Anotace | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Sdílení fotoaparátu | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Sdílení dokumentů/souborů | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

| Funkce | Windows | MacOS | iOS | Android | Chrome OS |
|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Sdílení fotografií | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Sdílení videa/zvuku | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Dálkové ovládání | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Pozastavení sdílení obrazovky | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Není nutná žádná instalace aplikace | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

AirPlay

| Funkce | MacOS | iOS |
|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Sdílení obrazovky | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Touchback (Zpětný dotyk) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Sdílení zvuku | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Synchronizace s počítačem | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Synchronizace zařízení | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Anotace | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Sdílení fotoaparátu | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Sdílení dokumentů | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Sdílení fotografií | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Sdílení videa/zvuku | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Dálkové ovládání | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Pozastavení sdílení obrazovky | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Není nutná žádná instalace aplikace | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Miracast

| Funkce | Android | Windows |
|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Sdílení obrazovky | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Touchback (Zpětný dotyk) | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Sdílení zvuku | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

| Funkce | Android | Windows |
|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Synchronizace s počítačem | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Synchronizace zařízení | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Anotace | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Sdílení fotoaparátu | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Sdílení dokumentů | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Sdílení fotografií | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Sdílení videa/zvuku | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Dálkové ovládání | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Pozastavení sdílení obrazovky | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Není nutná žádná instalace aplikace | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Chromecast

| Funkce | Pouze PC (Windows/Mac/Chrome) |
|-------------------------------------|--|
| Sdílení obrazovky | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Touchback (Zpětný dotyk) | <input type="checkbox"/> |
| Sdílení zvuku | <input checked="" type="checkbox"/> ¹ |
| Synchronizace s počítačem | <input type="checkbox"/> |
| Synchronizace zařízení | <input type="checkbox"/> |
| Anotace | <input type="checkbox"/> |
| Sdílení fotoaparátu | <input type="checkbox"/> |
| Sdílení dokumentů | <input type="checkbox"/> |
| Sdílení fotografií | <input type="checkbox"/> |
| Sdílení videa/zvuku | <input type="checkbox"/> |
| Dálkové ovládání | <input type="checkbox"/> |
| Pozastavení sdílení obrazovky | <input type="checkbox"/> |
| Není nutná žádná instalace aplikace | <input checked="" type="checkbox"/> |

¹ Zvuk je automaticky sdílen s displejem. Tlačítko ztlumení je k dispozici pouze na zařízeních se systémem Windows a ChromeOS při sdílení celé obrazovky.

Webcast

| Rys | Windows | MacOS | Chrome OS |
|-------------------------------------|--|--|--|
| Sdílení obrazovky | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Touchback (Zpětný dotyk) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Sdílení zvuku | <input checked="" type="checkbox"/> ² | <input checked="" type="checkbox"/> ³ | <input checked="" type="checkbox"/> ⁴ |
| Synchronizace s počítačem | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Synchronizace zařízení | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Anotace | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Sdílení fotoaparátu | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Sdílení dokumentů | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Sdílení fotografií | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Sdílení videa/zvuku | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Dálkové ovládání | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Pozastavení sdílení obrazovky | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Není nutná žádná instalace aplikace | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |

Připojení zařízení k displeji

Aplikace Screen Share na displejích GX (V2) umožňuje sdílet obrazovku počítače nebo mobilního zařízení s displejem .

Aplikace Screen Share displeje podporuje zařízení nakonfigurovaná pomocí aplikace Bytello Share a nativní streamování ze zařízení (Airplay, Miracast a Chromecast). Bez ohledu na to, jakou metodu sdílení obrazovky zařízení zvolíte, jsou kroky pro spuštění a správu relace sdílení obrazovky stejné:

- Ověřte síť
- Připojte zařízení k displeji
- Spravujte připojená zařízení
- Minimalizace a změna uspořádání obrazovek
- Zastavení relace sdílení obrazovky

² Sdílení zvuku není k dispozici při sdílení okna.


³ Sdílení zvuku je k dispozici pouze při sdílení karty.

⁴ Sdílení zvuku není k dispozici při sdílení okna.


Ověření sítě


Vaše zařízení musí být ve stejné síti jako displej, aby se mohlo připojit pomocí aplikace Bytello Share nebo nativního streamování ze zařízení (Airplay, Miracast a Chromecast). Pomocí následujícího postupu ověřte, zda jsou vaše zařízení a displej připojeny ke stejné síti.

1. Na domovské obrazovce displeje ťukněte na položku **Sdílení**

obrazovky . Otevře se hlavní rozhraní Screen Share.


NEBO

Klepněte na ikonu plovoucí nabídky  v horní části domovské obrazovky displeje, pokud je spuštěna funkce Screen Share.

2. Poznamenejte si síť, ke které je displej připojen. Název se zobrazí vedle  ikony.
3. Ověřte, zda je vaše zařízení připojeno ke stejné síti. Další informace naleznete v uživatelské příručce k zařízení .


Připojení zařízení k displeji

1. Na domovské obrazovce displeje ťukněte na položku **Sdílení**

obrazovky . Otevře se hlavní rozhraní Screen Share.

2. Ověřte, zda jsou zařízení a displej připojeny ke stejné síti Wi-Fi (viz *Ověření sítě* výše).

Poznámky

- Pokud používáte aplikaci Bytello Share, poznamenejte si 6místný kód připojení.
- Pokud používáte jinou metodu než aplikaci Bytello Share (například AirPlay, Chromecast nebo Miracast), poznamenejte si název *ScreenShare* vedle  ikony.

3. Vyberte si jeden z níže uvedených způsobů připojení.

- Aplikace Bytello Share (viz *Používání aplikace Bytello Share*).

Tip

Chcete-li dosáhnout nejlepšího výkonu, použijte k připojení aplikaci Bytello Share.

- Nativní streamovací služby
 - Airplay (k dispozici na zařízeních iOS a Mac). Viz *Použití AirPlay*.
 - Miracast (k dispozici na zařízeních se systémem Android a Windows). Viz *Použití technologie Miracast*.
 - Chromecast (k dispozici v systémech Chrome OS, Mac a počítačích se systémem Windows). Viz *Použití Chromecastu k připojení z prohlížeče Chrome nebo Chromebooku*.
- Webcast (s adresou URL). Viz *Připojení pomocí webového vysílání*.

4. Počkejte, až se zařízení automaticky připojí nebo až hostitel přijme vaši žádost o připojení.

5. Sdílení obrazovky můžete kdykoli pozastavit nebo ukončit.

Správa připojených zařízení


Zobrazte všechna připojená zařízení, jejich stav, dostupná oprávnění zařízení a možnosti.




Správa zařízení











1. Na domovské obrazovce displeje klepněte na **Sdílení**

obrazovky  . NEBO

Klepněte na plovoucí nabídku v horní části displeje a potom na **Zobrazit hlavní obrazovku**. Otevře se hlavní obrazovka.

2. Klepnutím  na v levém dolním rohu otevřete seznam zařízení. Můžete vidět, která zařízení jsou připojena a jak sdílejí na displeji. Klepnutím na modrou a červenou ikonu na displeji přiřadíte nebo změníte oprávnění a připojení.

| Nástroj | Ikona | Popis |
|---------------------------------|--|---|
| AirPlay |  | Zařízení je připojeno přes AirPlay. |
| Miracast |  | Zařízení je připojeno přes Miracast. |
| Mobilní připojení přes aplikaci |  | Mobilní zařízení je připojeno prostřednictvím aplikace Bytello Share. |

| Nástroj | Ikona | Popis |
|---|---|---|
| Připojení k počítači přes aplikaci |  | Počítač je připojen prostřednictvím aplikace Bytello Share. |
| Připojení k počítači přes Cast |  | Počítač je připojen přes Cast z prohlížeče Chrome. |
| Připojení k počítači přes URL |  | Zařízení je připojeno přes Bytello Share URL/web |
| Pozvat ke sdílení |  | Pozvěte připojená zařízení, aby přenášela svou plochu z displeje. U počítače se to děje automaticky. |
| Oprávnění ke zpětnému dotyku |  | <p>Udělte připojenému zařízení v režimu synchronizace plochy oprávnění ke zpětnému dotyku.</p> <p>Udělení oprávnění k touchbacku umožní uživateli ovládat displej ze svého zařízení. To zahrnuje otevírání a zavírání aplikací, ovládání možností sdílení obrazovky a vytváření poznámek na displeji (viz <i>Anotace</i>).</p> <p>Poznámka</p> <p>Tato možnost neumožňuje dotykové ovládání jiných zařízení připojených k displeji.</p> <p>U mobilních zařízení viz také Dálkové ovládání (viz <i>Používání dálkového ovládání</i>).</p> |
| Sdílení souborů |  | Odesílejte soubory z displeje do libovolného připojeného zařízení. |
| Autorizace správce |  | Nastavte zařízení jako správce, aby přijímalo nebo odmítalo další žádosti o sdílení. |
| Obrazovka náhledu zařízení ⁵ |  | Zobrazte náhled obrazovky připojeného zařízení předtím, než ho uživatel nasdílí. |
| Ukončení sdílení |  | Zabrání zařízením ve sdílení obrazovky. Zařízení zůstávají připojena. |
| Odpojit |  | Odpojí zařízení od displeje. Můžete se odpojit jednotlivě nebo klepnout na ikonu Odpojit zcela nahoře a odpojit všechna zařízení. |

⁵Náhled obrazovky připojeného zařízení je k dispozici pouze u zařízení Mac, Windows, Android a ChromeOS.

Minimalizace a změna uspořádání obrazovek

Na displeji je možné sdílet až devět obrazovek v závislosti na způsobu sdílení zařízení. Můžete se také připojit pomocí kombinace metod.

| Metoda zrcadlení | Maximální počet zařízení |
|-----------------------------|--------------------------|
| Aplikace Bytello Share | 9 |
| AirPlay | 9 |
| Miracast | 2 |
| Prohlížeč Chromecast/Chrome | 1 |
| Webcast | 2 |




Když zařízení sdílí své obrazovky s displejem, máte přístup k panelu nástrojů s ovládacími prvky pro každou sdílenou obrazovku. Mezi dostupné ovládací prvky patří ukončení relace sdílení obrazovky, minimalizace obrazovky a ovládání hlasitosti sdílené obrazovky.



Přístup k panelu nástrojů pro sdílenou obrazovku

1. Klepněte kamkoli na obrazovku displeje. Panel nástrojů se zobrazí v levém dolním rohu každé sdílené obrazovky.
2. Klepnutím na ikonu panelu nástrojů na panelu nástrojů provedte jednu z akcí uvedených v tabulce níže:

Poznámka

Dostupnost každého ovládacího prvku panelu nástrojů závisí na způsobu připojení a typu připojeného zařízení.

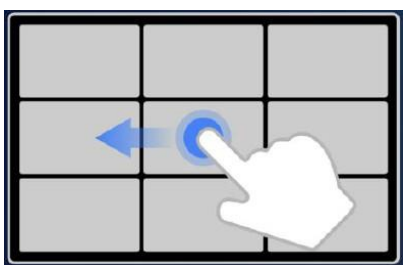
| Nástroj | Ikona | Popis |
|-----------------------|---|--|
| Konec |  | Ukončete aktuální relaci sdílení obrazovky. |
| Minimalizovat |  | Minimalizujte relaci sdílení obrazovky, abyste získali přístup k další části obrazovky displeje. Můžete také stisknout tlačítko plochy na displeji. Poznámka Relaci sdílení obrazovky můžete kdykoli zobrazit klepnutím na plovoucí panel nástrojů v horní části obrazovky monitoru a následným klepnutím na Zobrazit sdílení obrazovky |
| Režim plovoucího okna |  | Zobrazení sdílené obrazovky v plovoucím okně. Okno na displeji můžete přesunout klepnutím a přetažením okna. Touchback není podporován v plovoucích oknech. |

| Nástroj | Ikona | Popis |
|---------------------|---|---|
| Hlasitost |  | Ztlumit nebo zapnout zvuk sdíleného zvuku. Některá zařízení zvuk nepodporují, takže se toto tlačítko nemusí vždy zobrazit. Viz Funkce . |
| Zobrazení obrazovky |  | Přepínání mezi zobrazeními obrazovky. Modrá ikona v rohu ukazuje , kolik obrazovek aktuálně sdílí svou obrazovku s displejem. |

Pokud více zařízení sdílí obrazovky s displejem, můžete je přesunout.

Postup při změně uspořádání obrazovek

1. Na displeji stiskněte a podržte obrazovku, která se sdílí, a poté přetažením okna upravte pořadí.



2. Uvolněním změníte polohu.

Zastavení relace



Účastníci mohou sdílení obrazovky ukončit klepnutím na . Hostitel může také odpojit účastníka.

Odpojení zařízení jako účastníka

Proces odpojení zařízení jako účastníka se liší v závislosti na vašem zařízení a způsobu připojení. Další informace naleznete v uživatelské příručce k zařízení.

Odpojení účastníka jako hostitele Tip

Všechna zařízení můžete odpojit klepnutím na  v horní části seznamu.

1. Klepněte na **Zařízení**  na hlavní obrazovce aplikace Screen Share. Otevře se obrazovka Správa zařízení (viz *Správa připojených zařízení*).
2. Vyberte zařízení ze seznamu a klepnutím  jej odpojte.
3. Potvrďte klepnutím na **Odpojit**.

Pomocí aplikace Bytello Share

Chcete-li dosáhnout nejlepšího výkonu, použijte k připojení zařízení k displeji aplikaci Bytello share.

