



PODRĘCZNIK OBSŁUGI

Urządzenie digital signage firmy LG

(MONITOR INFORMACYJNY)

Przed rozpoczęciem korzystania z urządzenia należy uważnie zapoznać się z tą instrukcją. Po przeczytaniu warto ją zachować do dalszego wykorzystania.

Android 8.0

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	4	NOTE (DOTYCZY TYLKO MODELU TR3BF/G).....	17
PASEK BOCZNY.....	5	NOTE (DOTYCZY TYLKO MODELU TR3DJ)	24
- Przycisk Wstecz.....	5	- [Palette].....	34
- Przycisk Ekran główny.....	5	NARZĘDZIE DO WYSZUKIWANIA.....	42
- Ostatnie zadania.....	5	- Przeglądanie według kategorii	43
- Szybka notatka.....	6	- Operacje dotyczące zasobów.....	43
- Narzędzia adnotacji.....	6	- Menu sortowania.....	45
- Częściowe przechwytywanie ekranu.....	7	- Dysk w chmurze.....	47
- Zamrożenie ekranu.....	7	- Wyjście.....	47
NARZĘDZIA DODATKOWE.....	8	USTAWIENIA	47
- Światło punktowe	8	- [Wireless & networks].....	47
- [CountDown].....	9	- [Share].....	47
- Stoper	9	- [Device].....	48
- Transmisja zajęć.....	10	- [Personal].....	48
- Głosowanie i wyniki	11	- [System].....	48
- Respondent.....	14	CHROMIUM	48
- Selekcyjner	14	E-MAIL	48
- Wiadomość.....	15	LG CONNECTEDCARE (MODEL TR3BF/G).....	48
- [Manager].....	15	[LG CONNECTEDCARE DMS] (MODEL TR3DJ).....	49
- Menu opcji dotyku.....	16	[LG CREATEBOARD LAB]	50
		[KEEPER]	51
		[PIP]	52

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

- Oprogramowanie: omówienie56
- Instalacja56
- Serwer: omówienie59
- Klient: omówienie67
- Zaawansowany kod połączenia.....78
- Menu ustawień81

DANE TECHNICZNE**MULTIMEDIÓW..... 86**

- Film.....86
- Zdjęcie.....88

STEROWANIE WIELOMA**PRODUKTAMI 89**

- Wykaz poleceń89
- Protokół transmisji/odbioru90

Zawarty w tym produkcie kod źródłowy podlegający licencjom GPL, LGPL, MPL i innym licencjom open source można pobrać ze strony internetowej <https://opensource.lge.com>.

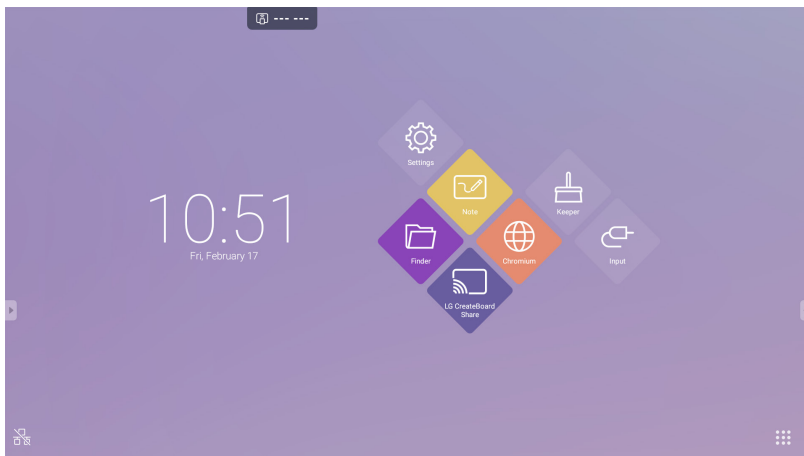
Oprócz kodu źródłowego ze strony można pobrać warunki wszystkich wymienionych licencji, zastrzeżenia gwarancyjne i informacje o prawach autorskich.

Firma LG Electronics oferuje także dostarczenie kodu źródłowego typu otwartego na CD-ROM za kwotę pokrywającą koszty takiej dystrybucji (jak koszty nośnika, transportu i przechowania) po przesłaniu prośby na adres opensource@lge.com. Ta oferta jest ważna przez okres trzech lat po ostatniej dostawie tego produktu. Oferta ta jest ważna dla każdego, kto otrzymał tę informację.


WPROWADZENIE

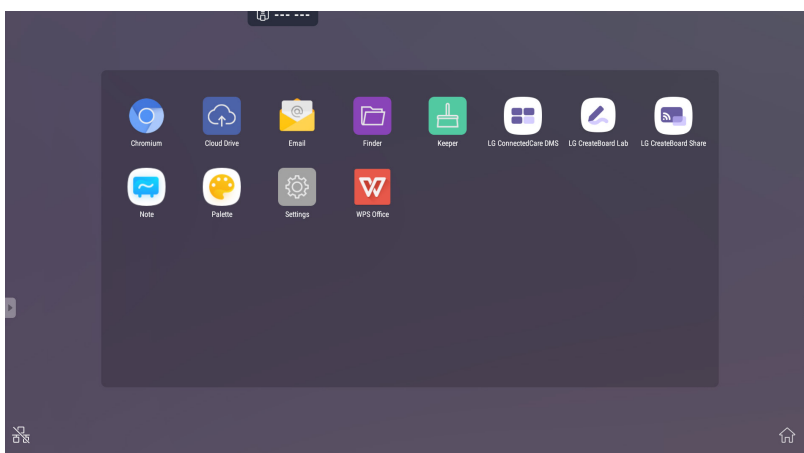
- Niektóre funkcje opisane w instrukcji obsługi mogą nie być obsługiwane przez określone modele lub w niektórych krajach.

OS jest systemem operacyjnym zarządzającym aplikacjami przeznaczonym do inteligentnych komputerów typu tablet. Dostęp do interfejsu modułu uruchamiania można uzyskać bezpośrednio po uruchomieniu urządzenia, tak jak pokazano na rys. 1-1.





Rysunek 1-1 Interfejs modułu uruchamiania

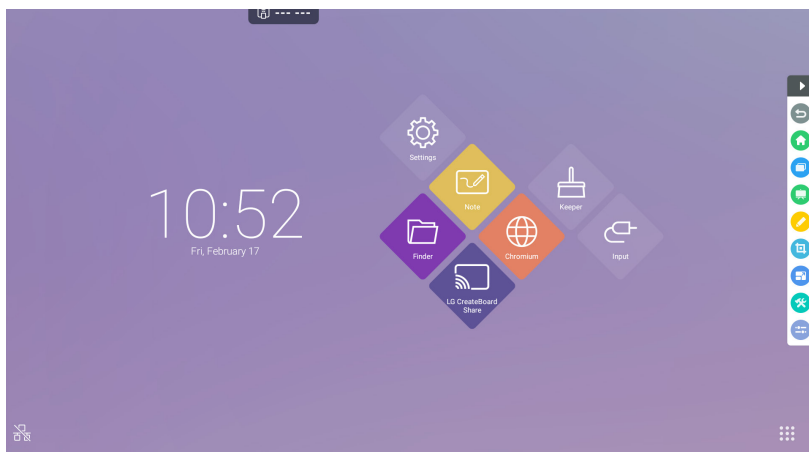
Kliknięcie przycisku  znajdującego się u dołu po prawej stronie umożliwia uzyskanie dostępu do aplikacji, tak jak pokazano na rys. 1-2.



Rysunek 1-2 APLIKACJE

PASEK BOCZNY

- Kliknij jeden z przycisków  lub  znajdujących się po obu stronach ekranu, aby wywołać pasek boczny. Na przykład rysunek 2-1 przedstawia wywołany pasek boczny po stronie prawej. Pasek boczny zawiera elementy, takie jak przycisk Wstecz, przycisk Ekran główny, ostatnie zadania, szybka notatka, narzędzia adnotacji, zamrożenie ekranu i narzędzia dodatkowe.
- Prawidłową ścieżkę dla paska bocznego można ustawić w menu Ustawienia.



Rysunek 2-1 Przycisk Pasek boczny


Przycisk Wstecz

Kliknięcie przycisku  umożliwia powrót do interfejsu, za pomocą którego wykonano ostatnią operację.


Przycisk Ekran główny

Kliknięcie przycisku  umożliwia powrót do pulpitu.

Ostatnie zadania

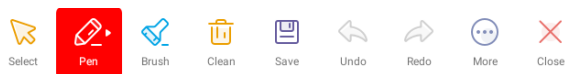
Po kliknięciu przycisku  następuje przejście do nowego okna i wyświetlenie ostatnio wykonywanych zadań. Można usunąć wszystkie procesy za pomocą jednego przycisku lub usunąć wybrane z nich, przeciągając je w lewo lub w prawo.

Szybka notatka

Kliknięcie przycisku  otwiera aplikację Notatki. Umożliwia ona m.in. pisanie, zmywanie i wybieranie obiektów. Szczegółowe informacje znajdują się w sekcji „3 Notatki”.

Narzędzia adnotacji


Dodaj adnotacje na dowolnej aplikacji, wideo, stronie internetowej, dokumencie lub obrazie.

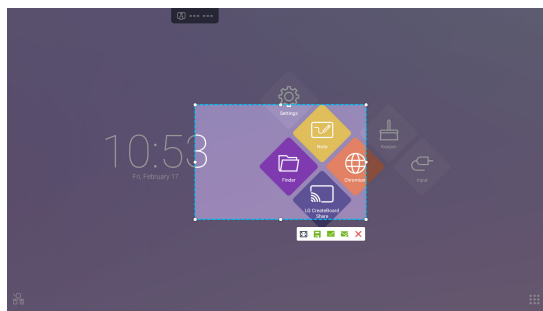







Rysunek 2-5-1 Narzędzie adnotacji

Spis treści	Opis
[Select]	Następuje przełączenie na funkcję dotykową zamiast funkcji adnotacji.
[Pen]	Kliknij, aby przełączyć w tryb pióra, a następnie kliknij ponownie, aby ustawić kolor i grubość pióra.
[Brush]	Kliknij, aby przełączyć w tryb pędzla, a następnie kliknij ponownie, aby ustawić kolor i grubość pędzla.
[Clean]	Kasowanie adnotacji z ekranu.
[Save]	Zapisywanie bieżących adnotacji i zawartości ekranu do obrazu w repozytorium. Po pomyślnym zapisaniu zostanie wyświetlone okno dialogowe. Kliknij przycisk [Cancel], aby zamknąć okno dialogowe, a następnie kliknij przycisk [Open], aby przejść do aplikacji [Finder].
[Undo]	Przejdźcie jeden krok wstecz.
[Redo]	Ponowienie edycji.
[Finder]	Otwórz aplikację [Finder], aby wyświetlić plik.
[Insert]	Dodaj ekran z adnotacją do aplikacji [Note].
[Share]	Wyświetl ekran na telefonie komórkowym z pomocą kodu QR.
[Cloud]	Wyświetl ekran na dysku w chmurze, korzystając ze swojego konta w chmurze.
[Close]	Zignoruj adnotacje i opuść narzędzie.


Częściowe przechwytywanie ekranu

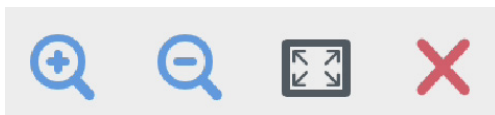
Kliknij , aby otworzyć narzędzia Częściowego przechwytywania ekranu. Możesz zrobić zrzut całego ekranu lub jego części.







- Pełny ekran: Kliknij , aby rozszerzyć obszar przechwytywania do pełnego ekranu.
- Zapisz: Kliknij , aby zapisać aktualnie przechwycony obszar.
- Dodaj do Notatek: Kliknij , aby uruchomić aplikację Notatki. Przechwycony obszar zostanie dodany do aplikacji Notatki.
- Wyślij e-mailem: Kliknij , aby uruchomić aplikację poczty e-mail. Przechwycony obszar zostanie dołączony do wiadomości e-mail.
- Zakończ: Kliknij , aby wyjść z Częściowego przechwytywania ekranu.

Zamrożenie ekranu


Kliknięcie przycisku  umożliwia przejście do nowego okna z narzędziami do zamrażania ekranu. Można zamrozić ekran, po czym zwiększyć lub zmniejszyć jego powiększenie.




Rysunek 2-6-1 Narzędzia zamrażania ekranu

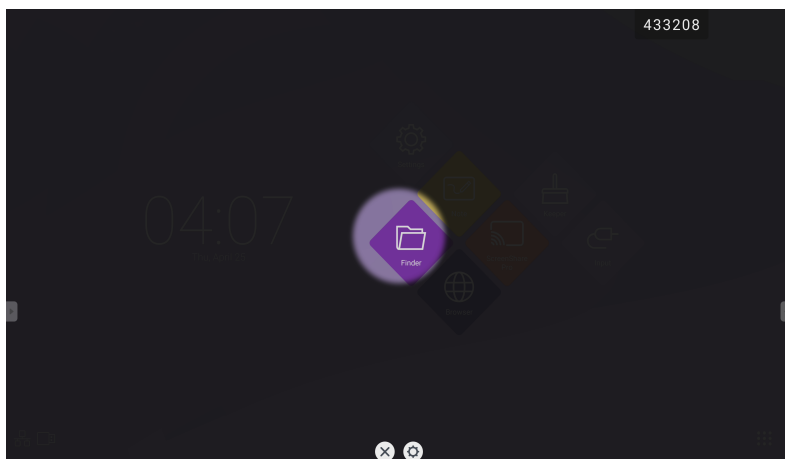
- Powiększ: Kliknięcie przycisku  powoduje powiększenie bieżącego ekranu.
- Pomniejsz: Kliknięcie przycisku  powoduje pomniejszenie bieżącego ekranu.
- Powrót: Kliknięcie przycisku  powoduje przywrócenie pierwotnego rozmiaru ekranu.
- Zakończ: Kliknięcie przycisku  umożliwia zakończenie pracy funkcji zamrożenia ekranu.

Narzędzia dodatkowe



Kliknięcie przycisku  powoduje otwarcie okna wyboru narzędzia, takiego jak światło punktowe, minutnik, stoper i transmisja zajęć.

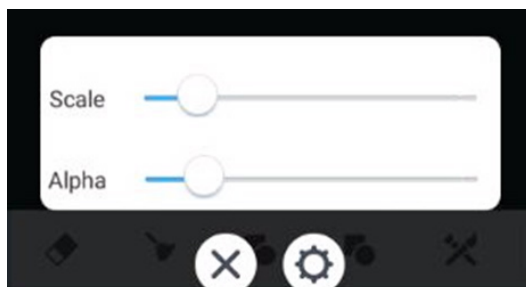
Światło punktowe

- Kliknięcie przycisku  włącza światło punktowe, tak jak pokazano na rys. 2-7-1-1. Można go użyć, aby zwrócić uwagę odbiorców na konkretny, ważny punkt.
- Aby zmienić miejsce wyróżnione przez światło punktowe, wystarczy przeciągnąć na zaciemnionym obszarze.




Rysunek 2-7-1-1 Interfejs narzędzia Światło punktowe

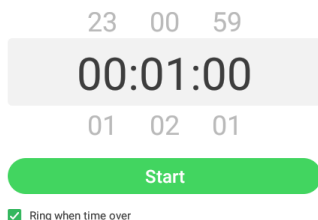
- [Settings] Kliknij przycisk , aby wyświetlić okno, które pokazano na rys. 2-7-1-2.
 - [Scale] Przeciągnij suwak, aby dostosować wielkość obszaru wyróżnianego przez światło punktowe. Obszar ten można też zmienić, przeciągając dwoma palcami.
 - [Alpha] Przeciągnij suwak, aby ustawić przezroczystość obszaru zaciemnianego po włączeniu światła punktowego.
- Wyłącz światło punktowe. Kliknij , aby wyłączyć światło punktowe.



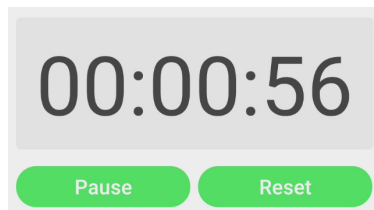
Rysunek 2-7-1-2 Interfejs narzędzia Światło punktowe

[CountDown]

- Kliknij przycisk , aby wyświetlić okno minutnika, czyli jednego z narzędzi dodatkowych, tak jak pokazano na rys. 2-7-2-1.
- Kliknij przycisk [START], aby rozpocząć odliczanie, tak jak pokazano na rys. 2-7-2-2.
- Kliknij przycisk [PAUSE], aby wstrzymać odliczanie. Kliknij przycisk [RESET], aby zresetować odliczanie do stanu początkowego.




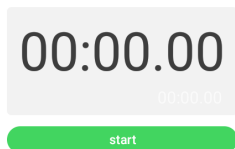
Rysunek 2-7-2-1 Początkowy interfejs minutnika



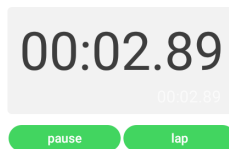
Rysunek 2-7-2-2 Interfejs narzędzia Minutnik

Stoper

Kliknięcie przycisku  uruchomia stoper, tak jak pokazano na rys. 2-7-3-1. Użytkownik może wykonywać operacje, takie jak zatrzymanie, wstrzymanie, kontynuowanie i resetowanie odmierzenia. Dotknięcie w obszarze poza narzędziem spowoduje przeniesienie stopera na dół okna.




Rysunek 2-7-3-1 Stoper



Rysunek 2-7-3-2 Stoper

Transmisja zajęć

- Kliknięcie przycisku  rozpoczyna zajęcia. Gdy uczestnicy zajęć zeskanują kod QR umożliwiający dołączenie do zajęć, nauczyciel klika opcję [ENTER THE CLASS].
- Trzeba upewnić się, że nawiązano połączenie z tą samą siecią LAN co interaktywny panel płaski.





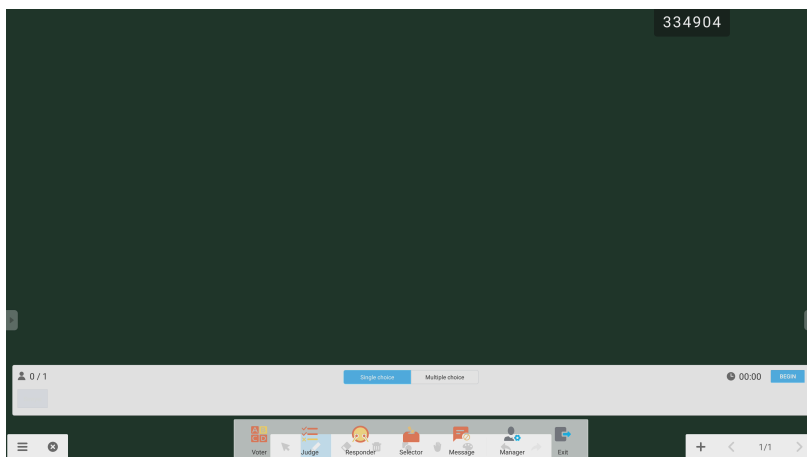
Rys. 2-7-4-1 Kod QR



Rys 2-7-4-2 Pasek menu

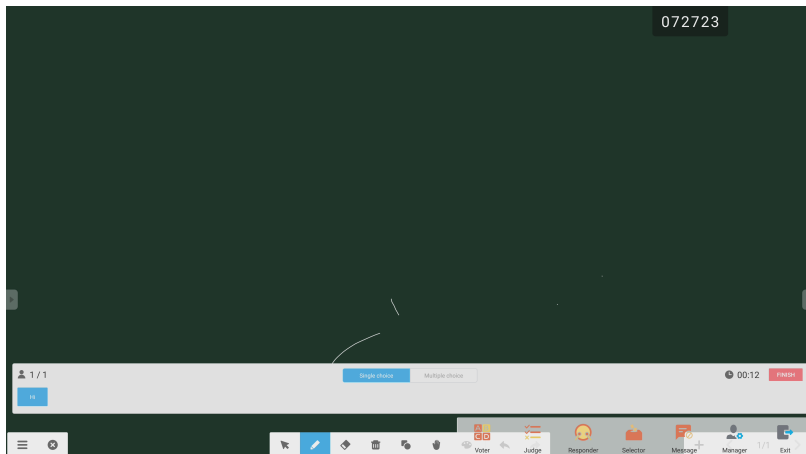
Głosowanie i wyniki

Kliknięcie przycisku  lub  powoduje wyświetlenie paska odpowiedzi w dolnej części interfejsu nauczyciela. Kliknięcie opcji [Single choice] lub [Multiple choice] pozwala wybrać rodzaj pytania.



