



Tablice interaktywne SMART Board® GX (V3)

Podręcznik użytkownika

SBID-GX165-V3 | SBID-GX175-V3 | SBID-GX186-V3
IDGX65-2 | IDGX75-2 | IDGX86-2



Czy ten dokument okazał się pomocny?
smarttech.com/docfeedback/171904

SMART®

Dowiedz się więcej



Niniejszy podręcznik i inne zasoby dotyczące tablic interaktywnych serii SMART Board (V3) są dostępne w sekcji Pomoc techniczna w witrynie SMART (smarttech.com/support). Aby wyświetlić zasoby na urządzeniu mobilnym, zeskanuj ten kod QR.



ENERGY STAR to wspierany przez rząd symbol efektywności energetycznej, zapewniający proste, wiarygodne i bezstronne informacje, na których polegają konsumenci i firmy przy podejmowaniu świadomych decyzji. Produkty z certyfikatem ENERGY STAR to gwarancja wyboru urządzeń spełniających kryteria efektywności energetycznej. Oznaczenie to ułatwia konsumentom i firmom dokonywanie zakupów, które oszczędzają pieniądze i chronią środowisko. Amerykańska Agencja Ochrony Środowiska (EPA) gwarantuje, że każdy produkt, który uzyskał prawo do tego oznaczenia, jest niezależnie certyfikowany w celu zapewnienia jakości, wydajności i oszczędności, których oczekują użytkownicy.

W chwili dostawy tablica interaktywna zapewnia wydajność i oszczędności zgodne z certyfikatem ENERGY STAR. Należy jednak pamiętać, że zmiana niektórych ustawień może zwiększyć zużycie energii powyżej limitów wymaganych do certyfikacji ENERGY STAR. Przykładowo zwiększenie jasności i kontrastu zwiększy zużycie energii.

Wybierając ustawienia niezgodne z wymogami certyfikatu ENERGY STAR, prosimy wziąć pod uwagę kwestię ochrony środowiska.

Licencje



Terminy HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface, HDMI trade dress i HDMI Logos są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi HDMI Licensing Administrator, Inc.

Znak słowny Bluetooth jest własnością firmy Bluetooth SIG, Inc., a każde użycie tych znaków przez SMART Technologies ULC odbywa się na podstawie licencji.

Informacje o znakach towarowych

SMART Board, SMART Notebook, SMART TeamWorks, SMART Meeting Pro, Object Awareness, Silktouch, smarttech, logo SMART i wszystkie hasła SMART są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy SMART Technologies ULC w Stanach Zjednoczonych i/lub w innych krajach. Znak słowny Bluetooth jest własnością firmy Bluetooth SIG, Inc., a każde użycie tych znaków przez SMART Technologies ULC odbywa się na podstawie licencji. Znaki towarowe HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface oraz logo HDMI są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy HDMI Licensing Administrator, Inc. w Stanach Zjednoczonych i w innych krajach. Microsoft i Windows są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi firmy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie pozostałe nazwy produktów i firm mogą być znakami towarowymi należącymi do odpowiednich właścicieli.

Informacje o prawach autorskich

© 2024 SMART Technologies ULC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna z części niniejszej publikacji nie może być kopiowana, przesyłana, przepisywana ani przechowywana w systemach odczytu, ani w żadnej formie tłumaczona na inne języki bez wcześniejszej pisemnej zgody SMART Technologies ULC. Informacje zawarte w niniejszym podręczniku mogą ulec zmianie bez powiadomienia i nie stanowią zobowiązania ze strony SMART.

Produkt ten i/lub jego zastosowanie są/jest objęte jednym lub kilkoma z poniższych amerykańskich patentów:

www.smarttech.com/patents

20 marca 2024 r

Ważne informacje

Nuta

Ważne informacje na temat instalowania i konserwacji tablicy interaktywnej przedstawiono w *Podręczniku instalacji i konserwacji tablic interaktywnych SMART Board GX (V3)* (docs.smarttech.com/pl/kb/171903).



Ostrzeżenie

- Nie wolno otwierać ani demontować tablicy interaktywnej. Ze względu na wysokie napięcie wewnątrz obudowy istnieje ryzyko porażenia prądem. Otwarcie obudowy powoduje również unieważnienie gwarancji.
- Nie należy stawać na krześle, aby dotykać powierzchni wyświetlacza (ani pozwalać na to dzieciom).
- Aby zmniejszyć ryzyko pożaru lub porażenia prądem elektrycznym, nie należy wystawiać tablicy interaktywnej na działanie deszczu lub wilgoci.
- Nie należy wkładać przedmiotów do otworów wentylacyjnych, ponieważ mogą one dotknąć miejsc pod niebezpiecznym napięciem i spowodować porażenie prądem elektrycznym, pożar lub uszkodzenie produktu, które w rezultacie spowoduje utratę gwarancji.
- Ponadto na przewodzie zasilającym nie należy umieszczać ciężkich przedmiotów. Na przewodzie zasilającym nie należy umieszczać ciężkich przedmiotów.
- W przypadku stłuczenia szkła nie należy dotykać ciekłego kryształu. Aby zapobiec obrażeniom ciała, należy zachować ostrożność podczas utylizacji odłamków szkła.
- Należy odłączyć przewody zasilania wyświetlacza od gniazdka ściennego i zwrócić się o pomoc do wykwalifikowanego personelu technicznego, jeśli:
 - że przewód zasilający lub wtyczka są uszkodzone,
 - na wyświetlacz rozlano płyn,
 - obiekty wpadają na wyświetlacz,
 - upuszczono wyświetlacz,
 - struktura wyświetlacza została uszkodzona (np. pęknięcia),
 - wyświetlacz zachowuje się niepoprawnie, pomimo postępowania zgodnie z instrukcją obsługi.
- Ten produkt może zawierać substancje będące kandydatami na listę SVHC (bardzo niebezpieczne substancje) zgodnie z Rozporządzeniem REACH (EC) 1907/2006 Unii Europejskiej. Najnowsze informacje są dostępne pod adresem echa.europa.eu/scip-database.

Zawartość

Ważne informacje	3
Rozdział 1 Witamy	6
Informacje o przewodniku	6
Informacje o tablicy interaktywnej	6
Identyfikacja konkretnego modelu tablicy interaktywnej	10
Akcesoria	11
Więcej informacji	12
Rozdział 2 Korzystanie z podstawowych funkcji	13
Wybudzanie wyświetlacza i przełączanie go w stan czuwania	13
Korzystanie z przedniego panelu sterowania	14
Korzystanie z pilota zdalnego sterowania	15
Menu i opcje sterowania na ekranie	18
Korzystanie z funkcji dotyku	23
Pisanie, rysowanie i wymazywanie	25
Zamrażanie ekranu	27
Rozdział 3 Korzystanie z aplikacji na wyświetlaczu	28
Korzystanie z tablicy	30
Korzystanie z przeglądarki	38
Korzystanie z aplikacji „Udostępnij ekran”	40
Korzystanie z palety	60
Używanie aparatu	64
Używanie czystych	67
Korzystanie z dysku w chmurze	68
Używanie aplikacji WPS Office	68
Korzystanie z menadżera plików	69
Korzystanie z SMART Remote Management	73
Korzystanie z ustawień	74
Nieobsługiwane aplikacje	74
Rozdział 4 Używanie widgetów na wyświetlaczu	75
Menu Ustawienia wejścia	77
Używanie widżetu Nakładka	77
Używanie widżetu Zegar	80
Używanie stopera	82
Używanie widżetu Reflektor	84
Używanie widżetu Zapis	85
Używanie widżetu Zamrożenie	87
Używanie widżetu PIP	88
Używanie widżetu Podzielony ekran	89

Zawartość

Używanie blokady ekranu	90
Używanie narzędzia Kalkulator	90
Używanie widgetu Przechwytywanie ekranu	91
Rozdział 5 Podłączanie komputerów i innych urządzeń	93
Instalowanie oprogramowania SMART i korzystanie z niego	93
Podłączanie komputerów w pomieszczeniu laptopów gości	94
Podłączanie modułu komputera SMART OPS	104
Podłączanie dysków USB, urządzeń peryferyjnych i innych urządzeń	106
Rozdział 6 Rozwiązywanie problemów	107
Rozwiązywanie problemów z tablicą i powiązаныmi produktami SMART	107
Należy skontaktować się ze sprzedawcą w celu uzyskania dodatkowej pomocy,	107
Certyfikat i zgodność	108

Rozdział 1 Witamy

Informacje o przewodniku	6
Informacje o tablicy interaktywnej	6
Dotyk	7
Wyświetlacz	7
Osprzęt montażowy	7
Przedni panel wyświetlania	8
Pilot zdalnego sterowania i czujnik podczerwieni	8
Czujnik natężenia oświetlenia otoczenia	8
Stan zasilania	8
Pisanie, rysowanie i wymazywanie	8
Audio	9
Łączność sieciowa	9
Przedni panel przyłączeniowy	9
Komputery stacjonarne i laptopy gościnne	9
Narzędzia i funkcje	9
Gniazdo akcesoriów	10
Identyfikacja konkretnego modelu tablicy interaktywnej	10
Akcesoria	11
Moduł komputera SMART OPS	11
Stojaki	12
Przedłużacze USB	12
Więcej informacji	12

Tablica interaktywna z SMART Board® serii GX (V3) daje Ci wszystko, czego potrzebujesz, by rozpocząć pracę z interaktywnością. W tym rozdziale przedstawiono funkcje tablicy serii GX.

Informacje o przewodniku

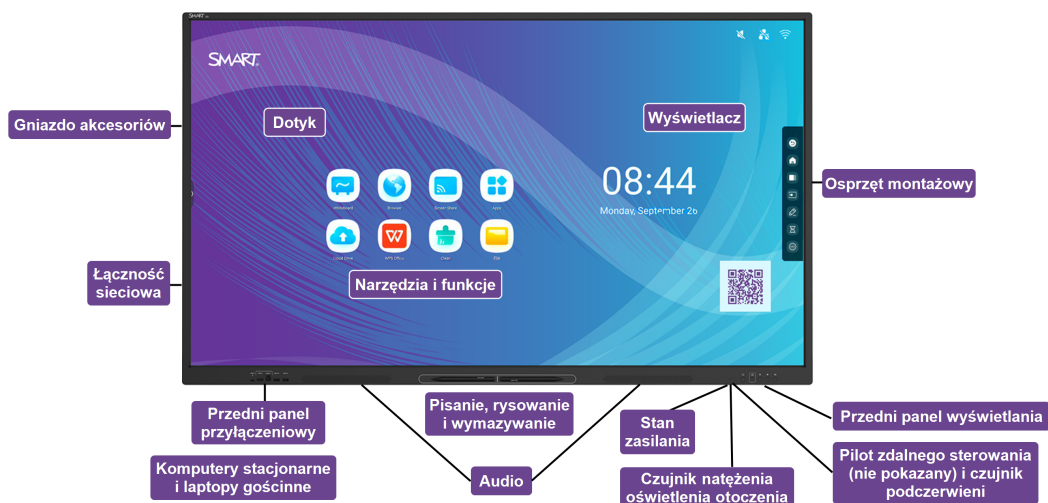
W tym podręczniku wyjaśniamy, jak korzystać z tablicy interaktywnej SMART Board serii GX (V3) .

Ten przewodnik jest przeznaczony dla użytkowników wyświetlaczy interaktywnych SMART Board. Dostępne są również zasoby i dokumentacja dla osób, które instalują i konserwują wyświetlacze (zobacz *Więcej informacji* na stronie12).

Informacje o tablicy interaktywnej

Urządzenie SMART Board serii GX oferuje wszystko, co przydaje się w interaktywnym środowisku.

Wyświetlacz oferuje kompleksowy zestaw funkcji i komponentów.



Dotyk

Na ekranie można zrobić wszystko to, co można zrobić na komputerze, czyli otwierać i zamykać aplikacje, spotykać się z innymi, tworzyć nowe dokumenty lub edytować istniejące, odwiedzać strony internetowe, odtwarzać i przetwarzać filmy wideo i dużo więcej. Wszystko to oczywiście dotykając powierzchni wyświetlacza.

W aplikacjach można wykonywać wiele gestów, w tym przewijanie, skalowanie, obracanie oraz powiększanie i pomniejszanie.

Zobacz > *Korzystanie z funkcji dotyku* na stronie 23

Wyświetlacz

Wyświetlacz LED o ultra wysokiej rozdzielczości 4K zapewnia optymalną wyrazistość obrazu i szerokie kąty widzenia.

Rozmiary wyświetlacza różnią się w zależności od modelu:

Modele	Rozmiar (przekątna)
GX165-V3	65"
GX175-V3	75"
GX186-V3	86"

Osprzęt montażowy

Do montażu wyświetlacza na ścianie można użyć uchwytów ściennych zgodnych ze standardem VESA, takich jak uchwyt ścienny WM-SBID-200 firmy SMART (brak w zestawie).

Można też zamocować wyświetlacz na stojaku przenośnym (zobacz *Akcesoria* na stronie 11).

Przedni panel wyświetlania

Na przednim panelu sterowania znajdują się przyciski służące do włączania i wyłączenia wyświetlacza, sterowania głośnością, zamrażania ekranu i wyświetlania ekranu głównego.

Zobacz > *Korzystanie z przedniego panelu sterowania* na stronie14

Pilot zdalnego sterowania i czujnik podczerwieni

Czujnik podczerwieni wyświetlacza znajduje się w panelu sterowania w prawym dolnym rogu ramki wyświetlacza.

Za pomocą pilota zdalnego sterowania można włączać i wyłączać tablicę interaktywną, dostosowywać ustawienia i korzystać z wielu innych funkcji.

Zobacz > *Korzystanie z pilota zdalnego sterowania* na stronie15

Czujnik natężenia oświetlenia otoczenia

Czujnik natężenia oświetlenia otoczenia znajduje się w prawym dolnym rogu ramki tablicy interaktywnej. Czujnik wykrywa jasność w pomieszczeniu i odpowiednio dostosowuje jasność ekranu.

Aby włączyć lub wyłączyć tę funkcję, przejdź do opcji **Wejście > Ustawienia zaawansowane > Ekran > AutoLight**.

Więcej informacji na ten temat można znaleźć w *Podręczniku instalacji i konserwacji tablic interaktywnych SMART Board GX (V3)* (docs.smarttech.com/pl/kb/171903).

Stan zasilania

Zobacz > *Korzystanie z przedniego panelu sterowania* na stronie14

Pisanie, rysowanie i wymazywanie

Wyświetlacz jest wyposażony w dwa pióra, za pomocą których można pisać lub rysować na ekranie. Każda końcówka pisaka może być przypisana do pisania lub rysowania w innym kolorze podczas korzystania z aplikacji Whiteboard. Atrament cyfrowy można wymazać, przesuwając po nim wewnętrzną lub zewnętrzną stronę dłoni (pięścią).

Dzięki funkcji Object Awareness¹ wyświetlacz automatycznie dostosowuje się do używanego narzędzia lub przedmiotu, niezależnie od tego, czy jest to pióro, palec, czy dłoń.

¹Po podłączeniu komputera ze sterownikami SMART Product Drivers

Zobacz > *Pisanie, rysowanie i wymazywanie* na stronie25

Audio

Wyświetlacz zawiera dwa zintegrowane głośniki o mocy 20 W RMS.

Łączność sieciowa

Aby zainstalować aktualizacje oprogramowania i oprogramowania sprzętowego, wyświetlacz wymaga połączenia z siecią i internetem. Niektóre aplikacje wymagają również połączenia z siecią i internetem (na przykład przeglądarka internetowa).

Aby zainstalować aktualizacje oprogramowania i oprogramowania sprzętowego, wyświetlacz wymaga połączenia z siecią i internetem.

Wyświetlacz można połączyć z siecią Wi-Fi lub przewodową, przy użyciu kabla Ethernet.

- Moduł Wi-Fi obsługuje pasma 2,4 i 5 Ghz.
- Dwa gniazda RJ45 umożliwiają podłączenie wyświetlacza i urządzenia zewnętrznego, takiego jak komputer, do sieci Ethernet.

Więcej informacji na ten temat można znaleźć w *Podręczniku instalacji i konserwacji tablic interaktywnych SMART Board GX (V3)* (docs.smarttech.com/pl/kb/171903).

Przedni panel przyłączeniowy

Przedni panel przyłączeniowy zawiera złącza dla urządzeń peryferyjnych USB oraz dla komputera lub innego źródła sygnału wejściowego.

Zobacz > *Podłączanie komputerów w pomieszczeniu laptopów gości* na stronie94

Zobacz > *Podłączanie dysków USB, urządzeń peryferyjnych i innych urządzeń* na stronie106

Komputery stacjonarne i laptopy gościnne

Do wyświetlacza można podłączyć znajdujące się w pomieszczeniu komputery oraz laptopy gości i używać go do przeglądania ich zawartości i interakcji z nimi.

Urządzenie jest dostarczane z oprogramowaniem SMART, które można zainstalować na podłączonych komputerach, aby mogły one w pełni wykorzystywać jego funkcje.

Zobacz > *Podłączanie komputerów w pomieszczeniu laptopów gości* na stronie94

Narzędzia i funkcje

Wbudowany system Android™ wyświetlacza zapewnia obsługę aplikacji, które umożliwiają przeglądanie internetu, używanie Whiteboard, udostępnianie ekranu i działanie innych funkcji bez podłączania zewnętrznego urządzenia.


Zobacz > [Rozdział 3 Korzystanie z aplikacji na wyświetlaczu na stronie28](#)

Gniazdo akcesoriów

W gnieździe akcesoriów można zainstalować urządzenie zgodne z OPS, takie jak moduł SMART OPS PC. Moduły SMART OPS PC zapewniają pełną obsługę systemu Windows® Pro.

Aby uzyskać więcej informacji na temat modułów komputera SMART OPS, zobacz *Moduł komputera SMART OPS* na następnej stronie.

Uwaga

- Maksymalna moc dostępnego gniazda akcesoriów wynosi 90 W. Gniazdo nie stanowi ograniczonego źródła zasilania. Aby zmniejszyć ryzyko pożaru, należy upewnić się, że akcesoria podłączone do gniazda spełniają wymagania IEC 62368-1 dotyczące ochrony przeciwpożarowej.
- Nie usuwaj komputera OPS ani innych urządzeń z gniazda akcesoriów, gdy są one włączone.
- Tablice interaktywne SMART Board obsługują tylko urządzenia OPS dostarczone przez firmę SMART. Urządzenia OPS innych firm nie są obsługiwane, a ich użycie może prowadzić do niskiej wydajności lub uszkodzenia tablicy.
- Nie instaluj ani nie wyjmuj urządzenia OPS, gdy tablica jest włączona. Najpierw upewnij się, że wyłącznik zasilania z tyłu tablicy, obok gniazda zasilania prądem przemiennym, znajduje się w pozycji WYŁ. (O). Jeśli nie ma dostępu do wyłącznika zasilania, należy użyć przycisku zasilania  na przednim panelu sterowania, aby przełączyć tablicę w tryb czuwania, a następnie odłączyć kabel zasilający tablicy od gniazda zasilania.
- Po wyłączeniu zasilania tablicy lub odłączeniu jej od zasilania należy odczekać co najmniej 30 sekund przed wyjęciem urządzenia, aby umożliwić całkowite rozładowanie jego wewnętrznych źródeł zasilania. Jeśli to konieczne, możesz także odczekać pięć minut, aż urządzenie ostygnie.
- Upewnij się, że urządzenie OPS jest przymocowane do tablicy za pomocą śrub w dwóch punktach mocowania. Nieodpowiednio zabezpieczone urządzenia mogą uszkodzić tablicę. (Śruby mocujące urządzenia OPS są zazwyczaj mocowane na stałe, chociaż niektóre z nich zawierają po prostu oddzielne śruby mocujące).

