

Bezdrátové vysílání na dataprojektory

Na GML lze kromě klasického připojení po drátu (nejčastěji HDMI kabelu, občas i VGA kabelu) u některých dataprojektorů používat bezdrátové připojení. Z mobilu (Android, iPhone), z chromebooku (ChromeOS) z notebooku (Windows 10, MacOS). Přenáší se obraz i zvuk, ovšem zvuk je přehráván v dataprojektoru (jeho maličkými repráčky, nejsou-li softwarově ztlumené).

Jde o dvě technologie: **po síti** (ke školní wifině, po školní síti zpět do daťáku) nebo **přímým wifi připojením** (rovnou k wifině, kterou vysílá dataprojektor).

Na dálku bez kabelu lze pouštět obraz do těchto dataprojektorů:

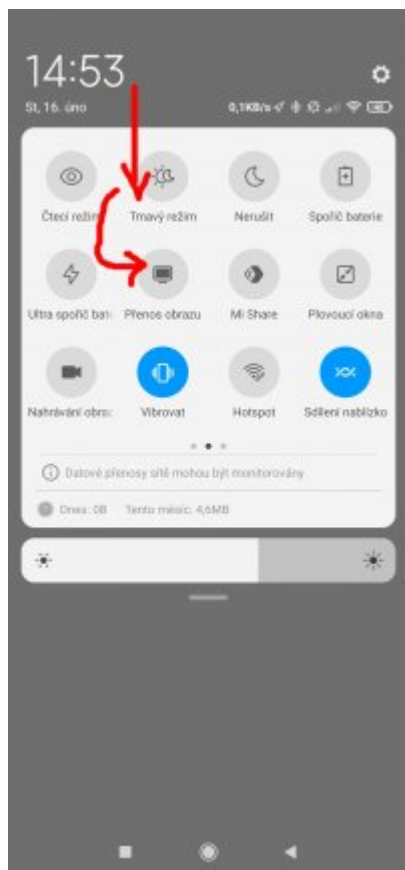
- U-Bi, U-M (U.1A), U-Čj2 (U.8AV) ... tyto tři daťáky lze oslovit pouze přímým wifi připojením
- U-Fj2 (U.3BF), U-Fj3 (U.4AF), U-Aj3 (U.3AV) ... tři daťáky lze oslovit jak přímým wifi připojením, tak po síti

Přímé wifi připojení

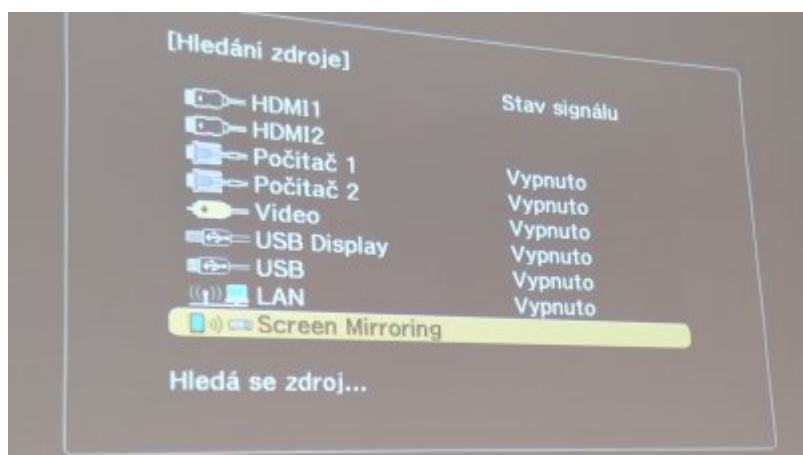
Dataprojektor musí být spuštěn. 😊 Mobil/notebook musí mít povolenou GPS (lokační služby) a povolenou wifi (lhostejno, zda je k nějaké wifině připojen, třeba ke GML_PROFESORI, nebo není). Daťák svítí svoji vlastní wifinu, která nemá s tou školní nic společného, po níž si s mobilem/notebookem povídají.