Požadavky na zařízení pro používání Bytello Share

| Zařízení | Požadavek |
|--------------------------------------|--|
| iOS zařízení (iPhone 6 nebo novější) | iOS 10.0 a novější |
| Zařízení se systémem Android | Android 5.0 a novější (doporučuje se Android 10.0) |
| Počítače se systémem Windows | Windows 7, 8, 10 a novější |
| Počítače Mac | Mac OS X 10.11, 11 a novější |
| Prohlížeč Chrome | Chrome 38 a novější |
| Operační systém Linux | Ubuntu 12.04 a novější |

Stažení a používání aplikace Bytello Share


Aplikaci Bytello Share můžete použít k zrcadlení zařízení, synchronizaci s displejem, sdílení souborů a další. Začněte stažením a instalací aplikace do zařízení. Požadavky na zařízení naleznete v části *Požadavky na zařízení pro používání Bytello Share* výše.


Poznámka

Po instalaci aplikace Bytello Share se kamera Bytello může stát výchozí kamerou v softwaru pro spolupráci nainstalovaném na vašem zařízení. Pomocí nastavení softwaru pro spolupráci můžete vybrat kameru, kterou chcete použít.

Stažení aplikace Bytello Share

1. Na domovské obrazovce displeje ťukněte na položku

Sdílení obrazovky . Otevře se hlavní rozhraní Screen Share.

2. Klepněte na ikonu **Uživatelská příručka** .
3. V prohlížeči vašeho zařízení zadejte adresu URL zadanou na obrazovce displeje v části Instalace (<https://ssp.bytello.com/download>).

NEBO

Pomocí aplikace pro skenování QR kódů na vašem zařízení naskenujte QR kód na obrazovce displeje.

4. Stáhněte si a nainstalujte aplikaci Bytello Share pro vaše zařízení.

Připojení zařízení k displeji

1. Ověřte, zda jsou zařízení a displej připojeny ke stejné síti Wi-Fi (viz Ověření *sítě*).
2. Otevřete aplikaci Bytello Share na svém počítači nebo mobilním zařízení.
3. Zadejte 6místný kód připojení zobrazený v hlavním rozhraní aplikace Screen Share nebo v plovoucí nabídce v horní části displeje.

NEBO

Klikněte nebo klepněte na *název ScreenShare* (viz *Název sdílení obrazovky a Sdílení Bytello adresa webové stránky*) displeje, ke kterému se chcete připojit v části *Vyhledávání připojitelných zařízení*.

4. Počkejte, až se zařízení automaticky připojí nebo až hostitel přijme vaši žádost o připojení.



Funkce dostupné po připojení závisí na zařízení, které používáte. Viz tabulka níže.

Sdílení obrazovky zařízení s displejem

1. Otevřete na svém zařízení aplikaci Bytello Share a připojte se k displeji.
2. Počkejte, až se zařízení automaticky připojí nebo až hostitel přijme vaši žádost o připojení.
3. Aplikace nabízí následující možnosti sdílení obrazovky (možnosti budou záviset na zařízení, které používáte):

| Možnost | Popis | Zařízení |
|-------------------|---|----------|
| Sdílení obrazovky | <p>Sdílejte obrazovku svého zařízení s displejem pomocí jedné z uvedených možností (Plocha, Okno, Rozšířit obrazovku atd.).</p> <p>Poznámka</p> <p>Pokud je povolen režim oprávnění, hostitel na displeji bude muset přijmout vaši žádost o připojení. V opačném případě bude vaše zařízení sdílet obrazovku automaticky.</p> <p>Tip</p> <p>Chcete-li funkci Touchback na displeji deaktivovat, změňte oprávnění pomocí nabídky v horní části obrazovky počítače.</p> | Všichni |
| Média | <p>Sdílejte video ze svého mobilního zařízení na displeji. V aplikaci klepněte na Média a vyberte video, které chcete sdílet.</p> | Mobilní |
| Foto | <p>Sdílejte fotografii ze svého mobilního zařízení na displeji. V aplikaci klepněte na Fotku a vyberte snímek, který chcete sdílet.</p> | Mobilní |
| Dokument | <p>Sdílejte dokument ze svého mobilního zařízení na displeji. V aplikaci klepněte na Dokument a vyberte soubor, který chcete sdílet.</p> | Mobilní |
| Fotoaparát | <p>Sdílejte živý obraz z fotoaparátu vašeho mobilního zařízení na displeji. V aplikaci klepněte na Fotoaparát a pak na Záznam.</p> | Mobilní |

| | | |
|-----------------|--|---------|
| Dálkový ovladač | Vaše mobilní zařízení se chová jako velký touchpad s levým tlačítkem myši a tlačítkem zpět pro ovládání ukazatele na displeji. | Mobilní |
|-----------------|--|---------|

- Až sdílení dokončíte, klikněte nebo klepněte na **Zavřít**  v nabídce *Sdílení obrazovky* na vašem zařízení.
- Klepnutím  se odpojíte.

Použití aplikace Bytello Share k interakci s displejem

S displejem můžete komunikovat pomocí aplikace Bytello Share na vašem zařízení, včetně ovládání, zda jsou povolena oprávnění Touchback (viz *Správa připojených zařízení*). Vyberte, zda chcete použít funkci dálkového ovládání nebo duplikovat obrazovku displeje do zařízení.

| Možnost | Popis | Zařízení |
|---------------------------|--|----------------|
| Synchronizace s počítačem | Zrcadlete obrazovku displeje na vašem zařízení. Pokud jsou pro vaše zařízení povolena dotyková oprávnění (viz <i>Správa připojených zařízení</i>), můžete ovládat displej a otevírat a zavírat soubory, spravovat aplikace a přidávat poznámky na obrazovku displeje. Anotace lze uložit na displej nebo sdílet se zařízeními připojenými k aplikaci Bytello Share (viz <i>Anotace</i> na další stránce). | Všichni |
| Dálkový ovladač | Vaše mobilní zařízení se chová jako velký touchpad s levým tlačítkem myši a tlačítkem zpět pro ovládání ukazatele na displeji. | Mobilní |
| Synchronizace zařízení | Synchronizujte své zařízení s externě připojenou kamerou nebo mikrofonom displeje a vytvořte virtuální kameru a mikrofon. Tuto funkci použijte pro schůzky v konferenčním softwaru třetích stran. | Osobní počítač |

Použití funkce Synchronizace s počítačem

Když použijete funkci Synchronizace s počítačem, zobrazí se obrazovka displeje na vašem zařízení. Pokud jsou pro vaše zařízení povolena oprávnění k dotykovému ovládání, můžete ovládat displej a otevírat a zavírat soubory, spravovat aplikace a pomocí pera kreslit na obrazovku displeje.

Poznámka

Výkon funkce Synchronizace s počítačem se může lišit v závislosti na počtu připojených zařízení. Kvalita obrazu může být ovlivněna, pokud jsou k displeji připojena více než dvě zařízení a tuto funkci používají současně.

Použití funkce Synchronizace s počítačem

- Otevřete na svém zařízení aplikaci Bytello Share a připojte se k displeji.
- Na zařízení klepněte na **Synchronizace s počítačem**.

Poznámka







- Z bezpečnostních důvodů je funkce touchback automaticky deaktivována, ale můžete ji povolit na stránce *Správa zařízení* v aplikaci *Screen Share displeje* (viz *Správa připojených zařízení*).
- Touchback je k dispozici pouze na maximalizované obrazovce/dokované obrazovce.

- Počkejte, až hostitel přijme požadavek na synchronizaci plochy vašeho zařízení s displejem. Na vašem zařízení se zobrazí obrazovka displeje.

V režimu **Synchronizace s počítačem** mohou uživatelé psát na displej na samotném displeji a z připojených zařízení (pokud jsou povolena oprávnění). Můžete pořídit snímek obrazovky anotací a sdílet soubor se zařízeními připojenými k aplikaci Bytello Share.

Použití anotace

- Ujistěte se, že je vaše zařízení v režimu **Synchronizace s počítačem**.
- V plovoucí nabídce na displeji klepnutím na  ikonu otevřete panel nástrojů poznámek.

| Nástroj | Ikona | Popis |
|---------|---|--|
| Pero |  | Dotykové ovládání se chová jako pero, které kreslí digitální inkoust na překryvnou vrstvu obrazovky. Klepnutím na ikonu pera změníte barvu. Pomocí funkce pera můžete přidávat poznámky přes relaci sdílení obrazovky. Zařízení s povolenými oprávněními k dotykovému ovládání mohou také vytvářet poznámky. |
| Vymazat |  | Dotykové ovládání se chová jako guma, která maže digitální inkoust nakreslený na překryvné obrazovce. |
| Čistý |  | Vymaže všechny poznámky. |
| Uložit |  | Uložte aktuální obrazovku do souboru na displeji. |
| Vložit |  | Vložte snímek obrazovky s poznámkami do souboru tabule na displeji. |
| Sdílet |  | Sdílejte poznámky se zařízeními, která jsou připojena k aplikaci Bytello Share v režimu Synchronizace s počítačem . Klepněte na Sdílet , vyberte zařízení a klepněte na Potvrdit . Displej odešle snímek obrazovky ve formátu .png. |

Použití dálkového ovladače

Pouze pro mobilní zařízení.

- Otevřete na svém zařízení aplikaci Bytello Share.
- Připojte se k displeji pomocí aplikace.
- Na zařízení klepněte v aplikaci na **Ovladač**.
- Ovládejte displej pomocí dotykové obrazovky na svém mobilním zařízení.

Tip

Klepnutím na nabídku Více  můžete přepínat mezi *režimem pohybu* a *režimem touchpadu*.

Synchronizace zařízení

Pouze pro PC.

Funkce Synchronizace zařízení umožňuje připojit počítač ke kameře a mikrofonu připojeným (volitelně) k displeji a vytvořit tak virtuální kameru a mikrofon. Tuto funkci použijte pro schůzky v konferenčním softwaru třetích stran.

1. Otevřete na svém zařízení aplikaci Bytello Share a připojte se k displeji.
2. V aplikaci klikněte na **Synchronizace zařízení**.
3. Vyberte, zda se chcete připojit ke kameře a mikrofonu.

Pokud je k displeji připojena kamera, můžete vidět její zobrazení na obrazovce zařízení. Pokud synchronizujete mikrofon, můžete slyšet zvuk v místnosti s displejem.

Použití nativního streamování (AirPlay, Miracast nebo Chromecast)

V sítích, které jsou nakonfigurovány tak, aby podporovaly AirPlay, Miracast nebo Chromecast, mohou účastníci používat nativní sdílení obrazovky bez instalace softwaru nebo starostí o práva správce.

Streamování přes AirPlay a Chromecast jsou ve výchozím nastavení povoleny, ale streamování přes Miracast musí být povoleno v *Nastavení* (viz *Nastavení*).

Použití AirPlay

! Důležitý

Zařízení účastníka se nemůže pomocí AirPlay připojit k monitoru, pokud název displeje (tj. název zařízení/sdílení obrazovky) obsahuje speciální znaky, například "&" nebo "<". Pokud chcete přejmenovat zobrazovaný název, přečtěte si téma *Název zařízení*.

1. Na domovské obrazovce displeje ťukněte na položku

Sdílení obrazovky . Otevře se hlavní rozhraní

Screen Share.

Poznámka

Poznamenejte si název *ScreenShare* vedle ikony .

2. Ověřte, zda jsou zařízení a displej připojeny ke stejné síti Wi-Fi (viz *Ověření sítě*).
3. Chcete-li zařízení používat Airplay, postupujte podle pokynů (viz [podpora Apple](#)).

Poznámka


Ujistěte se, že nastavení brány firewall neblokuje připojení ke službě Screen Share, Airplay nebo Apple Bonjour. Další informace naleznete v uživatelské příručce k zařízení.

Použití technologie Miracast

Poznámka

Postup připojení ze zařízení Android se liší v závislosti na zařízení. Nejběžnějšími způsoby jsou použití inteligentního zobrazení, zrcadlení obrazovky a rychlého připojení. Podrobnosti naleznete v uživatelské příručce k zařízení Android .

1. Na domovské obrazovce displeje ťukněte na položku

Sdílení obrazovky  . Otevře se hlavní rozhraní Screen Share.

Poznámka

Poznamenejte si název *ScreenShare* vedle ikony  .


2. Ověřte, zda jsou zařízení a displej připojeny ke stejné síti Wi-Fi (viz [Ověření sítě](#)).
3. Chcete-li používat Miracast, postupujte podle pokynů pro vaše zařízení (viz [podpora společnosti Microsoft](#) nebo uživatelská příručka k zařízení Android).

Použití Chromecastu pro připojení z prohlížeče Chrome nebo Chromebooku

! Důležitý

Systém Windows podporuje odesílání pouze zvuku plochy. Když přenesete plochu počítače Mac nebo Chrome OS, obsah obrazovky se zobrazí na displeji, ale z počítače neuslyšíte žádný zvuk.

1. Na domovské obrazovce displeje ťukněte na položku

Sdílení obrazovky  . Otevře se hlavní rozhraní Screen Share.

Poznámka

Poznamenejte si název *ScreenShare* vedle ikony  .

2. Ověřte, zda jsou zařízení a displej připojeny ke stejné síti Wi-Fi (viz [Ověření sítě](#)).
3. Chcete-li používat Chromecast podle pokynů pro váš počítač (viz [Podpora prohlížeče Chrome](#)).

Poznámka

Při této metodě připojení mohou ostatní zařízení ukončit relaci sdílení obrazovky bez varování.