Identyfikacja konkretnego modelu tablicy interaktywnej

Firma SMART oferuje kilka modeli tablicy interaktywnej SMART Board serii GX (V3).

Tabliczka znamionowa z numerem seryjnym znajduje się z tyłu lub po lewej stronie wyświetlacza.

Wskazówka

Na etykiecie znajduje się numer modelu podstawowego tablicy (na przykład SBID-GX075-V3). Należy pamiętać, że ten numer różni się od rzeczywistego numeru modelu/SKU (na przykład GX175-V3).

Model	Rozmiar ekranu (w przybliżeniu)
GX165-V3	65" (165 cm)
GX175-V3	75" (190 cm)
GX186-V3	86" (218 cm)

Akcesoria

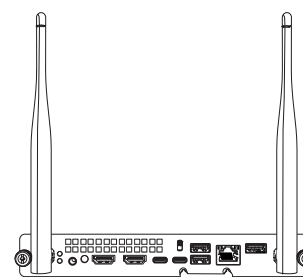
Akcesoria do tablic obejmują:

- Moduł komputera SMART OPS
- Uchwyt ścienny firmy SMART (WM-SBID-200) do wyświetlaczy SMART Board
- Stojaki
- Przedłużacze USB

Zobacz też > smarttech.com/accessories

Moduł komputera SMART OPS

Moduły SMART Open Pluggable Specification (OPS) PC zapewniają łatwą instalację systemu Windows Pro opartą na procesorach Intel® Core™ i są zaprojektowane specjalnie do pracy z interaktywnym wyświetlaczem SMART Board. Wszystkie moduły OPS PC posiadają pełną licencję na system Windows Pro. Zainstaluj moduł OPS PC w gnieździe akcesoriów wyświetlacza, aby mieć kompletną instalację systemu Windows 4K UHD w zasięgu ręki, bez potrzeby zewnętrznego komputera ani dodatkowych kabli.



Zainstaluj znane aplikacje systemu Windows, takie jak oprogramowanie SMART Notebook®, SMART TeamWorks™ i SMART Meeting Pro® i uzyskaj bezpośredni dostęp do internetu za pośrednictwem istniejącego połączenia sieciowego tablicy. Uaktualnienia i serwis modułu komputera OPS można łatwo wykonać bez zdejmowania tablicy interaktywnej z miejsca jej zamontowania.

Stojaki

Jeśli tablica interaktywna ma być przesuwana z miejsca na miejsce, można ją zamontować na stojaku mobilnym SMART. Jeśli tablica ma być zainstalowana na ścianie, która może nie utrzymać pełnej wagi tablicy interaktywnej, można ją zainstalować na stojaku podłogowym SMART.

Uwagi

- Aby używać modeli 75- i 86-calowych (GX175-V3 i GX186-V3) z jednym z elektrycznych stojaków SMART o regulowanej wysokości, należy najpierw przymocować uchwyt ścienny SMART (model WM-SBID-200, część #1031766, docs.smarttech.com/pl/kb/171405) do tablicy przed zamontowaniem jej na stojaku. (Dotyczy to modeli FSE-400, FSE-410 i FSE-420 ze stojakiem ruchomym oraz modeli WSE-400 i WSE-410 ze stojakiem ściennym).
- Uwaga dla użytkowników w Australii i Nowej Zelandii: SMART nie dostarcza stojaków do użytku w Australii lub Nowej Zelandii. Nie możemy także dostarczać rekomendacji dotyczących stojaków produkowanych przez innych dostawców.

Przedłużacze USB

As noted in the display's specifications, the USB connection between the Wyświetlacz and computer should be no longer than 5 m. If you need to connect a computer that is more than 5 m from the Wyświetlacz, use the following USB extender:

Przedłużacz	Specyfikacja
USB-XT	docs.smarttech.com/pl/kb/119318

Zobacz też > [Przedłużacze kabla USB](#)

Więcej informacji


Oprócz tego podręcznika SMART udostępnia inne dokumenty dotyczące tej tablicy w sekcji Pomoc techniczna w witrynie internetowej firmy SMART (smarttech.com/support). Zeskanuj kod QR na okładce tego podręcznika, aby wyświetlić łącza do dokumentów i innych pomocnych zasobów dotyczących tablicy interaktywnej SMART Board serii GX (V3).

Rozdział 2 Korzystanie z podstawowych funkcji

Wybudzanie wyświetlacza i przełączanie go w stan czuwania	13
Korzystanie z przedniego panelu sterowania	14
Korzystanie z pilota zdalnego sterowania	15
Menu i opcje sterowania na ekranie	18
Ikony powiadomień (sieć, dźwięk itp.)	18
Przyciski paska narzędzi bocznych	19
Pasek narzędzi	19
Ulubione skróty do widżetów	21
Skróty	21
Dodawanie skrótów do ekranu głównego	22
Zarządzanie skrótami	22
Aplikacje	23
Menu przesuwania w górę	23
Korzystanie z funkcji dotyku	23
Pisanie, rysowanie i wymazywanie	25
Pisanie i rysowanie atramentem cyfrowym	25
Wymazywanie atramentu cyfrowego	26
Korzystanie z dynamicznego (przestawnego) paska narzędzi oprogramowania SMART Ink ...	26
Zmiana domyślnego koloru, grubości i innych właściwości pisaka	26
Zamrażanie ekranu	27

Wybudzanie wyświetlacza i przełączanie go w stan czuwania

Aby wybudzić wyświetlacz, naciśnij przycisk **zasilania**  na przednim panelu sterowania lub na pilocie.

 Aby powrócić do trybu czuwania, naciśnij i przytrzymaj przez trzy sekundy przycisk zasilania **Power** na przednim panelu sterowania lub na pilocie, aby rozpocząć 10-sekundowe odliczanie przed przejściem wyświetlacza do trybu czuwania.

Nuta

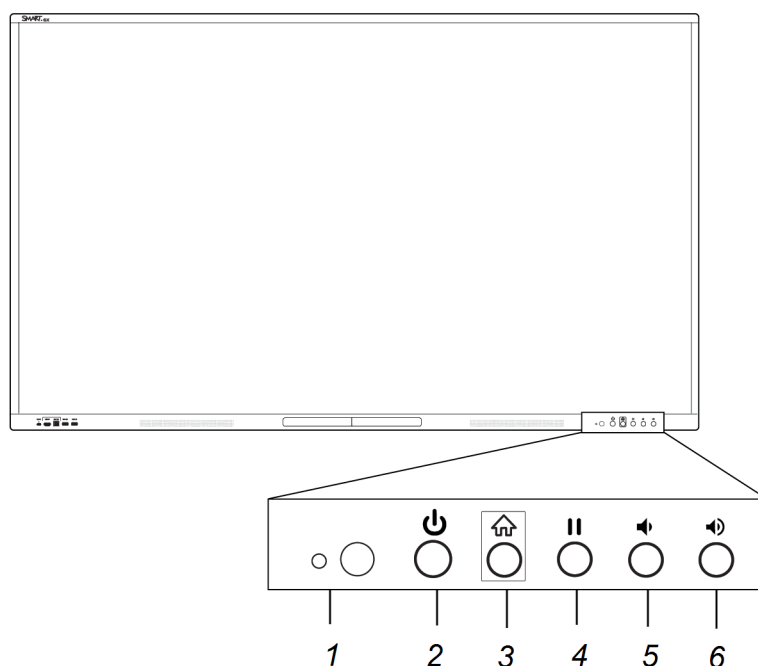
Gdy wyświetlacz jest podłączony do wejścia zewnętrznego, które nie ma aktywnego sygnału przez 5 minut, rozpoczyna 10-sekundowe odliczanie przed przejściem do trybu Standby.

Informacje na temat wyłączenia tablicy można znaleźć w *Podręczniku instalacji i konserwacji tablic interaktywnych SMART Board GX (V3)* (docs.smarttech.com/pl/kb/171903).

Korzystanie z przedniego panelu sterowania

Przedni panel sterowania zawiera przyciski służące do włączania i wyłączenia wyświetlacza, sterowania głośnością, zamrażania i odmrażania ekranu oraz przechodzenia do ekranu głównego.

Przedni panel sterowania ma również lampkę wskazującą aktualny stan zasilania wyświetlacza.



Numer	Nazwa	procedury
1	Odbiornik zdalnego sterowania i czujnik światła otoczenia	Nie dotyczy
2	Zasilanie i kontrolka stanu	<ul style="list-style-type: none"> Wejście lub wyjście z trybu gotowości. Naciśnij i przytrzymaj przez trzy sekundy, aby rozpocząć 10-sekundowe odliczanie zanim wyświetlacz przejdzie w tryb Standby.
3	Dom	Powrót do ekranu głównego.
4	Zablokuj	Zamrażanie i odmrażanie ekranu.

Numer	Nazwa	procedury
5	Redukowanie poziomu głośności	Zmniejsz głośność.
6	Zwiększenie poziomu głośności	Zwiększ głośność.

Kolor przycisku zasilania wskazuje stan wyświetlacza:

Przycisk zasilania	Status tablicy interaktywnej
Wyłączony	Brak zasilania
Czerwony (stałe)	W trybie gotowości
Czerwony/niebieski (migający, powolny)	Tryb gotowości
Niebieski	Normalny tryb pracy
Czerwony/niebieski (migający, szybki)	Uruchomiony proces w tle (np. trwa aktualizacja oprogramowania sprzętowego lub wyłączenie wyświetlacza)

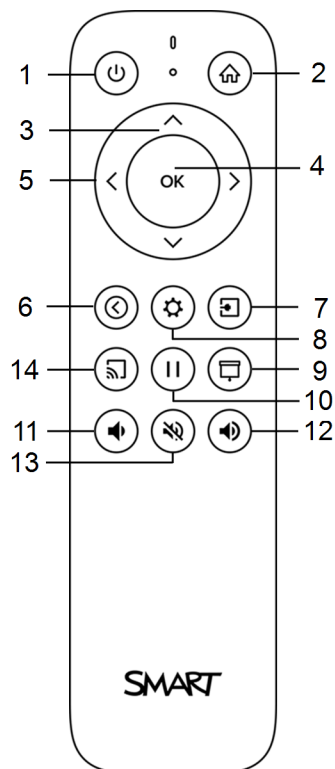
Korzystanie z pilota zdalnego sterowania

Użyj pilota, aby włączyć lub wyłączyć wyświetlacz, zmienić wejście, kontrolować głośność i wiele innych. Można również używać pilota zdalnego sterowania do otwierania menu ekranowych i zmiany ustawień tablicy interaktywnej.

Ważne

- Nie narażaj pilota zdalnego sterowania na silne wstrząsy.
- Pilot zdalnego sterowania należy trzymać z dala od płynów. Jeśli zostanie zamoczony, należy natychmiast wytrzeć go do sucha.
- Nie wystawiaj pilota zdalnego sterowania na działanie ciepła lub pary.
- Nie wolno otwierać żadnych części pilota zdalnego sterowania poza komorą baterii.

Ten obraz i tabela zawierają listę funkcji pilota.

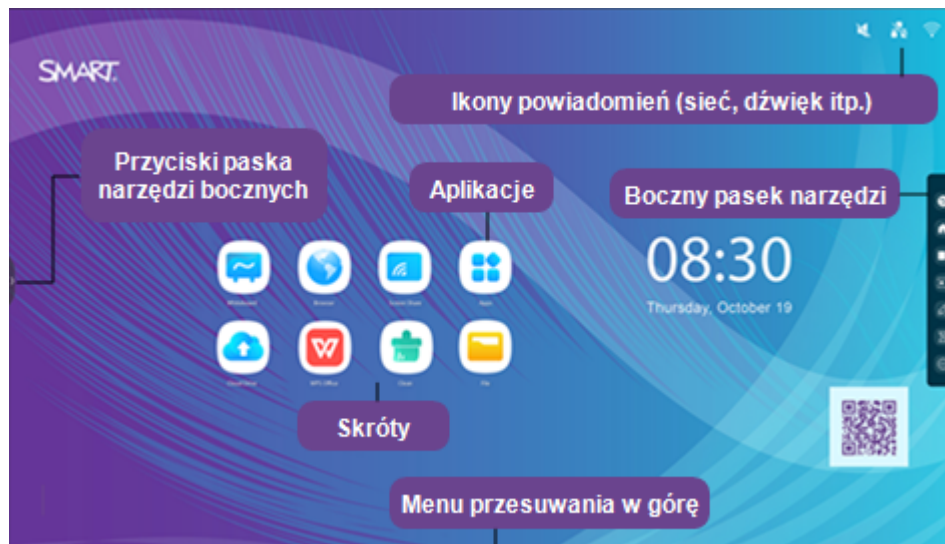


Numer	Nazwa	Opis
1	Zasilanie	<ul style="list-style-type: none"> Naciśnij, aby wybudzić wyświetlacz lub wprowadzić go z powrotem w stan wstrzymania. Naciśnij i przytrzymaj przez trzy sekundy, aby rozpocząć 10-sekundowe odliczanie, zanim wyświetlacz przejdzie w tryb Standby.
2	Dom	Otwórz Ekran główny.
3	Przyciski w górę i w dół	Przesuń wybór w górę lub w dół.
4	OK	Wybierz opcję menu w ustawieniach lub włącz wybrane elementy w aplikacjach.
5	Przyciski lewo i prawo	Przesuń wybór w lewo lub w prawo.
6	Wstecz	Powrót do poprzedniego elementu w bieżącej aplikacji lub do poprzedniej aplikacji.
7	Wejście	Wejścia przełącznikowe.

Numer	Nazwa	Opis
8	Ustawienia	Pokaż lub ukryj menu ustawień wyświetlacza podczas oglądania ekranu głównego. Pokaż lub ukryj okno dialogowe Ustawienia wejścia podczas przeglądania podłączonego wejścia.
9	Zasłona ekranu	Ukryj zawartość ekranu za osłoną.
10	Stopklatka	Zamrażanie i odmrażanie ekranu.
11	Zwiększenie poziomu głośności	Zwiększ głośność.
12	Redukowanie poziomu głośności	Zmniejsz głośność.
13	Wyciszenie głośności	Wycisz dźwięk.
14	Udostępnij ekran	Pokaż lub ukryj pasek informacji o pływającym kodzie połączenia w ramach współdzielenia ekranu.

Menu i opcje sterowania na ekranie


Na ekranie tablicy SMART Board GX (V2) znajdują się menu ekranowe i elementy sterujące.



Ikony powiadomień (sieć, dźwięk itp.)

Ikony powiadomień dostarczają informacji o połączeniu sieciowym wyświetlacza, stanie głośnika i podłączonych dyskach USB.

Ikona	Opis	Uwagi
	Urządzenie podłączone do sieci bezprzewodowej i siła sygnału	Moc sygnału Wi-Fi odbierana przez wyświetlacz. Stuknij ikonę, aby otworzyć ustawienia sieci Wi-Fi.
	Odłączono od sieci bezprzewodowej	Wskazuje, że wyświetlacz nie jest podłączony do sieci bezprzewodowej. Nuta Wyświetlacz nie może połączyć się jednocześnie z siecią Ethernet i siecią bezprzewodową. Stuknij, aby otworzyć stronę z ustawieniami sieci Wi-Fi.
	Połączono z siecią przewodową	Wskazuje, że wyświetlacz ma połączenie z siecią Ethernet.
	Odłączono od sieci przewodowej	Wskazuje, że wyświetlacz ma połączenie z siecią Ethernet.
	Głośniki są na	Głośniki wyświetlacza są włączone.
	Głośniki są wyłączone	Głośniki wyświetlacza są wyłączone.


Ikona	Opis	Uwagi
	Podłączony dysk USB	Wskazuje, że urządzenie USB jest podłączone do wyświetlacza. Stuknij ikonę, aby otworzyć podłączony dysk USB w Menedżerze plików.

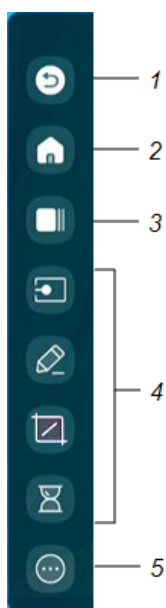
Przyciski paska narzędzi bocznych

Zobacz > Pasek narzędzi poniżej




Pasek narzędzi

Z paska narzędzi można uzyskać dostęp do wielu powszechnie używanych elementów sterujących wyświetlacza i widżetów, w tym do menu widżetów.

Aby otworzyć **pasek narzędzi**, dotknij jednego z bocznych przycisków menu paska narzędzi  po obu stronach ekranu.



Numer	Polecenie	Opis	Uwagi
1	Wstecz	Powrót do poprzedniego ekranu lub pozycji menu we wbudowanym systemie Android.	Nie dotyczy
2	Dom	Otwórz Ekran główny.	Nie dotyczy


Numer	Polecenie	Opis	Uwagi
3	Widok zadania	<p>Pokazuje kafelek podglądu każdej uruchomionej aplikacji. Przesuń palcem w górę lub w dół, aby wyświetlić wszystkie uruchomione aplikacje.</p> <p>Aby otworzyć uruchomioną aplikację</p> <p>Stuknij kafelek, aby otworzyć wybrany element, lub stuknij ikonę Wróć  w menu paska narzędzi, aby powrócić do bieżącego ekranu.</p> <p>Wskazówka</p> <p>Stuknij ikonę Podzielony ekran  w prawym górnym rogu kafelka aplikacji, aby zobaczyć listę aplikacji, które można otworzyć w trybie podzielonego ekranu za pomocą tej aplikacji.</p> <p>Aby zamknąć aplikację</p> <p>Stuknij ikonę Zamknij , aby zamknąć aplikację.</p> <p>Wskazówka</p> <p>Możesz także nacisnąć i przytrzymać aplikację, a następnie przeciągnąć w lewo, aby ją zamknąć</p> <p>LUB</p> <p>Stuknij Zamknij wszystkie zadania, aby zamknąć wszystkie uruchomione aplikacje.</p>	<p>Więcej informacji na ten temat można znaleźć w <i>Podręczniku instalacji i konserwacji tablic interaktywnych SMART Board GX (V3)</i> (docs.smarttech.com/pl/kb/171903).</p>

Numer	Polecenie	Opis	Uwagi
4	Ulubione widżety	Jeśli masz widżet, którego używasz regularnie, możesz przypiąć go do menu paska narzędzi, aby łatwo było go znaleźć z ekranu głównego.	Zobacz > <i>Ulubione skróty do widżetów</i> poniżej
5	Więcej (menu widżetów)	W menu widżetów masz dostęp do kalkulatora, timera, stopera i innych narzędzi.	Zobacz > <i>Rozdział 4 Używanie widgetów na wyświetlaczu</i> na stronie 75

Ulubione skróty do widżetów

Możesz przypiąć do czterech ulubionych widżetów do paska narzędzi, aby ułatwić ich odnalezienie na ekranie głównym.


Aby przypiąć widżet do paska narzędzi

1. Otwórz pasek narzędzi.
2. Stuknij ikonę **Więcej** .

Pojawi się menu widżetów.
3. Stuknij **Edytuj** lub stuknij i przytrzymaj ikonę dowolnego widżetu, aż obok ikon widżetów pojawią się symbole + oraz –.
4. Dotknij + lub naciśnij i przeciągnij widżet, aby przypiąć go do paska narzędzi.

Do paska narzędzi możesz przypiąć maksymalnie cztery widżety.

Aby usunąć widżet z paska narzędzi

1. Otwórz pasek narzędzi.
2. Stuknij ikonę **Więcej** .

Pojawi się menu widżetów.
3. Dotknij **Edytuj** lub naciśnij i przytrzymaj dowolną ikonę widżetu, aż obok ikon widżetu pojawią się symbole + oraz –.
4. Stuknij – lub przeciągnij widżet z powrotem do menu widżetów.

