

# Bezdrátové vysílání na dataprojektory

Na GML lze kromě klasického připojení po drátu (nejčastěji HDMI kabelu nebo 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, ale zvuk putuje z dataprojektoru lištou zpět do velkých repráků na zdi.

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-FJ2 (U.4BF), U-FJ (U.3AF), U-FJ3 (U.1AF), U-AJ3 (U.4AV), U-BI, U-M (U.2A), U-ČJ2 (U.6AV), U-VV2 (U.3AV), U-FY3 (U.2AV), U-BI3 (U.5AV), U-ČJ (U.5AF), U-ZE (U.2A), Inf4, U-VV, U-FY ... tyto daťáky lze oslovit jak přímým wifi připojením, tak po síti
- TV-ZRCADLOVY-SAL ... též televizi v zrcadlovém sále lze oslovit pouze přímým wifi připojením

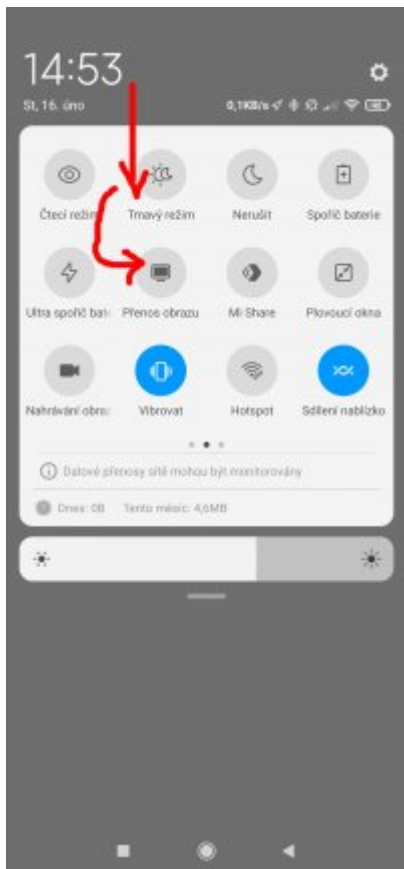
Přesný přehled HDMI/VGA/wifi možností dataprojektorů najdete na [Plánu GML s vyznačením techniky](#).

## Přímé wifi připojení

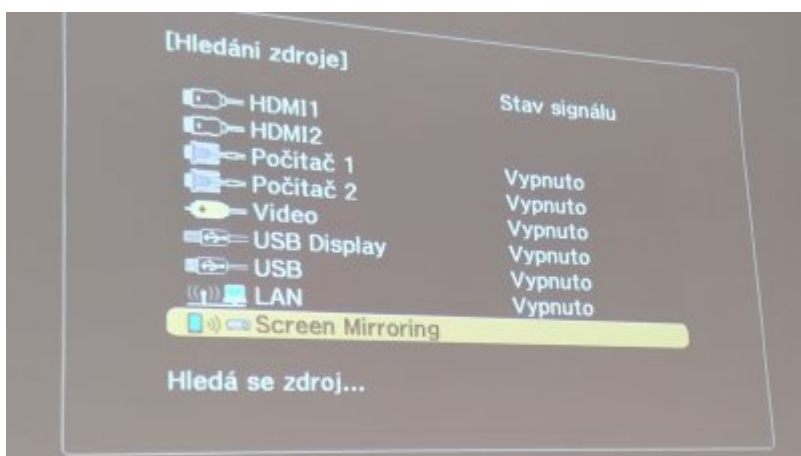
Dataprojektor musí být spuštěn. 😊 Mobil/notebook musí mít povolenou GPS (lokační služby) a povolenou wifi (lhostejno, zda je k nějaké wifině připojen, třeba ke GML\_PROFESORI, nebo není). Daťák svítí svoji vlastní wifinu, která nemá s tou školní nic společného, po níž si s mobilem/notebookem povídají.