Připojení pomocí webcastu


Účastníci se mohou připojit prostřednictvím webových stránek Bytello Share bez stahování a instalace aplikací nebo softwaru. Ujistěte se, že je aplikace Screen Share nakonfigurována tak, aby umožňovala připojení Miracast (viz [nastavení](#)).

1. Na domovské obrazovce displeje ťukněte na položku

Sdílení obrazovky . Otevře se hlavní rozhraní

Screen Share.


NEBO

Klepněte na ikonu plovoucí nabídky  v horní části domovské obrazovky displeje, pokud je spuštěna funkce Screen Share.

2. Ověřte, zda jsou zařízení a displej připojeny ke stejné síti Wi-Fi (viz [Ověření sítě](#)).
3. Na svém zařízení otevřete preferovaný prohlížeč a zadejte adresu URL share.bytello.com.
4. Zadejte 6místný kód připojení zobrazený v hlavním rozhraní aplikace Screen Share nebo v plovoucí nabídce v horní části displeje.

NEBO

Klepněte na název displeje, ke kterému se chcete připojit, v *části Vybrat zařízení*.

5. Počkejte, až se zařízení automaticky připojí nebo až hostitel přijme vaši žádost o připojení. Sdílení obrazovky můžete kdykoli pozastavit.
6. Po dokončení sdílení klikněte na  ikonu nebo zavřete či obnovte kartu.

Použití aplikace palety












Aplikace Paleta umožňuje malovat nebo kreslit na digitální plátno pomocí různých nástrojů z panelu nástrojů, barev z barevného rámečku a palety míchání barev.

Nástroje palety a ovládací prvky


Nástroje a ovládací prvky pro vytváření a sdílení palet








Aplikace Paleta obsahuje několik nástrojů a ovládacích prvků pro vytváření a sdílení palet.

| Nástroj | Ikona | Popis |
|--|---|--|
| Nástroje nabídky | | |
| Klepnutím na ikonu Menu  v levém dolním rohu otevřete nabídku nástrojů pro ukládání a sdílení. | | |
| Uložit |  | Uložte obrázek jako soubor .png. |
| Dovoz |  | Importujte soubor .png, .jpg nebo .bmp obrazu na digitální plátno. Obrázek bude roztažen tak, aby vyplnil pozadí plátna. |
| Východ |  | Ukončete aplikaci Paleta. |
| Další ovládací prvky | | |
| Jasný |  | Odstraňte veškerý digitální inkoust. |
| Odčinit |  | Obrátí účinek poslední akce. |
| Předělat |  | Obnovte poslední akci obrácenou příkazem Zpět. |
| Ukázka |  | Navzorkujte barvu z obrázku na obrazovce. |
| Vyplnit |  | Vyplňte ohraničenou oblast aktuálně vybranou barvou. |

Nástroje pro malování, kreslení a mazání na digitálním plátně


Aplikace Paleta má několik nástrojů pro malování, kreslení a mazání na digitálním plátně. Nástroje v okně nástrojů podporují vícedotykové malování a kreslení.

| Nástroj | Účel | Popis |
|---|--|--|
| Souprava náradí | | |
|  Tužka | Pište nebo kreslete digitálním inkoustem ve stylu tužky. | Tužku lze použít pro většinu psacích aplikací. |

| Nástroj | Účel | Popis |
|--|---|---|
|  Pero | Pište nebo kreslete digitálním inkoustem ve stylu pera. | Pero je užitečné pro výuku psaní rukou. |
|  Pastelka | Pište nebo kreslete digitálním inkoustem ve stylu voskovky. | Pastelka funguje nejlépe při umělecké práci, jako je malování a vybarvování obrázků, spíše než při psaní. |
|  Štětec 1 | Pište nebo kreslete digitální inkoust ve stylu úzkého štětce. | Úzký štětec funguje nejlépe při umělecké práci, jako je malování a vybarvování obrázků, spíše než při psaní. |
|  Štětec 2 | Pište nebo kreslete digitální inkoust ve stylu širšího štětce. | Širší štětec funguje nejlépe s uměleckou prací, jako je malování a vybarvování obrázků, spíše než s psáním. |
|  Uhlová tužka | Pište nebo kreslete digitálním inkoustem ve stylu uhlové tužky. | Uhlová tužka funguje nejlépe s uměleckou prací, jako je malování a vybarvování obrázků, spíše než s psáním. |
|  Vzduchový kartáč | Pište nebo kreslete digitální inkoust ve stylu airbrush. | Vzduchový kartáč funguje nejlépe s uměleckou prací, jako je malování a vybarvování obrázků, spíše než s psáním. |
|  Guma | Použijte pero nebo prst jako gumu | Podle potřeby vymažte inkoust z obrazovky. Vícedotykové ovládání není podporováno. |

Založení nové palety

1. Na domovské obrazovce displeje klepněte na ikonu



Aplikace . Zobrazí se nabídka Aplikace.

2. Klepněte na ikonu **Paleta**

. Otevře se aplikace

Paleta.

Změna pozadí

1. Klepněte na ikonu **Menu** .
2. Klepněte na ikonu **Importovat** .
3. Přejděte na obrázek, který chcete použít, z úložiště displeje nebo z jednotky USB.
4. Klepnutím na **OK** importujte obrázek. Obrázek se zobrazí na digitálním plátně.

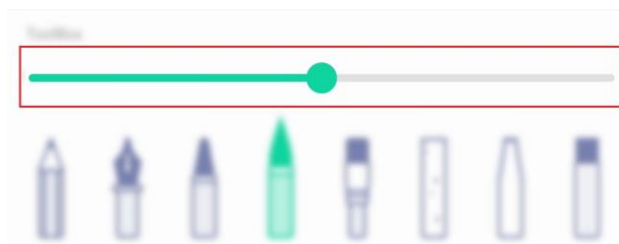
Poznámka

Jediným způsobem, jak odstranit pozadí, je zahájit novou relaci.

Psaní a kreslení na paletu

1. Vyberte nástroj pro malování nebo kreslení.

Pokud chcete, upravte tloušťku čáry pomocí posuvníku.



2. Vyberte barvu z pole ColorBox.

Pokud chcete, použijte nástroj paleta k přizpůsobení vybrané barvy. Začněte výběrem dvou barev, které chcete smíchat.



3. Pomocí pera na displeji nebo prstu malujte nebo kreslete digitálním inkoustem.

Opuštění palety

Až budete hotovi, klepněte na ikonu **Nabídka**  a poté na ikonu **Konec** .

Tip

Pokud chcete soubor zachovat, před ukončením práci uložte.

Použití aplikace Fotoaparát






Obraz videa můžete zobrazit z připojené kamery USB video třídy (UVC) kompatibilní se systémem Android a pořídit snímek obrazovky, který můžete upravit a opatřit poznámkami, než jej uložíte na displej jako .jpg obrázek. Obrázek pak můžete importovat do jiných aplikací, jako je


jako aplikace Tabule a Paleta.

Prohlížení, přidávání poznámek a ukládání snímků obrazovky pořizuje snímky z připojeného fotoaparátu

Připojení kamery a zobrazení obrazu


1. Připojte UVC kameru kompatibilní se systémem Android k jednomu z konektorů USB Type-A displeje.
2. Na domovské obrazovce displeje klepněte na ikonu **Aplikace** .
3. Klepněte na ikonu **Fotoaparát** .
Zobrazí se hlavní rozhraní aplikace Fotoaparát.
4. Klepněte na ikonu **Nastavení** .
5. Vyberte připojenou kameru a zvolte rozlišení obrazu. Zobrazí se video z připojené kamery.

Pořízení snímku obrazovky a přidání poznámek




1. Klepněte na ikonu **Zachytit obrázek** .
Video z fotoaparátu se přepne do režimu přehrávání a snímek se uloží na displej.


Poznámka

Snímky se ukládají na displej v **Storage > VideoPresenter > Photograph > [Složka s datem]**.





2. Chcete-li se vrátit do režimu náhledu fotoaparátu, klepněte na ikonu **Zpět** .

3. Klepnutím na kteroukoli z těchto možností na řádku nabídek upravte obrázek:

| Možnost nabídky | Popis |
|--|--|
|  Normální | Režim obrazu. Toto je výchozí režim náhledu bez jakýchkoli vizuálních efektů. |
|  Zvýšit | Textový režim. |
|  Úprava | Zobrazí se možnosti výběru pro úpravu obrazu fotoaparátu, včetně režimu celé obrazovky nebo automatického režimu (pevný poměr stran), změny velikosti snímku nebo otočení snímku. Můžete si také vybrat z následujících možností zobrazení obrázku: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Klepnutím na N přepnete do normálního režimu ◦ Klepnutím na T snížíte použití barev a zlepšíte kvalitu zobrazení textu. ◦ Klepnutím na P snížíte kontrast a zvýšíte sytost pro zlepšení kvality obrazu . Klepnutím na Pokročilé volby získáte přístup k ovládacím prvkům pro dynamickou úpravu jasu, kontrastu, sytosti a ostrosti. |




4. Pokud si chcete dělat poznámky na snímek obrazovky, klepněte na ikonu **Značka** .


5. Klepnutím na kteroukoli z následujících možností na řádku nabídek můžete psát nebo kreslit digitálním rukopisem a ukládat snímky obrazovky s poznámkami. Můžete také vložit snímek obrazovky do souboru tabule nebo nahrát snímek obrazovky na Google Drive nebo do cloudového úložiště OneDrive.

| Možnost nabídky | Popis |
|---|--|
|  Vybrat | Ukončete režim Pero nebo Zvýrazňovač a obnovte dotykové funkce. Například klepnutím a podržením obrázku přesunete jeho polohu. |
|  Pero | Pomocí pera na displeji nebo prstu můžete psát nebo kreslit digitálním inkoustem. |
|  Zvýrazňovač | Pomocí nástroje Zvýrazňovač můžete zvýraznit text nebo objekty. |
|  Uložit | Uložte aktuální snímek obrazovky. |







Vyberte si z následujících možností:


- Klepnutím na ikonu **Soubor**  přepnete do aplikace Správce souborů a vyhledáte a zobrazíte dříve uložené obrázky.
- Klepnutím na ikonu **Vložit**  otevřete novou tabuli a vložte aktuální snímek obrazovky.
- Klepnutím na ikonu **Cloud**  uložíte aktuální snímek obrazovky přímo na Google Drive nebo účet OneDrive.

6. Klepnutím na ikonu **Zavřít**  opustíte nabídku Označit a vrátíte se ke snímání obrazovky.

Zobrazení vstupu kamery a dříve pořízených snímků současně

1. Klepněte na ikonu **Zobrazit**  v pravém dolním rohu obrazovky.
2. Klepněte na kteroukoli z těchto možností na řádku nabídek v pravém dolním rohu obrazovky.

| Možnost nabídky | Popis |
|---|--|
|  Dvojité | V levé polovině obrazovky se zobrazí náhled aktuálního fotoaparátu a v pravé polovině dříve uložený obrázek. |
|  Čtyři | Zobrazení aktuálního náhledu fotoaparátu v levém horním kvadrantu obrazovky a až tří dříve uložených snímků v dalších třech kvadrantech. |
|  Náhled | Načtěte jiný, dříve pořízený obrázek do tohoto umístění náhledu. |

3. Klepnutím na ikonu **Zavřít**  opustíte menu a vrátíte se k videu z připojené kamery.

Ukončení fotoaparátu

Až budete hotovi, klepněte na **ikonu** Konec  v levém dolním rohu obrazovky.

Použití aplikace Vyčistit



Pomocí aplikace Vyčistit optimalizujete systémovou paměť displeje a odstraňte soubory v koši.

Otevření a zavření aplikace Vyčistit


Otevření aplikace Vyčistit

Na domovské obrazovce displeje klepněte na ikonu **Aplikace** .

1. Klepněte na ikonu **Vyčistit** .

Zobrazí se hlavní rozhraní aplikace Vyčistit.

Poznámka

Chcete-li zkontrolovat informace o verzi aplikace Vyčistit, klepněte na ikonu **Informace**  v levém dolním rohu.

Zavření aplikace Vyčistit

Chcete-li aplikaci Vyčistit ukončit, klepněte na ikonu **Konec**  v levém dolním rohu.

Použití nástroje Optimalizace jedním tlačítkem


Pomocí nástroje One Key Optimize můžete vymazat systémovou paměť displeje, zjistit problémy s hardwarem a současně vymazat smazané soubory (koš) displeje.

1. Začněte klepnutím na **One Key Optimize**.
2. Počkejte na dokončení aplikace.

Po dokončení můžete **aplikaci znovu optimalizovat** nebo ji ukončit.

Použití nástroje Vyčistit paměť


Pomocí nástroje Vyčistit paměť vymažte systémovou paměť displeje RAM.

1. Klepněte na ikonu **Vyčistit paměť** .
2. Počkejte na dokončení aplikace.

Po dokončení můžete **znovu optimalizovat** nebo aplikaci ukončit

Použití nástroje Vyčistit koš

Pomocí nástroje Vyčistit koš vymažte smazané soubory (koš) displeje.

1. Klepněte na ikonu **Vyčistit koš** .
2. Počkejte na dokončení aplikace.

Po dokončení můžete **aplikaci znovu vyčistit** nebo ukončit.

Použití aplikace Cloud Drive




Pomocí aplikace Cloud Drive můžete nastavit zobrazení pro ukládání nebo načítání položek z účtu Google Drive nebo OneDrive (vyžaduje existující účet Google Drive nebo OneDrive).