Możesz także stuknąć **Resetuj**, aby wyświetlić domyślną listę widżetów na pasku narzędzi.

Skróty

Możesz dodać skróty do ulubionych aplikacji, często używanych plików, stron internetowych i innych, aby łatwiej było je znaleźć na ekranie głównym.


Dodawanie skrótów do ekranu głównego

Możesz dodać skróty do swoich ulubionych aplikacji (patrz *Rozdział 3 Korzystanie z aplikacji na wyświetlaczu* na stronie 28), często używanych plików, stron internetowych i innych, aby ułatwić ich znalezienie na ekranie głównym.



Wskazówka

Aby przenieść skrót na ekranie głównym, naciśnij i przytrzymaj skrót, a następnie przeciągnij go do nowej lokalizacji.


Aby dodać skrót do aplikacji

1. Na ekranie głównym stuknij ikonę **Apps** .
2. Naciśnij i przeciągnij aplikację, aby dodać ją jako skrót do ekranu głównego.

Aby dodać skrót do strony internetowej

1. Stuknij ikonę **Browser**  i przejdź do strony internetowej.
2. W prawym górnym rogu stuknij ikonę **Więcej** .
Pojawia się menu opcji
3. Stuknij **Wyślij szybkie łącze na Pulpit**, wpisz nazwę skrótów i stuknij **Dodaj**.
Skrót do strony internetowej zostanie dodany do ekranu głównego.

Aby dodać skrót do pliku

1. Na ekranie głównym stuknij ikonę **Apps** .
2. Stuknij ikonę **File Manager**  i przejdź do pliku, który chcesz dodać jako skrót.
3. Stuknij plik, aby go wybrać, stuknij **Wyślij** w dolnym menu, a następnie stuknij **Skrót**.
Skrót do pliku zostanie dodany do ekranu głównego.

Zarządzanie skrótami

Możesz przenosić lub usuwać skróty dodane do ekranu głównego.

Aby przenieść skrót na ekran główny

Naciśnij i przytrzymaj skrót, aż pojawi się jego menu opcji, a następnie przeciągnij go w nowe miejsce na ekranie startowym.

Aby usunąć skrót

1. Naciśnij i przytrzymaj ikonę aplikacji, aż pojawi się opcja *Usuń*.
2. Stuknij **Usuń**.

Skrót do aplikacji jest usuwany z ekranu głównego.

Aplikacje

Otwórz menu dodatkowych aplikacji systemu Android zainstalowanych na wyświetlaczu, takich jak Palette, Camera, Clean, Cloud Drive, WPS Office, File manager, Settings i SMART Remote Management.

Menu przesuwania w górę

Przeciagnij palcem w górę od dolnej krawędzi ekranu, aby otworzyć menu Pasek narzędzi (patrz *Pasek narzędzi* na stronie 19) lub menu Ustawienia wejścia, zależnie od bieżącego ustawienia menu Przeciagnij w górę.

Więcej informacji na temat zmiany ustawień przesuwania w górę znajduje się w sekcji **Ustawienia tablicy > Personalizacja** w *Podręczniku instalacji i konserwacji tablic interaktywnych z serii SMART Board GX (V3)* (docs.smarttech.com/pl/kb/171904).

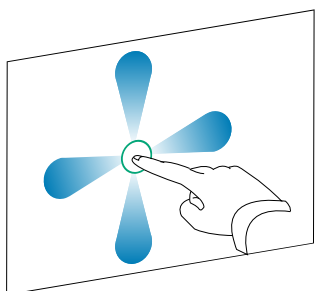
Korzystanie z funkcji dotyku

Na ekranie można zrobić wszystko to, co można zrobić na komputerze, czyli otwierać i zamykać aplikacje, spotykać się z innymi, tworzyć nowe dokumenty lub edytować istniejące, odwiedzać strony internetowe, odtwarzać i przetwarzać filmy wideo i dużo więcej. Wszystko to oczywiście dotykając powierzchni wyświetlacza.

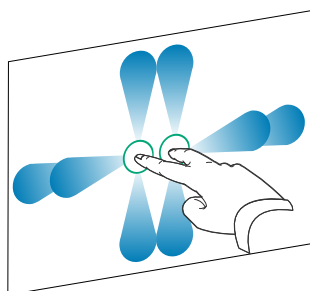
Nuta

Niektóre aplikacje nie obsługują wszystkich gestów. Nie wszystkie gesty działają we wszystkich aplikacjach. Informacje na temat obsługiwanych gestów można znaleźć w dokumentacji aplikacji.

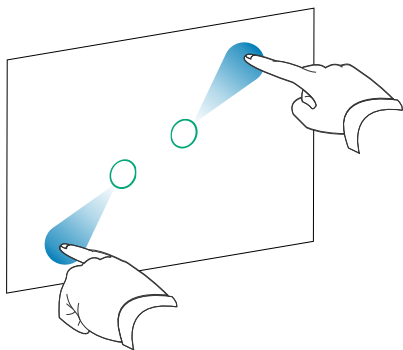
Gest panoramiczny (przy pomocy jednego palca)



Gest panoramiczny (przy pomocy dwóch palców) / przesuwanie

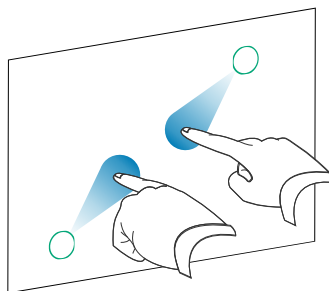


Gest szczyknięcia w celu powiększenia / rozsuniecie palców w przeciwnych kierunkach

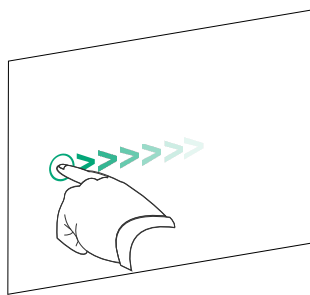
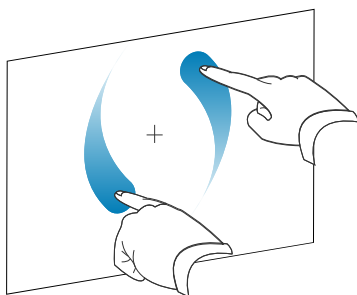


Obróć

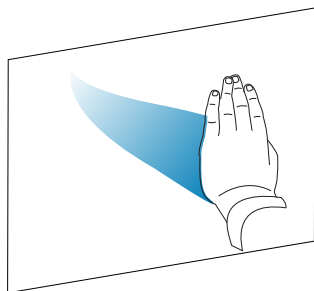
Gest szczyknięcia w celu pomniejszenia / zsuniecie palców do siebie



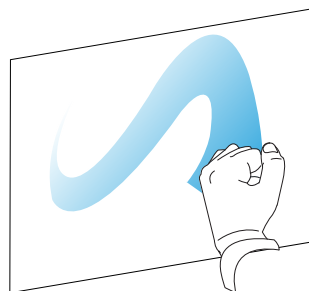
Pstryknij



Wymazywanie wewnętrzną stroną dłoni



Wymazywanie zewnętrzną stroną dłoni



Pisanie, rysowanie i wymazywanie

Wyświetlacz ma magnetyczne uchwyty na pióra w dolnej części ramki. Gdy skończysz używać piór, odłóż je do uchwytów.

Uwaga

Po odłożeniu magnetycznego pióra do uchwytu należy upewnić się, że jest on ułożony centralnie w uchwycie, aby zapobiec jego upadkowi i uszkodzeniu.

Pisanie i rysowanie atramentem cyfrowym

1. należy wybrać jeden z pisaków dołączonych do wyświetlacza.
2. Pisz lub rysuj atramentem cyfrowym na ekranie.

Ważne

Należy używać wyłącznie piór przeznaczonych do tablic interaktywnych SMART Board z serii GX (V3). Pióra do innych produktów SMART nie są kompatybilne z serią SMART Board GX (V3) (zobacz [Porównanie piór do produktów SMART](#)).

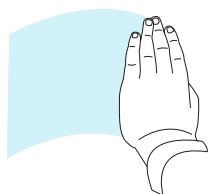
Wskazówki

- Podczas pisania mniejsza końcówka na piórach wyświetlacza pisze cyfrowym atramentem, a większa działa jak palec lub wskaźnik. Działanie większej końcówki pióra będzie się różnić w zależności od aplikacji używanej na ekranie lub podłączonym komputerze.
- Podczas pisania lub rysowania w aplikacji Biała tablica można zmienić kolor, grubość i styl pisania pióra (patrz punkt *Korzystanie z tablicy* na stronie 30). Używając widżetu Nakładka do pisania lub rysowania na nakładkach, możesz pisać lub rysować w trybie pióra lub zakreślacza z opcjami kolorów dostępnymi w każdym z tych trybów (więcej informacji znajdziesz w *Używanie widżetu Nakładka* na stronie 77).

- Użyj funkcji *Tryb pary* w aplikacji Whiteboard (patrz *Tryb pary* na stronie 33), aby umożliwić 2–4 uczestnikom jednocześnie pisanie lub rysowanie na oddzielnie podzielonych obszarach ekranu.

Wymazywanie atramentu cyfrowego

Aby wymazać atrament cyfrowy, przesuń po nim wewnętrzną stronę dłoni lub gumkę.



W niektórych aplikacjach możesz także użyć funkcji gumki, aby zmienić końcówki pióra na ekranie w gumkę.

Korzystanie z dynamicznego (przestawnego) paska narzędzi oprogramowania SMART Ink

Jeśli podczas przeglądania danych wejściowych podłączonego komputera dotkniesz pióra do ekranu, pojawi się dynamiczny (pływający) pasek narzędzi SMART Ink®. Można wykorzystać ten pasek narzędzi, aby tymczasowo zmienić kolor, grubość lub inne właściwości pióra lub użyć niektórych narzędzi oprogramowania SMART Ink, takich jak przechwytywanie ekranu, reflektor, cień ekranu i inne funkcje.



Aby dowiedzieć się więcej na temat używania paska narzędzi oprogramowania SMART Ink, odwiedź [stronę pomocy SMART Ink](#). Oto kilka łączy, umożliwiających szybkie rozpoczęcie pracy:

- [Włączanie lub wyłączenie SMART Ink](#)
- [Otwieranie dynamicznego \(przestawnego\) paska narzędzi](#)
- [Zamykanie \(ukrycie\) paska narzędzi](#)
- [Korzystanie z narzędzi do prezentacji oprogramowania SMART Ink](#)

Zmiana domyślnego koloru, grubości i innych właściwości pisaka

Podczas przeglądania danych podłączonego komputera można użyć dynamicznego (przestawnego) paska narzędzi oprogramowania SMART Ink, aby zmienić kolor, grubość i inne właściwości pióra.

Informacje na temat zmiany domyślnych wartości koloru, grubości i innych właściwości pisaka przedstawiono w sekcji [Zmiana ustawień pisaka, gumki i przycisku](#).

Zamrażanie ekranu

Ekran można tymczasowo zamrozić, naciskając przycisk **I | Zamróż** na przednim panelu sterowania lub na pilocie zdalnego sterowania. Jest to szczególnie przydatne, gdy użytkownik chce zatrzymać wideo, animację lub inną ruchomą treść, a nie są dostępne żadne inne elementy sterowania umożliwiające wykonanie takiej czynności.

Gdy obraz jest zamrożony, u dołu ekranu pojawia się menu zawierające opcje powiększenia, pełnego ekranu i zamknięcia. W prawym górnym rogu ekranu pojawi się również ikona lupy.

Nuta

Zamrożenie ekranu nie powoduje wstrzymania pracy aplikacji działających na podłączonym komputerze. Wstrzymywany jest tylko obraz na wyświetlaczu.

Aby odmrozić ekran, naciśnij ponownie **Zamróż I**.

Rozdział 3 Korzystanie z aplikacji na wyświetlaczu

Korzystanie z tablicy	30
Narzędzia i elementy sterowania tablicy	30
Tworzenie i wymazywanie notatek	32
Uruchamianie nowej tablicy	34
Zmiana tła	34
Nawigacja na tablicy	34
Otwieranie istniejącej Whiteboard	35
Zapisywanie tablicy	35
Importowanie lub eksportowanie Whiteboard	36
Eksportowanie pliku Whiteboard do magazynu w chmurze	37
Wyślij plik Whiteboard pocztą elektroniczną	37
Udostępnianie tablicy	38
Zmiana ustawień Whiteboard	38
Korzystanie z przeglądarki	38
Korzystanie z aplikacji „Udostępnij ekran”	40
Główne cechy interfejsu Screen Share	40
Główny interfejs Screen Share	40
Kod połączenia	41
Opcje menu	41
Zarządzanie urządzeniami	41
# podłączone urządzenia	41
Podręcznik użytkownika	41
Pływające menu (normalne/mini)	41
Aktywny Screen Share	42
Screen Share nazwa i adres strony internetowej Bytello Share	42
Menu adnotacji	42
Kopia ekranu, Ustawienia, Informacje i wyjście z aplikacji	42
Kopia ekranu	42
Ustawienia	43
Informacje	44
Wyjście	44
Funkcje udostępniania ekranu dostępne w każdej metodzie udostępniania ekranu	44
Aplikacja do udostępniania Bajtelu	44
AirPlay	45
Miracast	45
Chromecast	46
Webcast	47

Podłączanie urządzenia do wyświetlacza	47
Weryfikacja sieci	48
Podłączanie urządzenia do wyświetlacza	48
Zarządzanie podłączonymi urządzeniami	49
Minimalizacja i zmiana układu ekranów	51
Zatrzymywanie sesji	52
Korzystanie z aplikacji Bytello Share	53
Wymagania dotyczące urządzeń do korzystania z Bytello Share	53
Pobieranie i używanie aplikacji Bytello Share	53
Używanie aplikacji Bytello Share do interakcji z wyświetlaczem	55
Używanie synchronizacji z pulpitem	56
Za pomocą pilota zdalnego sterowania	57
Synchronizacja urządzeń	57
Korzystanie z natywnego przesyłania strumieniowego (AirPlay, Miracast lub Chromecast)	58
Połącz się za pomocą Webcastu	60
Korzystanie z palety	60
Narzędzia i elementy sterujące palety	60
Narzędzia i kontrole służące do tworzenia i udostępniania swoich palet	60
Narzędzia do malowania, rysowania i wymazywania na cyfrowym płótnie	61
Rozpoczynanie nowej palety	62
Zmiana tła	63
Pisanie i rysowanie na palecie	63
Wychodzenie z palety	63
Używanie aparatu	64
Wyświetlanie, robienie notatek i przechwytywanie zrzutów ekranu z podłączonej kamery	64
Wyjście z kamery	67
Używanie czystych	67
Otwieranie i zamykanie aplikacji Czyszczenie	67
Używanie narzędzia One Key Optimize	67
Używanie narzędzia Czyszczenie pamięci	67
Używanie narzędzia Czyszczenie kosza	68
Korzystanie z dysku w chmurze	68
Używanie aplikacji WPS Office	68
Otwieranie aplikacji WPS Office	69
Korzystanie z aplikacji WPS Office	69
Korzystanie z menadżera plików	69
Otwieranie menadżera plików	69
Przeglądanie plików	69
Przenoszenie lub kopiowanie plików	70
Używanie dysku USB	70
Korzystanie z konta Google Drive lub OneDrive	71
Instalowanie aplikacji za pomocą Menedżera plików	73
Obsługiwane formaty plików	73
Korzystanie z SMART Remote Management	73
Korzystanie z ustawień	74

Nieobsługiwane aplikacje	74
--------------------------------	----

W tym rozdziale przedstawiono aplikacje na interaktywnych tablicach SMART Board serii GX (V3) .








Korzystanie z tablicy













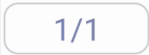
Możesz przeglądać i usuwać notatki, otwierać zapisane notatki i zapisywać je na wyświetlaczu, dysku USB lub koncie w chmurze. Możesz również wysłać kopię swoich notatek pocztą elektroniczną.

Narzędzia i elementy sterowania tablicy

Aplikacja Whiteboard posiada szereg narzędzi i elementów sterujących umożliwiających dostęp do sesji Whiteboard i zarządzanie nimi.



Narzędzie	Ikona	Opis
Narzędzia menu		
Kliknij ikonę Menu  w lewym dolnym rogu, aby otworzyć menu z narzędziami do zapisywania i udostępniania.		
Nowy		Rozpocznij nową Whiteboard
Otwórz		Otwórz Whiteboard zapisaną na wyświetlaczu, z dysku USB lub konta Google Drive lub OneDrive.
Zapisz		Zapisz nowy plik Whiteboard na wyświetlaczu, na dysku USB lub na koncie Google Drive lub OneDrive. Zapisuje wszystkie strony w jednym pliku Whiteboard w formacie .enb format. Zapisanie bieżącego pliku Whiteboard zastąpi poprzednio zapisane wersje.
Zapisz jako		Zmień nazwę bieżącej Whiteboard i zapisz ją bez nadpisywania wcześniej zapisanej wersji.
Importuj		Importuj plik z dysku USB lub konta Google Drive albo OneDrive na stronę Whiteboard. Obsługiwane formaty plików to .img, .pdf, .svg, i .iwb.
Eksportuj		Wyeksportuj wszystkie strony Whiteboard do kolejno numerowanych plików .png lub jako pojedynczy plik .pdf plik. Obsługiwane formaty plików to .img, .pdf, .svg, i .iwb.













Narzędzie	Ikona	Opis
Przechowywanie w chmurze		Zawartość Whiteboard możesz zapisywać bezpośrednio na koncie Dysku Google lub OneDrive. Gdy jesteś zalogowany, pliki są ładowane w formacie .png bezpośrednio do folderu oznaczonego datą i czasem. Nuta Aby dodać do wyświetlania konto Google Drive lub OneDrive, po wyświetleniu monitu wybierz typ dysku i zaloguj się.
Kompozycja		Dodaj do Whiteboard szablony, siatki, wstępnie ustawione linie lub obraz tła, albo zmień kolor tła.
Wyślij e-mail		Wysyłanie pocztą elektroniczną kopii bieżącej sesji Whiteboard. (Konto e-mail musi być najpierw skonfigurowane w ustawieniach wyświetlania). Więcej informacji na ten temat można znaleźć w <i>Podręczniku instalacji i konserwacji tablic interaktywnych SMART Board GX (V3)</i> (docs.smarttech.com/pl/kb/171903).
Ustawienia		Dostęp do opcji umożliwiających konfigurację trybu gumki, włączenie funkcji pisania wieloma palcami, włączenie automatycznej regulacji jasności wyświetlacza podczas pisania oraz dostosowanie narzędzi wyświetlanych na pasku narzędzi.
Inne kontrole		
Menu		Dostęp do menu narzędzi służących do zapisywania i udostępniania.
Wyjście		Zamyka aplikację Whiteboard.
Udostępnianie za pomocą kodu QR		Użytkownik może udostępnić tablicę przy pomocy kodu QR. Uwagi <ul style="list-style-type: none"> • Udostępniony obraz tablicy nie jest aktualizowany, czyli nie odzwierciedla zmian wprowadzonych po udostępnieniu. • Udostępnione pliki tablicy przeglądane za pomocą kodu QR są dostępne na serwerze przez siedem dni.
Lista		Pokazuje listę utworzonych i zapisanych plików tablic. Możesz także utworzyć nową sesję Whiteboard.
Narzędzia do nawigacji		

Narzędzie	Ikona	Opis
Dodaj stronę		Dodaj nową stronę do bieżącej Whiteboard.
Dalej		Przejdź do kolejnej strony.
Poprzedni		Powrót do poprzedniej strony.
Numer strony		Pokazuje bieżący numer strony i umożliwia przejście do określonej strony lub usunięcie stron. Dotknij pola, aby rozwinąć i zobaczyć wszystkie strony w pliku.