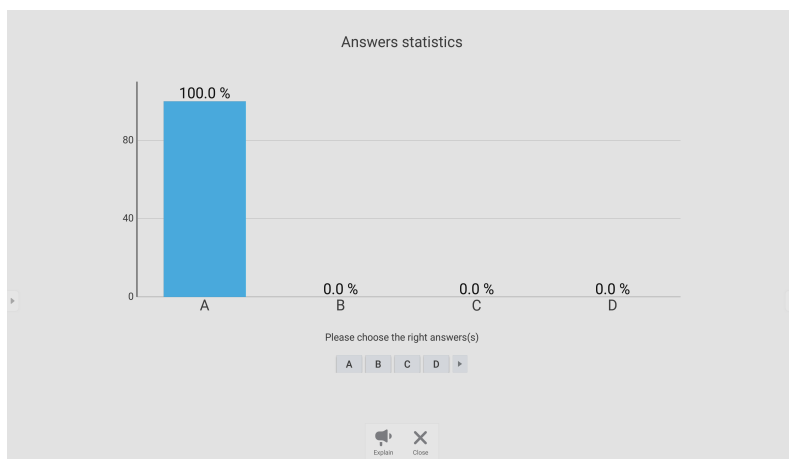
Rys. 2-7-4-1-1 Głosowanie

Odpowiedź: Kliknięcie opcji [Begin] rozpoczyna udzielanie odpowiedzi na pytanie. Gdy uczestnicy udzielą odpowiedzi na pytanie, ich nazwy zmieniają kolor na niebieski.



Rys. 2-7-4-1-1 Głosowanie

Statystyki odpowiedzi: Kliknięcie przycisku [Finish] pozwala zakończyć udzielanie odpowiedzi na pytania i zapewnia możliwość przejścia do strony statystyki odpowiedzi.




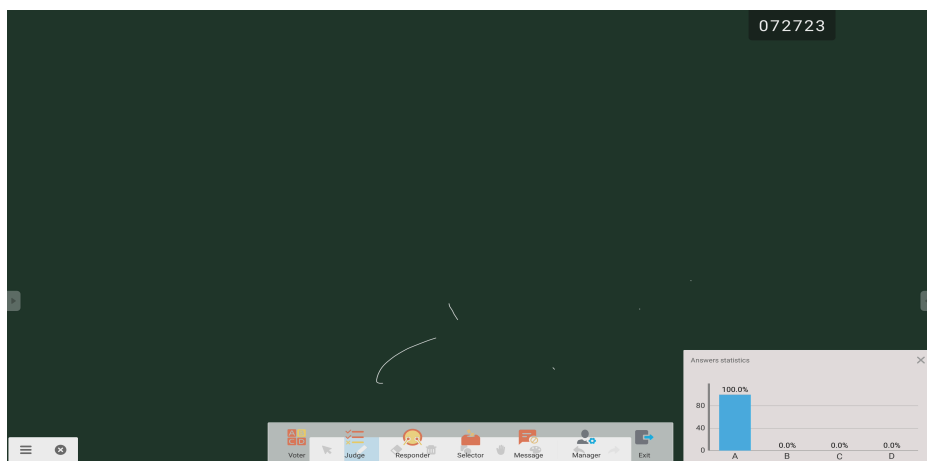
Rys. 2-7-4-1-3 Statystyki odpowiedzi

Po wybraniu prawidłowych odpowiedzi nastąpi obliczenie trafności.




Rys. 2-7-4-1-4 Statystyki odpowiedzi

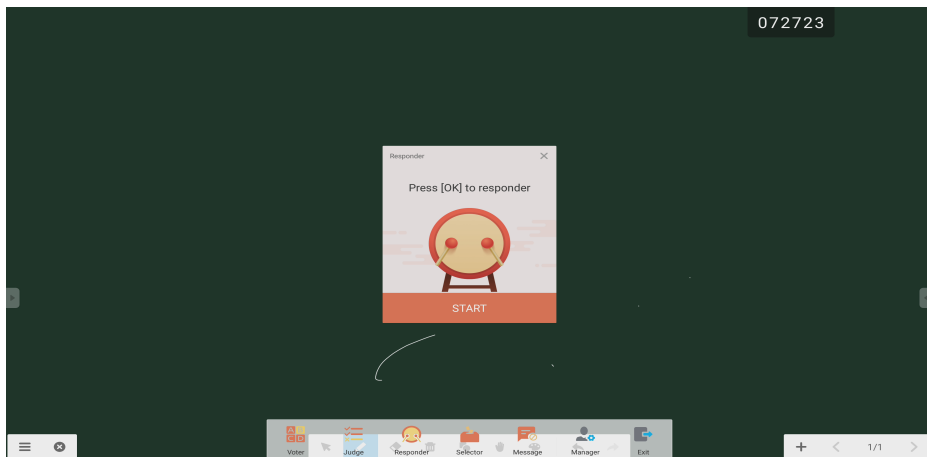
Wyjaśnij: Kliknięcie przycisku  [Explain] na ekranie statystyki odpowiedzi wyświetla stronę z materiałem do nauki. Użytkownicy mogą wyświetlić wyjaśnienie dotyczące pytania podczas sprawdzania danych liczbowych odpowiedzi.



Rys. 2-7-4-1-5 [Explain]

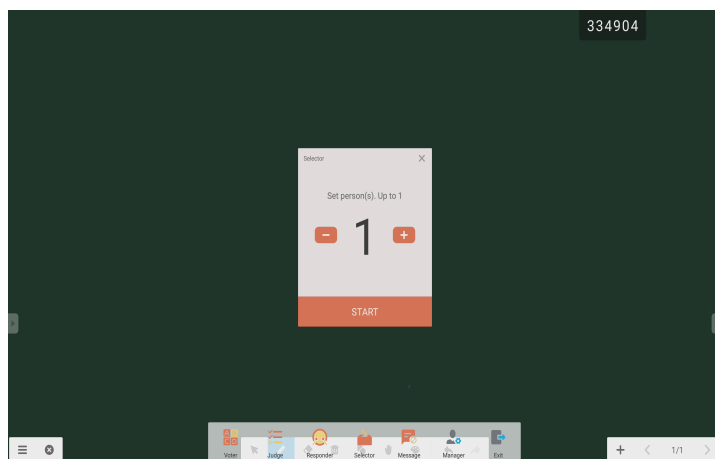
Respondent

Kliknięcie przycisku  zapewnia dostęp do okna respondenta. Uczestnicy mogą udzielać odpowiedzi jako respondenci po kliknięciu przycisku [OK].



Rys. 2-7-4-2-1 Respondent

Selekcjoner

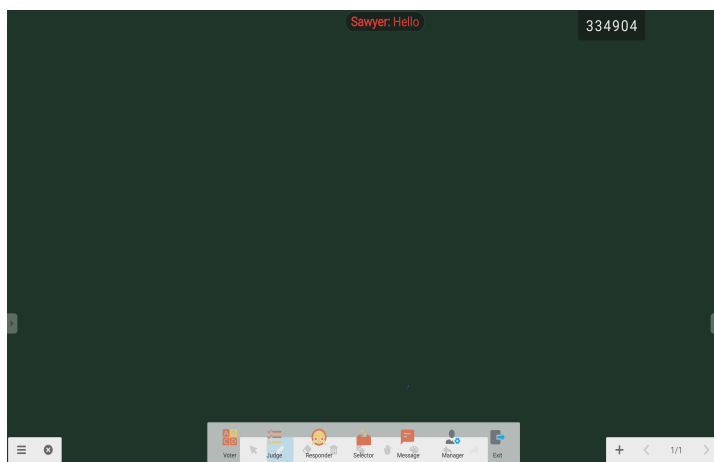


Rys. 2-7-4-2-1 Selekcjoner

Kliknięcie przycisku  pozwala wybrać uczestników, których zadaniem będzie udzielenie odpowiedzi.

Wiadomość

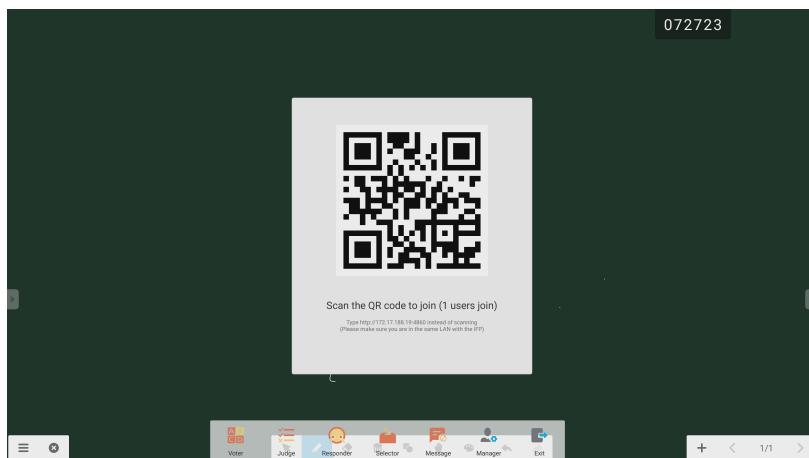
Włączenie wiadomości zapewnia uczestnikom możliwość publikowania komentarzy w postaci wiadomości za pomocą telefonów komórkowych. Komentarze w postaci wiadomości są aktualizowane na komputerze typu tablet w czasie rzeczywistym.



Rys. 2-7-4-4-1 Wiadomość


[Manager]

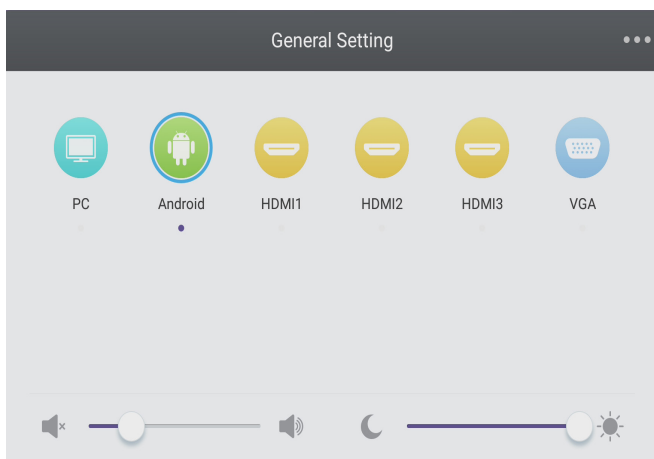
Kliknięcie przycisku [Manager] powoduje wyświetlenie okna z kodem QR, który ułatwia uczestnikom dołączenie do zajęć.



Rys. 2-7-4-5-1 [Manager]

Menu opcji dotyku

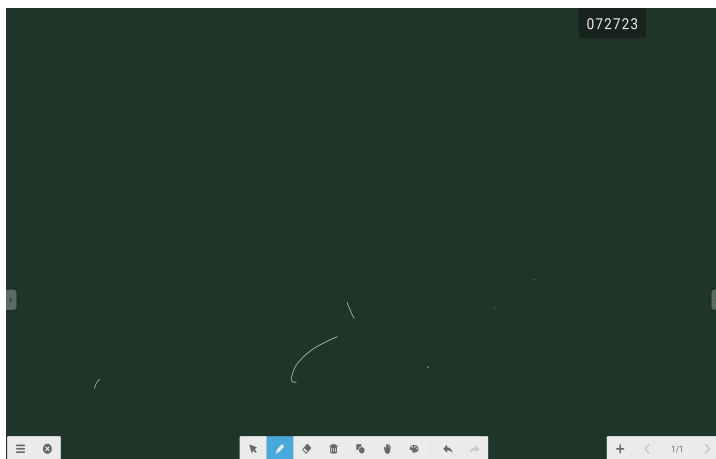
Kliknięcie przycisku  zapewnia dostęp do menu opcji dotyku.



Rys. 2-8-1 [General Setting]


NOTE (Dotyczy tylko modelu TR3BF/G)

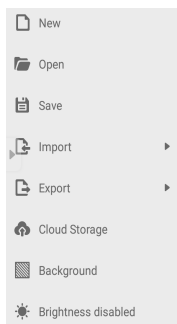
Kliknięcie przycisku  otwiera aplikację Notatka, tak jak pokazano na rys. 3-1.








Rys. 3-1 Notatka

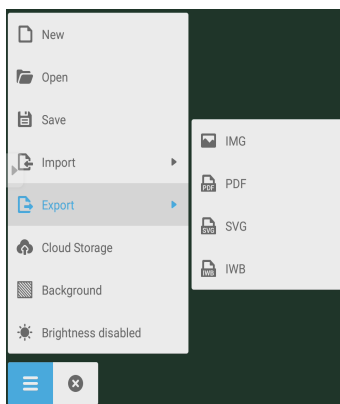
Menu

Kliknięcie przycisku  wyświetla menu, które pokazano na rys. 3-1-1. Menu zapewnia użytkownikom dostęp do opcji zmiany tła i zapisu.






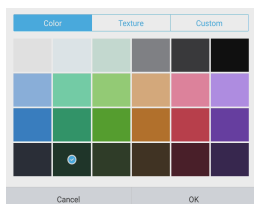
Rys. 3-1-1 Menu startowe

- [New] Kliknij przycisk , aby utworzyć plik białej tablicy.
- [Open] Kliknij przycisk , aby wyświetlić okno wyboru pliku. Można otwierać pliki w formacie lokalnym .enb lub .iwb.
- [Save] Kliknij przycisk , aby zapisać bieżący dokument w formacie .enb, co spowoduje, że dokument ten będzie dostępny w oknie przeglądania plików.
- [Import] Kliknij przycisk , aby zaimportować plik IMG, PDF lub SVG do materiałów edukacyjnych dostępnych na białej tablicy.
- [Export] Kliknij przycisk , aby eksportować bieżący materiał edukacyjny dostępny na białej tablicy w formacie IMG, PDF, SVG lub IWB.

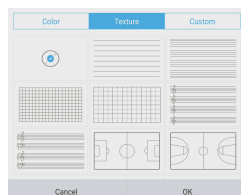


Rys. 3-1-2 [Export]

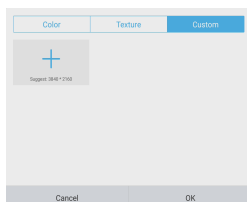
- [Cloud Storage] Kliknij przycisk , aby wyeksportować i przekazać bieżący plik do usługi Dysk Google i OneDrive.
- [Background] Kliknij przycisk , aby przełączyć bieżący kolor tła strony, którym domyślnie jest ciemnozielony. Kliknij dowolny kolor, aby ustawić go jako kolor tła strony.
- [Brightness disabled] Kliknij przycisk , aby włączyć funkcję automatycznego dostosowywania jasności, która jest domyślnie wyłączona.



Rys. 3-1-3 Kolor tła




Rys. 3-1-4 Tekstura tła




Rys. 3-1-5 Tło niestandardowe

Wyjście

Kliknij przycisk , czyli przycisk zamykania, aby powrócić do głównego interfejsu. Jeżeli bieżący dokument nie został zapisany, wyświetlone zostaje okno z monitem o zapis, w którym użytkownik może wpisać nazwę pliku i zapisać bieżący dokument. Jeśli bieżący dokument został zapisany, nie trzeba zapisywać go ponownie. Można od razu zamknąć oprogramowanie i powrócić do głównego interfejsu.

Zaznaczanie


- Kliknij przycisk , aby wykonać operację zaznaczania dla dowolnych obiektów na stronie. Narysowanie figury zamkniętej wokół obiektu widocznego w interfejsie lub kliknięcie takiego obiektu umożliwia przeniesienie go lub zmianę jego powiększenia, tak jak pokazano na rys. 3-3-1.
- Niezależność gestów wykonywanych dłonią i piórem SmartPen: Gdy narzędzie zaznaczania zostanie wybrane z odpowiedniego paska narzędzi w aplikacji Notatka, użytkownicy mogą pisać bezpośrednio w aplikacji Notatka za pomocą pióra SmartPen bez konieczności przełączania paska narzędzi do trybu pisania.

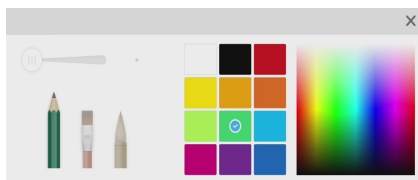


Rys. 3-3-1 Zaznaczenie

- 1) Przeniesienie: Wybierz obiekt poprzez zakreślenie i przeciągnij, aby przenieść zaznaczony obiekt w dowolne miejsce.
- 2) Zmiana powiększenia:
 - a. Wybierz obiekt poprzez zakreślenie go i zmień jego powiększenie, rozsuwając lub zsuwając dwoma palcami, lub zmień jego kolor na czarny, żółty, niebieski bądź czerwony.
 - b. Używając dwóch palców, zmień ogólne powiększenie strony.

Długopis

Kliknięcie przycisku , czyli przycisku długopisu, powoduje wyświetlenie okna ustawień długopisu. Po wybraniu grubości i koloru pisma odręcznego i przesunięciu na ekranie w wybranym miejscu, zaczynają pojawiać się pisane litery.



Rys. 3-4-1 Ustawienia długopisu

- Długopis: Użytkownik ma do wyboru też ołówek i pędzle. Ustawieniem domyślnym jest ołówek.
- Rozmiar pisma odręcznego: Aby zmienić rozmiar pisma odręcznego, wystarczy przesunąć suwak.
- Kolor pisma odręcznego: Kliknięcie jednego z kolorów dostępnego w próbniku kolorów po prawej umożliwia zmianę koloru pisma odręcznego stosownie do potrzeb.


Gumka

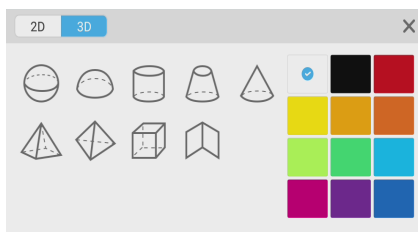
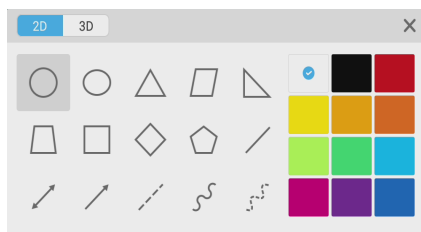
Kliknięcie przycisku  pozwala skorzystać z gumki. Zakreślenie obiektu do wymazania wybiera go.

Czyszczenie

Kliknięcie przycisku  powoduje wyczyszczenie całego ekranu.

Kształt

- Kliknięcie przycisku , czyli przycisku kształtu, powoduje wyświetlenie okna z kształtami.
- Można wybierać spośród kształtów 2D i 3D.




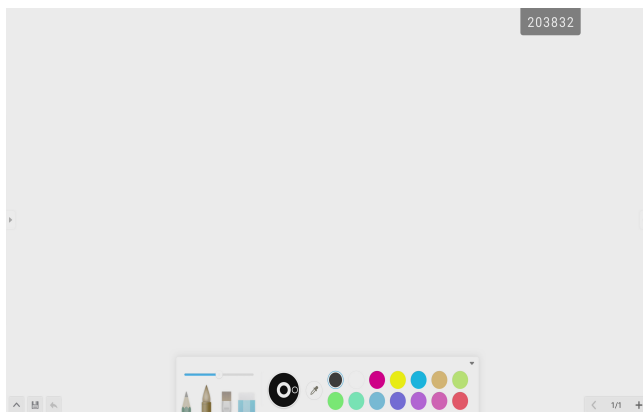
Rys. 3-7-1 Okno kształtów

Przesuwanie


Kliknięcie przycisku  włącza tryb przesuwania. Przeciągając na ekranie, można przesuwać wyświetlany obraz.

Deska kreślarska

Kliknięcie przycisku  uruchamia tryb deski kreślarskiej, tak jak pokazano na rys. 3-8-1.