Otevření aplikace Cloud Drive

1. Na domovské obrazovce displeje klepněte na ikonu **Aplikace** .
2. Klepněte na ikonu **Cloud Drive** .

Přidání účtu

1. Klepněte na **Přidat účet**.
2. Vyberte typ účtu klepnutím na **Google Drive** nebo **OneDrive**.
3. Zadejte e-mail a heslo svého účtu a po zobrazení výzvy povolte oprávnění.
Pokud chcete, opakujte kroky 1 až 3 a přidejte další účty.
4. Chcete-li nastavit účet jako výchozí účet displeje, vyberte jej a klepněte na možnost **Nastavit jako výchozí**. Pokud nechcete, aby účet přestal být výchozí, klepněte na **Zrušit výchozí**.
Chcete-li se odhlásit z účtu, klepněte na **Odhlásit se**.
5. Klepnutím na ikonu **Zavřít**  ukončete.

Použití aplikace WPS Office





Pomocí funkcí Writer, Presentation a Spreadsheet tohoto kancelářského balíku můžete vytvářet nebo prohlížet různé typy dokumentů. WPS Office může také otevírat a upravovat dokumenty vytvořené pomocí řady dalšího softwaru, včetně Microsoft Office, Google Docs a Adobe Acrobat.

Poznámka

WPS je aplikace třetí strany. Podpora společnosti SMART pro tuto aplikaci se může lišit v závislosti na poptávce.

Otevření aplikace WPS Office

1. Na domovské obrazovce displeje klepněte na ikonu Aplikace .
2. Klepněte na ikonu WPS Office .

Zobrazí se uvítací obrazovka WPS Office.

Použití aplikace WPS Office

Informace o používání sady WPS naleznete na webu podpory help.wps.com/.



Použití aplikace Správce souborů



Pomocí správce souborů můžete přistupovat k souborům uloženým na displeji, na jednotkách USB nebo v cloudovém úložišti Google Drive nebo OneDrive. Přihlaste se ke cloudovému účtu a udělte oprávnění před použitím Správce souborů pro přístup k tomuto účtu.

Můžete také otevřít uložené soubory tabule, .enb nebo .png ve Správci souborů.

Otevření Správce souborů

1. Na domovské obrazovce displeje klepněte na ikonu Aplikace .
2. Klepněte na ikonu Soubor .

Zobrazí se Správce souborů.

Prohlížení souborů

Zobrazení souboru tabule uloženého z aplikace Tabule

1. Ve Správci souborů přejděte do složky, která obsahuje uložený soubor tabule, a poklepejte na něj.

Poznámka

Výchozí umístění složky pro ukládání souborů Tabule ve Správci souborů je Whiteboard. Viz *Použití aplikace Tabule*.

2. Poklepáním otevřete soubor Tabule (.enb).

Zobrazení obrázku, přehrání zvukového souboru nebo sledování videa

1. Ve správci souborů vyhledejte soubor a poklepejte na něj.

Tip

Běžnými úložišti pro soubory obrázků a videí jsou složky DCIM, Obrázky, Video Presenter, Filmy a Paleta.

2. Soubor se otevře v příslušné aplikaci.

Tip

Přejetím prstem po obrazovce doleva nebo doprava zobrazíte všechny obrázky v této složce.

Ukončení prohlížení souboru

Na liště **Panelu nástrojů** displeje klepněte na ikonu **Domů** . Viz *Panel nástrojů*.

Přesouvání nebo kopírování souborů

Použití jednotky USB

Přesunutí nebo zkopírování souboru z jednotky USB na displej

1. Připojte jednotku USB k displeji na předním panelu s konektory.



2. Na domovské obrazovce displeje klepněte na ikonu **Aplikace** .
3. Klepněte na ikonu **Soubor** .

4. Klepněte na název připojeného USB disku.
5. Přejděte k souborům, které chcete přesunout nebo zkopírovat.
6. Klepnutím vyberte

soubor. NEBO

Klepnutím na **Vybrat** vyberte více souborů. Vedle vybraných souborů se zobrazí zaškrťovací políčko.

7. Klepněte na **Vymout** nebo **Kopírovat** ve spodní nabídce.

Poznámka

Vymout odstraní soubor z USB disku, zatímco **Kopírovat** ponechá soubor na USB disku.



8. Klepněte na **Úložiště**.
9. Přejděte do složky, do které chcete soubor přesunout.
10. Poklepáním složku otevřete.
11. Klepněte na **Vložit**.

Soubor se zkopíruje nebo přesune na displej.

Přesunutí nebo zkopírování souboru z displeje na jednotku USB

1. Připojte jednotku USB k displeji na předním panelu s konektory.



2. Na domovské obrazovce displeje klepněte na ikonu **Aplikace** .
3. Klepněte na ikonu **Soubor** .
4. Klepněte na **Úložiště**.
5. Přejděte k souborům, které chcete přesunout nebo zkopírovat.
6. Klepnutím vyberte

soubor. NEBO

Klepnutím na **Vybrat** vyberte více souborů. Vedle vybraných souborů se zobrazí zaškrťovací políčko.

7. Klepněte na **Vymout** nebo **Kopírovat** ve spodní nabídce.

Poznámka

Vymout odstraní soubor z displeje, zatímco **Kopírovat** ponechá soubor na displeji.

8. Klepněte na název připojeného USB disku.
9. Přejděte do složky, do které chcete soubor přesunout nebo zkopírovat.



10. Poklepáním složku otevřete.
11. Klepněte na **Vložit**.

Soubor se zkopíruje nebo přesune na jednotku USB.

Pomocí účtu Google Drive nebo OneDrivu

Následující postupy vyžadují, abyste nejprve nastavili zobrazení tak, aby ukládalo nebo načítalo položky z účtu Google Drive nebo OneDrivu. Další informace naleznete v tématu *Použití Cloud Drive*.

Přesunutí nebo zkopírování souboru z cloudové jednotky na displej

1. Na domovské obrazovce displeje klepněte na ikonu **Aplikace** .
2. Klepněte na ikonu **Soubor** .
3. Klepněte na **Cloud Drive**.
4. Přejděte k souborům, které chcete přesunout nebo zkopírovat.

5. Klepnutím vyberte

soubor. NEBO

Klepnutím na **Vybrat** vyberte více souborů. Vedle vybraných souborů se zobrazí zaškrťovací políčko.

6. Klepněte na **Vyjmout** nebo **Kopírovat** ve spodní nabídce.



Poznámka

Vyjmout odstraní soubor z cloudové jednotky, zatímco **Kopírování** ponechá soubor na cloudové jednotce.

7. Klepněte na **Úložiště**.
8. Přejděte do složky, do které chcete soubor přesunout.
9. Poklepáním složku otevřete.
10. Klepněte na **Vložit**.

Soubor se zkopíruje nebo přesune na displej.

Přesunutí nebo zkopírování souboru z displeje na cloudový disk

1. Na domovské obrazovce displeje klepněte na ikonu **Aplikace** .
2. Klepněte na ikonu **Soubor** .
3. Klepněte na **Úložiště**.
4. Přejděte k souborům, které chcete přesunout nebo zkopírovat.

5. Klepnutím vyberte

soubor. NEBO

Klepnutím na **Vybrat** vyberte více souborů. Vedle vybraných souborů se zobrazí zaškrtnutá políčka.

6. Klepněte na **Vyjmout** nebo **Kopírovat** ve spodní nabídce.

Poznámka

Vyjmout odstraní soubor z displeje, zatímco **Kopírovat** ponechá soubor na displeji.

7. Klepněte na **Cloud Drive**.
8. Přejděte do složky, do které chcete soubor přesunout nebo zkopírovat.
9. Poklepáním složku otevřete.
10. Klepněte na **Vložit**.

Soubor se zkopíruje nebo přesune na cloudovou jednotku.

Instalace aplikací pomocí Správce souborů

Pomocí Správce souborů můžete na displej nainstalovat aplikace třetích stran.

Důležitý



Instalace aplikací třetích stran funguje pouze v případě, že jste povolili možnost *Neznámé zdroje* v **Nastavení zobrazení > Systém > Zabezpečení > Instalace z neznámých zdrojů** (ve výchozím nastavení je zakázáno).

Viz *návod k instalaci a údržbě interaktivních displejů řady SMART Board GX (V2)* (smarttech.com/kb/171861).

Instalace aplikací pomocí Správce souborů

1. Stáhněte a uložte soubory balíčku Android (.apk) na jednotku USB.
2. Připojte jednotku USB k displeji na předním panelu s konektory.

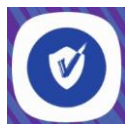


3. Na domovské obrazovce displeje klepněte na ikonu **Aplikace** .
 4. Klepněte na ikonu **Soubor** .
 5. Klepněte na název připojeného USB disku.
 6. Vyhledejte .apk soubor, který chcete nainstalovat, a poklepejte na něj.
- Postupujte podle pokynů na obrazovce a nainstalujte aplikaci na displej.

Podporované formáty souborů

Další informace o podporovaných formátech souborů naleznete v tématu [Podporované formáty médií](#).

Použití aplikace SMART Remote Management



Na displeji můžete použít SMART Remote Management.

Další informace naleznete v *příručce pro instalaci a údržbu interaktivních displejů řady SMART Board GX (V2)* (smarttech.com/kb/171861).

Použití aplikace Nastavení



Přístup k nastavení displeje pro konfiguraci nastavení sítě a Wi-Fi, ovládacích prvků uživatelského rozhraní, možností zobrazení panelu nástrojů a nastavení připojení vstupního a výstupního zařízení. Můžete také konfigurovat aplikace, zobrazit nastavení systému, zobrazit informace o předpisech a další.

Další informace naleznete v *příručce pro instalaci a údržbu interaktivních displejů řady SMART Board GX (V2)* (smarttech.com/kb/171861).

Nepodporované aplikace

Některé aplikace mohou způsobovat problémy s displeji GX (V2) a v důsledku toho nejsou na těchto displejích podporovány.

| Ikona | Poznámky |
|--|---|
| Spouštěcí aplikace (launcher) | Spouštěcí aplikace mohou narušovat aplikaci domovské obrazovky a způsobit, že Vstup, Sdílení obrazovky a další aplikace přestanou fungovat. |
| Webové prohlížeče | Webové prohlížeče třetích stran umožňují uživatelům stahovat soubory APK a další soubory z internetu. |
| Správci souborů | Správci souborů mohou povolit přístup ke skrytým systémovým souborům a nastavením. |
| Klávesnice | Klávesnice třetích stran mohou způsobit širokou škálu problémů s vestavěným prostředím Androidu. |
| Průvodci nastavením, tunery nastavení systému a aplikace, které umožňují rootování systému | Tyto aplikace udělují přístup k operačnímu systému a mohou způsobit širokou škálu problémů. |
| Online hudební přehrávače | Online hudební přehrávače mohou pracovat na pozadí. Rozhraní je skryté a přehrávání nechtěné hudby nelze zastavit. |

| Ikona | Poznámky |
|---|--|
| Aplikace vyžadující Služby Google Play | Zásady společnosti Google nepovolují používání Služeb Google Play v interaktivních obsahových službách. Aplikace vyžadující Služby Google Play nebudou fungovat na interaktivních displejích SMART Board GX (V2) s integrovaným Androidem a pokusy o jejich spuštění by mohly způsobit problémy. |
| Aplikace s GPS | Hardwarová omezení brání aplikacím v práci. |
| Aplikace s technologií NFC | Hardwarová omezení brání aplikacím v práci. |
| Aplikace, které vyžadují orientaci na výšku | Aplikace, které vyžadují orientaci na výšku, se nevejdou na obrazovku na šířku. Instalujte pouze aplikace, které umožňují orientaci na šířku. |

Kapitola 4 Používání widgetů na displeji

Tato kapitola představuje widgety na interaktivních displejích řady SMART Board GX (V2).


Chcete-li otevřít nabídku widgetů, otevřete nabídku **Panelu nástrojů** (viz *Nabídky a ovládací prvky na obrazovce*) a klepněte na ikonu **Více** .











Widgety, které pravidelně používáte, můžete také připnout na Panel nástrojů (viz *Klávesové zkratky oblíbených widgetů*).

Poznámka


Widgety se vždy zobrazují nad ostatními otevřenými okny, programy a připojenými zařízeními.