Tworzenie i wymazywanie notatek

Tablica jest wyposażona w kilka narzędzi do rysowania i wymazywania.

Narzędzie	Ikona	Opis
Wybierz		<p>Wybierz obiekty i manipuluj nimi poprzez przesuwanie, obracanie, zmianę rozmiaru, kopiowanie lub usuwanie. Dostępne są również opcje dodawania koloru do obiektu, konwersji obiektów na tekst, na tekst, zmiany orientacji obiektu, porządkowania kolejności obiektów, kopiowania lub usuwania obiektu i inne.</p> <p>Wybierz obrazy, aby umożliwić przycinanie, zmianę orientacji obrazu, ułożenie kolejności obrazów, kopiowanie obrazów i usuwanie obrazów lub konwersję do formatu .svg .</p>
Pióro		<p>Zmieniaj kolor tuszu i wybieraj spośród różnych stylów piór.</p> <p>Stuknij narzędzie Pen, aby go zaznaczyć, a następnie stuknij ponownie, aby zmienić jego kolor.</p> <p>Możesz wybrać inny kolor i styl dla każdego końca pióra.</p> <p>Do pisania lub rysowania na Whiteboard można używać pióra lub palca.</p> <p>Uwagi</p> <ul style="list-style-type: none"> Pisanie dwoma piórami jest obsługiwane po włączeniu funkcji pisania wieloma palcami w ustawieniach (patrz punkt <i>Ustawienia</i> na poprzedniej stronie), co umożliwia jednoczesne pisanie różnymi kolorami lub stylami piór w trybie partycji. Po wybraniu narzędzia Pióro, palec pełni rolę grubego wkładu pióra.

Narzędzie	Ikona	Opis
Gumka		Użyj narzędzia Gumka, aby wymazać cyfrowy atrament i obiekty na Whiteboard. Możesz użyć pióra lub palca, aby wymazać tusz. Stuknij w Gumkę, aby ją wybrać, a następnie stuknij ponownie, aby pokazać suwak. Przeciągnij suwak, aby zmienić rozmiar gumki. W menu stuknij Ustawienia , aby zmienić tryb pracy gumki.
Wyczyść wszystko		Usuń całą zawartość bieżącej strony Whiteboard za pomocą jednego dotknięcia. Naciśnij Wyczyść wszystko tylko wtedy, gdy jesteś pewien, że chcesz wyczyścić Whiteboard: przed wyczyszczeniem Whiteboard nie zostaniesz poproszony o potwierdzenie tego wyboru. Funkcja ta usuwa również wszelkie dodane obiekty (z wyjątkiem linijki).
Linijka		Dodaj linijkę, kątomierz lub ekierkę do tablicy. Zmień rozmiar i orientację narzędzi w zależności od potrzeb.
Kształt		Dodaj do Whiteboard szereg dwu- i trójwymiarowych kształtów geometrycznych. Możesz także wypełniać i zmieniać kolor kształtów. Wybierz kształt i kolor, a następnie naciśnij i przytrzymaj podczas rysowania kształtu.
Tabela		Dodaj tablice do Whiteboard. Wybierz rozmiar, a następnie wstaw tabelę. Rysuj wewnątrz tabeli, aby zmienić rozmiar komórek.
Tryb pary		Podziel ekran na równe, nienakładające się na siebie części. Każdy uczestnik ma swoją przestrzeń do pisania i rysowania. Możesz mieć maksymalnie cztery partycje.
Mapa myśli		Dodaj mapę myśli do Whiteboard. Dodaj tekst do węzła, a następnie przeciągnij go na miejsce. Stuknij +, aby dodać kolejne węzły. Aby usunąć węzeł, dotknij ... i dotknij Usuń .
Karteczki samoprzylepne		Dodanie notatki samoprzylepnej do Whiteboard. W razie potrzeby możesz przenosić notatki. Funkcja Clear All powoduje usunięcie notatek.
Podgląd		Stuknij narzędzie Podgląd aby je zaznaczyć, a następnie stuknij ponownie, aby wyświetlić i wstawić obraz całej Whiteboard. Wstawiony obraz można przesuwac i powiększac za pomocą gestów palców.
Siatka		Dodaj do Whiteboard siatkę i zamień pismo odręczne na tekst. Czcionkę odręczną można również przeszukiwać. Dotknij narzędzia Wybierz , dotknij siatki, a następnie dotknij Szukaj .
Cofnij		Odwróć efekt ostatniej czynności.
Ponów		Powtórzenie ostatniej czynności cofniętej za pomocą polecenia Cofnij.

Uruchamianie nowej tablicy

Na ekranie głównym wyświetlacza dotknij ikony **Tablica** .

LUB



Stuknij **Nowy** w otwartej Whiteboard.

Pojawi się nowa tablica.

Zmiana tła

Użytkownik może zmienić tło tablicy. Jeśli na tablicy znajduje się wiele stron, każda z nich może mieć inne tło. Po wyeksportowaniu lub udostępnieniu tablicy, pojawi się ona z wybranym tłem.

Aby zmienić tło tablicy

1. Dotknij ikony **Menu** .
2. Stuknij ikonę **Theme** .
3. Stuknij w **Szablon** i wybierz tło z dostępnych szablonów.

LUB

Stuknij w **Tło** i zmień kolor tła Whiteboard lub prześlij obraz na tło.

W rezultacie pojawi się tło.

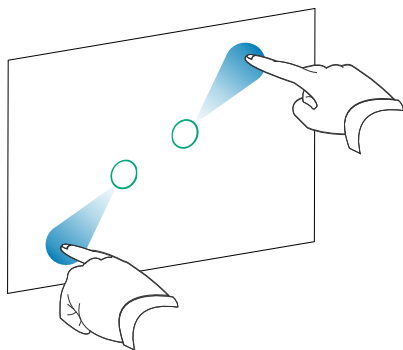
Uwagi

- Whiteboard zapisze tło obrazu do późniejszego wykorzystania. Usuń nieużywane obrazy, dotykając ikony kosza w rogu obrazu.
- Podczas dodawania nowej strony, motyw tła bieżącej strony ma zastosowanie do nowej strony.

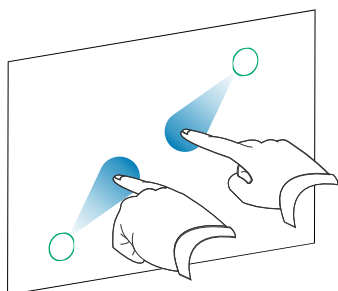
Nawigacja na tablicy

Stuknij ikonę narzędzia **Podgląd** , aby ją zaznaczyć, a następnie stuknij ponownie, aby zobaczyć całą whiteboard.

Aby powiększyć obiekt, należy rozsunąć palce w przeciwnych kierunkach.






Aby powiększyć obiekt, rozsuń palce w przeciwnych kierunkach.



Otwieranie istniejącej Whiteboard

Użytkownik może z łatwością kontynuować od miejsca, w którym zakończył pracę na tablicy.

1. Stuknij ikonę **Whiteboard** .
2. Dotknij ikony **Menu** .
3. Stuknij ikonę **Otwórz** .

Zostanie wyświetlone okno dialogowe *Storage*.

4. Przejdź do i stuknij Whiteboard, którą chcesz otworzyć.


Możesz otworzyć plik z wyświetlacza, dysku USB, konta Google Drive lub OneDrive.

5. Następnie należy zatwierdzić wybór przy pomocy przycisku **OK**.

Zapisywanie tablicy

Tablicę można zapisać.

Aby zapisać nową Whiteboard

1. Stuknij ikonę **Zapisz** .
2. Przejrzyj miejsce, w którym chcesz zapisać nowy plik.


Uwagi

- Plik można zapisać na wyświetlaczu, dysku USB lub na koncie Google Drive lub OneDrive.
- Strony Whiteboard są zapisywane w formacie .enb plik. Aby przekonwertować plik na inny format, stuknij **Eksportuj**.

Zostanie wyświetlone okno dialogowe *Zapisz wszystkie strony*.

3. W polu Nazwa pliku wpisz nazwę pliku.
4. Następnie należy zatwierdzić wybór przy pomocy przycisku **OK**.

Aby zapisać istniejącą Whiteboard

Stuknij ikonę **Zapisz** .

Aby zapisać istniejącą Whiteboard z nową nazwą lub lokalizacją

1. Stuknij ikonę **Zapisz jako** .

Zostanie wyświetlone okno dialogowe *Storage*.

2. Wyszukaj miejsce, w którym chcesz zapisać nowy plik.

Uwagi

- Możesz zapisać plik na wyświetlaczu, na dysku USB, na koncie Google Drive lub OneDrive.
- Strony Whiteboard są zapisywane w formacie .enb plik. Aby przekonwertować plik na inny format, stuknij **Eksportuj**.



Zostanie wyświetlone okno dialogowe *Zapisz wszystkie strony*.

3. Wpisz nazwę pliku w polu **Nazwa pliku**.
4. Następnie należy zatwierdzić wybór przy pomocy przycisku **OK**.

Importowanie lub eksportowanie Whiteboard

Możesz importować lub eksportować Whiteboard.



Aby zaimportować Whiteboard

1. Stuknij ikonę **Menu** .
2. Stuknij ikonę **Importuj** .
3. Wybierz typ pliku, który chcesz zaimportować (obsługiwane formaty to img, .pdf, .svg, i .iwb).
4. Przeglądaj i wybierz plik.
Możesz otworzyć plik z wyświetlacza, dysku USB, konta Google Drive lub OneDrive.
5. Stuknij **OK**

Nuta

Zaimportowany plik zostanie dodany do istniejącego pliku Whiteboard jako obraz.

Aby wyeksportować tablicę

1. Dotknij ikony **Menu** .
2. Stuknij ikonę **Eksportuj** .
3. Wybierz typ pliku do eksportu (obsługiwane formaty to .img, .pdf, .svg, i .iwb).
4. Wyszukaj miejsce, w którym chcesz zapisać plik.


Możesz zapisać plik na wyświetlaczu, na dysku USB, na koncie Google Drive lub OneDrive.

Nuta

Możesz zmienić nazwę pliku, dotykając jego nazwy i używając klawiatury ekranowej.

5. Następnie należy zatwierdzić wybór przy pomocy przycisku **OK**.


Eksportowanie pliku Whiteboard do magazynu w chmurze

1. Dotknij ikony **Menu** .
2. Stuknij ikonę **Cloud Storage** .
3. Jeśli po raz pierwszy przesyłasz plik na konto w chmurze z poziomu wyświetlacza, zostaniesz poproszony o zalogowanie się na konto Google Drive lub OneDrive.

LUB

Wybierz konto w polu *Prześlij do*. Możesz zmienić nazwę pliku, dotykając jego nazwy i używając klawiatury ekranowej.

Nuta

- Jeśli jesteś już zalogowany na koncie w chmurze i wybrałeś miejsce docelowe folderu, plik zostanie przesłany automatycznie.
- Strony są przesyłane w postaci kolejno ponumerowanych plików .png pliki do folderu ze znacznikiem czasu.
- Aby zmienić format pliku, stuknij **Eksportuj** i wybierz **Dysk w chmurze**.
- Kontami w chmurze możesz zarządzać za pomocą aplikacji **Cloud Drive**  (patrz *Korzystanie z dysku w chmurze* na stronie 68).



4. Stuknij **OK**

Wyślij plik Whiteboard pocztą elektroniczną

Nuta

Aby włączyć tę funkcję, musisz najpierw dodać do wyświetlacza konto e-mail w Ustawieniach.

Więcej informacji na ten temat można znaleźć w *Podręczniku instalacji i konserwacji tablic interaktywnych SMART Board GX (V3)* (docs.smarttech.com/pl/kb/171903).

1. Dotknij ikony **Menu** .
2. Stuknij ikonę **Wyślij e-mail** .

Udostępnianie tablicy

Jeśli urządzenie mobilne ma skaner kodów QR, obraz tablicy można otworzyć w przeglądarce internetowej.

Uwagi

- Udostępniony obraz tablicy nie jest aktualizowany, czyli nie odzwierciedla zmian wprowadzonych po udostępnieniu.
- Udostępnione pliki tablicy przeglądane za pomocą kodu QR są dostępne na serwerze przez siedem dni.

Aby udostępnić notatkę z Whiteboard

1. Dotknij ikony **Menu** .
2. Dotknij ikony **EShare** .
3. Należy zeskanować kod QR przy pomocy urządzenia przenośnego.

Zostaniesz poproszony o otwarcie obrazu Whiteboard w przeglądarce urządzenia.

Gdy pojawi się obraz, można go zapisać w urządzeniu mobilnym lub udostępnić innym.

Zmiana ustawień Whiteboard

W ustawieniach Whiteboard można zmienić tryb gumki, włączyć pisanie wieloma palcami lub automatyczną jasność, dostosować pasek narzędzi i wiele innych.

Aby zmienić ustawienie Whiteboard

1. Dotknij ikony **Menu** .
2. Stuknij ikonę **Ustawienia**  i przejdź do ustawienia, które chcesz zmienić.

Korzystanie z przeglądarki



Wyświetlacz zawiera przeglądarkę internetową, z której można korzystać tak, jak na komputerze lub urządzeniu mobilnym. Zapoznaj się z Pomocą w przeglądarce.

Wskazówka

Stuknij ikonę + w prawym górnym rogu, aby otworzyć nową kartę przeglądarki internetowej.

Uwagi

- Przeglądarka nie obsługuje instalacji wtyczek i dodatków.
- Pisanie lub rysowanie atramentem cyfrowym nie jest zoptymalizowane do użytku w Lumio by SMART w przeglądarce tablicy. Można użyć widżetu podzielonego ekranu, aby jednocześnie tworzyć notatki w pliku Whiteboard i przeglądać Lumio w przeglądarce.

Zobacz > *Używanie widżetu Podzielony ekran* na stronie 89

Korzystanie z aplikacji „Udostępnij ekran”



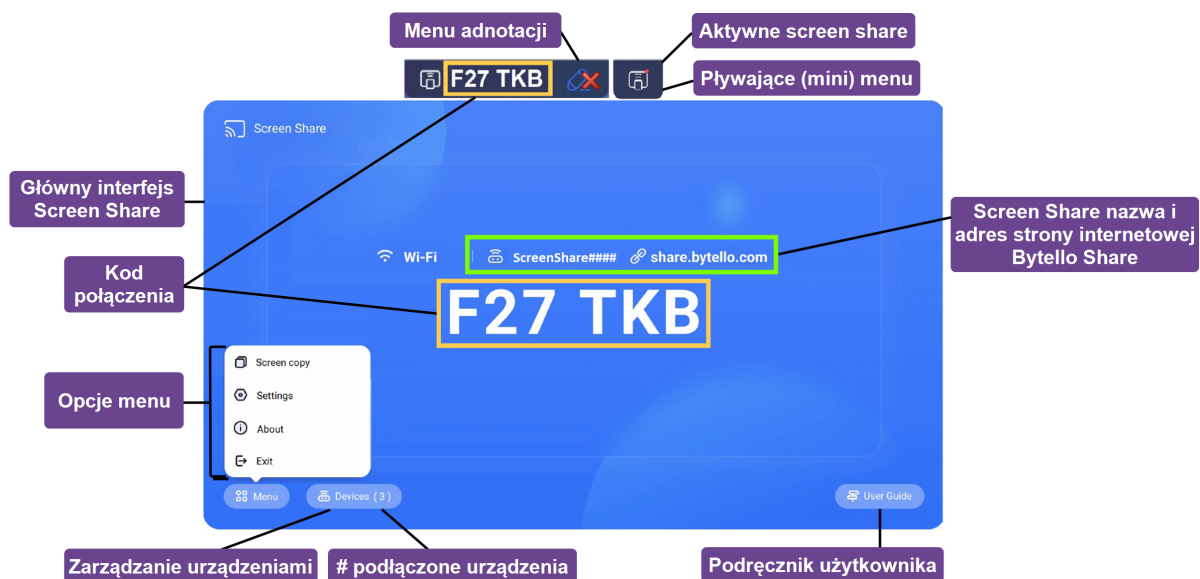
Możesz bezprzewodowo udostępniać urządzeniu: obrazy, materiały wideo i pulpit komputera bądź urządzenia przenośnego.

Uwagi

- Bytello Share jest aplikacją firm trzecich. Pomoc techniczna firmy SMART w zakresie tej aplikacji może się różnić w zależności od problemu.
- Aby uzyskać najlepsze rezultaty, używaj aplikacji Bytello Share do łączenia się.
- Upewnij się, że komputer lub urządzenie mobilne jest połączone z tą samą siecią co wyświetlacz.
- Niektóre funkcje Bajtelo nie są dostępne na niektórych urządzeniach mobilnych lub komputerach (patrz *Wymagania dotyczące urządzeń do korzystania z Bytello Share* na stronie 53).

Główne cechy interfejsu Screen Share

Główny interfejs Screen Share zawiera szereg menu i elementów sterujących.



Główny interfejs Screen Share

To jest główny ekran aplikacji Screen Share. Możesz sprawdzić, czy wyświetlacz korzysta z połączenia sieciowego Wi-Fi lub Ethernet (dotknij statusu połączenia, aby zobaczyć ustawienia sieciowe wyświetlacza), nazwę screen share i kod połączenia.

Kod połączenia

Zarówno aplikacja Bytello Share, jak i strona internetowa Bytello Share wymagają 6-cyfrowego kodu połączenia, aby połączyć się z wyświetlaczem. W zależności od ustawień aplikacji Screen Share, kod zmienia się regularnie w celach bezpieczeństwa. Do połączenia z wyświetlaczem zawsze używaj aktualnego kodu (patrz *Ustawienia* na stronie 43).

Kod połączenia znajdziesz na głównym interfejsie aplikacji Screen Share lub w pływającym menu na górze ekranu (jeśli jest ustawiony na rozmiar Normalny).

Opcje menu

Zobacz > *Kopia ekranu, Ustawienia, Informacje i wyjście z aplikacji* na następnej stronie

Zarządzanie urządzeniami

Zarządzanie urządzeniami zawiera listę podłączonych urządzeń, ich stan, uprawnienia do nich oraz opcje (patrz *Zarządzanie urządzeniami* powyżej).

podłączone urządzenia

Pokazuje liczbę urządzeń, które są aktualnie podłączone.

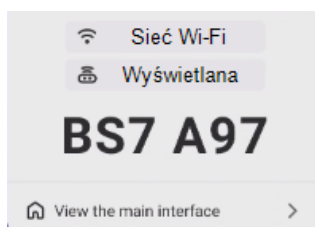
Podręcznik użytkownika

Aplikacja Screen Share ma wbudowany przewodnik użytkownika, który może pomóc w połączeniu lub rozwiązywaniu problemów z wyświetlaczem.

Pływające menu (normalne/mini)

Pływające menu pojawia się na górze ekranu, gdy aplikacja Screen Share jest uruchomiona. Stuknij w menu, aby je rozwinąć i zobaczyć różne informacje:

- nazwa sieci
- nazwa Screen Share dla połączeń AirPlay, ChromeCast i Miracast, jeśli jest włączona w ustawieniach (zobacz *Ustawienia* na stronie 43).
- 6-cyfrowy kod połączenia
- dostęp do głównego interfejsu



Wskazówka

Rozmiar pływającego menu można zmienić lub wyłączyć w ustawieniach aplikacji Screen Share (zobacz *Opcje menu* powyżej).

Aktywny Screen Share

Pomarańczowa kropka pojawia się w menu pływającym, aby wskazać, że sesja udostępniania ekranu jest aktywna, a do wyświetlacza podłączone są urządzenia.