Rys. 3-8-1 Interfejs funkcji Deska kreślarska

- **Długopis:** Wyborem domyślnym jest ołówek. Można wybrać spośród narzędzi, takich jak ołówek, pędzel pisarski, różnego rodzaju pędzle i gumka.
- **Paleta:** Kliknij kolor z palety, aby go wybrać i zacznij kolorować, wykonując koliste ruchy.
- **Selektor kolorów:** Kliknij przycisk , aby aktywować selektor kolorów – spowoduje to wyświetlenie kołowego selektora kolorów w obszarze deski kreślarskiej. Przeciągnij do miejsca z żądanym kolorem i kliknij, aby zakończyć wybór koloru. W opisanej tu sytuacji wybrany kolor będzie kolorem długopisu.
- **Próbnik kolorów:** Użytkownicy mogą zmieniać kolor okrągłych pól poprzez wybranie innego koloru w próbniku kolorów.

Cofanie

Kliknięcie przycisku , czyli przycisku cofania, pozwala odwołać poprzednią operację.


Dodawanie strony

Aby dodać nową stronę, wystarczy kliknąć przycisk .


Poprzednia strona

Kliknij przycisk , aby powrócić do poprzedniej strony. Jeśli bieżąca strona jest pierwszą stroną, kliknięcie tego przycisku nie ma żadnego efektu.

Paginacja

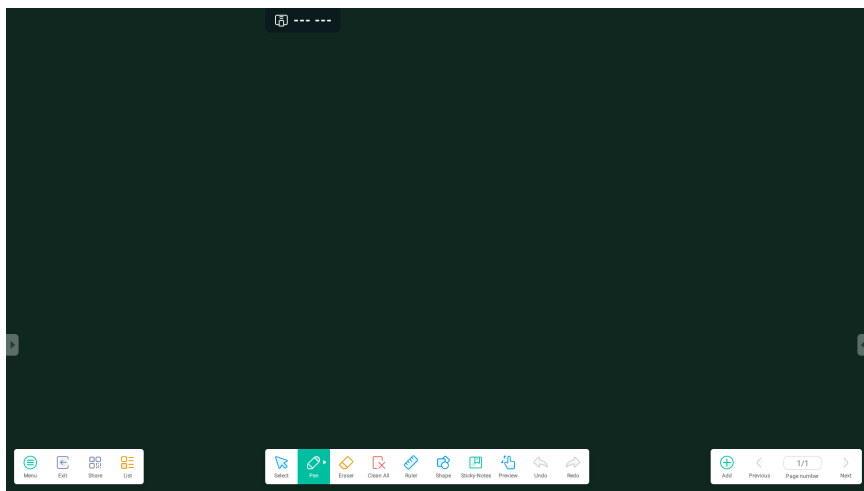
Kliknięcie elementu , czyli paginacji, powoduje załadowanie miniatur wszystkich stron. Można też kliknąć bezpośrednio miniaturę, aby wyświetlić daną stronę.

Następna strona

Gdy bieżąca strona nie jest stroną ostatnią, można kliknąć przycisk , aby przejść do kolejnej strony — następującej bezpośrednio po bieżącej.

NOTE (Dotyczy tylko modelu TR3DJ)

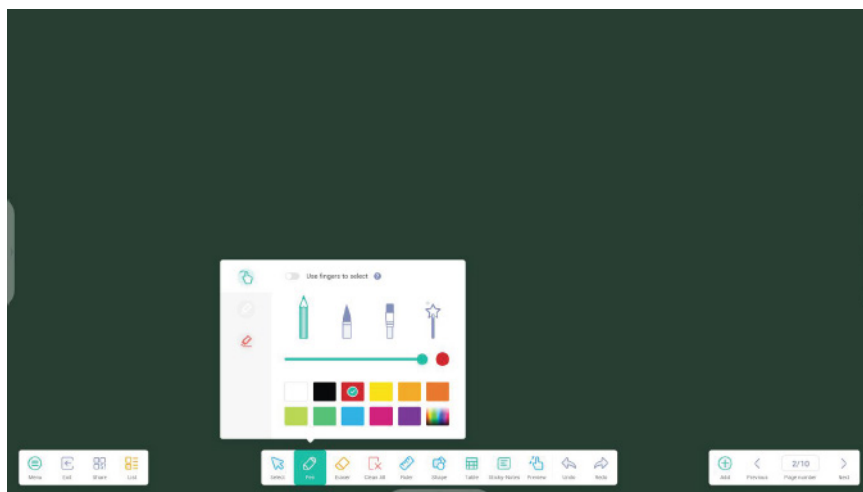
Kliknij  aby otworzyć aplikację [Note].



[Pen]

Aplikacja [Note] oferuje użytkownikom szeroką gamę kolorów i stylów pióra do wyboru.

Funkcja Podwójne pióro pozwala wybrać dwa kolory i używać opcji pisania w aplikacji [Note].

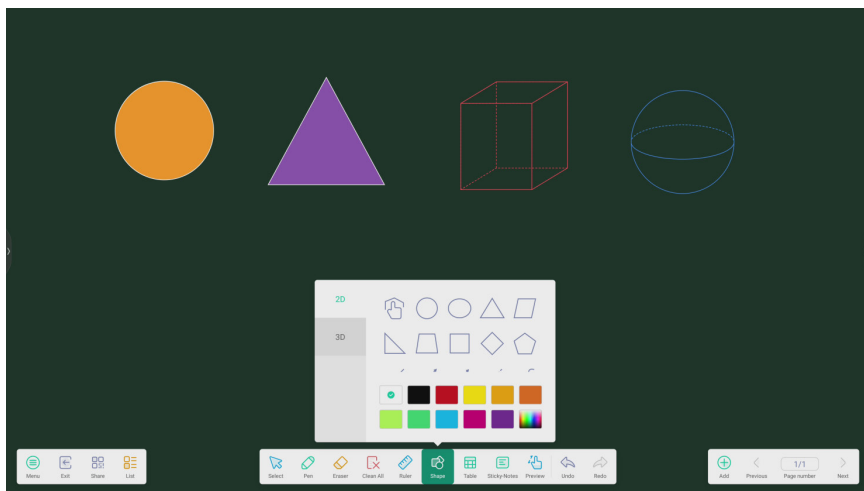


PRZESTROGA

- Gdy używana jest funkcja podwójne pióro, na ekranie mogą pojawiać się różne kolory, zależnie od kąta kontaktu między piórem a ekranem.

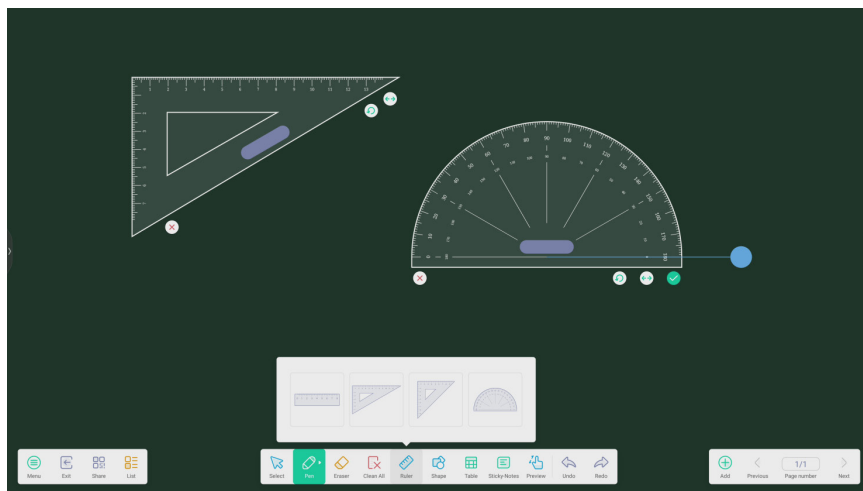
[Shape]

Aplikacja Note charakteryzuje się bogactwem wbudowanych kształtów, w tym dwuwymiarowych kształtów płaskich i trójwymiarowych kształtów geometrycznych, które są wygodne dla nauczycieli, aby szybko pokazywać kształty uczniom.



[Ruler]

Narzędzie linijki w aplikacji Note eliminuje potrzebę używania przez nauczycieli fizycznych linijek, a także pomaga w nauczaniu w aplikacji [Note].



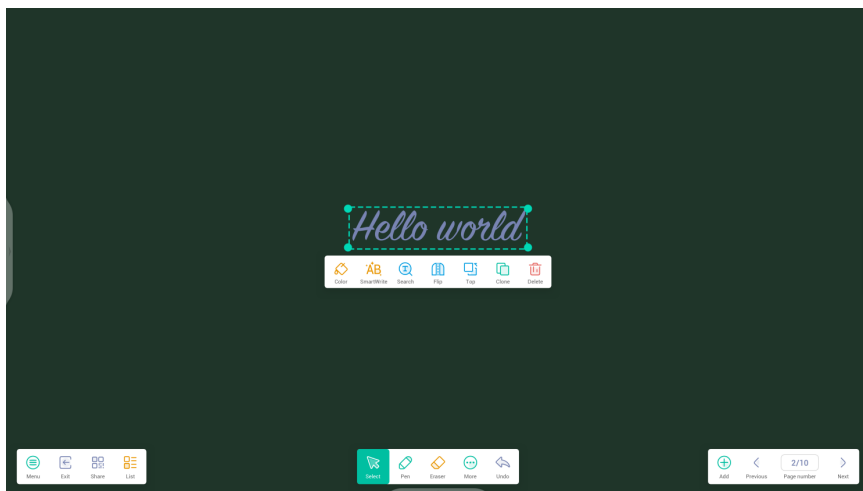
[Sticky Notes]

Narzędzie [Sticky Notes] w aplikacji [Note] symuluje rzeczywiste sceny z prawdziwego życia, umożliwia przypisanie ważnych informacji do obszaru roboczego, aby użytkownicy mogli je zobaczyć, a także może być używane jako narzędzie do burzy mózgów.



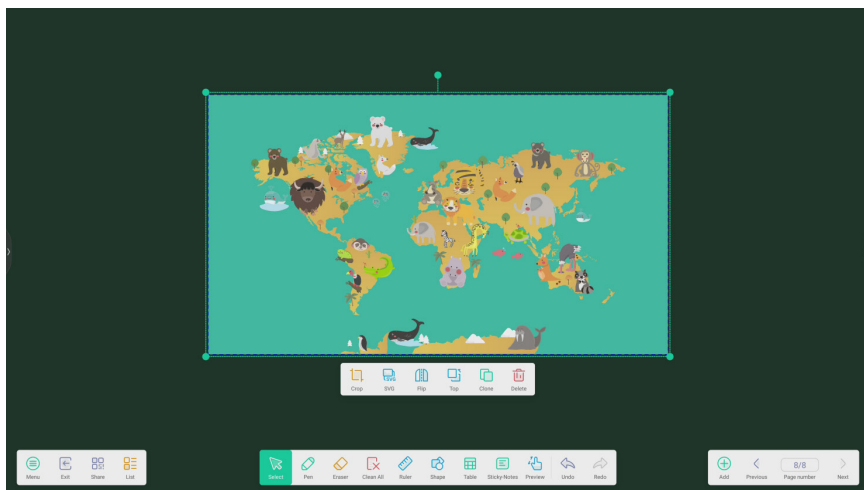
Funkcja rozszerzenia pióra

Po wybraniu pisma ręcznego pismo ręczne można inteligentnie rozpoznać jako upiększoną czcionkę, a także można je przeszukiwać i wykonywać jego lustrzane odbicie.



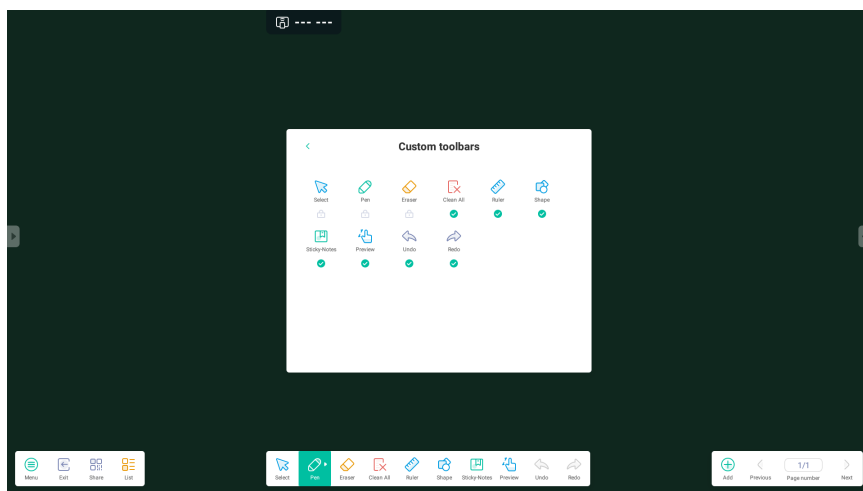
Funkcja rozszerzania obrazu

Po wybraniu obrazu, obraz ten można przekształcić w obraz wektorowy, a także można wykonać jego lustrzane odbicie.



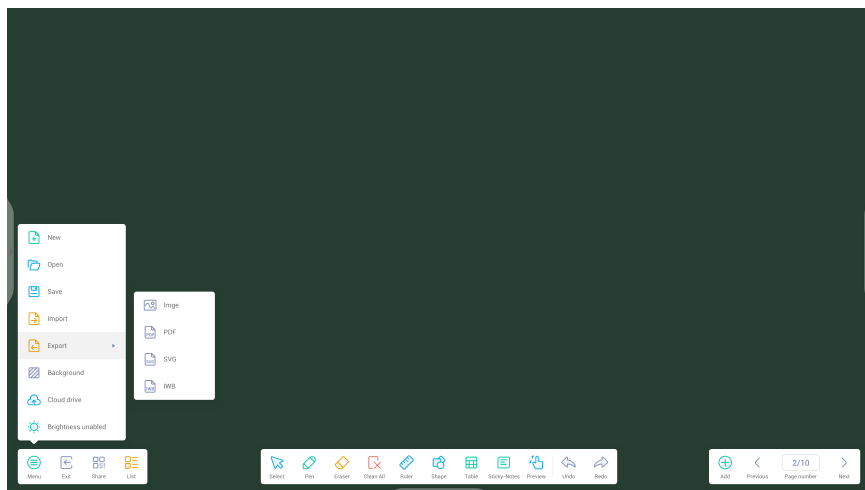
Niestandardowy pasek narzędzi

Gdy aplikacja [Note] jest na pełnym ekranie, można wybrać, które narzędzia pojawią się na pasku narzędzi, a które będą ukryte w podmenu pod opcją [More].



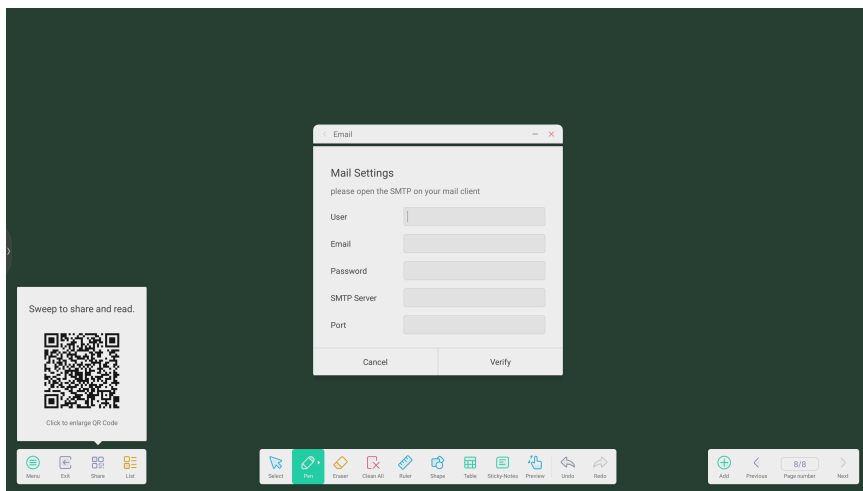
Import i eksport plików w wielu formatach

Aplikacja Note obsługuje importowanie i eksportowanie plików w wielu formatach.



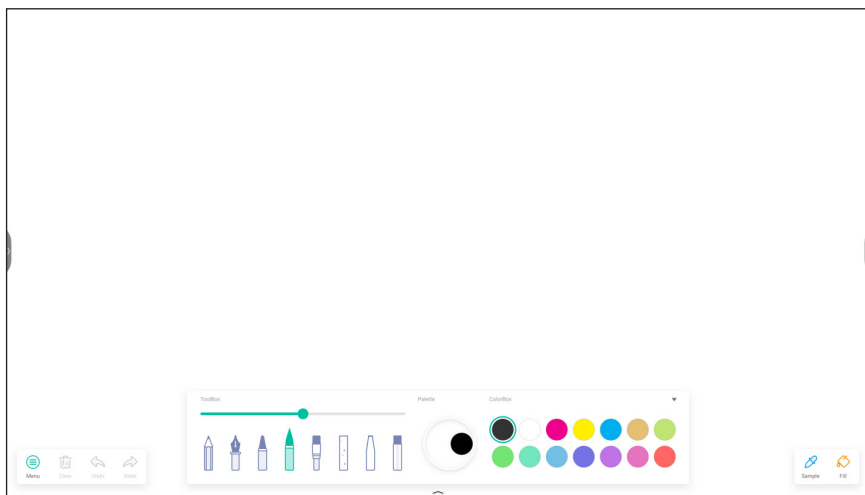
Wiele sposobów zapisywania plików

Oprócz zapisywania plików w systemie lokalnym i na dysku U, aplikacja [Note] obsługuje również skanowanie plików za pomocą telefonów komórkowych w celu zapisywania lub wysłania plików drogą e-mailową.



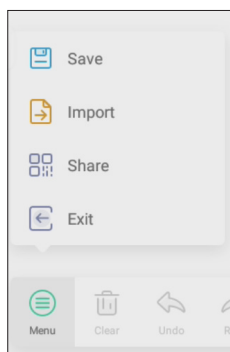
[Palette]

Kliknij , aby otworzyć aplikację [Palette].




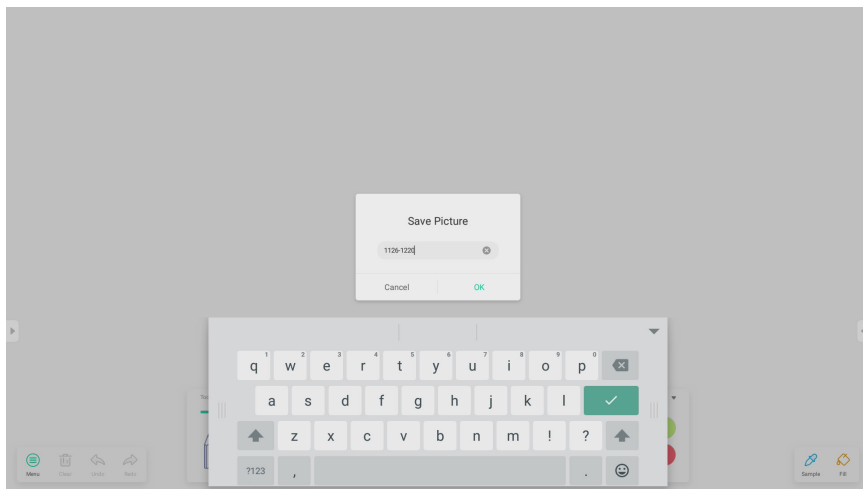
[Menu]

Kliknij , aby otworzyć okno [Menu].




Menu-Zapisz

Kliknij  w oknie [Menu], a następnie wybierz ścieżkę, którą chcesz zapisać. Następnie możesz wybrać własną nazwę pliku.



Teraz możesz kliknąć [OK], aby zapisać prace paletowe w pamięci lokalnej.

Menu-Importuj

Kliknij  Import w oknie menu, aby wybrać obrazu do import do aplikacji [Palette]. Ten obrazek będzie używany jako tło dla bieżącej strony.



Menu-Udostępni


Kliknięcie  Share w oknie [Menu] wygeneruje kod QR, który pozwala udostępnić innym własne prace paletowe.



Menu-Wyjście

Kliknięcie  Exit powoduje z aplikacji [Palette]. Uwaga, bieżące a niezapisane prace zostaną utracone.