Nabídka nástrojů obsahuje následující nástroje a ovládací prvky:

| Ikona | Věcička | Funkce | Další informace |
|--|---------|--|--|
|  | Vstup | Vyberte vstup a upravte jas a hlasitost. Můžete také získat přístup k pokročilým možnostem konfigurace nastavení vstupu. | Viz <i>návod k instalaci a údržbě interaktivních displejů řady SMART Board GX (V2)</i> (smarttech.com/kb/171861). |

| Ikona | Věcička | Funkce | Další informace |
|---|---------------------|---|--|
|  | Překrytí | Pište na překryvnou vrstvu nad jakoukoli aplikací, videem, webem, dokumentem nebo obrázkem, včetně vstupu z připojeného počítače. Podporováno je také ukládání do cloudového úložiště. | <i>Použití widgetu Překrytí na další stránce</i> |
|  | Časovač | Spustíte odpočítávací časovač. | <i>Použití widgetu Časovač</i> |
|  | Stopky | Spustíte stopky, které počítají od nuly pro měření uplynulého času. | <i>Používání stopek</i> |
|  | Reflektor | Pomocí widgetu Spotlight během prezentace můžete upozornit na určitou oblast obrazovky. | <i>Používání widgetu Spotlight</i> |
|  | Záznam | Pomocí widgetu Záznam můžete zaznamenávat své akce na displeji. | <i>Použití widgetu Záznam</i> |
|  | Mrznout | Zmrazení a přiblížení aktuálního obrazu na obrazovce. | <i>Použití widgetu Zmrazení</i> |
|  | JÁDRO | Pomocí widgetu obraz v obraze (PIP) můžete zobrazit jiný vstup v menším plovoucím okně při používání jiných aplikací na displeji. | <i>Použití widgetu PIP</i> |
|  | Rozdělená obrazovka | Pomocí widgetu Rozdělená obrazovka rozdělíte obrazovku na dvě části, což vám umožní používat dvě různé aplikace nebo widgety současně. | <i>Použití widgetu Rozdělená obrazovka</i> |
|  | Zámek obrazovky | Uzamkněte obrazovku. | <i>Použití zámku obrazovky</i> |
|  | Kalkulačka | Otevřete kalkulačku na obrazovce. | <i>Pomocí nástroje Kalkulačka</i> |

| Ikona | Věcička | Funkce | Další informace |
|--------------|----------------|---------------|------------------------|
|--------------|----------------|---------------|------------------------|

| | | | |
|---|-------------------|--|-----------------------------------|
|  | Snímání obrazovky | Zachyťte snímky obrazovky čehokoli na obrazovce, včetně obsahu z aplikací, webů a videí. Vyberte možnost Svoboda, Plná a režim okna. Zachycené obrazovky můžete přidat na tabuli a upravit je. | Použití widgetu Snímání obrazovky |
|---|-------------------|--|-----------------------------------|

Nabídka Nastavení vstupu



Vyberte vstup a upravte jas a hlasitost. Můžete také získat přístup k pokročilým možnostem pro úpravu zvuku, obrazovky, zobrazení a obrazu.

Podívejte se na [návod k instalaci a údržbě interaktivních displejů řady SMART Board GX \(V2\)](https://smarttech.com/kb/171861) (smarttech.com/kb/171861).

Používání widgetu Překrytí

Pomocí widgetu Překrytí můžete zapisovat nebo kreslit přes aktuálně zobrazený obsah obrazovky. Po dokončení můžete překrytí uložit do knihovny Soubory. Překryvy můžete také uložit přímo na Google Drive nebo účet OneDrive.

Postup při zápisu nebo kreslení na překrytí

1. Klepněte na ikonu **Překrytí** .
2. Pomocí pera na displeji nebo prstu můžete psát nebo kreslit digitálním inkoustem.
3. Pokud chcete překrytí zachovat, klepněte na ikonu **Uložit**  pro uložení obrazového souboru na displej ve formátu .png.

NEBO

Klepněte na ikonu Více  a poté na ikonu **Cloud Drive**  a uložte soubor na svůj účet Google Drive nebo OneDrive.

Tím se také lokálně uloží kopie souboru .png.

4. Až budete hotovi, klepněte na ikonu **Zavřít**  pro ukončení překrytí.

Postup při vymazání tiskové barvy na překrytí

Vymažte inkoust pohybem pěsti nebo dlaně po digitálním inkoustu. NEBO

Klepněte na ikonu **Čistý**  a vymažte veškerý inkoust.

Sdílení překryvné vrstvy

Pokud má vaše mobilní zařízení skener QR kódů, může otevřít obrázek překryvné vrstvy ve webovém prohlížeči.

Poznámka

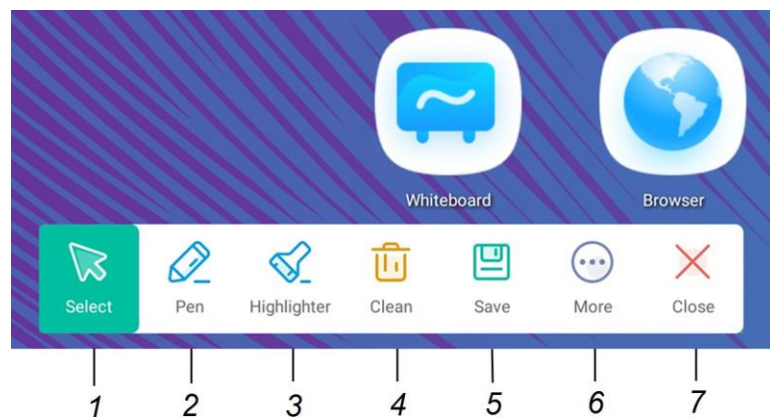
Po sdílení se překryvný obrázek neaktualizuje, aby odrazil změny provedené na displeji.

1. Klepněte na ikonu **Více** .
2. Klepněte na ikonu **Sdílet** .
3. Naskenujte QR kód pomocí mobilního zařízení.

Budete vyzváni k otevření obrázku v prohlížeči vašeho zařízení.

Když se zobrazí obrázek, můžete jej uložit do svého mobilního zařízení nebo jej sdílet s ostatními.

Nástroje a ovládací prvky pro překrytí



| Č. | Nástroj |
|----|--|
| 1 | Nástroj pro výběr. Když je aktivní nástroj pro výběr, váš dotyk prochází překrytím a interaguje s obsahem obrazovky za ním. |
| 2 | Nástroj pero. Když je aktivní nástroj pero, dotykem kreslíte digitální rukopis na překrytí. K dispozici jsou možnosti pro velikost a barvu pera. |
| 3 | Nástroj Zvýrazňovač. Když je aktivní nástroj Zvýrazňovač, dotykem nakreslíte na překryv průhlednou digitální tiskovou barvu . K dispozici jsou možnosti pro velikost a barvu pera. |
| 4 | Vymažte veškerý digitální inkoust z překryvu. |
| 5 | Uložte aktuální překrytí. |
| 6 | Otevřete Správce souborů, vložte obrázek a získajte přístup ke cloudovému úložišti. |
| 7 | Odstraňte překryvnou vrstvu a zavřete widget Překrytí. |

Použití widgetu Časovač

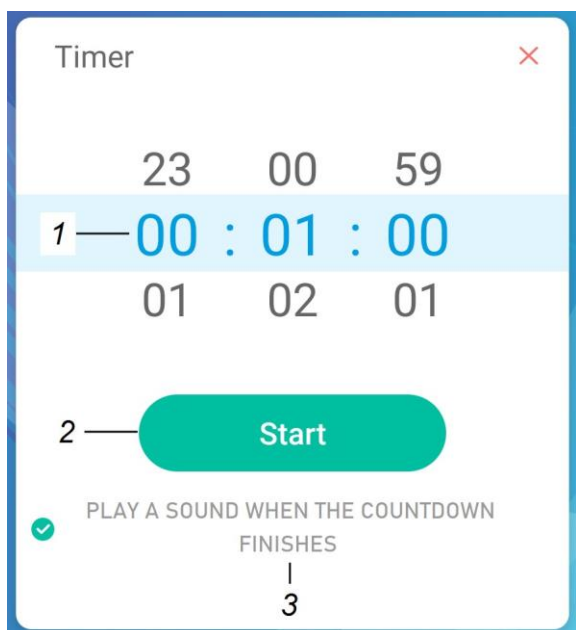
Pomocí widgetu Časovač můžete na obrazovce zobrazit odpočítávací časovač.

Použití widgetu Časovač

1. Klepněte na ikonu

Časovače  Otevře se

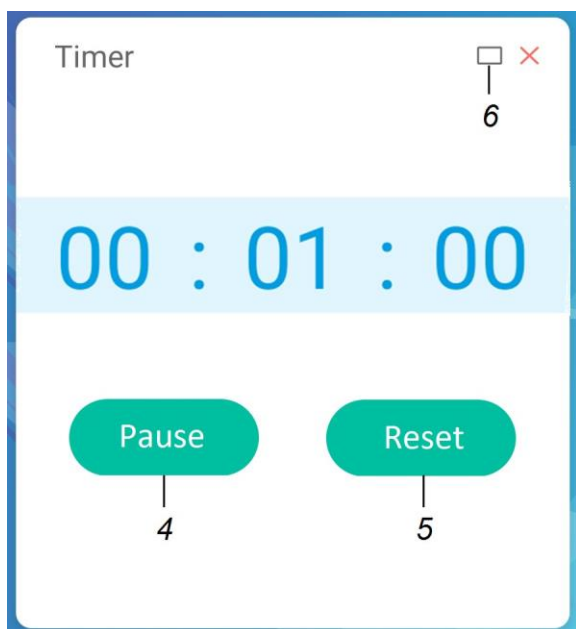
widget Časovač:



| Č. | Nástroj |
|----|--|
| 1 | Zobrazení časovače (zleva doprava): hodiny, minuty, sekundy. Posunutím prstu nahoru nebo dolů po číslech přizpůsobíte odpočítávací časovač. |
| 2 | Spustíte odpočítávací časovač. |
| 3 | (Volitelné) Povoláním možnosti PŘEHRÁT ZVUK PO SKONČENÍ ODPOČÍTÁVÁNÍ přidáte zvukový vyzváněcí tón, který zazní po skončení časovače. |

2. Klepnutím na **Start** spustíte odpočítávací časovač.

Tento obrázek a tabulka popisují možnosti, které jsou k dispozici po spuštění časovače:



| Č. | Nástroj |
|----|---|
| 4 | Pozastavte odpočítávací časovač. |
| 5 | Resetujte odpočítávací časovač. |
| 6 | Nastavte odpočítávací časovač na celou obrazovku. Opětovným klepnutím se vrátíte k normální velikosti. Klepnutím na obrazovku kdekoli jinde než na časovači uděláte z časovače pohyblivé plovoucí okno a můžete s ním pohybovat. |

Zavření widgetu Časovač

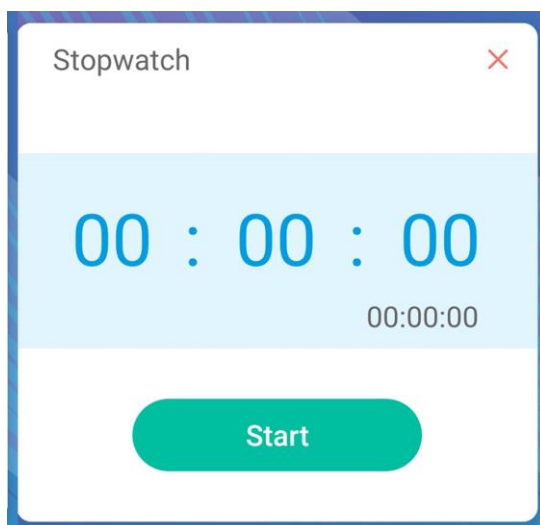
Klepněte na ikonu **Zavřít** .

Používání stopek

Pomocí widgetu Stopky můžete počítat od nuly a měřit uplynulý čas.

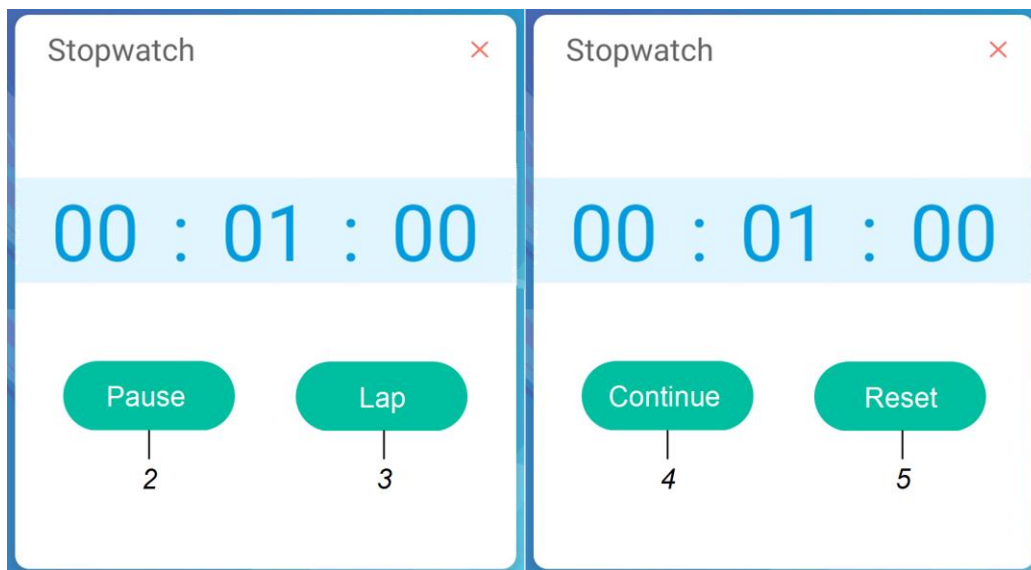
Použití widgetu Stopky

1. Klepněte na ikonu **Stopky** . Nástroj Stopky se otevře:



2. Klepnutím na **Start** spustíte stopky.

Tento obrázek a tabulka popisují možnosti, které jsou k dispozici po spuštění stopek:



| Č. | Nástroj |
|----|--|
| 2 | Pozastavte stopky. |
| 3 | Zaznamenejte aktuální čas a zobrazte jej v seznamu dalších časů, které jste zaznamenali. |
| 4 | Po pauze pokračujte ve stopkách. |
| 5 | Vynulujte stopky. |

Tip

Widget Stopky můžete změnit na pohyblivou plovoucí nabídku klepnutím na jinou část obrazovky.

Zavření widgetu Stopky

Klepněte na ikonu **Zavřít** X.