Screen Share nazwa i adres strony internetowej Bytello Share

Nazwa Screen Share identyfikuje bieżącą sesję screenshare (do użycia podczas łączenia się przez AirPlay, Chromecast lub Miracast) oraz adres strony internetowej, której uczestnicy mogą użyć do połączenia się przez stronę Bytello Share. Uczestnicy mogą korzystać ze strony internetowej, aby połączyć się bez pobierania i instalowania aplikacji lub programów. Adres pojawia się na ekranie tylko wtedy, gdy w ustawieniach aplikacji Screen Share włączona jest opcja udostępniania ekranu przez stronę internetową (patrz *Ustawienia* na następnej stronie).

Menu adnotacji

Dostępna jest pasek narzędzi adnotacji podczas korzystania z opcji synchronizacji pulpitu w aplikacji Bytello Share. Dotknięcie tego pływającego paska narzędzi pozwala użytkownikom uzyskać dostęp do narzędzi służących do rysowania na nakładce wyświetlacza, usuwania atramentu, robienia zrzutów ekranu, udostępniania plików i wielu innych funkcji.

Jeśli na podłączonych urządzeniach są włączone uprawnienia dotyku zwrotnego, to również użytkownicy na współdzielonych urządzeniach mogą uzyskać dostęp do tego menu.

Zobacz > *Aby zrobić adnotację* na stronie 57.


Kopia ekranu, Ustawienia, Informacje i wyjście z aplikacji

Uzyskaj dostęp do opcji menu aplikacji Screen Share, aby użyć Screen copy, dostosować ustawienia aplikacji lub zaktualizować aplikację. Rozwiń poniższe sekcje, aby dowiedzieć się więcej o każdej opcji.

Kopia ekranu

Tylko dla wyświetlaczy



Funkcja kopiowania ekranu Screen copy  umożliwia utworzenie lustrzanego odbicia ekranu tablicy SMART Board GX (V2) na innych ekranach SMART Board GX (V2). Dostęp do tej funkcji można uzyskać z Menu w głównym interfejsie aplikacji Screen Share (patrz *Opcje menu* na poprzedniej stronie).


Aplikacja „Udostępnij ekran”

Stuknij **Rozpocznij udostępnianie**, aby udostępnić ekran swojego wyświetlacza innym wyświetlaczom.

Dołącz do udostępniania

Stuknij **Dołącz teraz**, aby wyświetlić ekran innego wyświetlacza na swoim ekranie.

Ustawienia


Wejdź na stronę **Ustawienia**  z Menu w głównym interfejsie aplikacji Screen Share. Zmień nazwę wyświetlania i ustaw uprawnienia, mirroring i ogólne preferencje.

Aby dostosować ustawienia

Stuknij , aby włączyć lub wyłączyć ustawienie.

LUB

Stuknij strzałkę , aby otworzyć menu rozwijane i zmienić ustawienie.

Ustawienia	Opis
<i>Pozwól na wykrycie tego urządzenia</i>	Umożliwia aplikacji Bytello Share wykrycie tej tablicy poprzez nazwę <i>ScreenShare</i> .
<i>Tryb uprawnień</i>	Po włączeniu tej funkcji <i>Screenshare requires permission</i> pokazuje, kiedy uczestnicy proszą o dodanie do ekranu i wymaga to zgody.
<i>Obsługa urządzenia Chromecast</i>	Sprawia, że serwer jest możliwy do wykrycia przez urządzenia obsługujące Chromecast, w tym do łączenia się przez Cast... za pomocą przeglądarki Chrome.
<i>Obsługa urządzenia Airplay</i>	Sprawia, że serwer jest odkrywany przez urządzenia obsługujące AirPlay.
<i>Obsługa urządzenia Miracast</i>	Sprawia, że serwer jest odkrywany przez urządzenia obsługujące technologię Miracast. Nuta Ta funkcja jest domyślnie wyłączona, aby zmniejszyć przeciążenie sieci.
<i>Udostępnianie ekranu przez stronę internetową</i>	Pozwala urządzeniom na połączenie się z Screen Share poprzez stronę internetową Bytello Share. Wpisz adres URL <i>https://share.bytello.com</i> w pasku adresu przeglądarki internetowej swojego komputera.
<i>Nazwa urządzenia</i>	Zmień nazwę <i>ScreenShare</i> wyświetlacza, dotykając  . Wpisz nazwę własną, korzystając z klawiatury ekranowej. ! Ważne Nie używaj w nazwie tablicy (czyli nazwie urządzenia / udostępniania ekranu) znaków specjalnych, takich jak „&” lub „<”. Użycie znaków specjalnych w nazwie wyświetlanej uniemożliwi urządzeniu połączenie się z tablicą za pomocą funkcji AirPlay.
<i>Automatyczny start podczas uruchamiania</i>	Po włączeniu, aplikacja Screen Share będzie uruchamiana przy starcie systemu. Pływające menu pokazuje się w górnej części wyświetlacza, aby pokazać, że aplikacja jest uruchomiona.
<i>Częstotliwość odświeżania kodu</i>	Ustawia interwał, w którym generowany jest nowy kod połączenia.

Ustawienia	Opis
Rozmiar pływającego okna	Można zmienić rozmiar pływającego okna w górnej części wyświetlacza. <ul style="list-style-type: none"> • <i>Normalna</i> pokazuje kod połączenia z ikoną • <i>Mała strona</i> pokazuje tylko ikonę pływającego okna • <i>Minimalizuj</i> wyłącza pływające okno
Plan doświadczeń użytkownika produktu	Wybierz, czy wysyłać dane o zachowaniu operacyjnym z aplikacji Screen Share do twórcy aplikacji. Dane te są następnie wykorzystywane przez dewelopera w celu poprawy doświadczenia użytkownika aplikacji Screen Share.
Informacje zwrotne z dziennika	Jeśli napotkasz problem podczas korzystania z aplikacji Screen Share, możesz użyć funkcji <i>Log Feedback</i> , aby wysłać deweloperowi aplikacji Screen Share plik dziennika, który pomoże w rozwiązaniu problemu.

Informacje

 About zawiera informacje o wersji oprogramowania i umowach prawnych

Gdy pojawi się nowa wersja, kliknij lub stuknij **Update**, aby ją uaktualnić.

Wyjście

 Zakończ aplikację Screen Share.

Funkcje udostępniania ekranu dostępne w każdej metodzie udostępniania ekranu

Niektóre funkcje aplikacji Screen Share na wyświetlaczu są dostępne tylko podczas korzystania z określonych metod udostępniania ekranu.

Aplikacja do udostępniania Bajteli

Funkcja	Windows	macOS	iOS	Android	Chrome OS
Udostępnianie ekranu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Touchback	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Udostępnianie dźwięku	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Synchronizacja pulpitu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Synchronizacja urządzeń	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Notatki	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Udostępnianie aparatu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Udostępnianie dokumentów/plików	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Funkcja	Windows	macOS	iOS	Android	Chrome OS
Udostępnianie zdjęć	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Udostępnianie wideo/audio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Pilot zdalnego sterowania	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Wstrzymaj udostępnianie ekranu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nie jest wymagana instalacja aplikacji	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

AirPlay

Funkcja	macOS	iOS
Udostępnianie ekranu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Touchback	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Udostępnianie dźwięku	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Synchronizacja pulpitu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Synchronizacja urządzeń	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Notatki	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Udostępnianie aparatu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Udostępnianie dokumentów	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Udostępnianie zdjęć	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Udostępnianie wideo/audio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pilot zdalnego sterowania	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wstrzymaj udostępnianie ekranu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nie jest wymagana instalacja aplikacji	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Miracast

Funkcja	Android	Windows
Udostępnianie ekranu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Funkcja	Android	Windows
Touchback	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Udostępnianie dźwięku	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Synchronizacja pulpitu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Synchronizacja urządzeń	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Notatki	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Udostępnianie aparatu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Udostępnianie dokumentów	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Udostępnianie zdjęć	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Udostępnianie wideo/audio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pilot zdalnego sterowania	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wstrzymaj udostępnianie ekranu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nie jest wymagana instalacja aplikacji	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Chromecast

Funkcja	Tylko komputer (Win/Mac/Chrome)
Udostępnianie ekranu	<input checked="" type="checkbox"/>
Touchback	<input type="checkbox"/>
Udostępnianie dźwięku	<input checked="" type="checkbox"/> ¹
Synchronizacja pulpitu	<input type="checkbox"/>
Synchronizacja urządzeń	<input type="checkbox"/>
Notatki	<input type="checkbox"/>
Udostępnianie aparatu	<input type="checkbox"/>
Udostępnianie dokumentów	<input type="checkbox"/>
Udostępnianie zdjęć	<input type="checkbox"/>

¹Dźwięk jest automatycznie dzielony z wyświetlaczem. Przycisk wyciszenia jest dostępny tylko na urządzeniach z systemem Windows i ChromeOS podczas udostępniania całego ekranu.

Funkcja	Tylko komputer (Win/Mac/Chrome)
Udostępnianie wideo/audio	<input type="checkbox"/>
Pilot zdalnego sterowania	<input type="checkbox"/>
Wstrzymaj udostępnianie ekranu	<input type="checkbox"/>
Nie jest wymagana instalacja aplikacji	<input checked="" type="checkbox"/>

Webcast

Funkcja	Windows	macOS	Chrome OS
Udostępnianie ekranu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Touchback	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Udostępnianie dźwięku	<input checked="" type="checkbox"/> ²	<input checked="" type="checkbox"/> ³	<input checked="" type="checkbox"/> ⁴
Synchronizacja pulpitu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Synchronizacja urządzeń	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Notatki	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Udostępnianie aparatu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Udostępnianie dokumentów	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Udostępnianie zdjęć	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Udostępnianie wideo/audio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pilot zdalnego sterowania	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wstrzymaj udostępnianie ekranu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nie jest wymagana instalacja aplikacji	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Podłączanie urządzenia do wyświetlacza

Aplikacja Screen Share na tablicach GX (V2) umożliwia udostępnianie ekranu komputera lub urządzenia mobilnego na ekranie tablicy.

²Udostępnianie dźwięku nie jest dostępne podczas udostępniania okna.

³Udostępnianie dźwięku jest dostępne tylko podczas udostępniania karty.

⁴Udostępnianie dźwięku nie jest dostępne podczas udostępniania okna.

Aplikacja Screen Share wyświetlacza obsługuje urządzenia skonfigurowane z Bytello Share App oraz natywne strumieniowanie z tych urządzeń (Airplay, Miracast i Chromecast). Niezależnie od wybranej metody udostępniania ekranu urządzenia, kroki dotyczące rozpoczęcia i zarządzania sesją udostępniania ekranu są takie same:

- Sprawdź, czy sieć
- Podłączanie urządzeń do wyświetlacza
- Zarządzaj podłączonymi urządzeniami
- Minimalizuj i zmieniaj układ ekranów
- Zatrzymywanie sesji współdzielenia ekranu

Rozwiń poniższe sekcje, aby dowiedzieć się więcej o każdym kroku.

Weryfikacja sieci


Aby połączyć się za pomocą aplikacji Bytello Share lub strumieniowania z urządzeń (Airplay, Miracast i Chromecast), Twoje urządzenie musi być podłączone do tej samej sieci co wyświetlacz. Aby sprawdzić, czy Twoje urządzenie i wyświetlacz są podłączone do tej samej sieci, wykonaj poniższą procedurę.

1. Na ekranie głównym wyświetlacza stuknij **Screen Share** .

Zostanie otwarty główny interfejs Screen Share.

LUB

Stuknij ikonę pływającego menu  u góry ekranu głównego wyświetlacza, jeśli działa Screen Share.

2. Zanotuj, do jakiej sieci podłączony jest wyświetlacz. Nazwa pojawi się obok ikony .
3. Sprawdź, czy twoje urządzenie jest podłączone do tej samej sieci. Więcej informacji można znaleźć w instrukcji obsługi urządzenia.


Podłączanie urządzenia do wyświetlacza

1. Na ekranie głównym wyświetlacza stuknij **Screen Share** .

Zostanie otwarty główny interfejs Screen Share.

2. Sprawdzanie, czy urządzenie i wyświetlacz są połączone z tą samą siecią (zobacz *Weryfikacja sieci* powyżej).

Uwagi

- Jeśli używasz aplikacji Bytello Share, zanotuj 6-cyfrowy kod połączenia.
- Jeśli używasz innej metody niż aplikacja Bytello Share (np. AirPlay, Chromecast lub Miracast), zanotuj nazwę *ScreenShare* obok ikony .

- Wybierz jedną z wymienionych poniżej metod połączenia.
 - Aplikacja Bytello Share (patrz *Korzystanie z aplikacji Bytello Share* na stronie53).

Wskazówka

Aby uzyskać najlepsze rezultaty, używaj aplikacji Bytello Share do łączenia się.

- Rodzime serwisy streamingowe
 - Airplay (dostępny na urządzeniach iOS i Mac).
Zobacz > *Aby użyć AirPlay* na stronie58
 - Miracast (dostępny na urządzeniach z systemem Android i Windows).
Zobacz > *Aby użyć Miracast* na stronie59
 - Chromecast (dostępny na komputerach z systemem Chrome OS, Mac i Windows).
Zobacz > *Aby użyć Chromecasta do połączenia z przeglądarki Chrome lub Chromebooka* na stronie59
 - Webcast (z adresem URL).
Zobacz > *Połącz się za pomocą Webcastu* na stronie60
- Poczekaj na automatyczne połączenie się urządzenia lub na zaakceptowanie przez gospodarza Twojej prośby o dołączenie.
 - W każdej chwili możesz wstrzymać lub zakończyć udostępnianie ekranu.

Zarządzanie podłączonymi urządzeniami


Wyświetl wszystkie podłączone urządzenia, ich stan, dostępne uprawnienia do urządzeń i opcje.


Aby zarządzać urządzeniami












- Na ekranie głównym wyświetlacza stuknij **Screen Share** .

LUB


Dotknij menu pływającego w górnej części wyświetlacza, a następnie stuknij **Wyświetl ekran główny**. Zostanie otwarty ekran główny.

- Stuknij  w lewym dolnym rogu, aby otworzyć listę urządzeń. Możesz zobaczyć, które urządzenia są podłączone i jak dzielą się z wyświetlaczem. Stuknij niebieskie i czerwone ikony na wyświetlaczu, aby przypisać lub zmienić uprawnienia i połączenia.

Narzędzie	Ikona	Opis
AirPlay		Urządzenie jest podłączone przez AirPlay.

Narzędzie	Ikona	Opis
Miracast		Urządzenie jest podłączone przez Miracast.
Połączenie mobilne za pomocą aplikacji		Urządzenie mobilne jest połączone poprzez aplikację Bytello Share.
Połączenie z komputerem za pomocą aplikacji		Komputer jest podłączony poprzez aplikację Bytello Share.
Połączenie z komputerem przez sieć Cast		Komputer jest podłączony przez Cast z przeglądarki Chrome.
Połączenie z komputerem przez URL		Urządzenie jest podłączone przez Bytello Share URL/stronę internetową
Zaproś do dzielenia się		Zaproś podłączone urządzenia do rzucania swojego pulpitu z wyświetlacza. W przypadku komputera PC dzieje się to automatycznie.
Uprawnienia do odbioru zwrotnego		<p>Nadaj uprawnienia do obsługi dotykowej podłączonemu urządzeniu w trybie synchronizacji Desktop.</p> <p>Nadanie uprawnień touchback pozwoli użytkownikowi na sterowanie tablicą z jego urządzenia. Obejmuje to otwieranie i zamykanie aplikacji, sterowanie funkcjami udostępniania ekranu oraz robienie notatek na ekranie.</p> <p>Nuta</p> <p>Ta opcja nie pozwala na sterowanie dotykowe innymi urządzeniami podłączonymi do wyświetlacza.</p> <p>W przypadku urządzeń przenośnych zobacz także Zdalne sterowanie (patrz <i>Za pomocą pilota zdalnego sterowania</i> na stronie⁵).</p>
Udostępnianie plików		Wysyłaj pliki z wyświetlacza do dowolnego podłączonego urządzenia.
Autoryzacja administratora		Ustaw urządzenie jako administratora, aby akceptował lub odrzucał kolejne żądania udostępnienia.
Podgląd ekranu urządzenia ⁵		Podgląd ekranu podłączonego urządzenia przed udostępnieniem go przez użytkownika.
Zatrzymaj udostępnianie		Zapobiega udostępnianiu ekranu przez urządzenia. Urządzenia pozostają podłączone.

⁵Podgląd na ekranie podłączonego urządzenia jest dostępny tylko w przypadku urządzeń z systemem Mac, Windows, Android i ChromeOS.

Narzędzie	Ikona	Opis
Rozłącz		Odłącza urządzenia od wyświetlacza. Możesz rozłączać poszczególne urządzenia lub stuknąć najwyższą ikonę Rozłącz, aby rozłączyć wszystkie urządzenia.

Minimalizacja i zmiana układu ekranów

Możliwe jest udostępnienie do dziewięciu ekranów na wyświetlaczu, w zależności od zastosowanej metody udostępniania urządzeń. Możesz też połączyć się za pomocą kombinacji metod.

Metoda odbicia lustrzanego	Maksymalna liczba urządzeń
Aplikacja do udostępniania Bajtelu	9
AirPlay	9
Miracast	2
Chromecast/Przeglądarka Chrome	1
Webcast	2


Gdy urządzenia udostępniają swoje ekrany do wyświetlacza, można uzyskać dostęp do paska narzędziowego z elementami sterującymi dla każdego udostępnionego ekranu. Dostępne elementy sterujące obejmują kończenie sesji udostępniania ekranu, minimalizowanie ekranu i sterowanie głośnością udostępnianego ekranu.





Aby uzyskać dostęp do paska narzędzi ekranu współdzielonego

1. Stuknij w dowolnym miejscu na ekranie wyświetlacza. Pasek narzędzi pojawia się w lewym dolnym rogu każdego udostępnionego ekranu.
2. Stuknij ikonę na pasku narzędzi, aby wykonać jedną z czynności przedstawionych w poniższej tabeli:

Nuta

Dostępność każdego elementu sterującego paska narzędzi zależy od metody połączenia i typu podłączonego urządzenia.

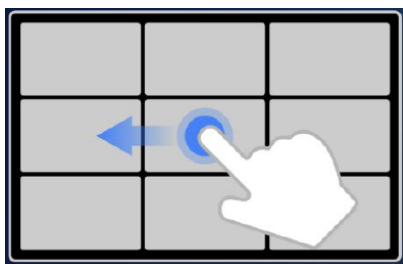
Narzędzie	Ikona	Opis
Koniec		Zakończ bieżącą sesję współdzielenia ekranu.

Narzędzie	Ikona	Opis
Minimalizuj		Zminimalizuj sesję udostępniania ekranu, aby uzyskać dostęp do innych obszarów ekranu monitora. Możesz też nacisnąć przycisk Home na wyświetlaczu. Nuta Sesję udostępniania ekranu możesz wyświetlić w dowolnym momencie, stukając pływający pasek narzędzi u góry ekranu, a następnie stukając Wyświetl udostępnianie ekranu
Tryb pływającego okna		Wyświetlanie współdzielonego ekranu w pływającym oknie. Możesz przesunąć okno na ekranie, stukając je i przeciągając. Funkcja Touchback nie jest obsługiwana w oknach pływających.
wolumin		Wyciszenie lub usuwanie wyciszenia współdzielonego dźwięku. Niektóre urządzenia nie obsługują dźwięku, więc ten przycisk może nie zawsze być wyświetlany. Zobacz Funkcje .
Widok ekranu		Przełączanie między widokami ekranu. Niebieska ikona w rogu pokazuje, ile ekranów jest aktualnie udostępnianych wyświetlaczowi.