[Clear]

Kliknij , aby wyczyścić całą zawartość na bieżącej stronie.

[Undo]

Kliknij , aby wrócić do ostatniego kroku.

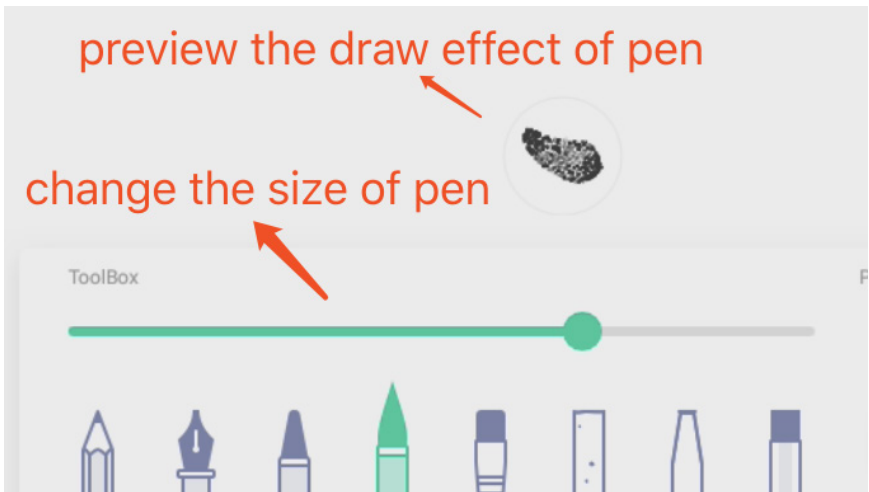
[Redo]

Kliknij , aby cofnąć się o krok.

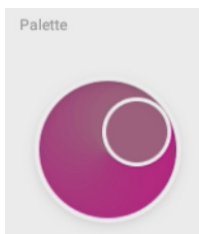
Pisaki



Suwak regulacji grubości pisaka

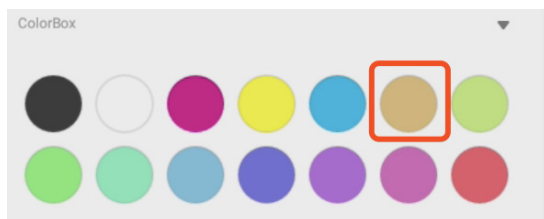


[Palette]



Aby użyć koloru niedostępnego w [Color Box], można użyć palety.

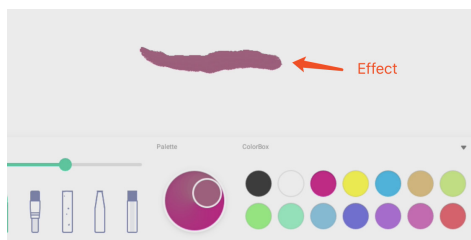
Krok 1, kliknij kolor w [Color Box]. Jak na przykład,



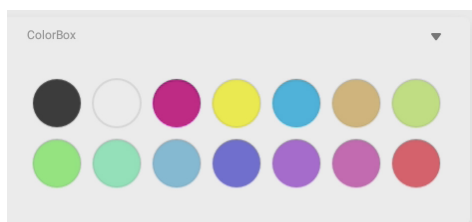
Krok 2, przeciągnij kółko na [Palette] zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



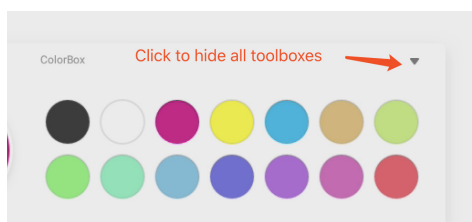
Powtórz krok 1 i krok 2. Można uzyskać kolor, który nie był dostępny [Color Box], na przykład



Selektor kolorów

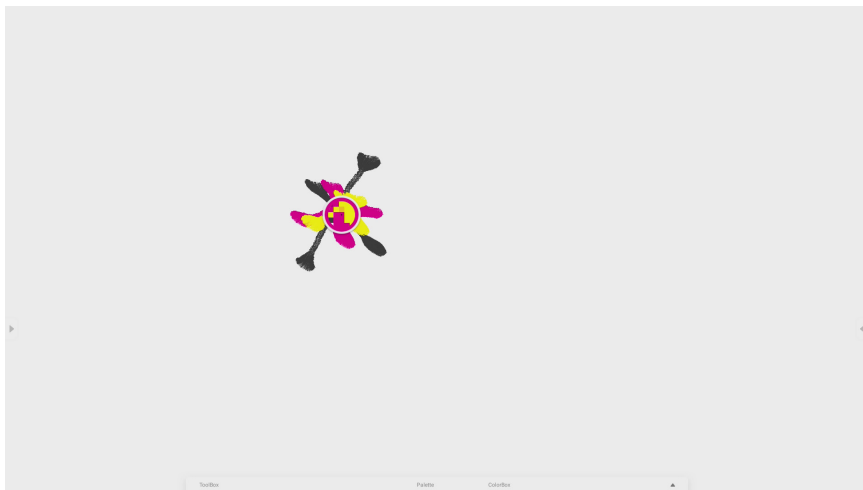


Ukryj lub pokaż przybory




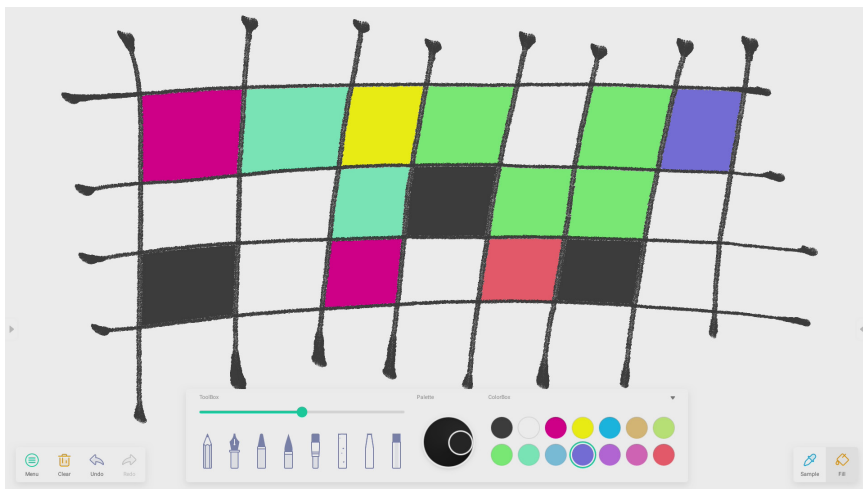
[Sample]

Kliknij , aby wybrać kolor w obszarze roboczym




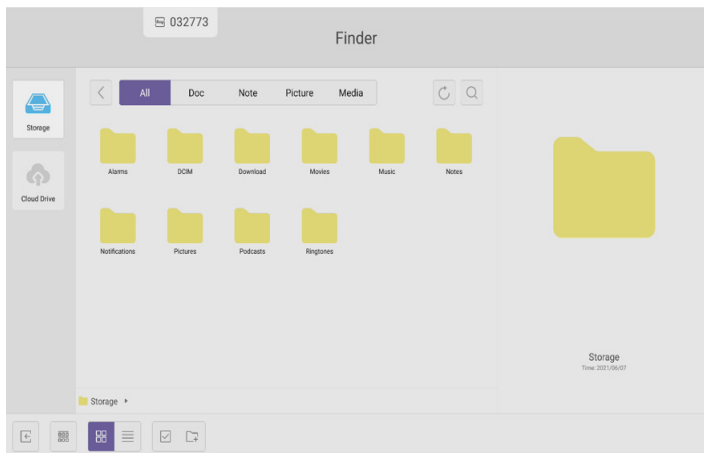
Wypełnienie

Kliknij , aby zmienić tryb pisaka na tryb wypełniania. W tym trybie można wybrać kolor w [Color Box], a następnie wypełnić zamknięty obszar:



NARZĘDZIE DO WYSZUKIWANIA


Kliknij przycisk , aby wyświetlić okno przeglądania plików, które pokazano na rys. 4-1. W tym miejscu można przeglądać pliki zapisane w systemie, takie jak dokumenty, zapiski na białej tablicy, wideo, obrazy i dźwięk. Dodatkowo okno to umożliwia m.in. automatyczne wykrywanie zewnętrznych urządzeń USB, przeglądanie plików według kategorii i wyszukiwanie plików.



Rys. 4-1 Przeglądanie plików


Przeglądanie według kategorii

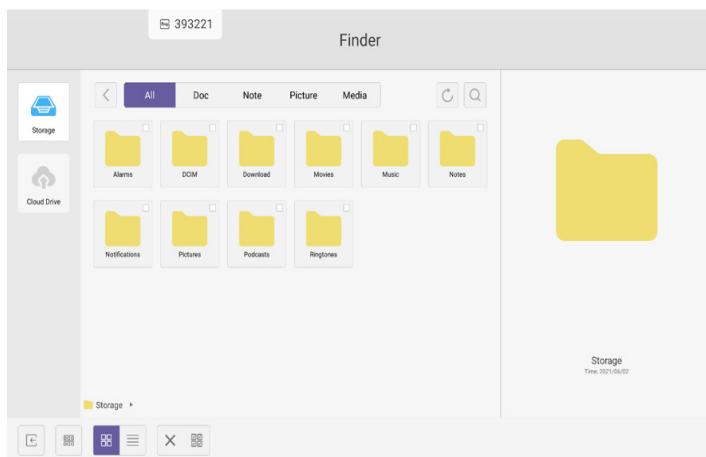
Użytkownicy mogą przeglądać zasoby przechowywane w systemie według kategorii, takich jak dokumenty, zapiski na białej tablicy (strony zapisane za pomocą funkcji białej tablicy i szybkich zrzutów ekranu), wideo, obrazy i dźwięk.

- [All]: Po uzyskaniu dostępu do modułu pamięci wewnętrznej domyślnie wyświetlane są wszystkie zasoby.
- [Doc]: Kliknięcie opcji Dokument umożliwia przeglądanie plików w formacie PPT i PDF oraz dokumentów programu Word i Excel.
- [Note]: Kliknięcie opcji Notatka umożliwia przeglądanie plików i szybkich zrzutów ekranu zapisanych za pomocą białej tablicy.
- [Picture]: Kliknięcie opcji Obraz umożliwia przeglądanie zapisanych obrazów. Obsługiwane są formaty, takie jak .jpg, .jpeg, .png, .bmp i .gif.
- [Media]: Kliknięcie opcji Multimedia umożliwia przeglądanie zapisanych wideo. Obsługiwane są formaty, takie jak .avi, .mp4, .vob, .mkv, .mov, .mpeg.
- Wyszukiwanie: Aby wyszukiwać zasoby, wystarczy wpisać nazwę zasobu do odnalezienia w polu wejściowym w prawym górnym rogu interfejsu i kliknąć przycisk . Na przykład po wpisaniu słowa „word” znalezione zostaną zasoby, których nazwa zawiera słowo „word”.


Operacje dotyczące zasobów

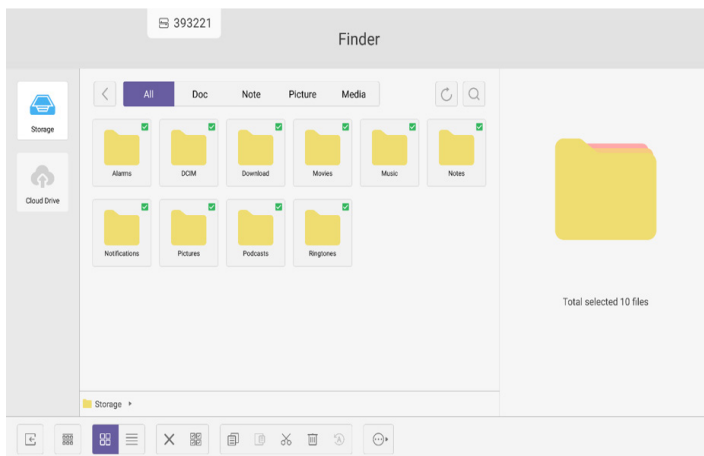
Użytkownicy mogą edytować zasoby przechowywane w systemie, co obejmuje ich tworzenie, zaznaczanie, zaznaczanie wszystkich, anulowanie zaznaczenia, kopiowanie, wklejanie, wycinanie, usuwanie i zmienianie nazwy.

- Zaznaczanie: Kliknij przycisk — spowoduje to zastąpienie go przyciskiem  i wyświetlenie pola wybierania w prawym górnym rogu okna zasobów. Teraz można zaznaczyć zasoby odpowiednio do potrzeb.





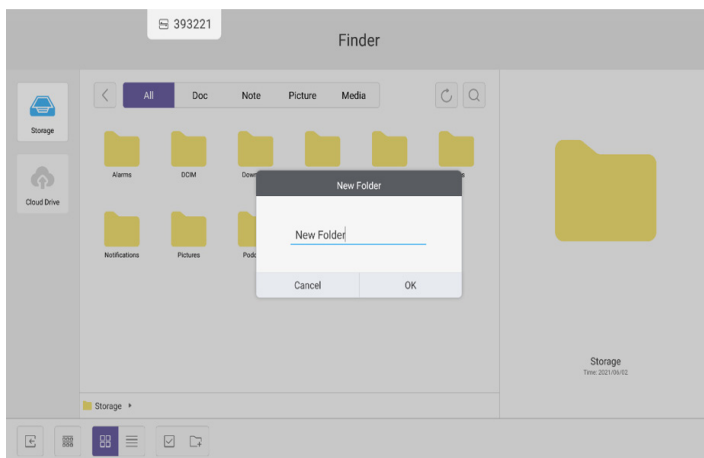
Rys. 4-2-1 Interfejs zaznaczania

- Zaznaczanie wszystkich: Kliknięcie przycisku  umożliwia zaznaczenie wszystkich zasobów w danym katalogu.









Rys. 4-2-2 Interfejs zaznaczania wszystkiego


- Anulowanie zaznaczenia: Kliknij przycisk , aby anulować zaznaczenie wszystkich wybranych w danym momencie zasobów.
- Tworzenie: Kliknij przycisk , aby utworzyć nowe foldery w bieżącym katalogu.

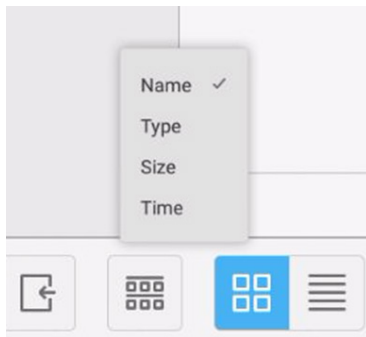


Rys. 4-2-3 Nowy folder

- Kopiowanie: Po zaznaczeniu zasobu pojawia się przycisk kopiowania. Kliknij przycisk , aby skopiować aktualnie zaznaczony zasób.
- Wycinanie: Po zaznaczeniu zasobu pojawia się przycisk wycinania. Kliknij przycisk , aby wyciąć aktualnie zaznaczony zasób.
- Usuwanie: Kliknij przycisk , aby usunąć zaznaczony zasób.
- Wklejanie: Po skopiowaniu lub wycięciu zasobu aktywowany zostaje przycisk . Użytkownicy mogą wkleić skopiowany/wycięty zasób do określonej lokalizacji stosownie do potrzeb. Operację wklejania można wykonać tylko wtedy, gdy wyświetlane są wszystkie lokalizacje zasobów w folderze domyślnym.
- Zmiana nazwy: Kliknij przycisk , aby zmienić nazwę zaznaczonego zasobu.
- Więcej: Kliknij przycisk , aby uzyskać dostęp do przycisku Wyślij do. Za jego pomocą można wysłać zaznaczony plik do folderu docelowego.
- Kliknięcie zasoby powoduje wyświetlenie u dołu okna menu operacji, które można wykonać na zasobach. Użytkownicy mają możliwość przeprowadzania operacji, takich jak usuwanie, kopiowanie, wycinanie, wklejanie i zmienianie nazwy bieżącego zasobu.


Menu sortowania

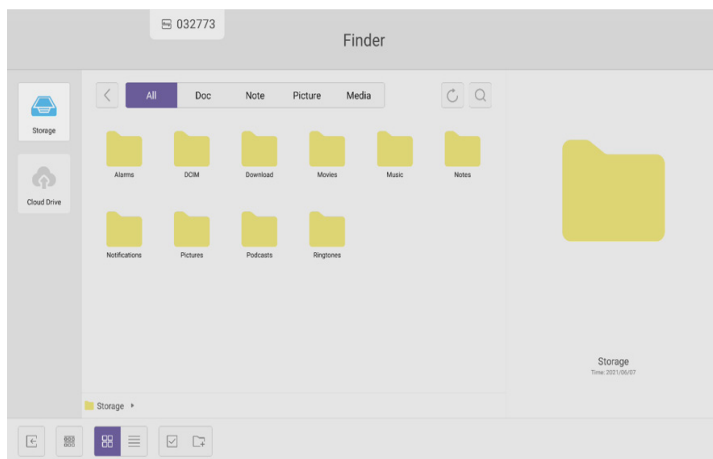
Kliknięcie przycisku sortowania, czyli , powoduje wyświetlenie menu, które pokazano na rys. 4-3-1. Użytkownik może zmienić kolejność zasobów, w tym posortować je według nazwy, typu, rozmiaru i daty. Domyślnie zasoby są sortowane według nazwy.




Rys. 4-3-1 Menu sortowania

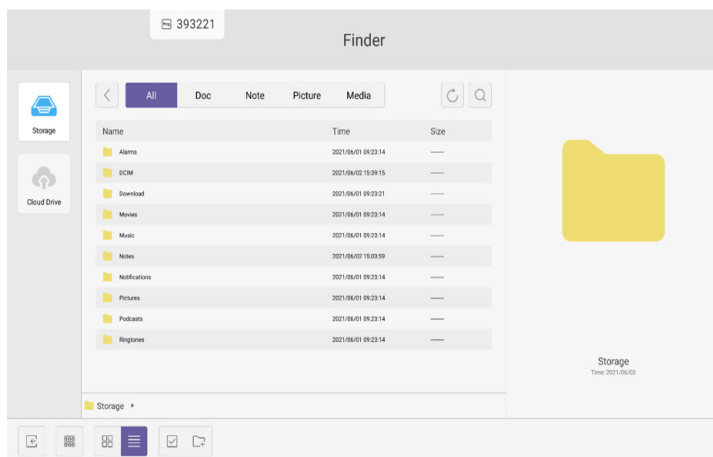
- [Name]: Gdy wybrano opcję [Name], wyświetlone zasoby są sortowane według nazwy.
- [Type]: Gdy wybrano opcję [Type], wyświetlone zasoby są sortowane według typu.
- [Size]: Gdy wybrano opcję [Size], wyświetlone zasoby są sortowane według rozmiaru.
- [Time]: Gdy wybrano opcję [Time], wyświetlone zasoby są sortowane według daty.

Kafelek: Kliknij przycisk , aby wyświetlić zasoby w postaci ikon. Domyślnie zasoby są wyświetlane właśnie w postaci ikon, tak jak pokazano na rys. 4-3-2.




Rys. 4-3-2 Widok kafelków

Lista: Kliknij przycisk , aby przełączyć widok i wyświetlić zasoby w postaci listy ze szczegółowymi informacjami, takiej jak pokazano na rys. 4-3-3.




Rys. 4-3-3 Widok listy


Dysk w chmurze

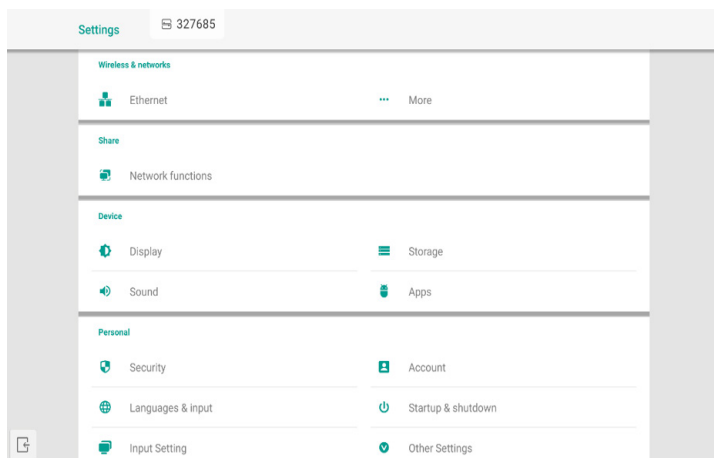
Klikając , można zapisać zasoby w chmurze (Google Drive, One Drive), tworzyć kopie z pamięci wewnętrznej i urządzeń USB, a także synchronizować zasoby z kontem chmury.