## Přímé wifi připojení z Androidu

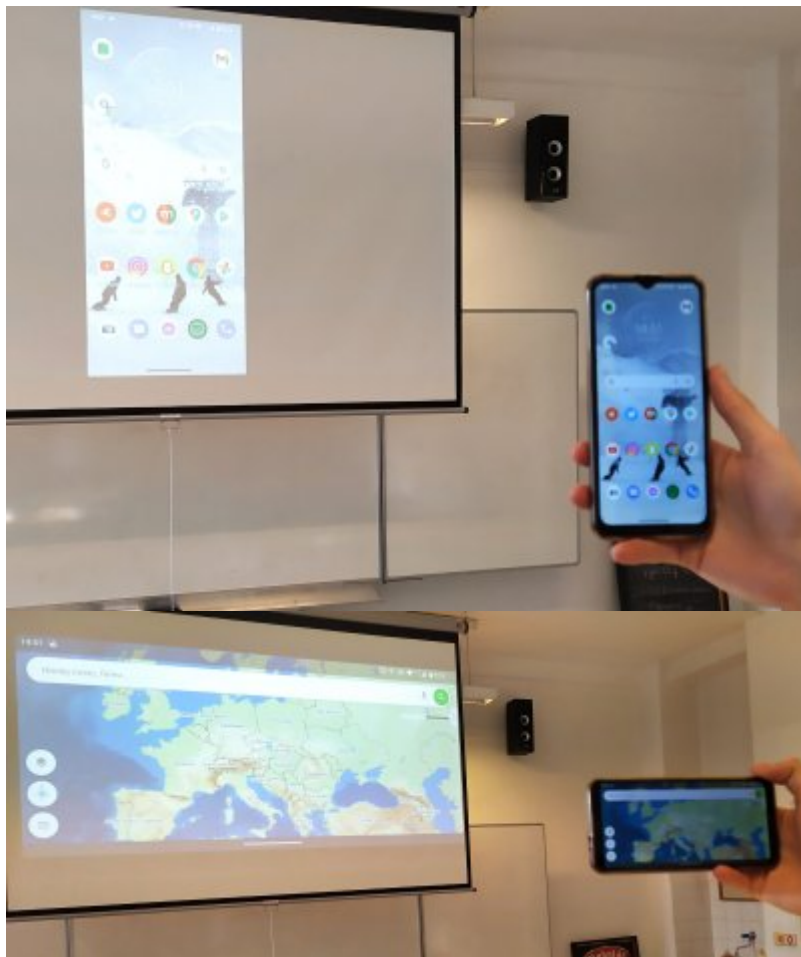
Každý Android službu **Přenos obrazu** umí. Netřeba nic nastavovat. Stáhnete shora roletku, kliknete na ikonu **Přenos obrazu**:




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:

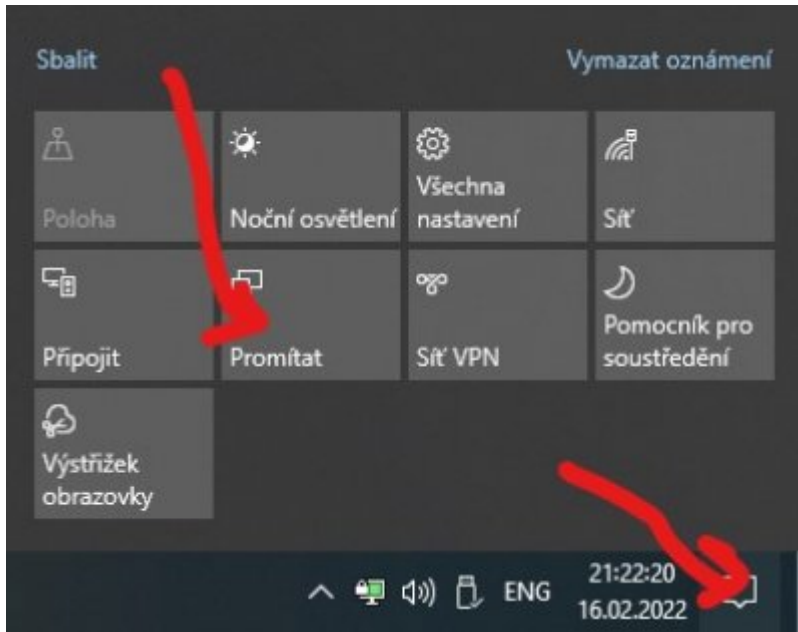


Na Androidu máte vlevo nahoře malý modrý piktogram  , na který lze ťuknout a přenos obrazu ukončit.