Gdy wiele urządzeń udostępnia ekrany na wyświetlaczu, możesz je przenieść.


Aby zmienić układ ekranów

1. Na wyświetlaczu naciśnij i przytrzymaj ekran, który jest udostępniany, a następnie przeciągnij okno, aby dostosować kolejność.



2. Zwolnij, aby zmienić pozycję.

Zatrzymanie sesji

Uczestnicy mogą przestać udostępniać swój ekran, stukając . Gospodarz może również rozłączyć uczestnika.



Aby odłączyć urządzenie jako uczestnika

Proces rozłączania urządzenia jako uczestnika różni się w zależności od urządzenia i metody połączenia. Więcej informacji można znaleźć w instrukcji obsługi urządzenia.

Aby odłączyć uczestnika jako gospodarza

Wskazówka

Możesz rozłączyć wszystkie urządzenia, dotykając  na górze listy.

1. Stuknij **Devices**  na ekranie głównym aplikacji Screen Share.
Zostanie otwarty ekran Zarządzanie urządzeniami (zobacz *Zarządzanie podłączonymi urządzeniami* na stronie 49).
2. Wybierz urządzenie z listy i stuknij , aby je odłączyć.
3. Stuknij **Rozłącz**, aby potwierdzić.

Korzystanie z aplikacji Bytello Share

Aby uzyskać najlepszą wydajność, użyj aplikacji Bytello share, aby połączyć swoje urządzenie z wyświetlaczem.

Wymagania dotyczące urządzeń do korzystania z Bytello Share

Urządzenie	Wymaganie
Urządzenia z systemem iOS (iPhone 6 lub nowszy)	iOS 10.0 i nowsze
Urządzenia z systemem Android	Android 5.0 lub nowszy (zalecany Android 10.0)
Komputery z systemem Windows	Windows 7, 8, 10 (lub nowszy)
Komputery Mac	Mac OS X 10.11, 11 i nowsze
Przeglądarka Chrome	Chrome 38 i nowsze wersje
Linux	Ubuntu 12.04 (lub nowszy)



Pobieranie i używanie aplikacji Bytello Share

Możesz użyć aplikacji Bytello Share do tworzenia kopii lustrzanej urządzenia, synchronizacji z wyświetlaczem, udostępniania plików i nie tylko. Zaczynaj od pobrania i zainstalowania aplikacji na swoim urządzeniu. Wymagania względem urządzenia: *Wymagania dotyczące urządzeń do korzystania z Bytello Share* powyżej.

Nuta

Po zainstalowaniu aplikacji Bytello Share widok z kamery Bytello może stać się domyślny widokiem w oprogramowaniu do współpracy zainstalowanym na używanym urządzeniu. Możesz użyć ustawień oprogramowania do współpracy, aby wybrać kamerę, której chcesz używać.

Aby pobrać aplikację Bytello Share

1. Na ekranie głównym wyświetlacza stuknij **Screen Share** .
Zostanie otwarty główny interfejs Screen Share.
2. Stuknij ikonę **Podręcznik użytkownika** .
3. W przeglądarce urządzenia wprowadź adres URL podany na ekranie wyświetlacza w sekcji *Zainstaluj* (<https://ssp.bytello.com/download>).

LUB

Aby zeskanować kod QR na ekranie wyświetlacza, należy użyć aplikacji do skanowania kodów QR.

4. Pobierz i zainstaluj aplikację Bytello Share na swoim urządzeniu.

Aby podłączyć urządzenie do wyświetlacza

1. Sprawdź, czy urządzenie i wyświetlacz są podłączone do tej samej sieci Wi-Fi (zobacz *Weryfikacja sieci* na stronie48).
2. Otwórz aplikację Bytello Share na swoim komputerze lub urządzeniu mobilnym.
3. Wprowadź 6-cyfrowy kod połączenia widoczny na głównym interfejsie aplikacji Screen Share lub w pływającym menu u góry wyświetlacza.

LUB

Kliknij lub dotknij nazwy *ScreenShare* (patrz *Screen Share nazwa i adres strony internetowej Bytello Share* na stronie42) wyświetlacza, z którym chcesz się połączyć w sekcji *Wyszukiwanie urządzeń do połączenia*.

4. Poczekaj na automatyczne połączenie się urządzenia lub na zaakceptowanie przez gospodarza Twojej prośby o dołączenie.



Funkcje dostępne po połączeniu zależą od używanego urządzenia. Zobacz poniższą tabelę.

Aby udostępnić ekran swojego urządzenia na wyświetlaczu

1. Otwórz aplikację Bytello Share na swoim urządzeniu i połącz się z wyświetlaczem.
2. Poczekaj na automatyczne połączenie się urządzenia lub na zaakceptowanie przez gospodarza Twojej prośby o dołączenie.

3. Aplikacja zapewnia następujące opcje udostępniania ekranu (opcje będą zależały od urządzenia, z którego korzystasz):

Opcja	Opis	Urządzenia
Aplikacja „Udostępnij ekran”	<p>Udostępnij ekran urządzenia do wyświetlacza za pomocą jednej z wymienionych opcji (Pulpit, Okno, rozszerzony ekran itd.).</p> <p>Nuta</p> <p>Jeśli tryb zezwolenia jest włączony, gospodarz na wyświetlaczu będzie musiał zaakceptować Twoją prośbę o dołączenie. W przeciwnym razie urządzenie będzie automatycznie udostępniać swój ekran.</p> <p>Wskazówka</p> <p>Jeśli chcesz wyłączyć funkcję Touchback na wyświetlaczu, użyj menu w górnej części ekranu komputera, aby zmienić uprawnienia.</p>	Wszystko
Media	Udostępnij film z urządzenia mobilnego na wyświetlaczu. W aplikacji stuknij w Media i wybierz film, który chcesz udostępnić.	Safari
Zdjęcie	Udostępnij zdjęcie z urządzenia mobilnego na wyświetlaczu. W aplikacji stuknij w Photo i wybierz zdjęcie, które chcesz udostępnić.	Safari
Dokument	Udostępnij dokument z urządzenia mobilnego na ekranie. W aplikacji stuknij Dokument i wybierz plik do udostępnienia.	Safari
Kamera	Udostępniaj na wyświetlaczu widok na żywo z kamery urządzenia mobilnego. W aplikacji dotknij Kamera , a następnie Nagraj .	Safari
zdalny	Urządzenie mobilne zachowuje się jak duży touchpad, z przyciskiem lewego przycisku myszy i przyciskiem wstecz, do sterowania wskaźnikiem na wyświetlaczu.	Safari

4. Po zakończeniu udostępniania kliknij lub stuknij **Zamknij**  w menu *Screen share* w swoim urządzeniu.
5. Stuknij , aby się rozłączyć.

Używanie aplikacji Bytello Share do interakcji z wyświetlaczem

Możesz wchodzić w interakcje z wyświetlaczem za pomocą aplikacji Bytello Share na swoim urządzeniu, w tym kontrolować, czy uprawnienia Touchback są włączone (patrz *Zarządzanie podłączonymi urządzeniami* na stronie 49). Wybierz, czy chcesz korzystać z funkcji zdalnego sterowania, czy zduplikować ekran wyświetlacza do swojego urządzenia.

Opcja	Opis	Urządzenia
Synchronizacja pulpitu	Odbicie lustrzane ekranu wyświetlacza na urządzeniu. Jeśli w Twoim urządzeniu są włączone uprawnienia dotykowe (zobacz <i>Zarządzanie podłączonymi urządzeniami</i> na stronie 49), możesz sterować wyświetlaczem oraz otwierać i zamykać pliki, zarządzać aplikacjami i robić adnotacje na ekranie wyświetlacza. Adnotacje można zapisać na wyświetlaczu lub udostępnić na urządzeniach podłączonych do aplikacji Bytello Share (patrz <i>Aby zrobić adnotację</i> na następnej stronie).	Wszystko
zdalny	Urządzenie mobilne zachowuje się jak duży touchpad, z przyciskiem lewego przycisku myszy i przyciskiem wstecz, do sterowania wskaźnikiem na wyświetlaczu.	Safari
Synchronizacja urządzeń	Synchronizuj swoje urządzenie z zewnętrźnie podłączoną kamerą lub mikrofonem wyświetlacza, tworząc wirtualną kamerę i mikrofon. Użyj tej funkcji w przypadku spotkań w oprogramowaniu konferencyjnym innych firm.	PC

Używanie synchronizacji z pulpitem

Gdy używasz funkcji Desktop Sync, na twoim urządzeniu pojawia się ekran wyświetlacza. Jeśli w urządzeniu są włączone uprawnienia do obsługi funkcji Touchback, można sterować wyświetlaczem oraz otwierać i zamykać pliki, zarządzać aplikacjami i używać pióra do rysowania na ekranie wyświetlacza.

Nuta

Wydajność funkcji Desktop Sync może zależeć od liczby podłączonych urządzeń. Jakość obrazu może ulec pogorszeniu, jeśli do wyświetlacza podłączone są więcej niż dwa urządzenia korzystające z tej funkcji w tym samym czasie.

Aby użyć programu Desktop Sync

- Otwórz aplikację Bytello Share na swoim urządzeniu i połącz się z wyświetlaczem.
- W swoim urządzeniu stuknij **Desktop Sync**.







Nuta

- Ze względów bezpieczeństwa funkcja touchback jest automatycznie wyłączana, ale można ją włączyć na stronie *Zarządzanie urządzeniami* w aplikacji Screen Share (zobacz *Zarządzanie podłączonymi urządzeniami* na stronie 49).
 - Funkcja Touchback jest dostępna tylko na zmaksymalizowanym ekranie/dokowanym ekranie.
- Poczekaj, aż gospodarz zaakceptuje prośbę o synchronizację pulpitu urządzenia z ekranem. Na twoim urządzeniu pojawi się ekran wyświetlacza.

W trybie **Desktop Sync** użytkownicy mogą pisać na wyświetlaczu na samym wyświetlaczu oraz z podłączonych urządzeń (jeśli włączono uprawnienia). Możesz zrobić zrzut ekranu z adnotacjami i udostępnić plik urządzeniom połączonym z aplikacją Bytello Share.

Aby zrobić adnotację

1. Upewnij się, że urządzenie jest w trybie **Desktop Sync**.
2. W menu pływającym na ekranie stuknij ikonę , aby otworzyć pasek narzędzi adnotacji.

Narzędzie	Ikona	Opis
Pióro		Dotyk zachowuje się jak pióro, rysując cyfrowy atrament na ekranie. Stuknij ikonę pióra, aby zmienić kolor. Użyj funkcji pióra, aby robić adnotacje podczas sesji udostępniania ekranu. Urządzenia z włączonymi uprawnieniami Touchback mogą również robić adnotacje.
„Wymaż”		Dotyk zachowuje się jak gumka, wymazując cyfrowy atrament narysowany na nakładce ekranowej.
Czyszczenie		Czyści wszystkie adnotacje.
Zapisz		Zapisanie bieżącego ekranu do pliku graficznego na wyświetlaczu.
Wstaw		Wstawienie adnotowanego zrzutu ekranu do pliku Whiteboard na wyświetlaczu.
Udostępnij		Udostępniaj adnotacje urządzeniom, które są połączone z aplikacją Bytello Share w trybie Desktop Sync. Stuknij Share , wybierz urządzenie i stuknij Confirm . Wyświetlacz wysyła zrzut ekranu w formacie .png format.

Za pomocą pilota zdalnego sterowania

Tylko dla urządzeń mobilnych.



1. Otwórz aplikację Bytello Share na swoim urządzeniu.
2. Połącz się z wyświetlaczem za pomocą aplikacji.
3. W swoim urządzeniu stuknij w aplikacji **Remote**.
4. Steruj wyświetlaczem za pomocą ekranu dotykowego w urządzeniu mobilnym.

Wskazówka

Dotknij menu Więcej , aby przetaczać się między trybem ruchu i trybem panelu dotykowego.

Synchronizacja urządzeń

Tylko dla komputerów PC.



Funkcja Device Sync umożliwia połączenie komputera z kamerą i mikrofonem podłączonymi (opcjonalnie) do wyświetlacza, tworząc wirtualną kamerę i mikrofon. Użyj tej funkcji w przypadku spotkań w oprogramowaniu konferencyjnym innych firm.

1. Otwórz aplikację Bytello Share na swoim urządzeniu i połącz się z wyświetlaczem.
2. W aplikacji kliknij **Device Sync**.
3. Wybierz, czy chcesz połączyć się z kamerą i mikrofonem.

Jeśli do wyświetlacza podłączona jest kamera, możesz zobaczyć jej widok na ekranie urządzenia. Jeśli zsynchronizujesz mikrofon, będziesz mógł usłyszeć dźwięk w pomieszczeniu z wyświetlaczem.

Korzystanie z natywnego przesyłania strumieniowego (AirPlay, Miracast lub Chromecast)

W sieciach, które są skonfigurowane do obsługi AirPlay, Miracast lub Chromecast, uczestnicy mogą korzystać z natywnego współdzielenia ekranu bez instalowania oprogramowania lub martwienia się o prawa administratora.

Strumieniowanie przez AirPlay i Chromecast jest domyślnie włączone, ale strumieniowanie przez Miracast musi być włączone w *Ustawienia* (zobacz *Ustawienia* na stronie43).

Aby użyć AirPlay

! Ważne

Urządzenie uczestnika nie połączy się z tablicą za pomocą funkcji AirPlay, jeśli nazwa tablicy (tj. nazwa urządzenia / udostępniania ekranu) zawiera znaki specjalne, takie jak „&” lub „<”. Aby zmienić nazwę wyświetlaną, zobacz *Nazwa urządzenia* na stronie43.

1. Na ekranie głównym wyświetlacza stuknij **Screen Share** .

Zostanie otwarty główny interfejs Screen Share.

Nuta

Zapamiętaj nazwę *ScreenShare* znajdującą się obok ikony .

2. Sprawdź, czy urządzenie i wyświetlacz są podłączone do tej samej sieci Wi-Fi (zobacz *Weryfikacja sieci* na stronie48).
3. Aby korzystać z Airplay, postępuj zgodnie z instrukcjami dla swojego urządzenia (patrz [Wsparcie Apple](#)).

Nuta

Upewnij się, że ustawienia zapory sieciowej nie blokują możliwości połączenia z usługami Screen Share, Airplay lub Apple Bonjour. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w instrukcji obsługi urządzenia.

Aby użyć Miracast

Nuta

Kroki, aby połączyć się z urządzeniem z systemem Android, różnią się w zależności od urządzenia. Najpopularniejsze sposoby to użycie Smart view, Screen mirroring oraz Quick Connect. Szczegółowe informacje można znaleźć w podręczniku użytkownika urządzenia z systemem Android.

1. Na ekranie głównym wyświetlacza stuknij **Screen Share** .

Zostanie otwarty główny interfejs Screen Share.

Nuta

Zapamiętaj nazwę *ScreenShare* znajdującą się obok ikony .

2. Sprawdź, czy urządzenie i wyświetlacz są podłączone do tej samej sieci Wi-Fi (zobacz *Weryfikacja sieci* na stronie 48).
3. Postępuj zgodnie z instrukcjami dotyczącymi urządzenia, aby używać Miracast (zobacz [Pomoc techniczna firmy Microsoft](#) lub podręcznik użytkownika urządzenia z systemem Android).

Aby użyć Chromecasta do połączenia z przeglądarki Chrome lub Chromebooka

! Ważne

System Windows obsługuje przesyłanie tylko wyłącznie z komputera stacjonarnego. Podczas przesyłania obrazu z pulpitu komputera Mac lub Chrome OS zawartość ekranu pojawi się na tablicy, ale nie będzie słyszany żaden dźwięk z komputera.

1. Na ekranie głównym wyświetlacza stuknij **Screen Share** .

Zostanie otwarty główny interfejs Screen Share.

Nuta

Zapamiętaj nazwę *ScreenShare* znajdującą się obok ikony .

2. Sprawdź, czy urządzenie i wyświetlacz są podłączone do tej samej sieci Wi-Fi (zobacz *Weryfikacja sieci* na stronie 48).
3. Aby korzystać z Chromecasta, postępuj zgodnie z instrukcjami dla swojego komputera (zobacz [Obsługa Chrome](#)).

Nuta

Przy tej metodzie połączenia inne urządzenia mogą zakończyć sesję współdzielenia ekranu bez ostrzeżenia.


Połącz się za pomocą Webcastu

Uczestnicy mogą łączyć się poprzez stronę internetową Bytello Share bez konieczności pobierania i instalowania aplikacji czy programów. Upewnij się, że aplikacja Screen Share jest skonfigurowana tak, by zezwalała na połączenia Miracast (zobacz [ustawienia](#)).

1. Na ekranie głównym wyświetlacza stuknij **Screen Share** .

Zostanie otwarty główny interfejs Screen Share.

LUB

Stuknij ikonę pływającego menu  u góry ekranu głównego wyświetlacza, jeśli działa Screen Share.

2. Sprawdź, czy urządzenie i wyświetlacz są podłączone do tej samej sieci Wi-Fi (zobacz *Weryfikacja sieci* na stronie 48).
3. Na swoim urządzeniu otwórz preferowaną przeglądarkę i wprowadź adres URL share.bytello.com.
4. Wprowadź 6-cyfrowy kod połączenia widoczny na głównym interfejsie aplikacji Screen Share lub w pływającym menu u góry wyświetlacza.

LUB

Stuknij nazwę wyświetlacza, z którym chcesz się połączyć w sekcji *Wybierz urządzenie*.

5. Poczekaj na automatyczne połączenie się urządzenia lub na zaakceptowanie przez gospodarza Twojej prośby o dołączenie.

W każdej chwili możesz wstrzymać udostępnianie ekranu.

6. Kiedy skończysz udostępniać, kliknij ikonę  albo zamknij lub odśwież kartę.

Korzystanie z palety












Aplikacja Palette pozwala Ci malować lub rysować na cyfrowym płótnie, używając różnych narzędzi z pudełka narzędzi, kolorów z pudełka kolorów i palety mieszania kolorów.

Narzędzia i elementy sterujące palety

Narzędzia i kontrole służące do tworzenia i udostępniania swoich palet




Aplikacja Palette posiada kilka narzędzi i kontrolek do tworzenia i udostępniania palet.

Narzędzie	Ikona	Opis
Narzędzia menu		
Kliknij ikonę Menu  w lewym dolnym rogu, aby otworzyć menu z narzędziami do zapisywania i udostępniania.		

Narzędzie	Ikona	Opis
Zapisz		Zapisz obraz jako .png .pdf.
Importuj		Zaimportuj plik .png, .jpg, lub .bmp plik graficzny na płótno cyfrowe. Obraz zostanie rozciągnięty, aby wypełnić tło płótna.
Wyjście		Wyjdź z aplikacji Palette.
Inne kontrole		
Wyczyść		Wyczyść cały atrament cyfrowy.
Cofnij		Odwróć efekt ostatniej czynności.
Ponów		Powtórzenie ostatniej czynności cofniętej za pomocą polecenia Cofnij.
Przykład		Próbka koloru z obrazu na ekranie.
Wypełnij		Wypełnij ograniczony obszar aktualnie wybranym kolorem.



Narzędzia do malowania, rysowania i wymazywania na cyfrowym płótnie

Aplikacja Palette posiada kilka narzędzi do malowania, rysowania i wymazywania na cyfrowym płótnie. Narzędzia w przyborniku obsługują wielodotykowe malowanie i rysowanie.