Wyjście

Kliknięcie przycisku  umożliwia zamknięcie okna przeglądania plików i powrót do ekranu głównego.

USTAWIENIA

Kliknięcie przycisku  otwiera menu ustawień, tak jak pokazano na rys. 6-1. Naciśnięcie powoduje wybranie danej opcji, takiej jak np. [Wireless & networks], [Device] i [Personal].



Rys. 6-1 Menu ustawień

[Wireless & networks]

W tym miejscu można zdecydować o włączeniu sieci i funkcji Bluetooth, a także wyświetlić informacje o danej sieci, takie jak adres MAC, adres IP, maska i brama.

* Funkcja Wi-Fi Direct nie jest obsługiwana.

[Share]

Możliwość konfiguracji pod kątem wykorzystania funkcji Crestron.

[Device]

Wyświetlacz: można skonfigurować tapetę i technologię przesuwania pikseli.

[Personal]


Obsługiwane funkcje mogą się różnić w zależności od modelu.

- Zabezpieczenia: Wszystkie zaufane certyfikaty CA, ustawienie blokady USB, ustawienie trybu bezpieczeństwa, zmiana hasła zabezpieczającego
 - Po ustawieniu hasła zabezpieczającego należy je wprowadzić, aby uzyskać dostęp do zabezpieczonych elementów. (Domyślnie: parametru 000000)
- Język i wprowadzanie: Konfiguracja języka i metody wprowadzania
- Ustawienia wprowadzania: Konfiguracja etykiet dla poszczególnych źródeł zewnętrznych
- Konto: Dodawanie kont użytkowników (e-maile) i konfiguracja synchronizacji danych
- Ustawienia ON/OFF: Ustaw na włącz, ustawienia przechodzenia w tryb czuwania, ustaw autowyl., ustaw autowyl. przy braku sygnału, ustawienia DPM, ustawienia wybudzania LAN, ustawienia ekranu powiadomień, ustawienia zegara uśpienia
- Inne ustawienia: Ustawienia przesuwnej paska narzędziowego i paska pływającego, ustawienia kanału dokowania systemu, ustawienia zapisu, ustawienia wyboru kodu sterowania (protokół LG)

[System]

Konfiguracja Daty i godziny oraz dostęp do informacji o urządzeniu


CHROMIUM

Gdy pomyślnie nawiązano połączenie z siecią, kliknięcie przycisku  umożliwia wprowadzenie adresu i przejście do odpowiedniej witryny internetowej.

E-MAIL

Po prawidłowym podłączeniu do sieci kliknij  aby skonfigurować pocztę e-mail.

LG ConnectedCare (model TR3BF/G)

Po pomyślnym połączeniu z siecią kliknij przycisk  aby zarejestrować konto i połączyć się z serwerem LG ConnectedCare.

UWAGA

- Zapoznaj się z informacjami z osobnej instrukcji obsługi aplikacji [LG ConnectedCare].

[LG ConnectedCare DMS] (model TR3DJ)

Kliknij przycisk , aby otworzyć aplikację [LG ConnectedCare DMS].

Instalacja rozwiązania [LG ConnectedCare DMS] (do diagnostyki usterek) zapewnia możliwość korzystania z usług z zakresu diagnostyki i prognozowania usterek.

Sposób instalacji

Zainstaluj usługę [LG ConnectedCare DMS].

1 [Enter Account Number]: wprowadź 6-cyfrowy numer konta w celu zainstalowania usługi [LG ConnectedCare DMS]. Numer konta: to numer przypisany podczas rejestracji usługi [LG ConnectedCare DMS]. Po wprowadzeniu numeru konta otrzymasz powiązaną z nim nazwę konta.

2 [Confirm Account Number]: wyświetla się numer konta i powiązana z nim nazwa konta oraz weryfikowana jest ważność numeru konta.

Po zarejestrowaniu numeru konta, wyświetlona zostaje powiązana z nim nazwa konta, po czym można kontynuować instalację usługi [LG ConnectedCare DMS].

Przy braku zarejestrowanego numeru konta nazwa konta ukazana jest jako Nieznana, a kontynuacja instalacji nie jest możliwa.

[On] / [Off]

Włączanie/wyłączanie usługi [LG ConnectedCare DMS].

[Account]

Wyświetla numer konta oraz nazwę obecnie połączzonego użytkownika.

[Version]

Wyświetla wersję usługi [LG ConnectedCare DMS].

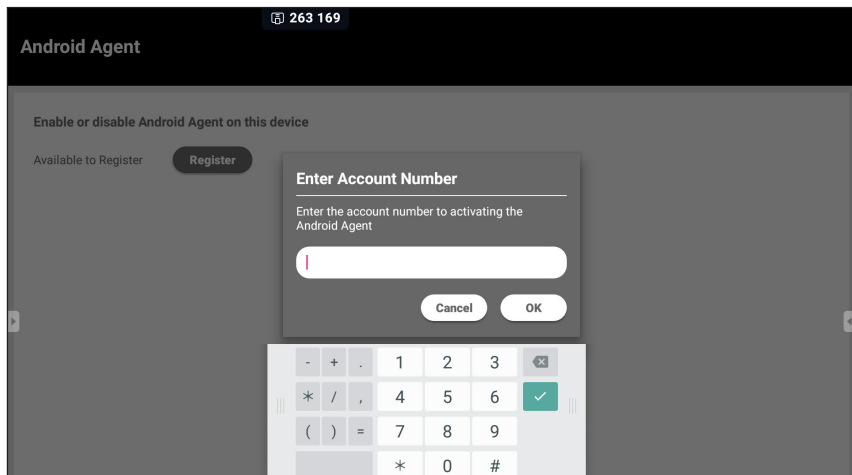
[Server Status]

Wyświetla status połączenia między zestawem a serwerem.

Spis treści	Opis
[Connected]	Wskazuje, że zestaw i serwer są ze sobą połączone.
[Not Connected]	Wskazuje, że zestaw i serwer nie są ze sobą połączone.
[Waiting for Approval]	Wyświetla status odpowiedzi z serwera.
[Rejected]	Wskazuje, że serwer odrzucił połączenie.

[Reset]

Resetuje dane skonfigurowane w usłudze [LG ConnectedCare DMS].



! UWAGA

- Zapoznaj się z informacjami z osobnej instrukcji obsługi aplikacji [LG ConnectedCare DMS].

[LG CreateBoard Lab]


Kliknij przycisk , aby otworzyć aplikację [LG CreateBoard Lab].

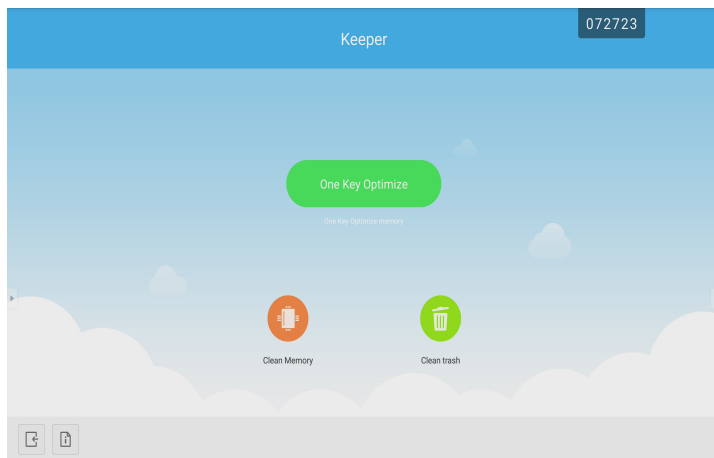
Znajdziesz tutaj aplikację [Note] i inne rozwiązanie do pisania. Dodatkowe funkcje zostaną udostępnione w przyszłych aktualizacjach aplikacji.

! UWAGA



- Zapoznaj się z informacjami z osobnej instrukcji obsługi aplikacji [LG CreateBoard Lab].

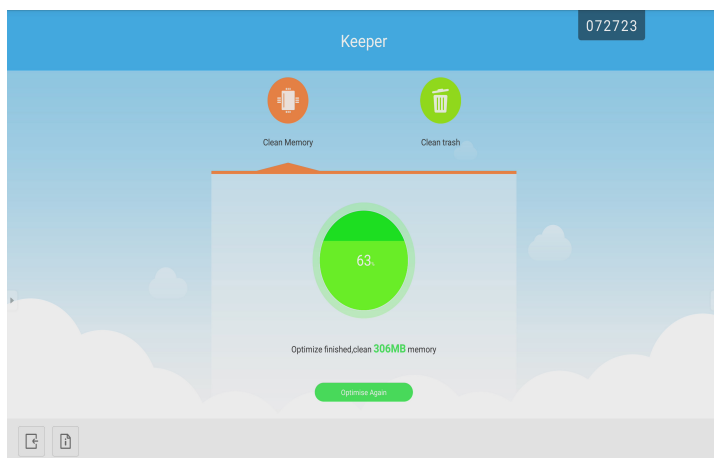
[KEEPER]

- Kliknij przycisk , aby wyświetlić interfejs aplikacji [Keeper], który pokazano na rys. 8-1. Aplikacja ta umożliwia przeprowadzenie optymalizacji pamięci, usunięcie niepotrzebnych plików i sprawdzenie elementów sprzętowych inteligentnego komputera typu tablet.



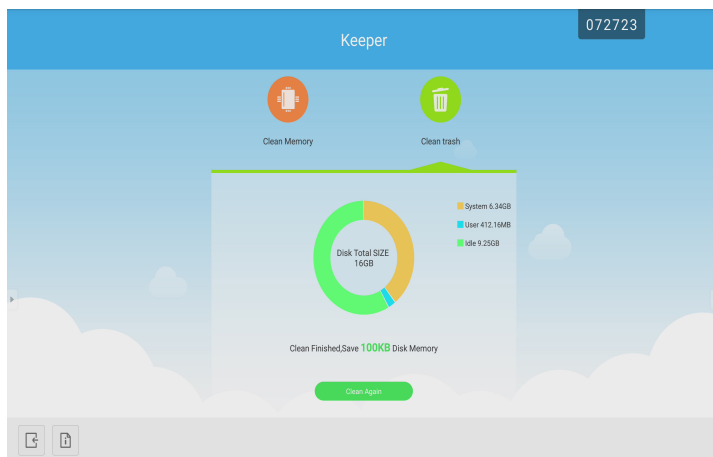
Rys. 8-1 [Keeper]

- [One Key Optimize]: Jednym naciśnięciem przycisku  można zoptymalizować pamięć, usunąć niepotrzebne pliki z dysku i sprawdzić problemy ze sprzętem.
- [Memory Clean]: Kliknij przycisk , aby zoptymalizować pamięć.





Rys. 8-2 [Memory Clean]

- [Garbage Clean]: Kliknij przycisk , aby usunąć niepotrzebne pliki z dysku.




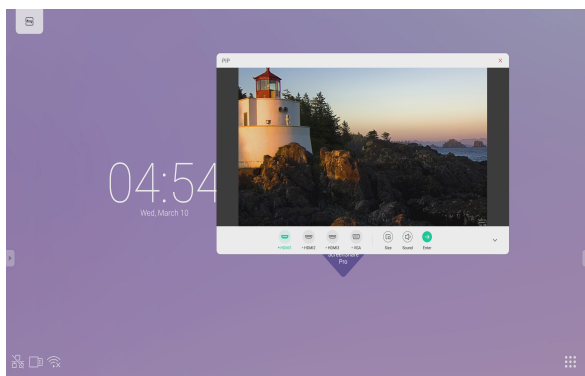
Rys. 8-2 Usuwanie zbędnych plików

- Informacje o wersji: Kliknij przycisk , aby wyświetlić informację o wersji systemu zainstalowanego na urządzeniu.
- Zakończ: Kliknij przycisk , aby zamknąć aplikację [Keeper] i powrócić do głównego interfejsu.


[PIP]

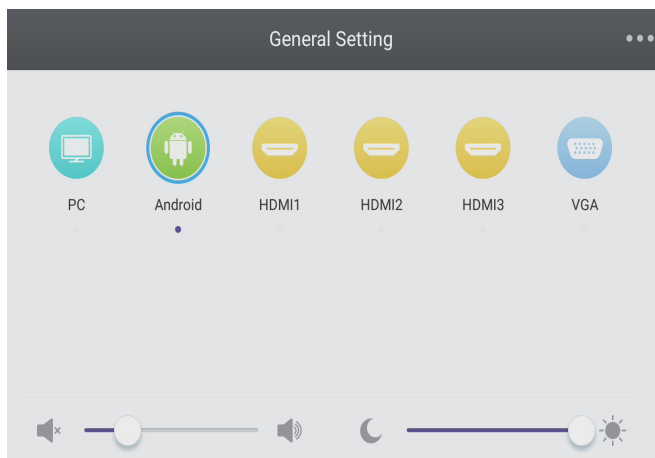
Obsługiwane funkcje mogą się różnić w zależności od modelu.

- Kliknij przycisk  aby uruchomić aplikację PIP. Można ustawić m.in. wejście zewnętrzne i rozmiar ekranu dodatkowego.
- Uwaga: Jakość obrazu ekranu dodatkowego może ulec pogorszeniu w zależności od rozdzielczości zewnętrznego sygnału wejściowego.



MENU OPCJI DOTYKU

Kliknij przycisk  lub przeciągnij w górę od dołu ekranu, aby uzyskać dostęp do menu opcji dotyku.




Rys. 9-1 [General Setting]

- PC: Umożliwia wybranie wejścia PC.
- Android: Umożliwia wybranie wejścia Android.
- HDMI: Umożliwia wybranie wejścia HDMI.
- VGA: Umożliwia wybranie wejścia VGA.

* Przełączenie wejścia sygnału zajmuje kilka sekund.

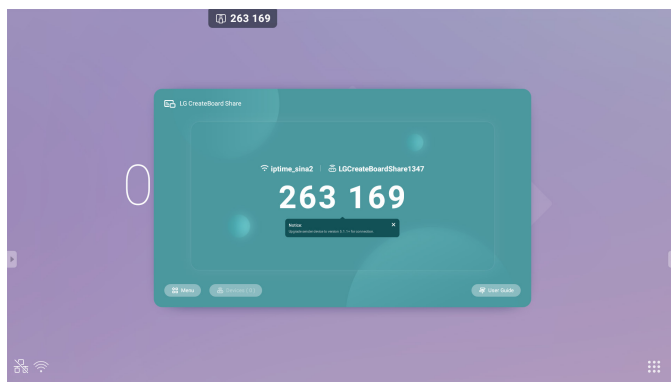
IDB

Obsługiwane funkcje mogą się różnić w zależności od modelu.

Klikając  można skorzystać z funkcji pisania odręcznego lub innych funkcji z wykorzystaniem IDB.

[LG CreateBoard Share]

Narzędzia te zostały stworzone pod kątem bezproblemowego udostępniania ekranu i współpracy.



Spis treści	Opis
Transmisja na ekranie	Gdy rozpoczniesz transmisję, urządzenie stanie się urządzeniem nadrzędnym, które udostępni ekran. W przypadku dołączenia do transmisji, urządzenie staje się urządzeniem podrzędnym, a ekran urządzenia nadrzędnego jest udostępniany.
Obsługa lustrzanego odbicia dla wielu urządzeń	Aktywacja tej funkcji pozwala na podłączenie do 6 urządzeń w trybie odbicia lustrzanego.
Plan doświadczeń użytkownika produktu	Zbiera ogólne informacje w celu ulepszenia produktów i usług.
Dane dziennika	W przypadku problemu zbiera dane dziennika przydatne do opracowywania rozwiązań.
Zezwól na wykrycie tego urządzenia	Gdy ta opcja jest aktywna, użytkownicy mogą przeszukiwać serwer z urządzenia nadawcy.
Tryb uprawnień	Gdy ten tryb jest aktywny, wszystkie urządzenia wymagają zezwolenia na przesyłanie.
Obsługa urządzeń Chromecast	Gdy ta opcja jest aktywna, użytkownicy mogą przeszukiwać serwer z urządzeń obsługujących Chromecast.
Obsługa urządzeń Airplay	Gdy ta opcja jest aktywna, użytkownicy mogą przeszukiwać serwer z urządzeń obsługujących Airplay.
Obsługa urządzeń Miracast	Gdy ta opcja jest aktywna, użytkownicy mogą przeszukiwać serwer z urządzeń obsługujących Miracast.
Udostępnij ekran za pośrednictwem strony internetowej	Udostępnij ekran, korzystając z łącza URL. Nie jest wymagana oddzielna aplikacja/oprogramowanie.
Nazwa urządzenia	Zmień nazwę serwera, aby wszyscy klienci mogli go rozpoznać.

Spis treści	Opis
Włącz automatycznie podczas uruchamiania	Zezwalaj oprogramowaniu serwera na automatyczne włączenie wraz z uruchomieniem urządzenia.
Częstotliwość odświeżania kodu	Ustaw częstotliwość zmiany kodu połączenia, aby uniemożliwić użytkownikom jego zapamiętanie.
Rozmiar pływającego okna	Ustaw rozmiar pływającego okna w górnej części, wybierając Normalny (kod połączenia z ikoną), Mały (tylko ikona) lub Minimalizuj (wyłączone).

[Bytello share / Cast]

Narzędzie zaprojektowane do bezproblemowej bezprzewodowej prezentacji i współpracy podczas wykładów.

Spis treści	Opis
Kopia ekranu	Gdy rozpoczniesz współdzielenie ekranu, Twoje urządzenie stanie się urządzeniem nadrzędnym, któremu udostępniany jest ekran. Jeśli dołączysz do współdzielenia ekranu, Twoje urządzenie stanie się urządzeniem podrzędnym, udostępniającym ekran urządzeniu nadrzędnemu.
Zezwól na wykrycie tego urządzenia	Gdy ta opcja jest aktywna, użytkownicy mogą przeszukiwać serwer z urządzenia nadawcy.
Tryb uprawnień	Gdy ten tryb jest aktywny, wszystkie urządzenia wymagają zezwolenia na przesyłanie.
Obsługa urządzeń Chromecast	Gdy ta opcja jest aktywna, użytkownicy mogą przeszukiwać serwer z urządzeń obsługujących Chromecast.
Obsługa urządzeń Airplay	Gdy ta opcja jest aktywna, użytkownicy mogą przeszukiwać serwer z urządzeń obsługujących Airplay.
Obsługa urządzeń Miracast	Gdy ta opcja jest aktywna, użytkownicy mogą przeszukiwać serwer z urządzeń obsługujących Miracast.
Udostępnij ekran za pośrednictwem strony internetowej	Udostępnij ekran, korzystając z łącza URL. Nie jest wymagana oddzielna aplikacja/oprogramowanie.
Nazwa urządzenia	Zmień nazwę serwera, aby wszyscy klienci mogli go rozpoznać.
Włącz automatycznie podczas uruchamiania	Zezwalaj oprogramowaniu serwera na automatyczne włączenie wraz z uruchomieniem urządzenia.
Częstotliwość odświeżania kodu	Ustaw częstotliwość zmiany kodu połączenia, aby uniemożliwić użytkownikom jego zapamiętanie.
Rozmiar pływającego okna	Ustaw rozmiar pływającego okna w górnej części, wybierając Normalny (kod połączenia z ikoną), Mały (tylko ikona) lub Minimalizuj (wyłączone).

[ScreenShare Pro]

Oprogramowanie: omówienie

Screen Share Pro jest oprogramowaniem, które umożliwia wielu urządzeniom jednoczesną współpracę z interaktywnym panelem płaskim (ang. interactive flat panel, IFP) za pomocą sieci Wi-Fi.