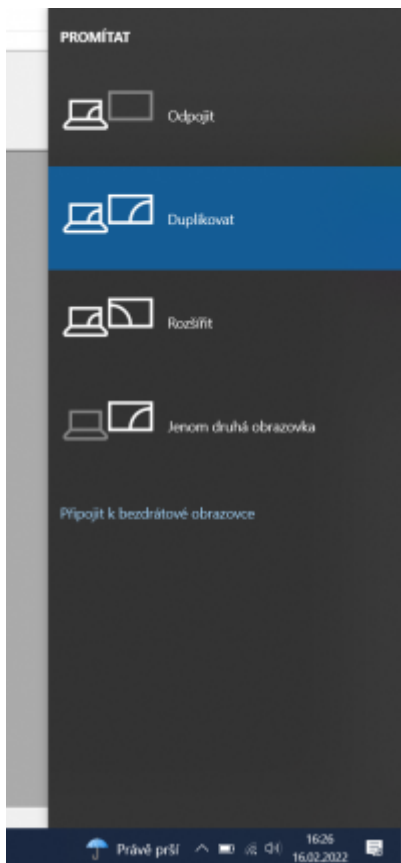
## Přímé wifi připojení z Windows 10

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

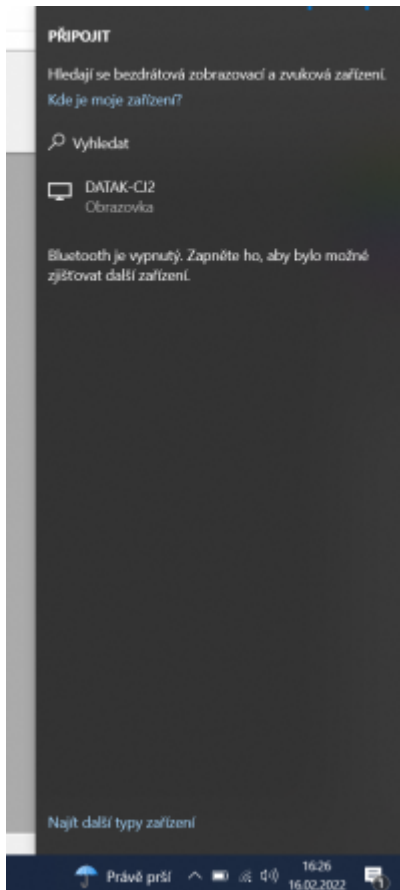
Panel „PROMÍTAT“ lze získat kliknutím do oznamovací oblasti vedle hodin a volbou tlačítka **Promítat**:



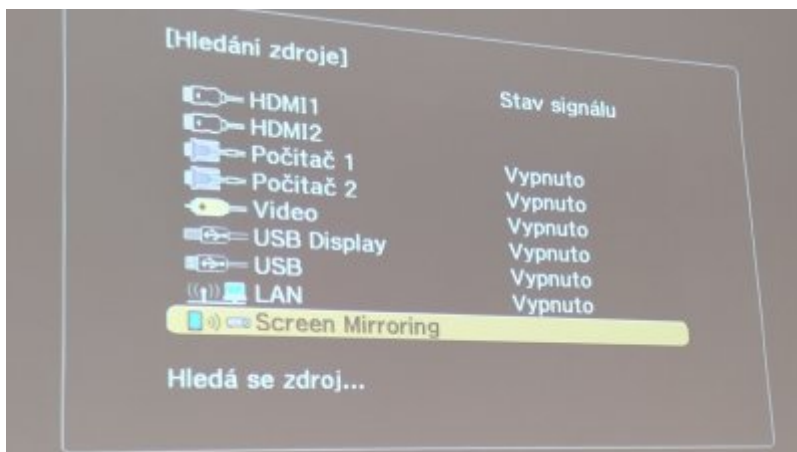
Stejného efektu člověk ale dosáhne i tehdy, stiskne-li přímo kombinaci **Win+P**:



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 daťáku 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-Fj.gml.local, DATAK-Fj3.gml.local, DATAK-Aj3.gml.local, DATAK-Biologie.gml.local, DATAK-M.gml.local, DATAK-Cj2.gml.local, DATAK-VV2.gml.local, DATAK-FY3.gml.local, DATAK-BI3.gml.local, DATAK-CJ.gml.local, DATAK-ZE.gml.local, DATAK-INF4.gml.local, DATAK-VV.gml.local, DATAK-FY.gml.local), kterou zadáte. Dataprojektor je též třeba přepnout na příslušný Source jménem LAN. Výhodou je, že s vysílacím počítačem fyzicky vůbec nemusíte být v místnosti, třeba ani v budově... 😊

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

Permanent link:  
<https://old.gml.cz/wiki/doku.php/navody:kantori:dataprojektory-bezdratove?rev=1679943998>

Last update: **27. 03. 2023, 21.06**