Přímé wifi připojení z Androidu

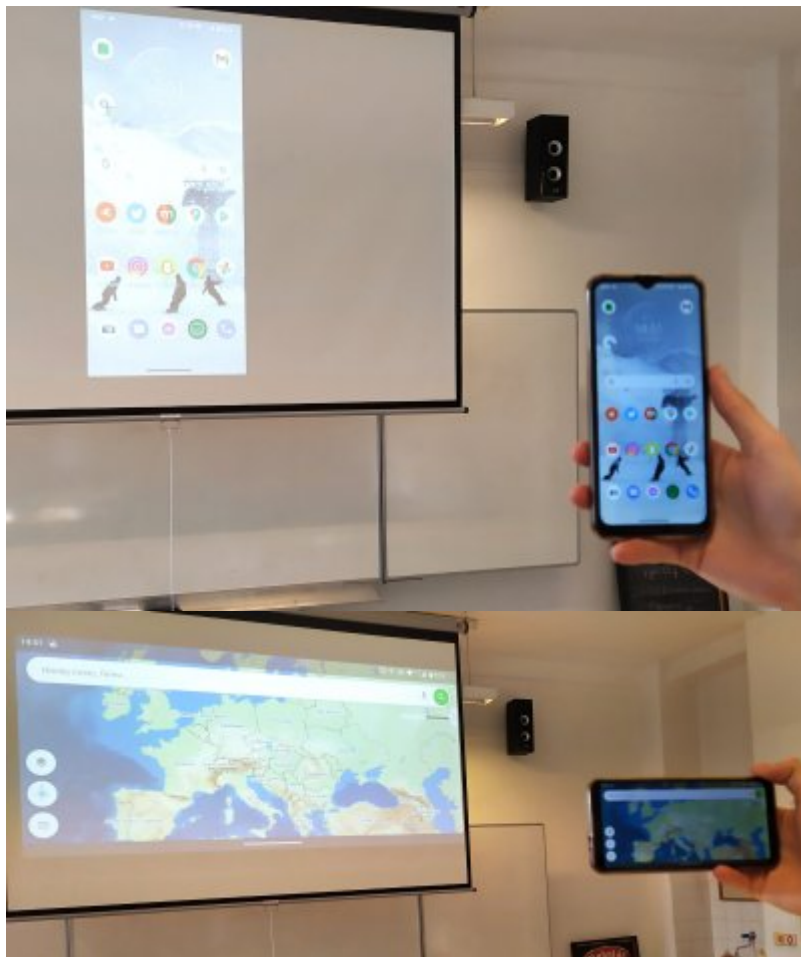
Každý Android službu **Přenos obrazu** umí. Netřeba nic nastavovat. Stáhnete shora roletku, kliknete na ikonu **Přenos obrazu**:



Android vyhledá všechny samostatně svítící wifi dataprojektory v dosahu, zobrazí jméno (například DATAK-FJ2). Po kliknutí na toto jméno rovnou zahájí přenos. Na dataprojektoru se vpravo dole objeví drobná hláška „Screen Mirroring...“ + jméno Vašeho androidího telefonu. Už vysíláte. Dataprojektor je nicméně nastavený tak, že sám nepřepne Source (čistě z bezpečnostních důvodů, vysílat do něj takhle může každý), čili na ovladači datáku je nutno stisknout vpravo nahoře tlačítko **Select source**. Proskenují se všechny zdroje:



Zdroj Screen Mirroring se najde a zobrazí se plocha Vašeho androidu:

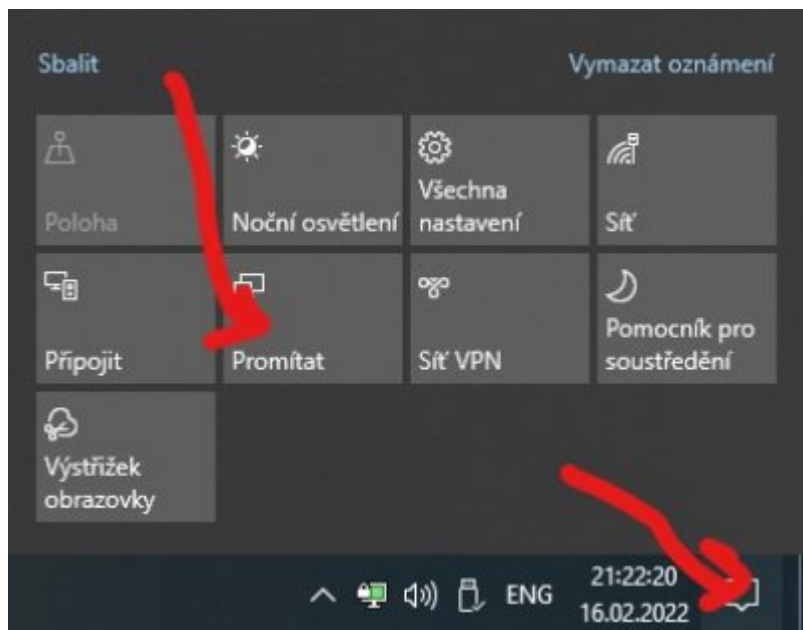


Na Androidu máte vlevo nahoře malý modrý piktogram , na který lze ťuknout a přenos obrazu ukončit.

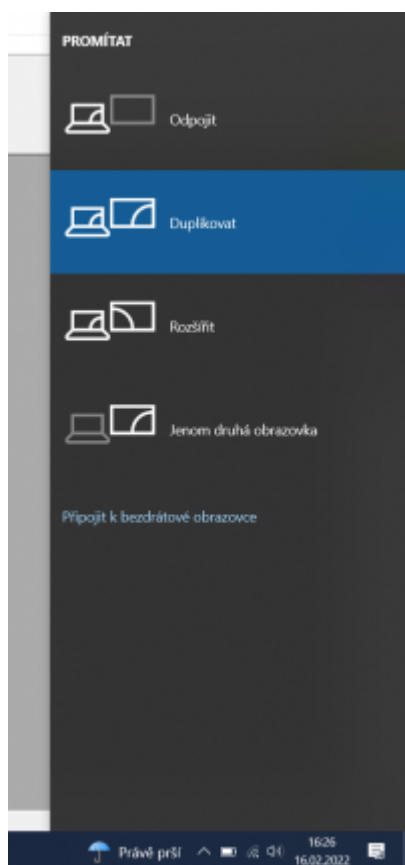
Přímé wifi připojení z Windows 10

Počítač musí mít spuštěnou wifi, která může být připojená (např. ke GML_PROFESORI), ale nemusí.

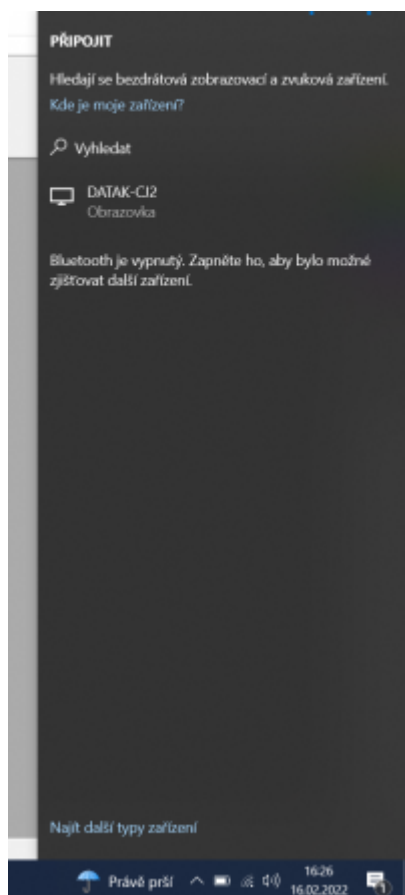
Panel „PROMÍTAT“ lze získat kliknutím do oznamovací oblasti vedle hodin a volbou tlačítka **Promítat**:



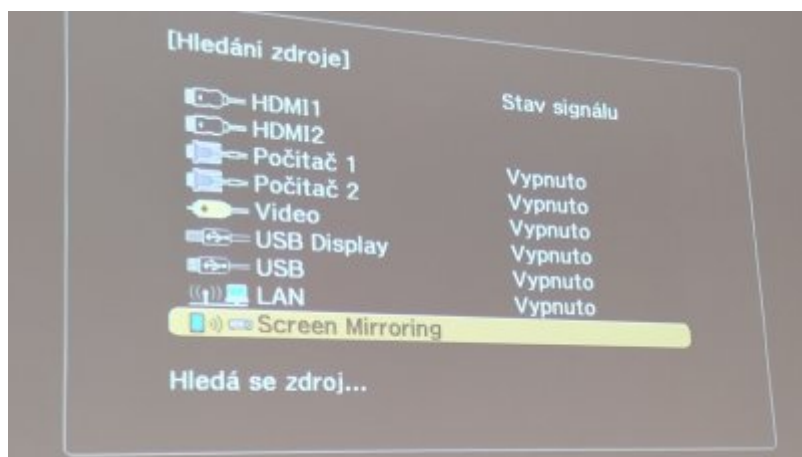
Stejného efektu člověk ale dosáhne i tehdy, stiskne-li přímo kombinaci **Win+P**:



V panelu dole je třeba kliknout na **Připojit k bezdrátové obrazovce**. Vyhledává, po chvíli najde konkrétní dataprojektor:



Když na něj uživatel klikne, status se změní na „Připojeno - duplikovat“, už na dataprojektor vysíláte. Dataprojektor je nicméně nastavený tak, že sám nepřepne Source (čistě z bezpečnostních důvodů, vysílat do něj takhle může každý), čili na ovladači datáku je nutno stisknout vpravo nahoře tlačítko **Select source**. Proskenují se všechny zdroje:



Zdroj Screen Mirroring se najde a zobrazí se plocha Vašeho počítače. Teoreticky lze na notebooku **změnit režim projekce**: z defaultní **duplikace**, kdy studenti vidí to samé co Vy, na **rozšířená plocha**, kdy studenti vidí „druhý monitor“ umístěný napravo vedle Vašeho prvního monitoru. Rozšířená plocha je výhodná například při prezentacích v Powerpointu, kdy na svém zařízení můžete mít tzv. režim prezentujícího.

Připojení po síti

Na Androidu/MacOS/Windows máme nainstalovanou aplikaci (pro Epson dataprojektory jde o Epson iProjection [na Google Play](#), [na App Store](#), [pro Windows a MacOS](#)).

Aplikaci Epson iProjection spustíme. Jednou z možností je nechat zobrazit na dataprojektoru QR-kód, jednoduše stisknutím tlačítka LAN na jeho dálkovém ovladači, QR kód naskenujete a iProjection se rovnou připojuje, dataprojektor rovnou zobrazuje Vaši plochu. Druhou možností je znát adresu dataprojektoru, na něhož chcete vysílat (jde o adresu DATAK-FJ2.gml.local, DATAK-FJ3.gml.local, DATAK-AJ3.gml.local, DATAK-MATEMATIKA.gml.local, DATAK-BIOLOGIE.gml.local, DATAK-CJ2.gml.local), kterou zadáte. Dataprojektor je též třeba přepnout na příslušný Source jménem LAN. Výhodou je, že fyzicky vůbec nemusíte být v místnosti, třeba ani v budově... 😊

From:
<https://wiki.gml.cz/> - **GMLWiki**

Permanent link:
<https://wiki.gml.cz/doku.php/navody:kantori:dataprojektory-bezdratove?rev=1645044846>

Last update: **16. 02. 2022, 21.54**