- 1 Po nawiązaniu połączenia z siecią Wi-Fi użytkownicy mogą przysyłać pliki (w tym dźwięk, wideo i zdjęcia) z używanych urządzeń na interaktywny panel płaski w celu zaprezentowania tych materiałów.
- 2 Użytkownicy mają możliwość dublowania obrazu z ekranu interaktywnego panelu płaskiego na własnych urządzeniach przenośnych, a także sterowania interaktywnym panelem płaskim przy użyciu tych urządzeń przenośnych.
- 3 Dzięki aplikacji Screen Share Pro można sterować interaktywnym panelem płaskim za pomocą sprzętu z systemem Windows i komputerem Mac.
- 4 Użytkownicy mogą przysyłać obraz z ekranu na interaktywny panel płaski za pomocą kamer swoich urządzeń.

Instalacja


Środowisko operacyjne

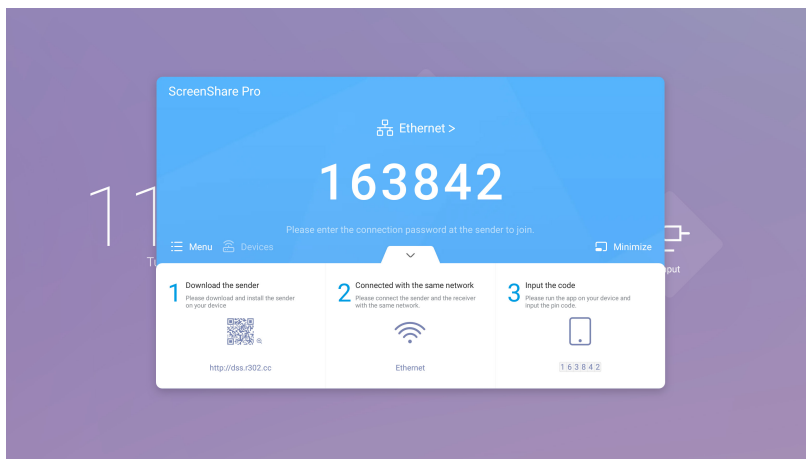
- Serwer (nazywany również „odbiorcą”)
 - System Android 5.0 lub nowszy opracowany przez dostawcę instrukcji
- Klient (nazywany również „nadawcą”)
 - System Android 5.0 lub nowszy
 - System iOS 8.0 lub nowszy
 - Windows 7/8/10
 - System macOS 10.10 lub nowszy
 - Chrome OS (w systemie Chrome OS działa tylko wersja 1.0.7 aplikacji SSP)

Instalacja serwera

Konieczne jest włączenie instalacji aplikacji innych firm w systemie Android. Należy wybrać Portfel serwera Android, a następnie kliknąć, aby zainstalować aplikację.

Pobieranie i instalacja klienta

- Po zainstalowaniu oprogramowania należy kliknąć ikonę  znajdującą się na pulpicie. Nastąpi przejście do głównego interfejsu.



Rysunek 2-3-1 Główny interfejs serwera

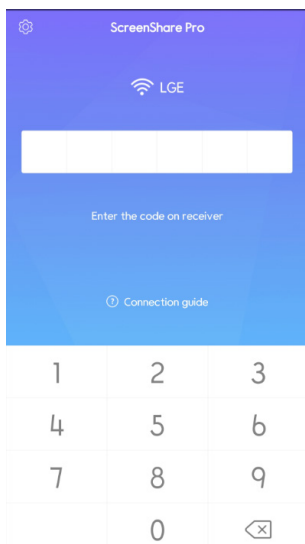
Aby zainstalować oprogramowanie na kliencie z systemem Android, iOS, Windows lub MacOS, wykonaj następujące czynności:

- Zeskanuj kod QR za pomocą urządzeń przenośnych lub wprowadź adres w przeglądarce na komputerze, aby pobrać APK (pakiet aplikacji). Różne rodzaje urządzeń zostaną rozpoznane automatycznie, co zapewnia poprawność pakietu aplikacji.
- W przypadku klientów z systemem iOS (system operacyjny iPhone'ów) po zeskanowaniu kodu QR nastąpi przekierowanie do sklepu z aplikacjami, z którego można pobrać program.



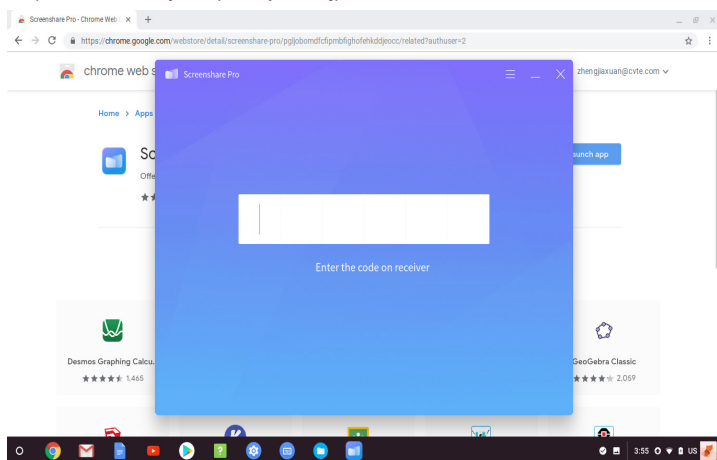
Rysunek 2-3-2 Pobieranie klienta

- Zainstaluj aplikację na urządzeniach mobilnych. Przejdź do interfejsu.



Rysunek 2-3-3 Ukończenie instalacji

- Wprowadź kod z poziomu odbiorcy i rozpocznij udostępnianie ekranów.



Serwer: omówienie

Po zainstalowaniu aplikacji dla serwera należy wykonać instrukcję z podręcznika obsługi, aby nawiązać połączenie między urządzeniami a interaktywnym panelem płaskim.



Rysunek 3-1-1 Interfejs serwera

- 1 Zeskanuj kod QR, aby pobrać aplikację klienta.
- 2 Możesz też wpisać adres w przeglądarce internetowej.
- 3 Upewnij się, że urządzenia klienckie nawiązują połączenie z tą samą siecią co interaktywny panel płaski.
- 4 Wpisz ten sam kod na urządzeniach, aby nawiązać połączenie z interaktywnym panelem płaskim.

Tryb uprawnień

Należy kliknąć opcję [Switch mode] w kolumnie [Menu].



Rysunek 3-1-2 [Menu]

Aby skorzystać z opcji przełączania trybu, wystarczy kliknąć. Przed przełączeniem do trybu nadrzędnego należy aktywować oprogramowanie.

Switch mode

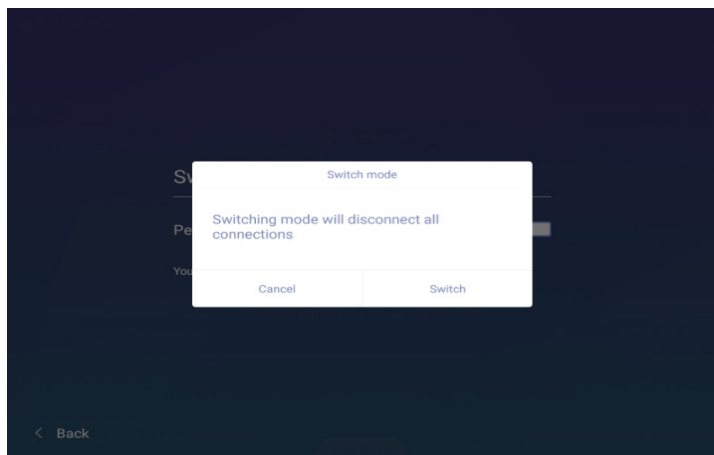
Mastering mode



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

Rysunek 3-1-3 [Switch mode]

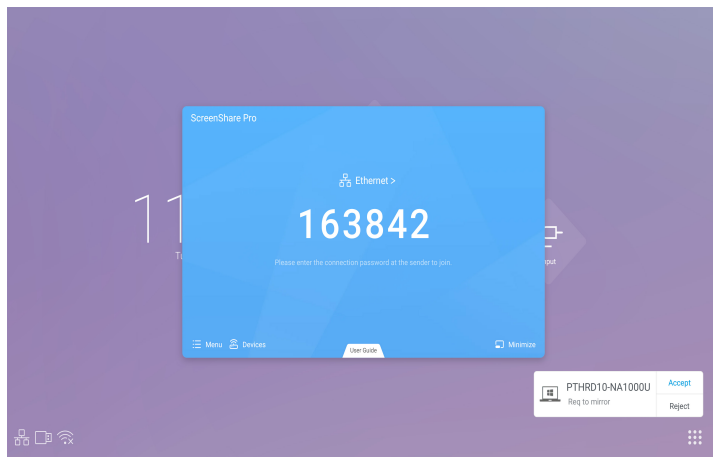
Po wybraniu trybu nadrzędnego pojawia się przypomnienie informujące, że wszystkie urządzenia, z którymi nawiązano połączenie, zostaną rozłączone.



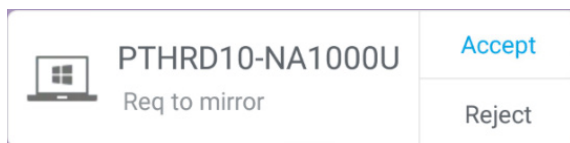
Rysunek 3-1-4 Przypomnienie dotyczące przełączania trybu

Aby udostępnić ekran w trybie nadrzędnym, konieczne jest zaakceptowanie wszystkich klientów przez serwer interaktywnego panelu płaskiego. Proces akceptacji może przebiegać na dwa sposoby.

- 1 Żądania mogą być wyświetlane w oknie podręcznym. Kliknij przycisk [Accept], aby zatwierdzić urządzenia lub [Reject], aby je odrzucić.





Rysunek 3-1-6 Okno podręczne żądania




Rysunek 3-1-7 Przyciski [Accept] i [Reject]

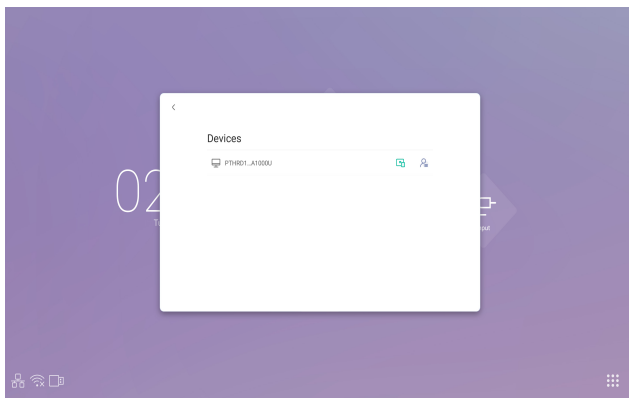
- 2 Kliknij kolumnę z urządzeniami, aby wyświetlić żądania. Wybierz przycisk ✓, aby je zaakceptować lub ✗, aby je odrzucić.

Devices

 PTHRD1...A1000U	Req to mirror	✓	✗	
---	---------------	---	---	---

Rysunek 3-1-8 Lista urządzeń

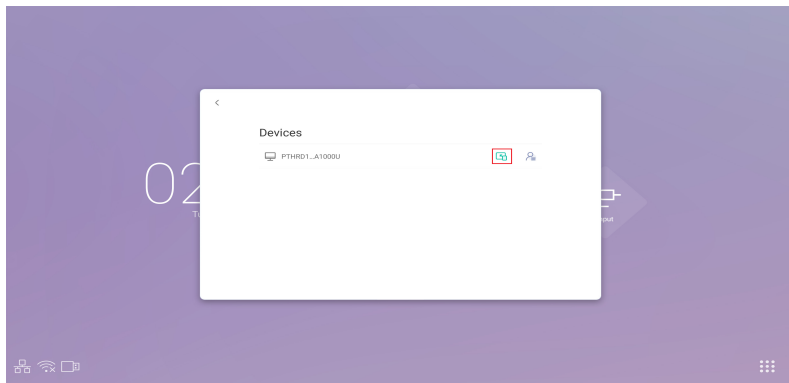
- 3 Gdy urządzenia klienckie zostaną zaakceptowane przez serwer, można rozpocząć udostępnianie ekranu poprzez wykonanie operacji na urządzeniach lub kliknięcie przycisku  na interaktywnym panelu płaskim. Dodatkowo serwer może zakończyć udostępnianie ekranu w dowolnym momencie.



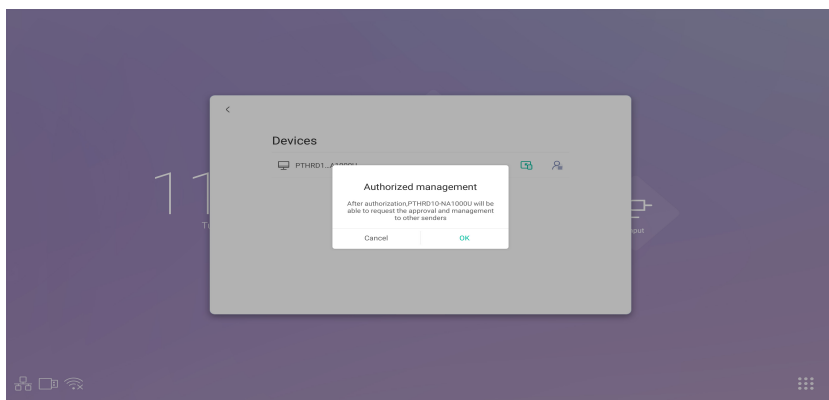
Rysunek 3-1-9 Status urządzeń

Udostępnianie ekranu z serwera

Wszystkie urządzenia, z którymi nawiązano połączenie, znajdują się na liście w kolumnie. Kliknij, aby autoryzować urządzenia i zaakceptować żądania od innych użytkowników.



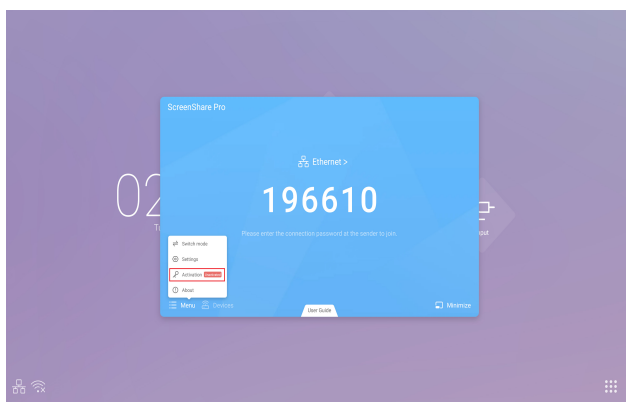
Rysunek 3-2-1 Autoryzacja urządzeń



Rysunek 3-2-2 Przypomnienie dotyczące autoryzacji urządzeń

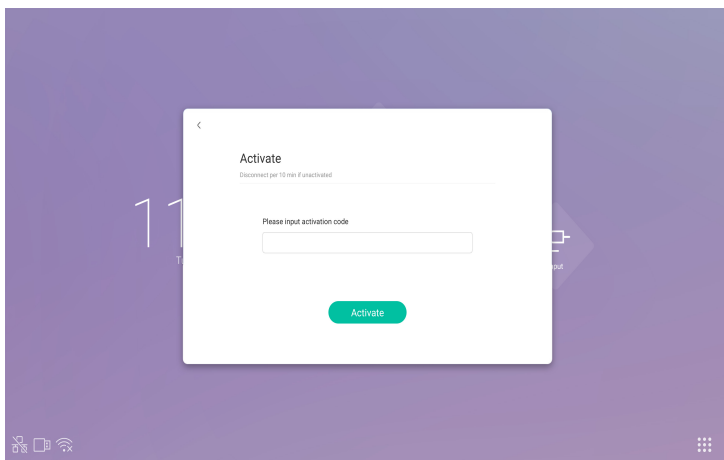
Aktywacja za pomocą serwera

- 1 Kliknij opcję [Activation] w kolumnie [Menu].



Rysunek 3-3-1 [Activation]

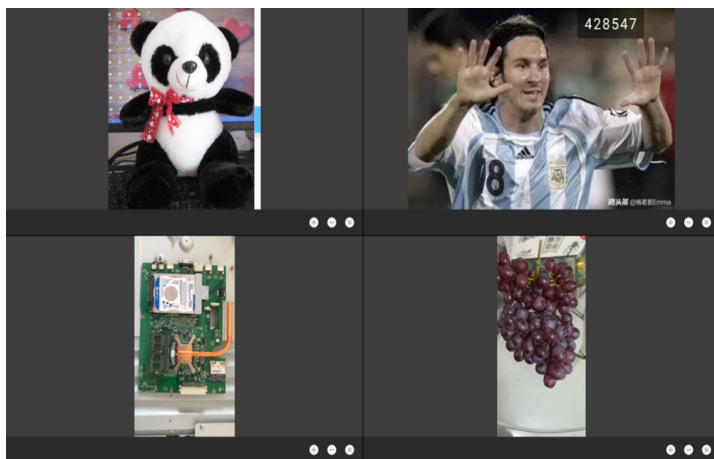
- Przejdź do interfejsu aktywacji, wpisz kod, po czym kliknij przycisk [Activation].



Rysunek 3-3-2 Wprowadzanie kodu

Podział ekranu

Zawartość ekranu można udostępnić z czterech urządzeń jednocześnie.

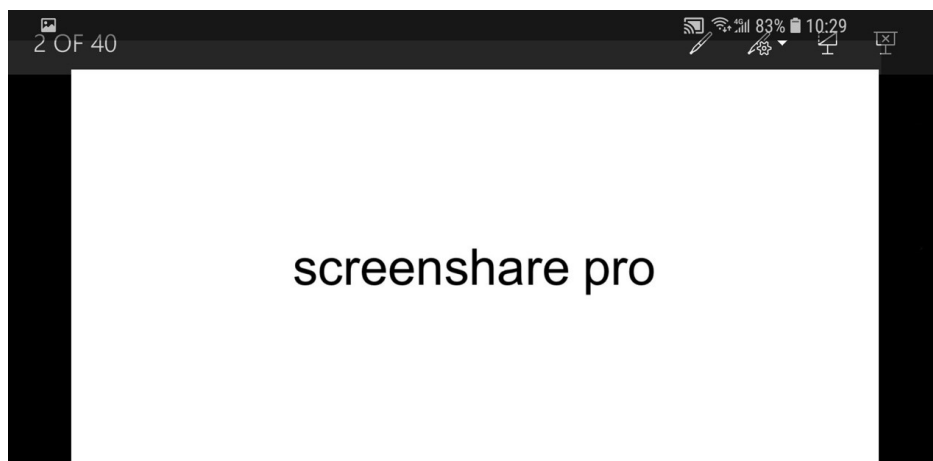


Rysunek 3-4-1 Udostępnianie na podzielonym ekranie

Kliknięcie przycisków +/- umożliwia zmianę powiększenia, a przycisku X zakończenie udostępniania ekranu.

Prezentacja plików

Obsługiwane są dokumenty programów PowerPoint, Keynote i inne.



Rysunek 3-5-2 Odtwarzanie, adnotacje i tryb pełnoekranowy

- Przesuń od lewej do prawej, aby wyświetlić ostatnią stronę lub od prawej do lewej, aby przejść do następnej strony.
- Użytkownicy mogą dodawać adnotacje, odtwarzać pokazy slajdów i wyłączyć tryb pełnoekranowy na swoich urządzeniach.

Klient: omówienie

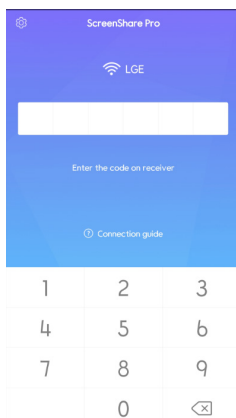
Klienci to urządzenia przenośne (system Android oraz iOS), a także komputery PC i Mac.

Obsługa na urządzeniu przenośnym

- Urządzenia przenośne obejmują sprzęt z systemem Android oraz iOS. W obu systemach dostępne są podobne funkcje aplikacji, a interfejs użytkownika różni się nieco.
 - Wspomniane funkcje obejmują przekazywanie multimediów (dźwięk i wideo), przekazywanie obrazów, kamerę, obsługę zdalną i pulpit. Poniższe instrukcje dotyczą urządzeń przenośnych z systemem iOS.
- * Wskazówki: Oprogramowanie obsługuje tylko orientację pionową.