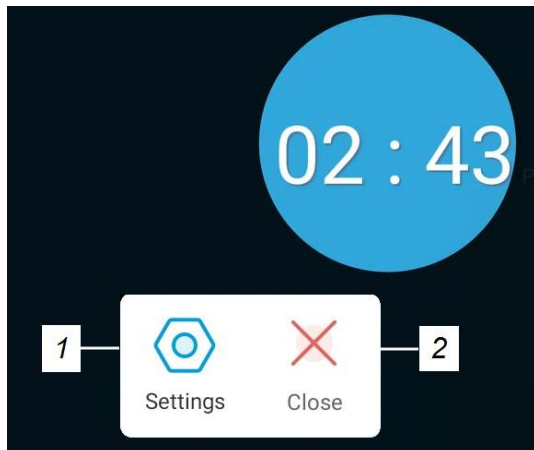
Používání widgetu Spotlight

Widget Spotlight můžete během prezentace použít k upoutání pozornosti na určitou oblast obrazovky.

Použití widgetu Spotlight

1. Klepněte na ikonu **Spotlight** .

Widget Spotlight je aktivován:



| Č. | Nástroj |
|----|---|
| 1 | Otevřete Nastavení pro ovládací prvky, které mění velikost a průhlednost reflektoru. Tip Velikost oblasti reflektoru můžete změnit také pomocí gest prstů. |
| 2 | Zavřete widget Spotlight. |

2. Stisknutím a přetažením okna Spotlight zvýrazněte oblast obrazovky.

Zavření widgetu Spotlight

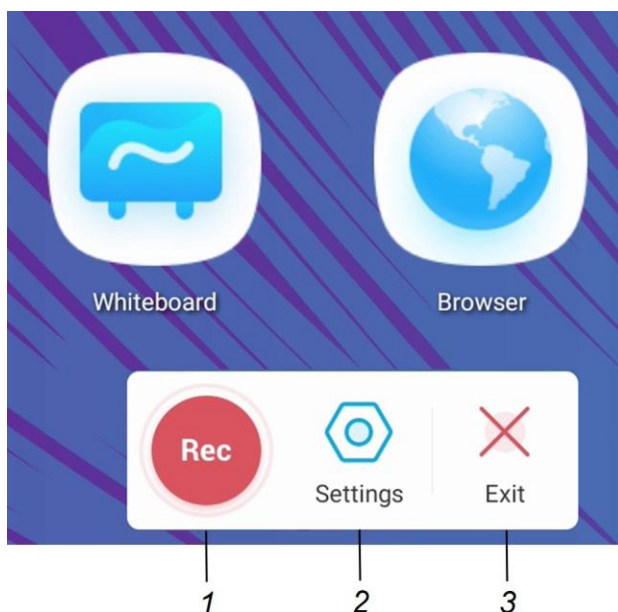
Klepněte na ikonu **Zavřít** .

Použití widgetu Záznam


Pomocí widgetu Záznam můžete nahrát video aktivity na obrazovce.

Použití widgetu Záznam

1. Klepněte na ikonu **Záznam** . Otevře se widget Záznam:

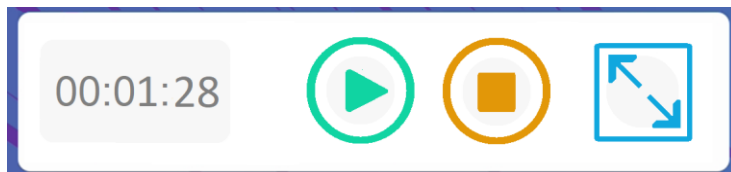



| Č. | Nástroj |
|----|---|
| 1 | Začněte nahrávat. |
| 2 | Otevřete Nastavení pro ovládací prvky, které mění rozlišení videa, a vyberte umístění pro uložený záznam. |
| 3 | Zavřete widget Záznam. |


2. (Volitelné) Klepněte na **Nastavení** a změňte výchozí rozlišení a umístění uloženého záznamu.
3. Klepnutím na ikonu **Rec**  zahájíte nahrávání akcí na displeji.



4. Pokud chcete nahrávání pozastavit, klepněte na ikonu **Pozastavit** .



Chcete-li pokračovat v nahrávání, stiskněte ikonu **Pokračovat** .

5. Chcete-li nahrávání zastavit, klepněte na ikonu **Stop** . Záznam se uloží na displej.

Zavření widgetu Záznam

Klepněte na ikonu **Konec** .

Použití widgetu Zmrazení

Pomocí widgetu Zmrazit můžete dočasně zmrazit obrazovku.

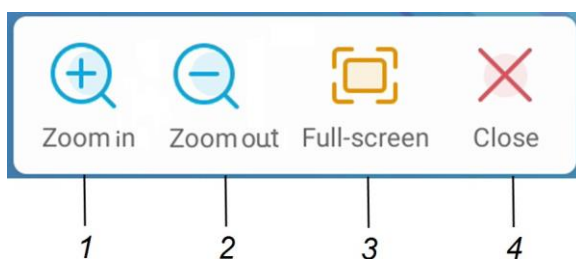
Poznámka

Zmrazení obrazovky nepozastaví spuštěné aplikace na připojeném počítači. Jednoduše zmrazí zobrazení těchto aplikací.

Použití widgetu Zmrazení

1. Klepněte na ikonu **Zmrazit** .

Zobrazí se widget Zmrazit a obrazovka se dočasně zablokuje:



| Č. | Nástroj |
|----|---|
| 1 | Přiblížte aktuální obrazovku. Tip K přiblížení nebo oddálení můžete také použít gesta prstů pro přiblížení sevřením prstů. |
| 2 | Oddálit od aktuální obrazovky. |
| 3 | Návrat k výchozí velikosti obrazovky. |
| 4 | Zavřete widget Zmrazit. |

2. Stisknutím a přetažením zmrazeného obrázku jej můžete posouvat po obrazovce a pomocí ovládacích prvků lupy zaostřit na konkrétní detail.

Zavření widgetu Zmrazení


Klepněte na ikonu **Zavřít** .

Použití widgetu PIP

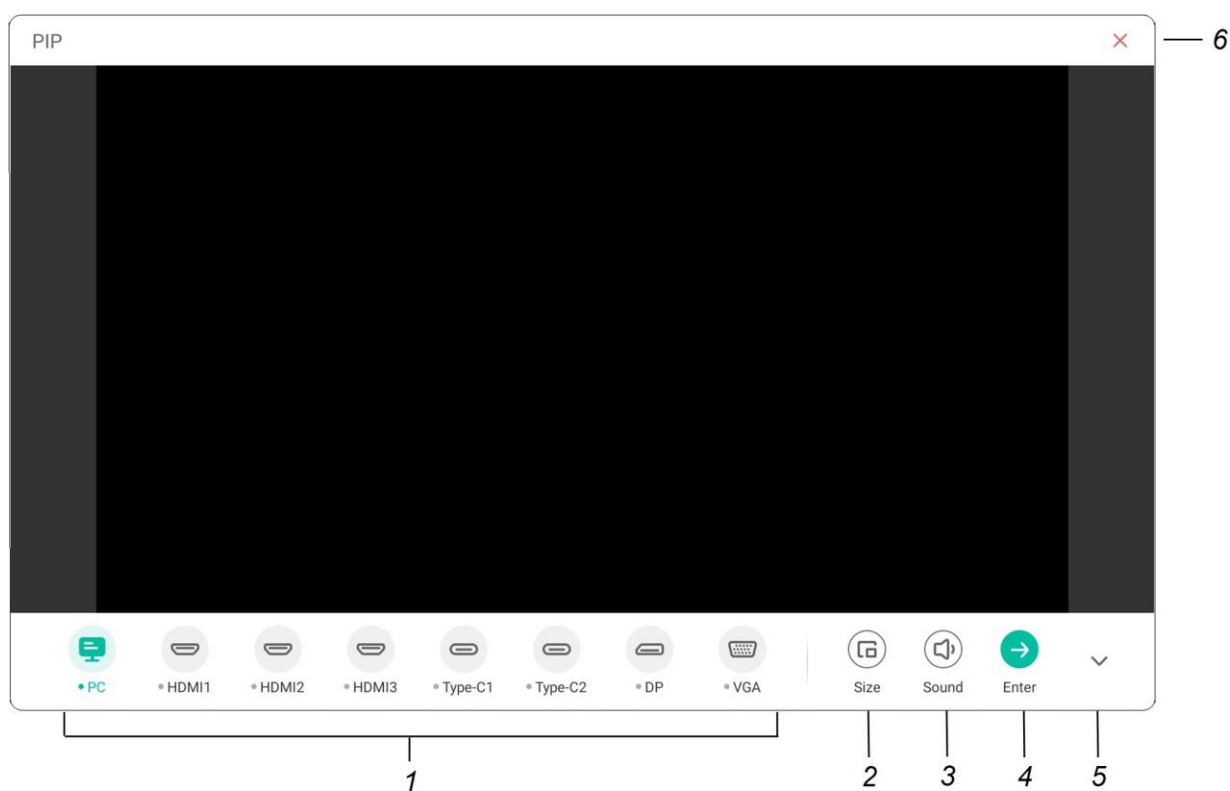
Widget obraz v obraze (PIP) umožňuje zobrazit jiný vstup v menším plovoucím okně, které můžete umístit kamkoli na obrazovku. Plovoucí okno se zobrazí nad otevřenými aplikacemi, což vám umožní pokračovat v prohlížení druhého vstupu při interakci s jinými aplikacemi nebo webovými stránkami.

Použití widgetu Obraz v obraze


1. Klepněte na ikonu **PIP**

 Otevře se widget

PIP:



| Č. | Nástroj |
|----|--|
| 1 | Vyberte vstup. |
| 2 | Vyberte velikost plovoucího okna (malé, střední nebo velké). |
| 3 | Zvýšení, snížení nebo ztlumení vstupní hlasitosti. |
| 4 | Zobrazte vstup na celou obrazovku. |
| 5 | Skryjte položky nabídky. |
| 6 | Zavřete widget PIP. |

2. Klepněte na vstup, který se zobrazí ve druhém okně.
3. Klepněte na ikonu **Enter**  pro zobrazení vybraného vstupu na celou obrazovku.

Poznámka

Pokud má vybraný vstup také připojený kabel USB pro dotykové ovládání, můžete tento vstup ovládat dotykem přímo v okně PIP.

Zavření widgetu Obraz v obraze

Klepněte na ikonu **Zavřít** .


Použití widgetu Rozdělená obrazovka

Widget Rozdělená obrazovka rozděluje obrazovku na dvě části, což vám umožňuje používat dvě různé aplikace současně. Zobrazte dva dokumenty nebo obrázky vedle sebe nebo přehrajte video na jedné polovině obrazovky a na druhé polovině si dělejte poznámky.

Poznámka

Widget Rozdělená obrazovka nepodporuje současný digitální rukopis v těchto dvou aplikacích.

Použití widgetu Rozdělená obrazovka

1. Klepněte na ikonu **Rozdělená obrazovka** .
Zobrazí se seznam aplikací, které podporují funkci Rozdělená obrazovka.
2. Vyberte aplikaci.
Vybraná aplikace se otevře na jedné polovině obrazovky.
3. Vyberte druhou aplikaci.
Druhá aplikace se otevře vedle první otevřené aplikace.

Zavření widgetu Rozdělená obrazovka

Pomocí ovládacích prvků v otevřených aplikacích můžete každou aplikaci ukončit.

Použití zámku obrazovky

K zajištění obrazovky displeje použijte funkci zámku obrazovky. Když je povolen zámek obrazovky, je nutné k odemknutí obrazovky zadat čtyřmístný přístupový kód.

Poznámka

Vytvoření přístupového kódu zámku obrazovky je součástí počátečního nastavení displeje. Funkci zámku obrazovky můžete také nakonfigurovat v nastavení zobrazení.

Podívejte se na *návod k instalaci a údržbě interaktivních displejů řady SMART GX (V2)* (smarttech.com/kb/171861).

Uzamčení obrazovky

Klepněte na ikonu **Zámku obrazovky** .

Nyní je nutné zadat přístupový kód, aby bylo možné odemknout obrazovku.

Pomocí nástroje Kalkulačka

Otevřete kalkulačku na obrazovce, která se zobrazí nad aplikacemi spuštěnými na displeji.

Použití widgetu Kalkulačka

Klepněte na ikonu **Kalkulačka** .

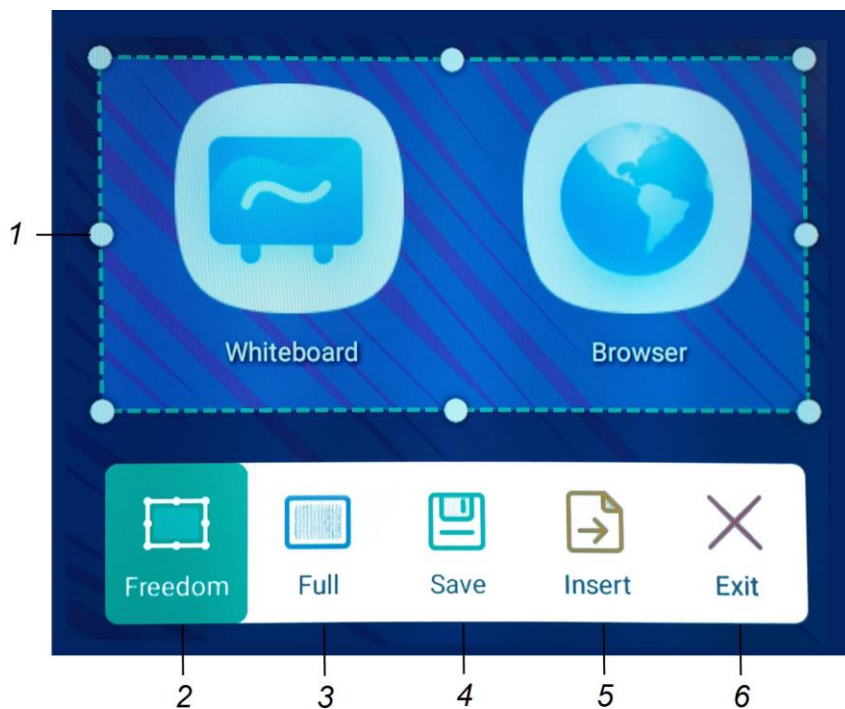
Chcete-li widget Kalkulačka zavřít, klepněte na ikonu **Zavřít** .