Narzędzie	Przeznaczenie	Opis
Przybornik		
 Ołówek	Pisz lub rysuj tuszem cyfrowym w stylu ołówka.	Ołówek może być używany do większości zastosowań pisarskich.
 Pióro	Pisz lub rysuj tuszem cyfrowym w stylu pióra.	Pióro jest przydatne w nauczaniu uczniów pisania odręcznego.
 Kredka	Pisz lub rysuj tuszem cyfrowym w stylu kredki woskowej.	Kredka najlepiej sprawdza się przy pracach plastycznych, takich jak malowanie i kolorowanie obrazków, a nie przy pisaniu.

Narzędzie	Przeznaczenie	Opis
 Pędzel 1	Pisz lub rysuj tuszem cyfrowym w stylu wąskiego pędzla.	Wąski pędzel najlepiej sprawdza się przy pracach artystycznych, takich jak malowanie i kolorowanie obrazków, a nie pisanie.
 Pędzel 2	Pisz lub rysuj cyfrowym tuszem w stylu szerszego pędzla.	Szerszy pędzel najlepiej sprawdza się przy pracach artystycznych, takich jak malowanie i kolorowanie obrazków, a nie pisanie.
 Ołówek węglowy	Pisz lub rysuj tuszem cyfrowym w stylu ołówka węglowego.	Ołówek węglowy najlepiej sprawdza się przy pracach artystycznych, takich jak malowanie i kolorowanie obrazów, a nie przy pisaniu.
 Szczotka powietrzna	Pisz lub rysuj tuszem cyfrowym w stylu aerografu.	Pędzel powietrzny najlepiej sprawdza się przy pracach artystycznych, takich jak malowanie i kolorowanie obrazów, a nie przy pisaniu.
 Gumka	Użyj długopisu lub palca jako gumki	W razie potrzeby usuń tusz z ekranu. Wielodotyk nie jest obsługiwany.
Paleta		
	Dostosuj istniejący kolor.	Użyj narzędzia palety, aby utworzyć nowy kolor poprzez dostosowanie koloru z ColorBox. Wybierz kolor, który ma być zmieszany z aktualnie wybranym kolorem, a następnie powoli mieszaj palety, aż do uzyskania pożądanej mieszanki kolorów.
ColorBox		
 ColorBox	Wybierz kolor, który będzie używany podczas malowania lub rysowania na cyfrowym płótnie.	Wybierz różne kolory do rysowania lub malowania. Możesz również mieszać i dostosowywać kolory w narzędziu Paleta.

Rozpoczynanie nowej palety

1. Na ekranie głównym wyświetlacza dotknij ikony **menu Aplikacje** .
Wyświetli się menu z aplikacjami.
2. Stuknij ikonę **Paleta** .
Zostanie otwarta aplikacja Paleta.

Zmiana tła

1. Dotknij ikony **Menu** .
2. Stuknij ikonę **Importuj** .
3. Przejdź do obrazu, którego chcesz użyć, z pamięci masowej wyświetlacza lub napędu USB.
4. Stuknij **OK**, aby zaimportować obraz. Obraz pojawia się na cyfrowym płótnie.

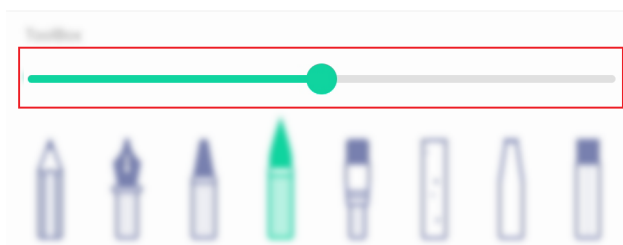
Nuta

Jedynym sposobem usunięcia tła jest rozpoczęcie nowej sesji.

Pisanie i rysowanie na palecie

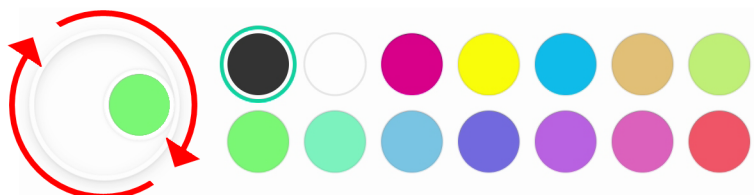
1. Wybierz narzędzie do malowania lub rysowania.

Jeśli chcesz, możesz użyć suwaka, aby dostosować grubość linii.



2. Wybierz kolor z okienka ColorBox.

Jeśli chcesz, możesz użyć narzędzia Paleta, aby dostosować wybrany kolor. Zaczynij od wybrania dwóch kolorów do wymieszania.



3. Użyj pióra do wyświetlacza lub palca, aby napisać lub narysować coś atramentem cyfrowym.

Wychodzenie z palety

Gdy skończysz, stuknij ikonę **Menu** , a następnie stuknij ikonę **Wyjście** .

Wskazówka

Jeśli chcesz zachować plik, zapisz swoją pracę przed wyjściem.




Używanie aparatu



Możesz wyświetlić obraz wideo z podłączonej kamery USB klasy wideo (UVC) kompatybilnej z systemem Android i wykonać zrzut ekranu, który możesz zmodyfikować i opatrzyć adnotacjami przed zapisaniem go na wyświetlaczu jako .jpg . Następnie można zaimportować obraz do innych aplikacji, takich jak aplikacje Whiteboard i Palette.

Wyświetlanie, robienie notatek i przechwytywanie zrzutów ekranu z podłączonej kamery

Aby podłączyć kamerę i zobaczyć jej wejście

1. Podłącz kamerę UVC kompatybilną z systemem Android do jednego ze złączy USB Type-A wyświetlacza.
2. Na ekranie głównym wyświetlacza dotknij ikony **menu Aplikacje** .
3. Stuknij ikonę **Camera** .
Pojawi się główny interfejs aplikacji Aparat.
4. Dotknij ikony **ustawień** .
5. Wybierz podłączony aparat i wybierz rozdzielczość obrazu.
Pojawi się obraz wideo z podłączonej kamery.

Aby zrobić zrzut ekranu i dodać adnotacje




1. Stuknij ikonę **Uchwyc zdjęcie** .
Obraz z kamery zmienia się w tryb odtwarzania, a obraz jest zapisywany na wyświetlaczu.

Nuta

Zdjęcia są zapisywane na wyświetlaczu w **Pamięć masowa > VideoPresenter > Fotografia > [Folder z datą]**.

2. Jeśli chcesz wrócić do trybu podglądu aparatu, dotknij ikony **Wstecz** .









3. Stuknij dowolną z tych opcji na pasku menu, aby dostosować obraz:


Opcje menu	Opis
 Normalny	Tryb obrazu. Jest to domyślny tryb podglądu bez żadnych efektów wizualnych.
 Zwiększaj	Tryb tekstowy.
 Regulacja	<p>Wybierz opcje regulacji obrazu z kamery, w tym tryb pełnoekranowy lub automatyczny (stały współczynnik proporcji), zmianę rozmiaru obrazu lub obrót obrazu.</p> <p>Możesz także wybrać jedną z następujących opcji wyświetlania obrazu:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ Stuknij N, aby przełączyć się na tryb normalny ◦ Stuknij T, aby zmniejszyć zużycie kolorów i poprawić jakość wyświetlania tekstu. ◦ Stuknij P, aby zmniejszyć kontrast i zwiększyć nasycenie w celu poprawy jakości obrazu. <p>Stuknij Opcje zaawansowane, aby uzyskać dostęp do elementów sterujących dynamiczną regulacją jasności, kontrastu, nasycenia i ostrości.</p>

4. Jeśli chcesz zrobić notatki na rzucie ekranu, stuknij ikonę **Mark** .


Zostanie wyświetlony pasek menu *Mark*.




5. Stuknij dowolną z poniższych opcji na pasku menu, aby pisać lub rysować cyfrowym atramentem i zapisać zrzut ekranu z adnotacjami. Możesz także wstawić zrzut ekranu do pliku Whiteboard lub przesać go do magazynu w chmurze Google Drive lub OneDrive.


Opcje menu	Opis
 Wybierz	Wyjdź z trybu pióra lub zakreślacza, aby wznowić funkcje dotykowe. Na przykład stuknij i przytrzymaj obraz, aby przesunąć jego pozycję.
 Pióro	Użyj pióra do wyświetlacza lub palca, aby napisać lub narysować coś atramentem cyfrowym.
 Zakreślacz	Użyj narzędzia Highlighter, aby dodać podkreślenie do tekstu lub obiektów.
 Zapisz	Zapisz bieżący zrzut ekranu.
 Więcej	Wybierz jedną z następujących opcji: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Stuknij ikonę File , aby przełączyć się do aplikacji menedżera plików w celu zlokalizowania i wyświetlenia wcześniej zapisanych zdjęć. ◦ Stuknij ikonę Insert , aby otworzyć nową Whiteboard i wstawić aktualne zrzuty ekranu. ◦ Stuknij ikonę Cloud , aby zapisać bieżącą rejestrację ekranu bezpośrednio na koncie Google Drive lub OneDrive.

6. Stuknij ikonę **Zamknij** , aby wyjść z menu Znak i powrócić do przechwytywania ekranu.

Aby wyświetlić jednocześnie wejście kamery i poprzednio przechwycone obrazy

1. Stuknij ikonę **View**  w prawym dolnym rogu ekranu.
2. Stuknij dowolną z tych opcji na pasku menu w prawym dolnym rogu ekranu.

Opcje menu	Opis
 Podwójne	Pokaż bieżący podgląd z aparatu w lewej połowie ekranu i wcześniej zapisane zdjęcie w prawej połowie.
 Cztery	Pokaż bieżący podgląd z aparatu w lewej górnej ćwiartce ekranu i do trzech wcześniej zapisanych zdjęć w pozostałych trzech ćwiartkach.
 Podgląd	załaduj inne, wcześniej zrobione zdjęcie do tej lokalizacji podglądu.

3. Stuknij ikonę **Zamknij** , aby wyjść z menu podglądu i powrócić do oglądania materiału wideo z podłączonej kamery.

Wyjście z kamery

Kiedy skończysz, dotknij ikony **Exit**  w lewym dolnym rogu ekranu.



Używanie czystych



Użyj aplikacji Clean, aby zoptymalizować pamięć systemową wyświetlacza i usunąć pliki w koszu.

Otwieranie i zamykanie aplikacji Czyszczenie

Aby otworzyć aplikację Czyszczenie

1. Na ekranie głównym wyświetlacza dotknij ikony **menu Aplikacje** .
2. Dotknij ikony **Czyszczenie** .

Pojawi się główny interfejs aplikacji Czyszczenie.

Nuta

Aby sprawdzić informacje o wersji aplikacji Clean, dotknij ikony **Info**  w lewym dolnym rogu.

Aby zamknąć aplikację Czyszczenie

Aby wyjść z aplikacji Czyszczenie, dotknij ikony **Exit**  w lewym dolnym rogu.

Używanie narzędzia One Key Optimize

Użyj narzędzia One Key Optimize, aby wyczyścić pamięć systemową wyświetlacza, wykryć problemy sprzętowe i jednocześnie wyczyścić usunięte pliki (kosz) wyświetlacza.

1. Stuknij **One Key Optimize**, aby rozpocząć.
2. Poczekaj, aż aplikacja skończy pracę.

Po zakończeniu możesz **Optymalizuj ponownie** lub wyjść z aplikacji.

Używanie narzędzia Czyszczenie pamięci

Użyj narzędzia Clean Memory, aby wyczyścić systemową pamięć RAM wyświetlacza.

1. Stuknij ikonę **Czysta pamięć** .
2. Poczekaj, aż aplikacja skończy pracę.

Możesz **Optimize Again** lub wyjść z aplikacji po zakończeniu pracy.

Używanie narzędzia Czyszczenie kosza

Użyj narzędzia Clean Trash, aby wyczyścić usunięte pliki (kosz) wyświetlacza.

1. Stuknij ikonę **Czysty kosz** .
2. Poczekaj, aż aplikacja skończy pracę.

Możesz **Clean Again**, lub wyjść z aplikacji po zakończeniu pracy.

Korzystanie z dysku w chmurze



Użyj aplikacji Cloud Drive, aby skonfigurować wyświetlacz do zapisywania lub pobierania elementów z konta Google Drive lub OneDrive (wymaga istniejącego konta Google Drive lub OneDrive).

Aby otworzyć aplikację Dysk w chmurze

1. Na ekranie głównym wyświetlacza dotknij ikony **menu Aplikacje** .
2. Stuknij ikonę **Cloud Drive** .

Aby dodać konto

1. Stuknij **Dodaj konto**.
2. Wybierz typ konta, stukając **Google Drive** lub **OneDrive**.
3. Wprowadź swój e-mail i hasło do konta, a następnie **Zezwól** na uprawnienia, gdy pojawi się monit.

Jeśli chcesz, powtórz kroki od 1 do 3, aby dodać więcej kont.

4. Aby ustawić konto jako domyślne konto wyświetlacza, wybierz konto i stuknij **Ustaw jako domyślne**.

Jeśli chcesz, aby konto nie było już domyślne, stuknij **Anuluj domyślne**.

Jeśli chcesz się wylogować z konta, stuknij **Wyloguj się**.

5. Stuknij ikonę **Zamknij** , aby wyjść.

Używanie aplikacji WPS Office





Za pomocą funkcji Writer, Prezentacja i Arkusz kalkulacyjny tego pakietu biurowego można tworzyć lub przeglądać różne typy dokumentów. WPS Office może również otwierać i edytować dokumenty utworzone za pomocą innych programów, w tym Microsoft Office, Dokumentów Google i Adobe Acrobat.

Nuta

WPS jest aplikacją innej firmy. Pomoc techniczna firmy SMART w zakresie tej aplikacji może się różnić w zależności od problemu.

Otwieranie aplikacji WPS Office

1. Na ekranie głównym wyświetlacza dotknij ikony **menu Aplikacje** .
2. Stuknij ikonę **WPS Office** .

Wyświetli się ekran powitalny aplikacji WPS Office.

Korzystanie z aplikacji WPS Office

Informacje na temat korzystania z biura WPS można znaleźć na stronie help.wps.com/ strona wsparcia.



Korzystanie z menadżera plików



Użyj menadżera plików, aby uzyskać dostęp do plików zapisanych na wyświetlaczu, na dyskach USB lub w pamięci masowej w chmurze Google Drive lub OneDrive. Zaloguj się na konto w chmurze i nadaj uprawnienia przed użyciem Menedżera plików, aby uzyskać dostęp do tego konta.

Możesz również otworzyć zapisaną whiteboard .enb lub .png w menadżerze plików.

Otwieranie menadżera plików

1. Na ekranie głównym wyświetlacza dotknij ikony **menu Aplikacje** .
2. Dotknij ikony **Plik** .

Pojawi się menadżer plików.

Przeglądanie plików

Aby wyświetlić plik Whiteboard zapisany w aplikacji Whiteboard

1. W menadżerze plików przejdź do folderu zawierającego zapisany plik Whiteboard i stuknij go dwukrotnie.

Nuta

Domyślna lokalizacja folderu do zapisywania plików Whiteboard w Menedżerze plików to *Whiteboard*.

Zobacz > *Korzystanie z tablicy* na stronie 30

2. Stuknij dwukrotnie w plik Whiteboard (.enb), aby go otworzyć.

Aby wyświetlić obraz, odtworzyć plik audio lub obejrzeć wideo

1. W menadżerze plików, przeglądaj do i dwukrotnie stuknij w plik.

Wskazówka

Typowe miejsca przechowywania plików obrazów i wideo to foldery DCIM, Pictures, Video Presenter, Movies i Palette.

2. Plik zostanie otwarty w odpowiedniej aplikacji.

Wskazówka

Przeciagnij ekran w lewo lub w prawo, aby zobaczyć wszystkie zdjęcia w tym folderze.

Aby przerwać oglądanie pliku

Na **bocznym pasku narzędzi** wyświetlacza dotknij ikony **Ekran główny** .

Zobacz > *Pasek narzędzi* na stronie 19



Przenoszenie lub kopiowanie plików

Używanie dysku USB

Aby przenieść lub skopiować plik z napędu USB na wyświetlacz

1. należy podłączyć dysk USB do panelu przedniego złącza wyświetlacza i



2. Na ekranie głównym wyświetlacza dotknij ikony **menu Aplikacje** .
3. Dotknij ikony **Plik** .
4. Dotknij nazwy podłączonego dysku USB.
5. Przeglądaj pliki, które chcesz przenieść lub skopiować.
6. Stuknij plik, aby go wybrać.

LUB

Stuknij **Wybierz**, aby wybrać wiele plików. Obok wybranych plików pojawi się pole wyboru.

7. Stuknij w **Wytnij** lub **Kopiuj** w dolnym menu.

Nuta

Cut usunie plik z dysku USB, natomiast **Copy** pozostawi plik na dysku USB.



8. Tap **Storage**.
9. Należy przejść do folderu, w którym plik ma zostać zapisany i
10. Kliknij dwukrotnie folder, aby go otworzyć.
11. Następnie należy nacisnąć opcję **Wklej**.

Plik zostanie skopiowany lub przeniesiony na ekran.

Aby przenieść lub skopiować plik z wyświetlacza do napędu USB

1. należy podłączyć dysk USB do panelu przedniego złącza wyświetlacza i



2. Na ekranie głównym wyświetlacza dotknij ikony **menu Aplikacje** .
3. Dotknij ikony **Plik** .
4. Tap **Storage**.
5. Przeglądaj pliki, które chcesz przenieść lub skopiować.
6. Stuknij plik, aby go wybrać.

LUB

Stuknij **Wybierz**, aby wybrać wiele plików. Obok wybranych plików pojawi się pole wyboru.

7. Stuknij w **Wytnij** lub **Kopiuj** w dolnym menu.

Nuta

Wytnij usunie plik z wyświetlacza, natomiast **Kopiuj** pozostawi plik na wyświetlaczu.

8. Dotknij nazwy podłączonego dysku USB.
9. Przeglądaj folder, do którego chcesz przenieść lub skopiować plik.
10. Kliknij dwukrotnie folder, aby go otworzyć.
11. Następnie należy nacisnąć opcję **Wklej**.



Plik zostanie skopiowany lub przeniesiony na dysk USB.

Korzystanie z konta Google Drive lub OneDrive

Poniższe procedury wymagają, aby najpierw skonfigurować wyświetlacz do zapisywania lub pobierania elementów z konta Google Drive lub OneDrive.

Zobacz > *Korzystanie z dysku w chmurze* na stronie 68

Aby przenieść lub skopiować plik z dysku w chmurze na ekran

1. Na ekranie głównym wyświetlacza dotknij ikony **menu Aplikacje** .
2. Dotknij ikony **Plik** .
3. Stuknij **Cloud Drive**.
4. Przeglądaj pliki, które chcesz przenieść lub skopiować.
5. Stuknij plik, aby go wybrać.

LUB

Stuknij **Wybierz**, aby wybrać wiele plików. Obok wybranych plików pojawi się pole wyboru.

6. Stuknij w **Wytnij** lub **Kopiuj** w dolnym menu.



Nuta

Opcja **Wytnij** usunie plik z dysku Cloud, natomiast opcja **Skopiuj** pozostawi plik na dysku USB.

7. Tap **Storage**.
8. Należy przejść do folderu, w którym plik ma zostać zapisany i
9. Kliknij dwukrotnie folder, aby go otworzyć.
10. Następnie należy nacisnąć opcję **Wklej**.

Plik zostanie skopiowany lub przeniesiony na ekran.

Aby przenieść lub skopiować plik z wyświetlacza na dysk w chmurze

1. Na ekranie głównym wyświetlacza dotknij ikony **menu Aplikacje** .
2. Dotknij ikony **Plik** .
3. Tap **Storage**.
4. Przeglądaj pliki, które chcesz przenieść lub skopiować.
5. Stuknij plik, aby go wybrać.