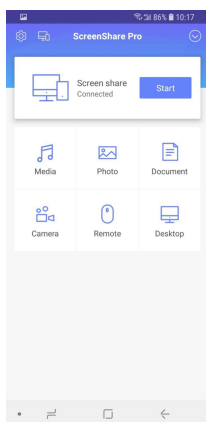
Uruchamianie

Kliknij przycisk , aby przejść do interfejsu, tak jak pokazano poniżej.



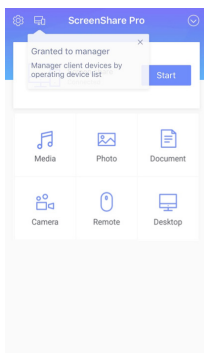
Rysunek 4-1-1-1 Interfejs nawiązywania połączenia

Wpisz kod na interaktywnym panelu płaskim, aby nawiązać połączenie z urządzeniami i przejdź do interfejsu, tak jak pokazano poniżej.

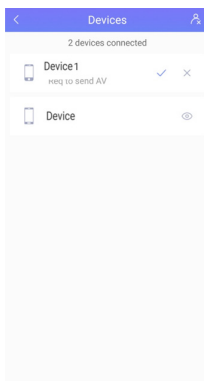


Rysunek 4-1-1-2 Interfejs główny

Po przeprowadzeniu autoryzacji przez serwer pojawi się nowa kolumna w interfejsie klienta. Wyświetlane są w niej żądania od innych urządzeń, które można zaakceptować lub odrzucić.



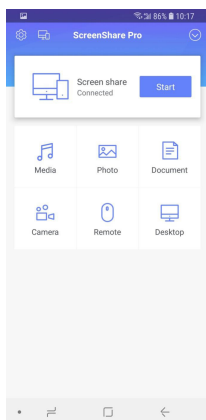
Rysunek 4-1-1-3 Interfejs po autoryzacji



Rysunek 4-1-1-4 Akceptowanie/odrzućanie za pomocą kliknięcia


Screen Share (Udostępnianie ekranu)

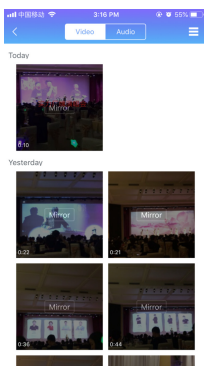
Kliknięcie przycisku [Start] powoduje rozpoczęcie dublowania obrazu.





Rysunek 4-1-2-1 Interfejs udostępniania ekranu na urządzeniu przenośnym

Przekazywanie dźwięku/wideo

Aby przekazać dźwięk/wideo, wystarczy kliknąć przycisk  .



Rysunek 4-1-3-1 Przekazywanie dźwięku/wideo

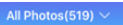

- Kliknij obraz podglądu dźwięku/wideo, aby odtworzyć dany materiał na interaktywnym panelu płaskim.
- Kliknij przycisk  , aby przełączyć domyślny interfejs przekazywania wideo na interfejs przekazywania dźwięku.
- Kliknij przycisk  , aby przełączyć domyślny widok podglądu obrazu na widok szczegółów.

Przekazywanie zdjęć


Aby przekazać zdjęcia, wystarczy kliknąć przycisk  .



Rysunek 4-1-4-1 Interfejs przekazywania zdjęć

- Kliknij obraz podglądu zdjęcia, aby odtworzyć dany materiał na interaktywnym panelu płaskim.
- Kliknij przycisk  **All Photos(519)** , aby przełączyć domyślny podgląd zdjęć z kamery na inne albumy.
- Kliknij przycisk  , aby przełączyć domyślny widok podglądu obrazu na widok szczegółów.

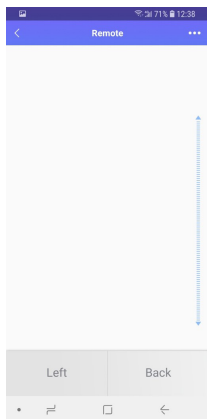
Przekazywanie plików

Przekazywanie plików: Kliknięcie przycisku  powoduje przejście do trybu przekazywania plików.





Rysunek 4-1-5-1 Interfejs przekazywania plików

- Kliknij przycisk **Mirror**, aby rozpocząć dublowanie plików na interaktywnym panelu płaskim.
- Zdalne sterowanie. Gdy urządzenia klienckie zostaną zaakceptowane przez serwer, następuje ich automatyczne przełączenie w tryb zdalny. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w części 4-1-7 Sterowanie zdalne.



Rysunek 4-1-5-2 Tryb zdalny


Kamera

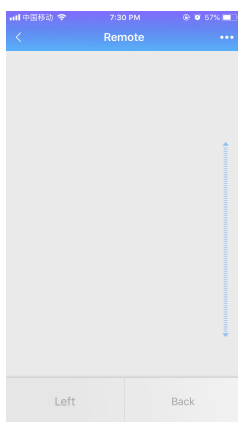
Kliknięcie przycisku  powoduje przełączenie w tryb kamery. Po naciśnięciu przycisku  można przesyłać obraz z ekranu na interaktywny panel płaski za pomocą używanych urządzeń.




Rysunek 4-1-6-1 Interfejs kamery

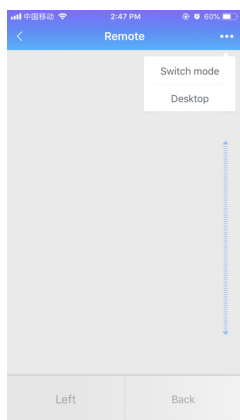
Zdalne sterowanie

Kliknięcie przycisku  powoduje przejście do interfejsu trybu zdalnej obsługi dotykowej.

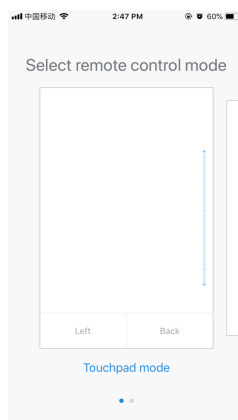


Rysunek 4-1-7-1 Interfejs trybu zdalnej obsługi dotykowej

- [Switch mode]: Sterować zdalnie można za pomocą płytki dotykowej lub gestów. Kliknij przycisk , wybierz opcję [Switch mode], po czym przesunij, aby wybrać odpowiedni tryb.



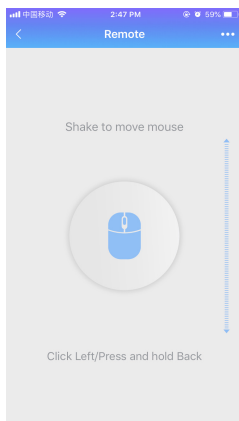
Rysunek 4-1-7-2 [Switch mode]




Rysunek 4-1-7-3 Przesunięcie w celu wybrania

- Tryb płytki dotykowej: Jak pokazano na rysunku 4-1-7-1, użytkownicy mogą sterować zdalnie interaktywnym panelem płaskim poprzez naciśnięcia płytki dotykowej. Dostępne są dwa przyciski.


Naciśnięcie przycisku [Left] działa tak jak kliknięcie lewym przyciskiem myszy; kliknięcie przycisku [Back] działa tak jak kliknięcie prawym przyciskiem myszy. Przesunięcie palcem po płycie dotykowej spowoduje przemieszczenie kursora myszki na interaktywnym panelu płaskim.

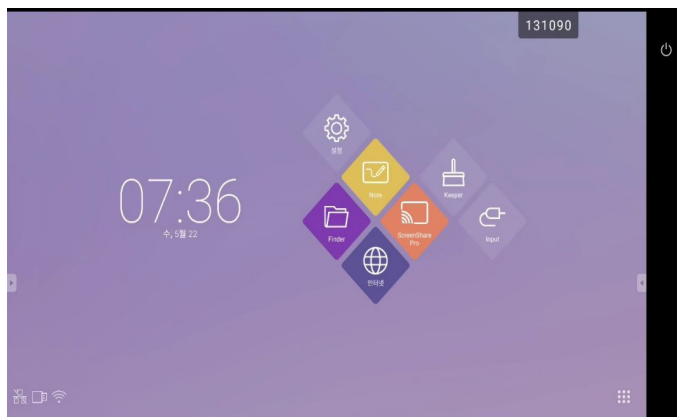


Rysunek 4-1-7-4 Tryb gestów

- Tryb gestów: Tak jak pokazano na rysunku 4-1-7-4, przechylenie urządzenia spowoduje przesunięcie myszy. Kliknij przycisk , aby wybrać.
- Powrót do pulpitu: Kliknij przycisk **Desktop**, aby wyłączyć tryb zdalny i powrócić do pulpitu.

Pulpit

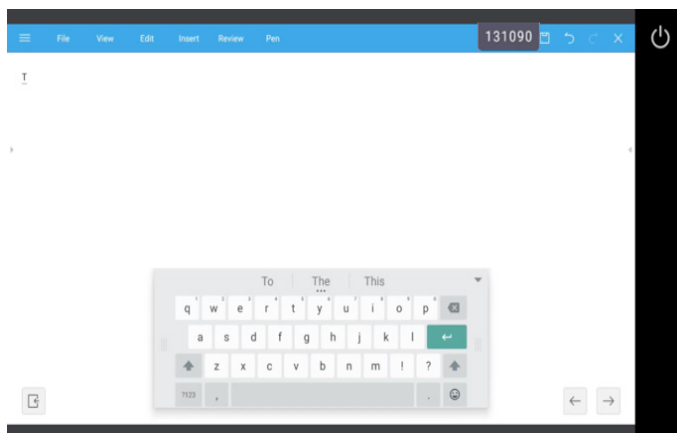
Kliknięcie przycisku  powoduje przejście do trybu synchronizacji pulpitu. W tym trybie użytkownicy mogą wyświetlić ekran interaktywnego panelu płaskiego i sterować zdalnie interaktywnym panelem płaskim za pomocą urządzeń przenośnych.



Rysunek 4-1-8-1 Tryb synchronizacji pulpitu



Płytką dotykową obsługuje następujące gesty:

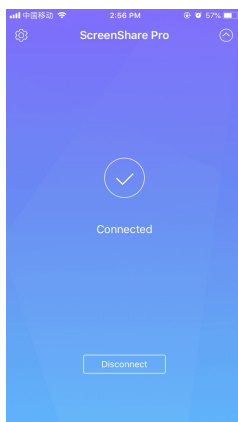
- Jedno naciśnięcie działa tak jak kliknięcie lewym przyciskiem myszy; długie naciśnięcie działa tak jak kliknięcie prawym przyciskiem myszy.
- Przeciągnięcie jednym palcem po płytce dotykowej umożliwia przenoszenie ikon/okien.
- Zsuniecie dwóch palców umieszczonych na płytce dotykowej powoduje zmniejszenie powiększenia, a ich rozsuniecie je zwiększa.
- Użytkownicy mogą pisać na urządzeniach przenośnych i przysyłać rezultaty na interaktywny panel płaski.



Rysunek 4-1-8-2 Synchronizacja pulpitu

Rozłączanie

Kliknięcie przycisku  umożliwia przejście do interfejsu przełączania. Aby rozłączyć urządzenia klienckie i powrócić do głównego interfejsu, wystarczy kliknąć przycisk .

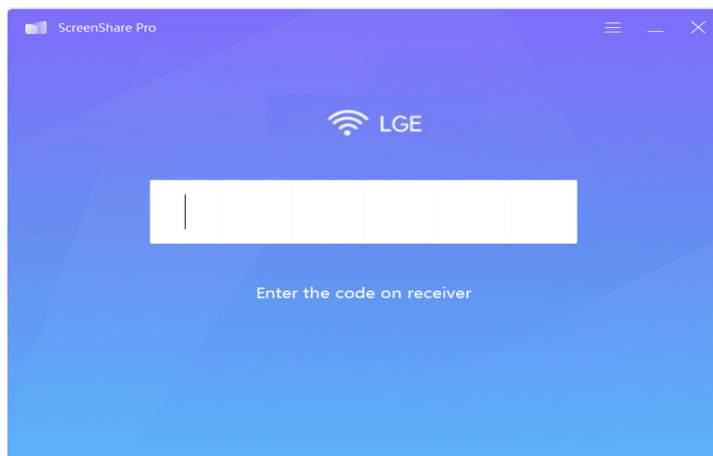


Rysunek 4-1-9-1 Rozłączanie

Obsługa na komputerze PC

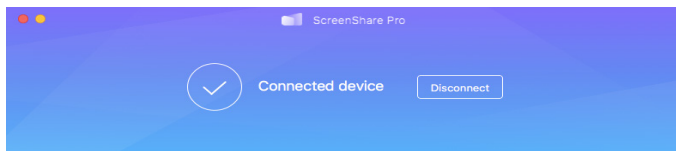
Interfejs i sposób wykonywania operacji w systemach Windows, Chrome OS i macOS są podobne. Następujące instrukcje dotyczą komputerów Mac.

- 1 Uruchom oprogramowanie na komputerze, który jest urządzeniem klienckim, po czym przejdź do głównego interfejsu.



Rysunek 4-2-1 Interfejs komputera będącego urządzeniem klienckim

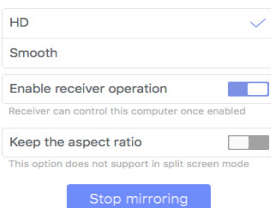
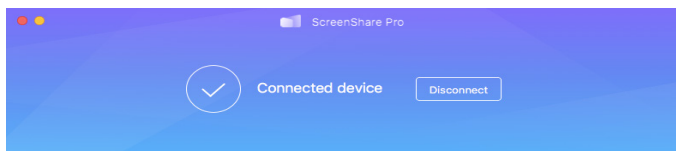
- 2 Wpisz kod, aby nawiązać połączenie z interaktywnym panelem płaskim. Na rysunku 4-2-2 widać, że komputer jest gotowy do dublowania.



Start mirroring

Rysunek 4-2-2 Komputera-klient gotowy do dublowania

- 3 Kliknij przycisk **Start mirroring**, aby włączyć tryb dublowania. Dostosuj ustawienia w razie potrzeby.

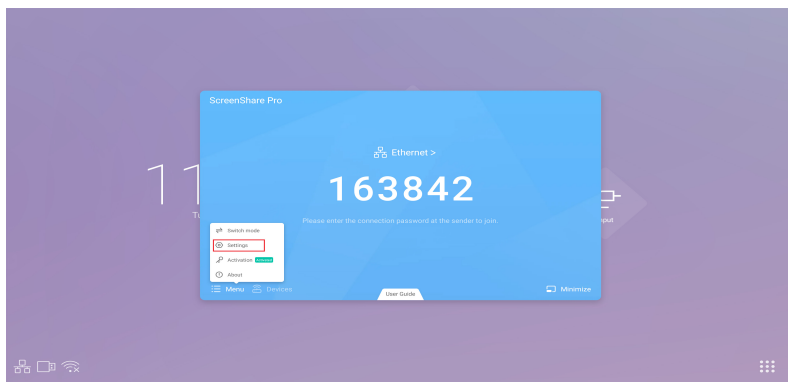


Rysunek 4-2-3 Pomyślne dublowanie za pomocą komputera-klienta

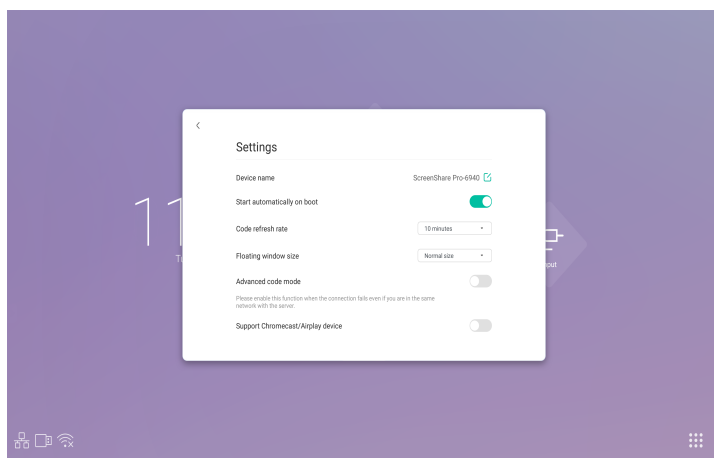
- Zatrzymaj monitorowanie. Kliknij przycisk **Stop mirroring**, aby zatrzymać dublowanie między urządzeniami a interaktywnym panelem płaskim.
- Rozłącz. Aby rozłączyć urządzenia klienckie i serwer, a następnie powrócić do głównego interfejsu, wystarczy kliknąć przycisk **Disconnect**.
- Dostosuj rozdzielczość. Kliknij przycisk **HD**, aby przełączać między różnymi rozdzielczościami dublowania.
- Praca w trybie odbiorcy. Kliknij przycisk **Enable receiver operation**, aby włączyć tryb sterowania klientem za pomocą serwera.
- Zachowaj proporcje ekranu. Po włączeniu tej opcji tylko jedno urządzenie klienckie może współpracować z interaktywnym panelem płaskim w celu dublowania w trybie pełnoekranowym.

Zaawansowany kod połączenia

Oprócz sześciocyfrowego kodu składającego się wyłącznie z cyfr, można też skorzystać z trybu nawiązywania połączenia za pomocą kodu cyfrowo-literowego. Odpowiednia opcja jest dostępna w ustawieniach. Kliknięcie umożliwiwa przełączenie w tryb kodu zaawansowanego.

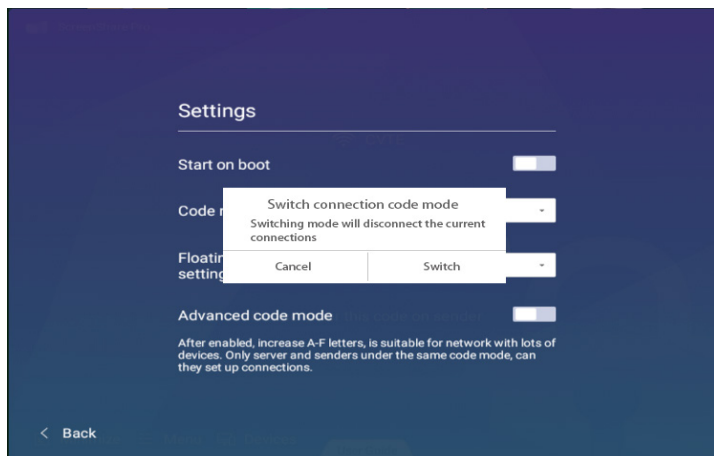


Rysunek 5-1-1 Menu Ustawienia

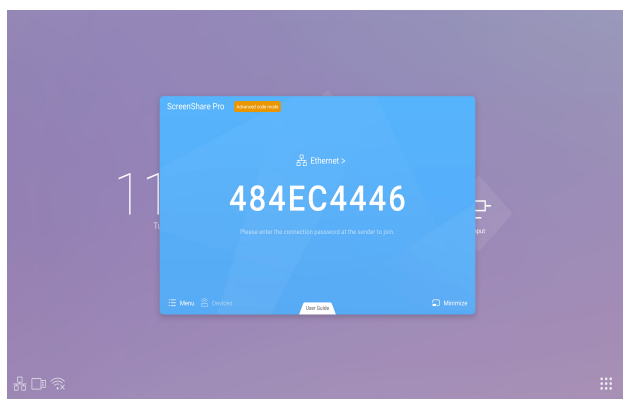


Rysunek 5-1-2 Tryb kodu zaawansowanego

- Obsługa urządzeń Chromecast/ Airplay/ Miracast
 - Otwierając ten przełącznik w ustawieniach, można użyć dowolnego urządzenia obsługującego funkcję airplay lub chromecast, aby znaleźć ScreenShare pro i wyświetlić swój ekran na IFP bez instalowania oprogramowania.



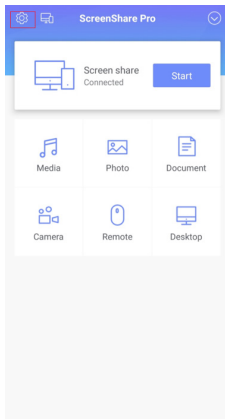
Rysunek 5-1-3 Przypomnienie dotyczące przełączania kodu połączenia



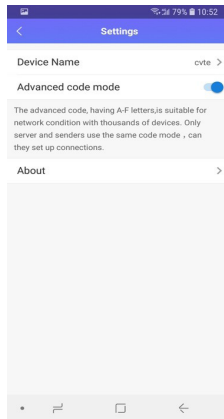
Rysunek 5-1-4 Tryb kodu zaawansowanego na serwerze

- Zaawansowany kod połączenia zapewnia pracę aplikacji Screen Share Pro w różnych środowiskach sieciowych. Najpierw należy dostosować ustawienia urządzeń klienckich, a po przełączeniu w tryb zaawansowany wprowadzić nowy kod.