Použití widgetu Snímání obrazovky


Panel nástrojů Snímání obrazovky umožňuje pořídít snímek obrazovky obdélníkové oblasti nebo celé obrazovky .

Použití nástroje Sejmoutí obrazovky

1. Klepněte na ikonu **Snímání obrazovky** . Nástroj Snímání obrazovky se otevře:



| Č. | Nástroj |
|----|---|
| 1 | Úchyty pro změnu velikosti oken zachycení. |
| 2 | Vyberte obdélníkové okno s nastavitelnou velikostí. |
| 3 | Vyberte celou obrazovku. |
| 4 | Uložte vybrané okno nebo obrazovku. |
| 5 | Vložte vybrané okno nebo obrazovku do nové tabule. |
| 6 | Zavření widgetu Snímání obrazovky |

2. Vyberte oblast nebo obrazovku, kterou chcete zachytit.
3. Klepnutím na ikonu **Uložit**  uložte vybrané okno nebo obrazovku. Zachycený snímek se uloží na displej do výchozí

složky.

4. Klepněte na **Dokončit**, chcete-li pokračovat v práci na displeji, nebo na **Otevřít**, chcete-li zobrazit uložený obrázek v cílové složce.
5. Pokud jste otevřeli cílovou složku, můžete soubor přesunout nebo zkopírovat na USB disk nebo nahrát na svůj účet Google Drive nebo OneDrive (viz *Přesouvání nebo kopírování souborů*).

NEBO

Klepnutím na ikonu **Vložit**  vložíte vybrané okno nebo obrazovku do nové tabule.

Zavření widgetu Snímání obrazovky

Klepněte na ikonu **Zavřít**  .

Kapitola 5 Připojení počítačů a dalších zařízení

Varování

Ujistěte se, že všechny kabely, které vedou přes podlahu k displeji, jsou řádně svázané a označeny, aby se předešlo nebezpečí zakopnutí.

Připojení pokojových počítačů a notebooků hostů

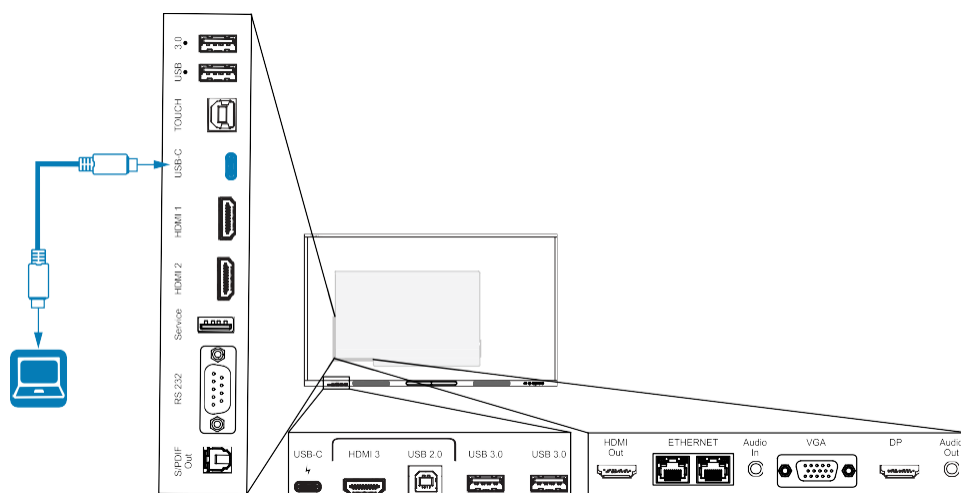
K displeji můžete připojit pokojové počítače a notebooky pro hosty, abyste je mohli prohlížet a pracovat s nimi.

Poznámky

- Nainstalujte software SMART do počítačů, které připojíte k displeji (viz *Instalace a používání softwaru SMART* na předchozí stránce).
- Ujistěte se, že jsou na všech připojených počítačích nainstalovány ovladače produktu SMART 12.20 nebo novější.
- Je možné, že instalatéri vaší organizace připojili kabely k displeji a vedli kabely za zdí nebo pod podlahou ke stolu nebo stolu, kam můžete umístit počítač.
- Jak je znázorněno níže, HDMI 1, HDMI 2, VGA a Display Port sdílejí dotykovou zásuvku USB typu B na bočním panelu konektorů a HDMI 3 používá zásuvku Touch USB Type-B na předním panelu konektorů (viz *Sdílení zásuvek USB Type-B*).
- Konektor USB Type-C na předním panelu konektorů poskytuje výkon až 15 W pro nabíjení připojených zařízení.

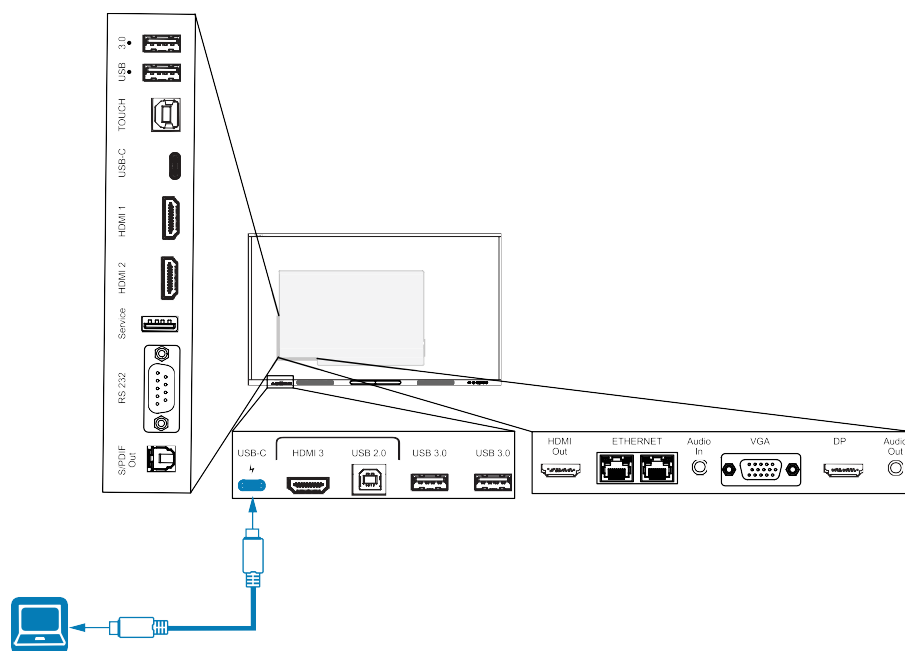
Níže jsou uvedena umístění konektorů a informace o konektorech a kabelech pro vstupy displeje.

- USB Type-C 1



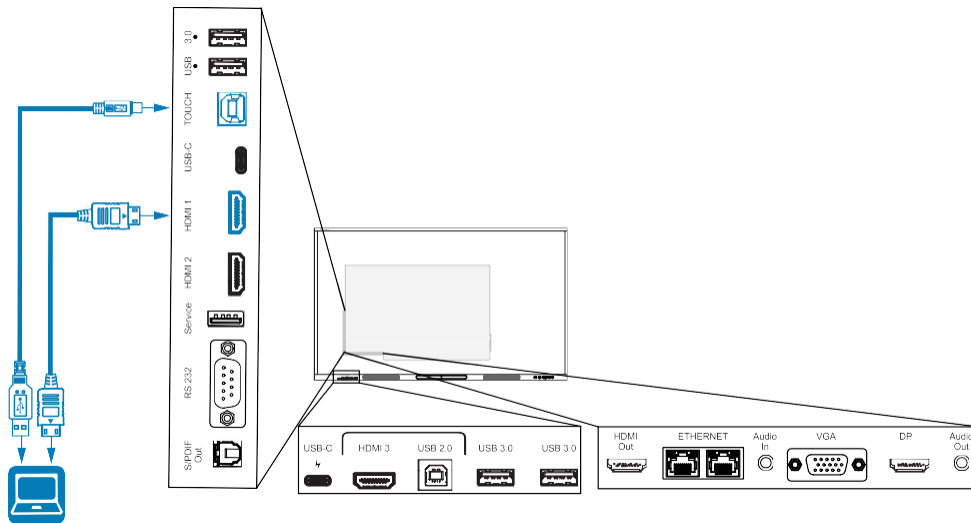
| Konektor | Standard | Typ připojení | Kabel |
|--------------|----------|-------------------|------------------------------|
| USB Type-C 1 | USB-C | Video/audio/dotyk | <u>SuperSpeed USB Type-C</u> |

- USB Type-C 2



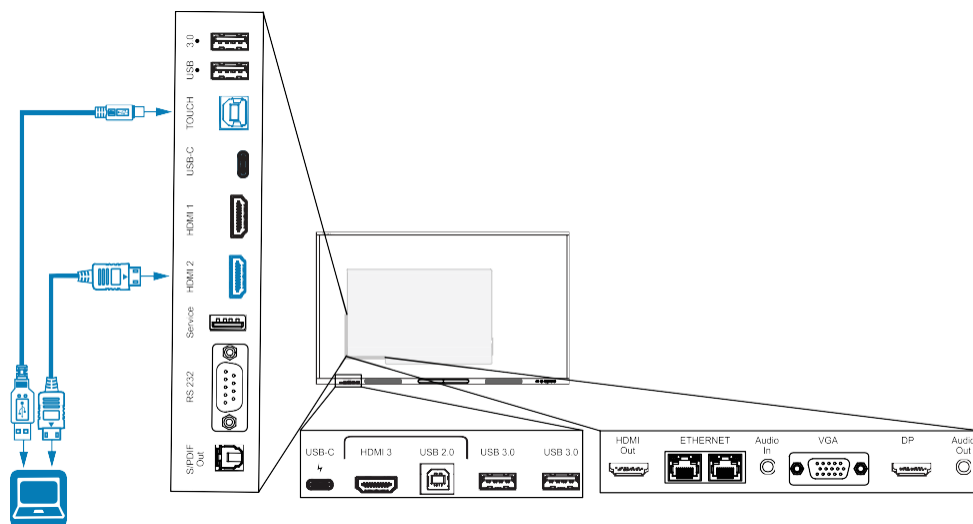
| Konektor | Standard | Typ připojení | Kabel |
|--------------|----------|-------------------|------------------------------|
| USB Type-C 2 | USB-C | Video/audio/dotyk | <u>SuperSpeed USB Type-C</u> |

- HDMI 1



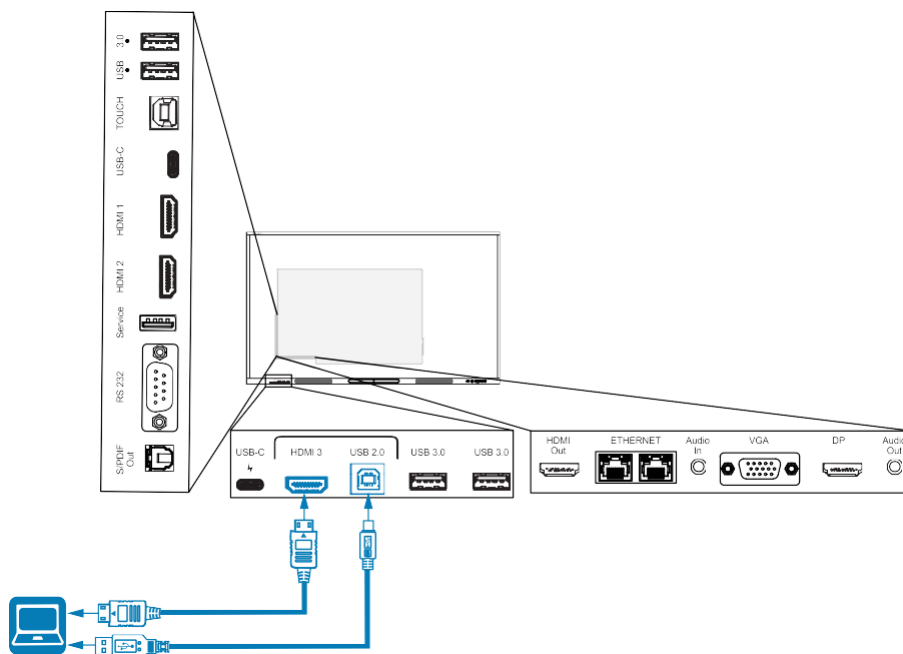
| Konektor | Standard | Typ připojení | Kabel |
|----------|----------------|---------------|--|
| HDMI 1 | HDMI 2.0 | Video/audio | <u>Prémiový vysokorychlostní port HDMI (18 Gb/s)</u> |
| Dotyk | USB 2.0 typu B | Dotyk | <u>Vysokorychlostní (480 Mb/s) USB 2.0</u> |