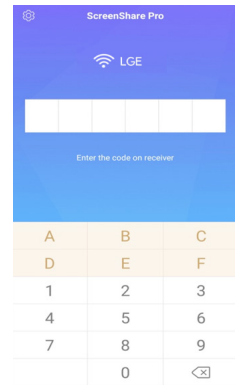
Step1



Step2

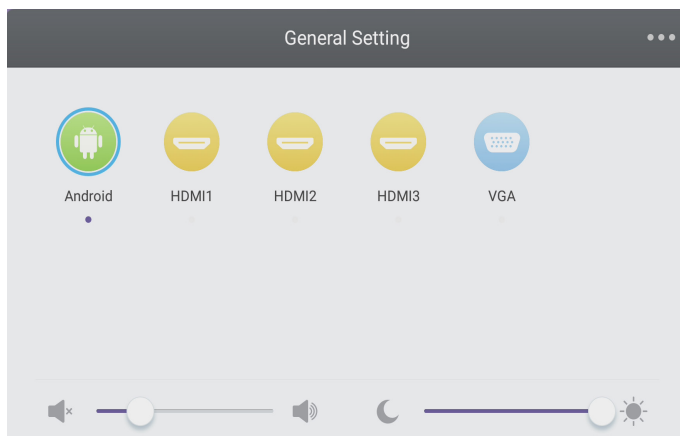


Step3



Menu ustawień

[General Setting]











- Naciśnij przycisk **Input** na pilocie lub skorzystaj z metody dotykowej A, aby wywołać menu [General Setting].
- Naciśnij przycisk **▼/▲/◀/▶** na pilocie, aby wybrać odpowiedni kanał.
- Naciśnij przycisk **Enter** na pilocie lub kliknij bezpośrednio za pomocą długopisu dotykowego, aby potwierdzić wybrany kanał wejściowy.
- Naciśnij przycisk **Back** na pilocie lub kliknij w obrębie pustego obszaru poza menu za pomocą długopisu dotykowego, aby zamknąć menu.
- Uwaga: Kanał PC jest wyświetlany tylko wtedy, gdy sprzęt jest podłączony do wbudowanego komputera.

Menu ustawień szczegółowych

Aby wywołać menu ustawień szczegółowych, wystarczy nacisnąć przycisk **Menu** na pilocie lub kliknij ikonę w menu [General Setting] za pomocą długopisu dotykowego. W menu ustawień szczegółowych znajdują się sekcje [Audio], [Screen], [Display] i [Adjust].






[Audio]

- Naciśnij przycisk  na pilocie, aby wybrać menu ustawień [Audio].
- Naciśnij przycisk  /  /  /  na pilocie lub kliknij bezpośrednio za pomocą długopisu dotykowego, aby wybrać daną opcję.
- Naciśnij przycisk **Enter** na pilocie, aby przełączyć w tryb regulacji, a następnie naciśnij przycisk  /  lub kliknij bezpośrednio za pomocą długopisu dotykowego w celu dostosowania każdej z opcji. Naciśnij przycisk **Enter/Back**, aby zakończyć regulację.
- Naciśnij przycisk  na pilocie lub kliknij bezpośrednio za pomocą długopisu dotykowego, aby włączyć lub wyłączyć wyciszenie.
- Naciśnij przycisk **Back** na pilocie lub kliknij w pustym obszarze poza menu za pomocą długopisu dotykowego, aby zamknąć menu.








[Screen]

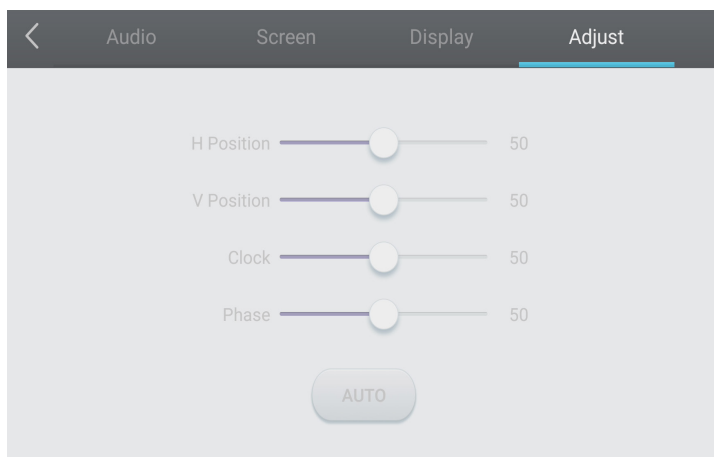
Dostępne funkcje mogą się różnić w zależności od modelu.










- Naciśnij przycisk  na pilocie, aby wybrać menu ustawień [Screen].
- Naciśnij przycisk  /  /  /  na pilocie lub kliknij bezpośrednio za pomocą długopisu dotykowego, aby wybrać daną opcję.
- Naciśnij przycisk **Enter** na pilocie lub kliknij bezpośrednio za pomocą długopisu dotykowego, aby przełączyć w wybrany tryb.
- Naciśnij przycisk **Back** na pilocie lub kliknij w pustym obszarze poza menu za pomocą długopisu dotykowego, aby zamknąć menu.

[Display]

- Naciśnij przycisk  na pilocie, aby wybrać menu ustawień [Display].
- Naciśnij przycisk  /  /  /  na pilocie lub kliknij bezpośrednio za pomocą długopisu dotykowego, aby wybrać daną opcję.
- Naciśnij przycisk **Enter** na pilocie, aby przełączyć w tryb regulacji, a następnie naciśnij przycisk  /  lub kliknij bezpośrednio za pomocą długopisu dotykowego w celu dostosowania każdej z opcji. Naciśnij przycisk **Enter/Back**, aby zakończyć regulację.
- Naciśnij przycisk **Back** na pilocie lub kliknij w pustym obszarze poza menu za pomocą długopisu dotykowego, aby zamknąć menu.
- Menu wyświetlania jest niedostępne w systemie Android.

[Adjust]

- Naciśnij przycisk  na pilocie, aby wybrać menu ustawień [Adjust].
- Naciśnij przycisk  /  /  /  na pilocie lub kliknij bezpośrednio za pomocą długopisu dotykowego, aby wybrać daną opcję.
- Naciśnij przycisk **Enter** na pilocie, aby przełączyć w tryb regulacji, a następnie naciśnij przycisk  /  lub kliknij bezpośrednio za pomocą długopisu dotykowego w celu dostosowania każdej z opcji. Naciśnij przycisk **Enter/Back**, aby zakończyć regulację. Możesz też kliknąć ikonę [Auto], aby wykonać regulację automatyczną.
- Naciśnij przycisk **Back** na pilocie lub kliknij w pustym obszarze poza menu za pomocą długopisu dotykowego, aby zamknąć menu.

DANE TECHNICZNE MULTIMEDIÓW

Film

Rozszerzenia plików	Kodek		Maksymalny współczynnik transmisji
	Filmy	Dźwięk	
.3g2	H.263	AAC, AMR_NB	Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 1920 x 1088 30 kl./s, 5 Mb/s
.3gp .avi	H.264	AAC, AMR_NB	Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 3840 x 2160 30 kl./s, 160 Mb/s
	H.263		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 1920 x 1088 30 kl./s, 5 Mb/s
	Mpeg-4		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 1920 x 1088 30 kl./s, 50 Mb/s
	H.263	Mpeg1/2 Layer3, AAC,LPCM	Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 1920 x 1088 30 kl./s, 5 Mb/s
	H.264		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 3840 x 2160 30 kl./s, 160 Mb/s
	Mpeg-1		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 1920 x 1088 30 kl./s, 80 Mb/s
	Mpeg-2		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 1920 x 1088 30 kl./s, 80 Mb/s
	Mpeg-4		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 1920 x 1088 30 kl./s, 50 Mb/s
	MJPEG		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 1920 x 1080 30 kl./s, 150 Mb/s
.flv	H.263	Mpeg1/2 Layer3, AAC	Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 1920 x 1088 30 kl./s, 5 Mb/s
	VP6		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 1920 x 1088 30 kl./s, 40 Mb/s
	H.264		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 3840 x 2160 30 kl./s, 160 Mb/s
.f4v	H.264	AAC	Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 3840 x 2160 30 kl./s, 160 Mb/s
.mkv	H.264	AAC, Mpeg1/2 Layer3	Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 3840 x 2160 30 kl./s, 160 Mb/s
	H.265		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 3840 x 2160 60 kl./s, 160 Mb/s
	VC-1		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 1920 x 1088 30 kl./s, 45 Mb/s
.mov	H.264	AAC, PCM	Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 3840 x 2160 30 kl./s, 160 Mb/s
	H.265		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 3840 x 2160 60 kl./s, 160 Mb/s
	MPEG-4		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 1920 x 1088 30 kl./s, 50 Mb/s
	MJPEG		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 1920 x 1080 30 kl./s, 150 Mb/s
.mp4	H.264	AAC	Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 3840 x 2160 30 kl./s, 160 Mb/s
	H.265		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 3840 x 2160 60 kl./s, 160 Mb/s
	MPEG-4		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 1920 x 1088 30 kl./s, 50 Mb/s
.VOB	MPEG-2	Mpeg1/2 Layer3, PCM	Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 1920 x 1088 30 kl./s, 80 Mb/s
.mpg/.mpeg	H.264	Mpeg1/2 Layer3, AAC	Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 3840 x 2160 30 kl./s, 160 Mb/s
	MPEG-1		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 1920 x 1088 30 kl./s, 80 Mb/s
	MPEG-2		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 1920 x 1088 30 kl./s, 80 Mb/s

Rozszerzenia plików	Kodek		Maksymalny współczynnik transmisji
	Filmy	Dźwięk	
.ts	H.264	GAAC, Mpeg1/2 Layer3	Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 3840 x 2160 30 kl./s, 160 Mb/s
	H.265		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 3840 x 2160 60 kl./s, 160 Mb/s
	MPEG-2		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 1920 x 1088 30 kl./s, 80 Mb/s
	MPEG-4		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 1920 x 1088 30 kl./s, 50 Mb/s
	VC-1(AP)		Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 1920 x 1088 30 kl./s, 45 Mb/s
Klienci mają obowiązek uzyskania licencji na rozwiązania zawarte w powyższych danych technicznych.			

Zdjęcie

Plik	Format	Obsługiwany zakres	
.bmp	BMP	Rozdzielczość maks.: 8000 x 8000 Rozdzielczość min.: 4 x 4	Dane tech.: Rozdzielczość maks.: 8000 x 8000 Podgląd, Standard, brak możliwości wyświetlania pełnoekranowego
.gif	GIF	Rozdzielczość maks.: 8000 x 8000 Rozdzielczość min.: 4 x 4	Rozdzielczość maks.: 8000 x 8000 Podgląd, Standard, brak możliwości wyświetlania pełnoekranowego
.jpeg/ .jpg	JPEG	Rozdzielczość maks.: 8000 x 8000 Rozdzielczość min.: 4 x 4	Obsługa trybu progresywnego 4000 x 4000; obsługa trybu podstawowego 8000 x 8000
.png	PNG	Rozdzielczość maks.: 8000 x 8000 Rozdzielczość min.: 4 x 4	

STEROWANIE WIELOMA PRODUKTAMI

Wykaz poleceń

		POLECENIE	DANE
		1	(szesnastkowe)
01	Zasilanie	k	000-003
02	Tony wysokie	x	000-100
03	Tony niskie	k	000-100
04	Balans	j	000-100
05	Kontrast	d	000-100
06	Jasność	k	000-100
07	Ostrość	k	000-100
08	Tryb dźwięku	k	000-004
09	Głośność	k	000-100
10	Wyciszenie	k	000-001
11	Źródło wideo	x	Patrz Źródło wideo
12	Proporcje ekranu	f	000-002
13	Język	f	Patrz Język
14	Tryb obrazu	f	000-003
15	Odcień	j	000-100
16	Podświetlenie	k	000-100
17	Temperatura barwowa	d	000-002
18	Zdalne sterowanie	k	Patrz Zdalne sterowanie
19	Podczerven	k	000-001

Protokół transmisji/odbioru

Transmisja

(Start)(Identyfikator urządzenia)(Typ)(Polecenie)(Dane)(Cr)

- * (Start): Jest to polecenie uruchamiające sterowanie za pomocą interfejsu RS-232C, rozpoczynające się od 0 x 3A.
- * (Identyfikator urządzenia): Umożliwia wybranie urządzenia, które ma być sterowane. Identyfikator urządzenia ma domyślnie wartość 01 (30 31).
- * (Typ): To polecenie umożliwia ustawienie funkcji lub sprawdzenie jej stanu. (Ustawienia: 0 x 53/Sprawdzenie: 0 x 47)
- * (Polecenie): To polecenie umożliwia sterowanie urządzeniem.
- * (Dane): przesyłanie danych polecenia.

Acknowledgement

Powodzenie dla urządzenia (Powodzenie)
odpowiedź: 34 30 31 2B OD

Niepowodzenie dla urządzenia (Niepowodzenie)
odpowiedź: 34 30 31 2D OD

- * ACK (potwierdzenie) jest wysyłane w tym formacie w zależności od stanu przetworzenia polecenia wprowadzonego do produktu.
- * Gdy dla parametru Typ wysyłana jest wartość 0 x 47, aby sprawdzić wartość ustawienia dla funkcji, dla parametru Dane powinna być wysyłana wartość 000 (30 30 30).

01. Zasilanie (Polecenie: parametru 30)

Kontrola włączania / wyłączenia urządzenia.

Transmisja

(3A)(30 31)(Typ)(30)(Dane)(0D)

Dane 000(30 30 30): Podświetlenie wyłączone
 001(30 30 31): Podświetlenie włączone
 002(30 30 32): Zasilanie wyłączone
 003(30 30 33): Zasilanie włączone

02. Tony wysokie (Polecenie: parametru 31)

Umożliwia dostosowanie dźwięku tonów wysokich.

Transmisja

(3A)(30 31)(Typ)(31)(Dane)(0D)

Dane 000(30 30 30) – 100(31 30 30)

03. Tony niskie (Polecenie: parametru 32)

Umożliwia dostosowanie dźwięku tonów niskich.

Transmisja

(3A)(30 31)(Typ)(32)(Dane)(0D)

Dane 000(30 30 30) – 100(31 30 30)

04. Balans (Polecenie: parametru 33)

Umożliwia regulację balansu dźwięku.

Transmisja

(3A)(30 31)(Typ)(33)(Dane)(0D)

Dane 000(30 30 30) – 100(31 30 30)

05. Kontrast (Polecenie: parametru 34)

Umożliwia dostosowanie kontrastu ekranu.

Transmisja

(3A)(30 31)(Typ)(34)(Dane)(0D)

Dane 000(30 30 30) – 100(31 30 30)

06. Jasność (Polecenie: parametru 35)

Umożliwia dostosowanie jasności ekranu.

Transmisja

(3A)(30 31)(Typ)(35)(Dane)(0D)

Dane 000(30 30 30) – 100(31 30 30)

07. Ostrość (Polecenie: parametru 36)

Umożliwia dostosowanie ostrości ekranu.

Transmisja

(3A)(30 31)(Typ)(36)(Dane)(0D)

Dane 000(30 30 30) – 100(31 30 30)

08. Tryb dźwięku (Polecenie: parametru 37)

Umożliwia wybranie trybu dźwięku.

Transmisja

(3A)(30 31)(Typ)(37)(Dane)(0D)

Dane 000 (30 30 30): Film
 001 (30 30 31): Standardowy
 002 (30 30 32): Niestandardowe
 003 (30 30 33): Sala lekcyjna
 004 (30 30 34): Spotkanie

09. Głośność (Polecenie: parametru 38)

Umożliwia dostosowanie poziomu głośności.

Transmisja

(3A)(30 31)(Typ)(38)(Dane)(0D)

Dane 000(30 30 30) – 100(31 30 30)

10. Wyciszenie (Polecenie: parametru 39)

Włącza lub wycisza dźwięk.

Transmisja

(3A)(30 31)(Typ)(39)(Dane)(0D)

Dane 000 (30 30 30): Wyt.
 001 (30 30 31): Wł.

11. Źródło wideo (Polecenie: 3A)

Umożliwia wybranie źródła wideo.

Transmisja

(3A)(30 31)(Typ)(3A)(Dane)(0D)

Dane	000 (30 30 30): VGA
	001 (30 30 31): HDMI1
	002 (30 30 32): HDMI2
	021 (30 32 31): HDMI3
	101 (31 30 31): Android
	103 (31 30 33): Gniazdo PC

12. Proporcje ekranu (Polecenie: 3B)

Umożliwia dostosowanie proporcji ekranu.

Transmisja

(3A)(30 31)(Typ)(3B)(Dane)(0D)

Dane	000 (30 30 30): 16:9
	001 (30 30 31): 4:3
	002 (30 30 32): PTP

13. Język (Polecenie: 3C)

Umożliwia wybranie języka menu ekranowego.

Transmisja

(3A)(30 31)(Typ)(3C)(Dane)(0D)

Dane	000 (30 30 30): Angielski
	001 (30 30 31): Francuski
	002 (30 30 32): Hiszpański
	003 (30 30 33): Chiński (Mandaryński)
	004 (30 30 34): Chiński (Kantoński)
	005 (30 30 35): Portugalski
	006 (30 30 36): Niemiecki
	007 (30 30 37): Holenderski
	008 (30 30 38): Polski
	009 (30 30 39): Rosyjski
	010 (30 31 30): Czeski
	011 (30 31 31): Duński
	012 (30 31 32): Szwedzki
	013 (30 31 33): Włoski
	014 (30 31 34): Rumuński
	015 (30 31 35): Norweski
	016 (30 31 36): Fiński
	017 (30 31 37): Grecki
	018 (30 31 38): Turecki
	019 (30 31 39): Arabski
	020 (30 32 30): Japoński
	021 (30 32 31): Ukraiński

14. Tryb obrazu (Polecenie: 3D)

Umożliwia wybranie trybu obrazu.

Transmisja

(3A)(30 31)(Typ)(3D)(Dane)(0D)

Dane	000 (30 30 30): standardowy
	001 (30 30 31): jasny
	002 (30 30 32): miękki
	003 (30 30 33): klient

15. Odcień (Polecenie: 3E)

Umożliwia dostosowanie odcienia ekranu.

Transmisja

(3A)(30 31)(Typ)(3E)(Dane)(0D)

Dane	000(30 30 30) - 100(31 30 30)
------	-------------------------------

16. Podświetlenie (Polecenie: 3F)

Umożliwia dostosowanie podświetlenia.

Transmisja

(3A)(30 31)(Typ)(3F)(Dane)(0D)

Dane	000(30 30 30) - 100(31 30 30)
------	-------------------------------

17. Temperatura barwowa (Polecenie: 40)

Umożliwia dostosowanie proporcji ekranu.

Transmisja

(3A)(30 31)(Typ)(40)(Dane)(0D)

Dane	000 (30 30 30): Chłodna
	001 (30 30 31): Standardowy
	002 (30 30 32): Ciepła

18. Zdalne sterowanie (Polecenie: 41)

Prześlij kod przycisku do pilota na podczerwień.

Transmisja

(3A)(30 31)(Typ)(41)(Dane)(0D)

Dane	000 (30 30 30): Głośność +
	001 (30 30 31): Głośność -
	010 (30 31 30): W górę
	011 (30 31 31): W dół
	012 (30 31 32): W lewo
	013 (30 31 33): W prawo
	014 (30 31 34): OK
	020 (30 32 30): Menu
	021 (30 32 31): Źródło sygnału wejściowego
	022 (30 32 32): Wyjście
	031 (30 33 31): Puste
	032 (30 31 32): Zamrożenie

19. Podczerwień (Polecenie: 42)

Dostosuj ustawienia pilota na podczerwień.

Transmisja

(3A)(30 31)(Typ)(42)(Dane)(0D)

Dane	000 (30 30 30): Włącz
	001 (30 30 31): Wyłącz