• **HDMI 2**



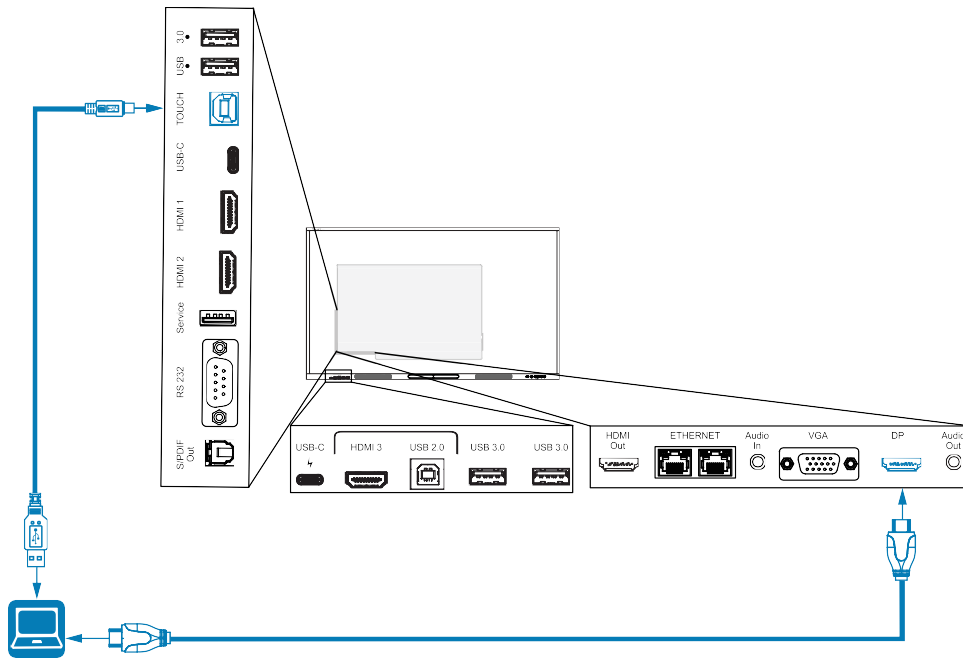
| Konektor | Standard | Typ připojení | Kabel |
|----------|----------------|---------------|--|
| HDMI 2 | HDMI 2.0 | Video/audio | <u>Prémiový vysokorychlostní port HDMI (18 Gb/s)</u> |
| Dotyk | USB 2.0 typu B | Dotyk | <u>Vysokorychlostní (480 Mb/s) USB 2.0</u> |

- HDMI 3



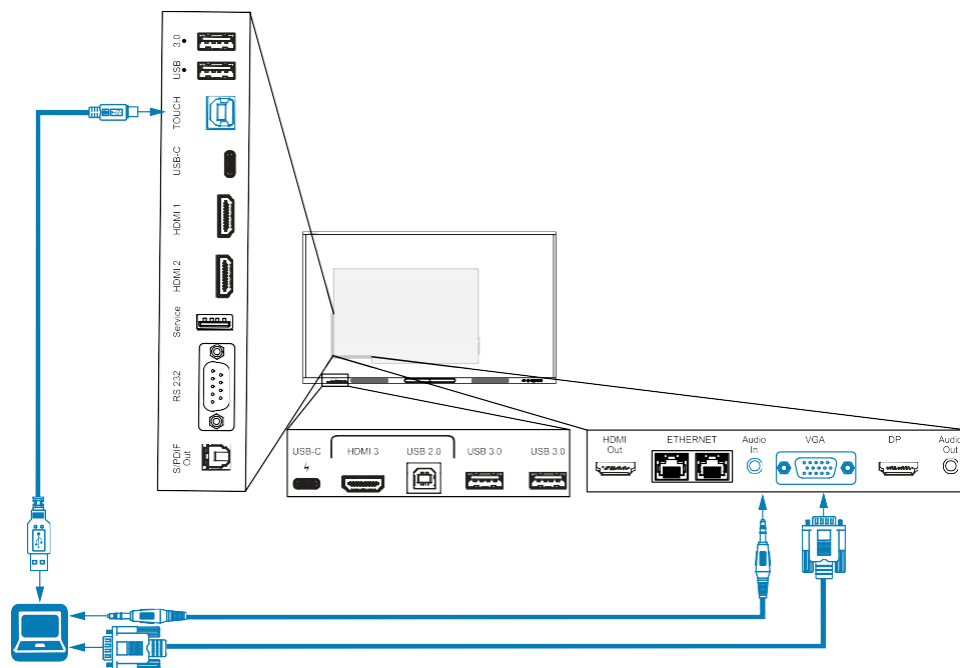
| Konektor | Standard | Typ připojení | Kabel |
|-------------------|----------------|---------------|--|
| HDMI 3 | HDMI 2.0 | Video/audio | <u>Prémiový vysokorychlostní port HDMI (18 Gb/s)</u> |
| Dotykové ovládání | USB 2.0 typu B | Dotyk | <u>Vysokorychlostní (480 Mb/s) USB 2.0</u> |

• **DisplayPort**



| Konektor | Standard | Typ připojení | Kabel |
|-------------|-----------------|---------------|--|
| DisplayPort | DisplayPort 1.2 | Video/audio | <u>DisplayPort</u> |
| Dotyk | USB 2.0 typu B | Dotyk | <u>Vysokorychlostní (480 Mb/s) USB 2.0</u> |

- VGA



| Konektor | Standard | Typ připojení | Kabel |
|---------------|--------------------|---------------|--|
| VGA | VGA | Video | <u>VGA</u> |
| Zvukový vstup | Stereofonní 3,5 mm | Audio | <u>Stereofonní 3,5 mm</u> |
| Dotyk | USB 2.0 typu B | Dotyk | <u>Vysokorychlostní (480 Mb/s) USB 2.0</u> |




Zobrazení vstupu připojeného počítače nebo jiného zařízení

1. Připojte zařízení ke konektorům HDMI 1, HDMI 2, HDMI 3, USB Type-C 1, USB Type-C 2, Display Port nebo VGA displeje.


Poznámka

Chcete-li povolit dotykové ovládání zařízení, připojte kabel USB k přidruženému konektoru USB. Zařízení připojená ke konektoru USB Type-C nevyžadují další připojení USB, aby bylo možné používat dotykové ovládání.

2. Vyberte zdroj pomocí jedné z následujících metod:

| Použití nabídky Nastavení vstupu | Pomocí dálkového ovladače |
|--|--|
| <p>a. Otevřete Panel nástrojů klepnutím na jedno z postranních tlačítek panelu nástrojů (na obou stranách obrazovky).</p> <p>b. Klepněte na ikonu Vstup .</p> <p>Tip</p> <p>Klepnutím na ikonu Další  vyhledejte ikonu Vstup, pokud se nezobrazuje v seznamu oblíbených widgetů na Panelu nástrojů.</p> <p>Viz <i>Panel nástrojů</i>.</p> | <p>Stiskněte ikonu Vstup .</p> |

Poznámka

Kolem aktuálně vybraného vstupu (PC, Android, HDMI1, HDMI2, HDMI3, Type-C1, Type-C2, DP nebo VGA) se zobrazí zelený kruh . Vstupy s připojeným zdrojem mají vedle názvu vstupu zelenou tečku, nikoli šedou tečku. Název vstupu se také zobrazí zeleným textem, nikoli šedým, když je vstup připojen.

3. Klepnutím na vstup počítače nebo pomocí navigačních tlačítek na dálkovém ovladači vyberte zdroj a poté stiskněte tlačítko **OK**.

Výstup zařízení se zobrazí na obrazovce displeje.

Tip

Můžete přejmenovat vstupy, povolit nebo zakázat vstupy, nakonfigurovat displej tak, aby se zapnul, když je připojen aktivní video signál, a automaticky přepnout vstup, když je připojen aktivní video signál.

Podívejte se *na návod k instalaci a údržbě interaktivních displejů řady SMART Board GX (V2)* (smarttech.com/kb/171861).

Nastavení rozlišení a obnovovací frekvence připojeného počítače

Tato tabulka uvádí doporučená rozlišení a obnovovací frekvence pro vstupy displeje:

| Vstup | Maximální rozlišení | Obnovovací frekvence |
|--|---------------------|----------------------|
| USB Type-C, alternativní režim DisplayPort | 3840 × 2160 | 60 Hz |

| Vstup | Maximální rozlišení | Obnovovací frekvence |
|-------------|---------------------|----------------------|
| HDMI 1 1 | 3840 × 2160 | 60 Hz |
| HDMI 2 | 3840 × 2160 | 60 Hz |
| HDMI 3 | 3840 × 2160 | 60 Hz |
| VGA | 1920 × 1080 | 60 Hz |
| DisplayPort | 3840 × 2160 | 60 Hz |
| PC2 | 3840 × 2160 | 60 Hz |

Pokud je to možné, nastavte připojené počítače na tato rozlišení a obnovovací frekvence. Pokyny naleznete v dokumentaci k operačnímu systému počítačů.

Použití doporučených kabelů

SMART doporučuje následující druhy kabelů:

| Typ kabelu | Maximální délka | Doporučení |
|--------------------|------------------------|---|
| DisplayPort | 23' (7 m) ³ | Používejte pouze certifikované kabely Display Port 1.4, které byly testovány tak, aby podporovaly požadovaný standard výkonu. |
| Rozhraní HDMI | 23' (7 m) | Používejte pouze certifikované prémiové vysokorychlostní kabely HDMI (18 Gb/s), které byly testovány tak, aby podporovaly požadovaný standard výkonu. |
| VGA | 23' (7 m) | Použijte kabely VGA se všemi kolíky v konektorech plně osazenými a zapojenými. |
| Stereofonní 3,5 mm | 20' (6 m) | Používejte pouze stíněné kabely 3.5 mm <div style="border-left: 2px solid #0070C0; padding-left: 10px; margin-top: 10px;"> <p>! Důležitý</p> <p>Pro připojení k displeji používejte pouze 3.5 mm stereo jack (15 mm dlouhý tubus).</p> </div> |
| USB 2.0 | 16' (5 m) | Pokud je vzdálenost mezi počítačem a displejem větší než 16' (5 m), použijte vysokorychlostní (480 Mb/s) USB extender USB 2.0. Další informace naleznete v tématu <i>Extendery USB</i> . |

¹Nachází se na předním panelu konektorů displeje.

²Vstup z PC modulu OPS, pokud je nainstalován ve slotu pro příslušenství displeje.

³Výkon kabelů delších než 23' (7 m) je velmi závislý na kvalitě kabelu.

| Typ kabelu | Maximální délka | Doporučení |
|------------|---|--|
| USB 3.0 | 9' (3 m) | <p>SMART podporuje pouze instalace, které používají přímo připojené video a USB kabely nebo extendery napájené střídavým proudem.</p> <p>Možná budete moci použít kabely vyšší kvality, které překračují doporučenou délku. Pokud máte problémy s takovým kabelem nebo prodlužovačem jakéhokoli typu, otestujte připojení kratším kabelem, než se obrátíte na podporu SMART.</p> |
| USB Type-C | 6' 6" (2 m) pro kabely SuperSpeed 5Gbps | <p>Kabel USB 3.2 Gen 1 Type-C s certifikací USB-IF, podpora SuperSpeed (5 Gb/s)</p> <p>Chcete-li použít kabel USB Type-C pro video, potřebujete:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plně vybavený kabel, který podporuje přenosové rychlosti SuperSpeed 5 Gb/s (nebo vyšší). • Počítač, který podporuje alternativní režim Display Port přes USB Type-C <p>Poznámka</p> <p>Konektor USB Type-C na předním panelu konektorů displeje může připojeným zařízením dodávat až 15 W energie .</p> |

Použití kabelů, které překračují tyto maximální délky, může vést k neočekávaným výsledkům, občasné ztrátě obrazu nebo zhoršení kvality obrazu a připojení USB.

Sdílení zásuvek USB Type-B

Konektory HDMI, VGA a Display Port na panelech zadních konektorů (zadní strana displeje) sdílejí jednu zásuvku USB typu B na zadním bočním panelu. To znamená, že dotykový systém lze používat pouze s jedním zařízením připojeným k těmto video vstupům.

Dotykový systém lze stále používat se zařízením připojeným k zásuvce USB typu B, i když je jeden z video konektorů připojen k jinému displeji.

| Zásuvka USB typu B | Video konektory |
|--------------------|--|
| Dotyk | <ul style="list-style-type: none"> • HDMI 1 • HDMI 2 • VGA • DisplayPort |

Připojení PC modulu SMART OPS

Pokud si vaše organizace zakoupila PC modul SMART OPS, MŮŽETE VY NEBO INSTALAČNÍ TECHNICI VAŠÍ ORGANIZACE NAINSTALOVAT MODUL DO SLOTU PRO PŘÍSLUŠENSTVÍ DISPLEJE PODLE POKYŇŮ K INSTALACI PC modulu OPS (docs.smarttech.com/kb/171775 nebo docs.smarttech.com/kb/171544). Poté můžete zobrazit výstup PC modulu OPS na displeji.



Opatrnost

Nevkládejte ani nevyjímejte OPS PC, když je displej zapnutý.

Další informace o PC modulech SMART OPS naleznete v *uživatelské příručce k PC modulům SMART OPS* (docs.smarttech.com/kb/171747).

Připojení USB disků, periférií a dalších zařízení

Displej obsahuje dvě zásuvky USB 3.2 Gen 1 Type-A na předním panelu konektorů a dvě USB 3.2 Zásuvky Gen 1 Type-A na panelu bočních konektorů. K zásuvkám USB 3.2 Gen 1 Type-A můžete připojit USB disky, periferní zařízení (jako jsou klávesnice) a další zařízení a používat tato zařízení s vestavěným operačním systémem displeje nebo počítačem se slotem OPS. Zásuvky USB 3.2 Gen 1 Type-A displeje se přepnou na aktivní vstup.