LUB

Stuknij **Wybierz**, aby wybrać wiele plików. Obok wybranych plików pojawi się pole wyboru.

6. Stuknij w **Wytnij** lub **Kopiuj** w dolnym menu.

Nuta

Wytnij usunie plik z wyświetlacza, natomiast **Kopiuj** pozostawi plik na wyświetlaczu.

7. Stuknij **Cloud Drive**.
8. Przeglądaj folder, do którego chcesz przenieść lub skopiować plik.

9. Kliknij dwukrotnie folder, aby go otworzyć.
10. Następnie należy nacisnąć opcję **Wklej**.
Plik jest kopiowany lub przenoszony na dysk Cloud.

Instalowanie aplikacji za pomocą Menedżera plików

Możesz użyć File manger, aby zainstalować aplikacje innych firm na wyświetlaczu.

Ważne



Instalacja aplikacji innych firm jest możliwa tylko wtedy, gdy włączono opcję *Nieznane źródła* w sekcji **Ustawienia tablicy > System > Bezpieczeństwo > Instaluj z nieznanymi źródłami** (ta opcja jest domyślnie wyłączona).

Więcej informacji na ten temat można znaleźć w *Podręczniku instalacji i konserwacji tablic interaktywnych SMART Board GX (V3)* (docs.smarttech.com/pl/kb/171903).

Aby zainstalować aplikacje za pomocą Menedżera plików

1. Pobierz i zapisz pliki pakietu Android (.apk) na dysku USB.
2. Podłącz dysk USB do przedniego panelu przyłączeniowego wyświetlacza.



3. Na ekranie głównym wyświetlacza dotknij ikony **menu Aplikacje** .
4. Dotknij ikony **Plik** .
5. Dotknij nazwy podłączonego dysku USB.
6. Przejdź do pliku .apk i kliknij go dwukrotnie plik, który chcesz zainstalować.

Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, aby zainstalować aplikację na wyświetlaczu.

Obsługiwane formaty plików

Zobacz > [Obsługiwane formaty multimedialnych](#)

Korzystanie z SMART Remote Management



Na wyświetlaczu można korzystać z funkcji SMART Remote Management.

Więcej informacji na ten temat można znaleźć w *Podręczniku instalacji i konserwacji tablic interaktywnych SMART Board GX (V3)* (docs.smarttech.com/pl/kb/171903).

Korzystanie z ustawień



Uzyskaj dostęp do ustawień wyświetlacza, aby skonfigurować ustawienia sieci i Wi-Fi, elementy sterujące interfejsu użytkownika, opcje wyświetlania paska narzędzi oraz ustawień połączenia urządzeń wejściowych i wyjściowych. Możesz również skonfigurować aplikacje, zobaczyć ustawienia systemowe, wyświetlić informacje o przepisach i wiele więcej.

Więcej informacji na ten temat można znaleźć w *Podręczniku instalacji i konserwacji tablic interaktywnych SMART Board GX (V3)* (docs.smarttech.com/pl/kb/171903).

Nieobsługiwane aplikacje

Niektóre aplikacje mogą powodować problemy z tablicami GX (V2) i w rezultacie nie są przez nie obsługiwane.

Ikona	Uwagi
Wyrzutnie	Aplikacje typu Launcher mogą zakłócać działanie aplikacji ekranu głównego i powodować, że Input, Screen Share i inne aplikacje przestają działać.
Przeglądarka internetowa	Przeglądarki internetowe innych firm pozwalają użytkownikom pobierać APK i inne pliki z Internetu.
Menadżer plików	Menedżery plików mogą umożliwić dostęp do ukrytych plików systemowych i ustawień.
Klawiatury	Klawiatury innych firm mogą powodować wiele różnych problemów z wbudowanym doświadczeniem Androida.
Kreatory konfiguracji, tunery ustawień systemowych i aplikacje umożliwiające zakorzenienie systemu	Aplikacje te przyznają dostęp do systemu operacyjnego i mogą powodować wiele różnych problemów.
Odtwarzacze muzyki online	Odtwarzacze muzyki online mogą działać w tle. Interfejs jest ukryty i nie można powstrzymać niepożądanego odtwarzania muzyki.
Aplikacje wymagające Usług Google Play	Zasady Google nie zezwalają na korzystanie z Usług Google Play na interaktywnych urządzeniach wyświetlających. Aplikacje wymagające Usług Google Play nie będą uruchamiane na interaktywnych tablicach SMART Board GX (V3) z wbudowanym systemem Android, a próby ich uruchomienia mogą spowodować problemy.
Aplikacje z GPS	Ograniczenia sprzętowe uniemożliwiają działanie aplikacji.
Aplikacje z NFC	Ograniczenia sprzętowe uniemożliwiają działanie aplikacji.
Aplikacje, które wymagają orientacji pionowej	Aplikacje, które wymagają orientacji pionowej, nie pasują do ekranu poziomego. Instaluj tylko aplikacje, które umożliwiają orientację poziomą.

Rozdział 4 Używanie widgetów na wyświetlaczu

Menu Ustawienia wejścia	77
Używanie widgetu Nakładka	77
Narzędzia i elementy sterowania nakładki	78
Używanie widgetu Zegar	80
Używanie stopera	82
Używanie widgetu Reflektor	84
Używanie widgetu Zapis	85
Używanie widgetu Zamrożenie	87
Używanie widgetu PIP	88
Używanie widgetu Podzielony ekran	89
Używanie blokady ekranu	90
Używanie narzędzia Kalkulator	90
Używanie widgetu Przechwytywanie ekranu	91

W tym rozdziale omówiono widgety używane na tablicach interaktywnych SMART Board z serii GX (V3).

Aby otworzyć menu widgetów, otwórz menu **Pasek narzędzi** (zobacz *Menu i opcje sterowania na ekranie* na stronie18) i stuknij ikonę **Więcej** .




Możesz także przypiąć do paska narzędzi widgety, których używasz regularnie (zobacz *Ulubione skróty do widgetów* na stronie21).

Nuta

Widgety zawsze wyświetlają się nad innymi otwartymi oknami, programami i podłączonymi urządzeniami.

Menu narzędzi zawiera następujące narzędzia i elementy sterujące:

Ikona	Widget	Funkcja	Więcej informacji
	Wejście	Wybierz wejście i dostosuj jasność oraz głośność. Można również uzyskać dostęp do zaawansowanych opcji konfiguracji ustawień wejściowych.	Więcej informacji na ten temat można znaleźć w <i>Podręczniku instalacji i konserwacji tablic interaktywnych SMART Board GX (V3)</i> (docs.smarttech.com/pl/kb/171903).
	Nakładka	Pisz na nakładce na dowolnej aplikacji, filmie, stronie internetowej, dokumencie lub obrazie, w tym na danych z podłączonego komputera. Obsługiwane jest także zapisywanie w chmurze.	Zobacz > <i>Używanie widgetu Nakładka</i> na następnej stronie
	Zegar	Uruchamia odliczanie.	Zobacz > <i>Używanie widgetu Zegar</i> na stronie80
	Stopklatka	Uruchom stoper, który liczy w górę od zera, aby mierzyć czas, który upłynął.	Zobacz > <i>Używanie stopera</i> na stronie82
	Reflektor	Korzystanie z widgetu Reflektor podczas prezentacji pomaga zwrócić uwagę na dany obszar ekranu.	Zobacz > <i>Używanie widgetu Reflektor</i> na stronie84
	Nagraj	Użyj widgetu Nagraj, aby nagrać swoje działania na ekranie.	Zobacz > <i>Używanie widgetu Zapis</i> na stronie85
	Zablokuj	Zatrzymanie i powiększenie bieżącego obrazu na ekranie.	Zobacz > <i>Używanie widgetu Zamrożenie</i> na stronie87
	PIP	Użyj widgetu picture-in-picture (PIP), aby wyświetlić inne wejście w mniejszym pływającym oknie podczas korzystania z innych aplikacji na wyświetlaczu.	Zobacz > <i>Używanie widgetu PIP</i> na stronie88
	Podziel ekran	Użyj widgetu Podzielony ekran, aby podzielić ekran na dwie części, umożliwiając jednocześnie korzystanie z dwóch różnych aplikacji lub widgetów.	Zobacz > <i>Używanie widgetu Podzielony ekran</i> na stronie89

Ikona	Widget	Funkcja	Więcej informacji
	Blokada ekranu	Blokuje ekran.	Zobacz > <i>Używanie blokady ekranu</i> na stronie90
	KALKULATOR	Otwiera kalkulator na ekranie.	Zobacz > <i>Używanie narzędzia Kalkulator</i> na stronie90
	Przechwytywanie ekranu	Przechwytywanie zrzutów ekranowych wszystkiego, co znajduje się na monitorze, w tym zawartości aplikacji, stron internetowych i filmów. Wybierz tryb swobodny, pełny i okno. Przechwycone ekrany można dodawać do Whiteboard i edytować.	Zobacz > <i>Używanie widgetu Przechwytywanie ekranu</i> na stronie91

Menu Ustawienia wejścia


Wybierz wejście i dostosuj jasność oraz głośność. Można również uzyskać dostęp do zaawansowanych opcji regulacji dźwięku, ekranu, wyświetlacza i obrazu.

Więcej informacji na ten temat można znaleźć w *Podręczniku instalacji i konserwacji tablic interaktywnych SMART Board GX (V3)* (docs.smarttech.com/pl/kb/171904).

Używanie widżetu Nakładka

Użyj widżetu Overlay, aby pisać lub rysować nad aktualnie wyświetlaną zawartością ekranu. Po zakończeniu możesz zapisać nakładkę do biblioteki Files. Można również zapisać nakładki bezpośrednio na koncie Google Drive lub OneDrive.

Aby pisać lub rysować na nakładce

1. Stuknij ikonę **Nakładka** .
2. Użyj pióra do wyświetlacza lub palca, aby napisać lub narysować coś atramentem cyfrowym.

3. Jeśli chcesz zachować nakładkę, dotknij ikony **Zapisz** , aby zapisać plik graficzny w formacie .png na ekranie. format.

LUB

Stuknij ikonę **Więcej** , a następnie ikonę **Dysk w chmurze** , aby zapisać plik na swoim koncie Google Drive lub OneDrive.

W ten sposób zostanie również zapisana kopia pliku .png plik lokalnie.

4. Po zakończeniu stuknij ikonę **Zamknij** , aby wyjść z nakładki.

Aby wymazać atrament na nakładce

Wymaż atrament, przesuając pięść lub dłoń nad atramentem cyfrowym.

LUB


Stuknij ikonę **Clean**  i wymaż cały tusz.

Aby udostępnić nakładkę

Jeśli urządzenie mobilne posiada skaner kodów QR, może otworzyć obraz nakładki w przeglądarce internetowej.

Nuta

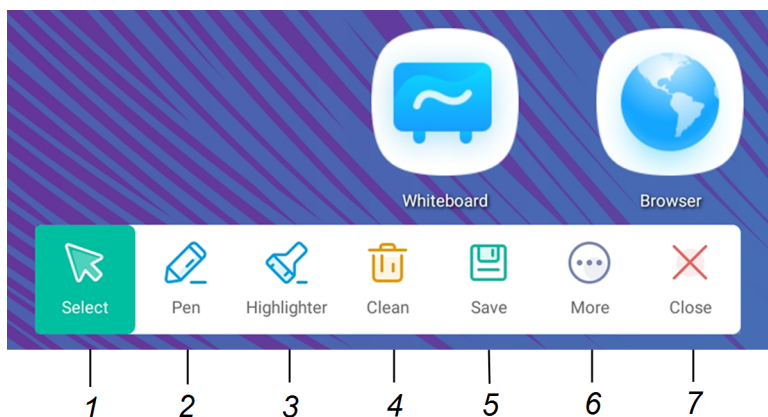
Po udostępnieniu obrazu nakładki nie jest on aktualizowany w celu odzwierciedlenia zmian dokonanych na wyświetlaczu.

1. Stuknij ikonę **Więcej** .
2. Dotknij ikony **EShare** .
3. Należy zeskanować kod QR przy pomocy urządzenia przenośnego.

Pojawi się monit o otwarciu obrazów stron w przeglądarce urządzenia.

Gdy pojawi się obraz, można go zapisać w urządzeniu mobilnym lub udostępnić innym.

Narzędzia i elementy sterowania nakładki



Numer	Narzędzie
1	Wybierz narzędzie. Gdy narzędzie Zaznacz jest aktywne, dotyk przechodzi przez nakładkę i wchodzi w interakcję z zawartością ekranu znajdującą się za nią.
2	Narzędzie pióra. Gdy narzędzie Pióro jest aktywne, dotyk rysuje na nakładce cyfrowy atrament. Dostępne są opcje dotyczące rozmiaru i koloru pióra.
3	Narzędzie Zakreślacz. Gdy narzędzie Highlighter jest aktywne, Twój dotyk rysuje na nakładce przezroczysty atrament cyfrowy. Dostępne są opcje dotyczące rozmiaru i koloru pióra.
4	Wymaż całą tusz cyfrowy na nakładce.
5	Zapisz bieżącą nakładkę.
6	Otwórz menedżera plików, wstaw obraz i uzyskaj dostęp do magazynu w chmurze.
7	Usuń nakładkę i zamknij widżet Nakładka.

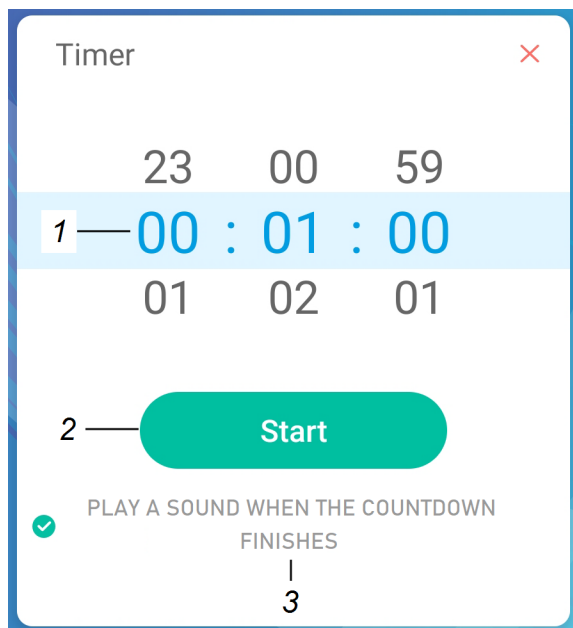
Używanie widżetu Zegar

Użyj widżetu Timer, aby wyświetlić na ekranie licznik czasu.

Aby użyć widżetu Zegar

1. Stuknij ikonę **Timer** .

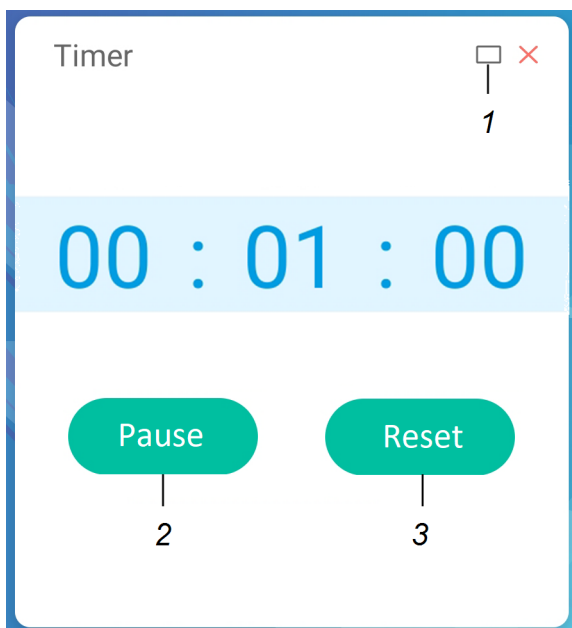
Otworzy się widżet Zegar:



Numer	Narzędzie
1	Wyświetlacz timera (od lewej do prawej): godziny, minuty, sekundy. Przesuń palcem w górę lub w dół po cyfrach, aby dostosować odliczanie czasu.
2	Rozpocznij odliczanie czasu.
3	(Opcjonalnie) Włącz opcję ODTWARZAĆ DŹWIĘK PO ZAKOŃCZENIU ODLICZANIA , aby dodać sygnał dźwiękowy, który zabrzmie po zakończeniu odliczania czasu.

2. Stuknij **Start**, aby rozpocząć odliczanie czasu.

Ten obraz i tabela opisują opcje dostępne po uruchomieniu timera:



Numer	Narzędzie
1	Ustaw odliczanie na pełnym ekranie. Stuknij ponownie, aby powrócić do normalnego rozmiaru. Stuknij w ekran w dowolnym miejscu poza timerem, aby uczynić timer ruchomym pływającym oknem i przesuwać go.
2	Wstrzymaj odliczanie czasu.
3	Zresetuj licznik.

Aby zamknąć widżet Zegar

Dotknij ikony **Zamknij** .

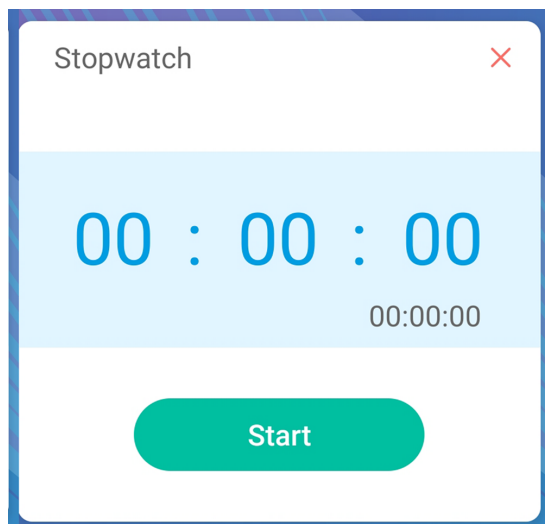
Używanie stopera

Użyj widżetu Stoper, aby liczyć od zera i mierzyć upływający czas.

Aby użyć widżetu Stoper

1. Stuknij ikonę **Stopwatch** .

Zostanie otwarte narzędzie Stoper:



2. Stuknij **Start**, aby uruchomić stoper.

Ten obraz i tabela opisują opcje dostępne po uruchomieniu stopera:



Numer	Narzędzie
1	Zatrzymaj stoper.
2	Nagraj bieżący czas i wyświetl go na liście innych nagranych czasów.
3	Wznów stoper po wstrzymaniu.
4	Zresetuj stoper do zera.

Wskazówka

Możesz zmienić widżet Stoper w ruchome pływające menu, stukając w inną część ekranu.

Aby zamknąć widżet Stoper

Dotknij ikony **Zamknij** .

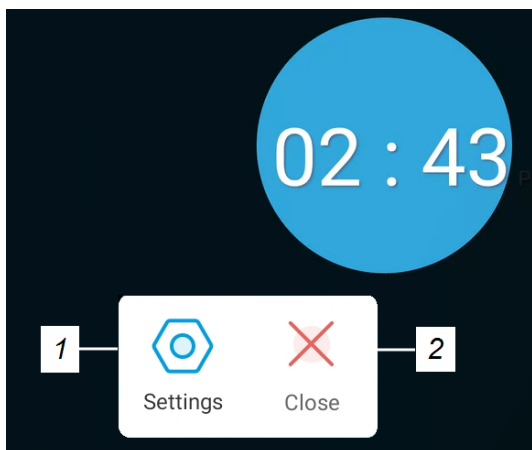
Używanie widgetu Reflektor

Widget Spotlight można wykorzystać podczas prezentacji, aby zwrócić uwagę na określony obszar ekranu.

Aby użyć widgetu Reflektor

1. Dotknij ikony **Reflektor** .

Widget Reflektor stanie się aktywny:



Numer	Narzędzie
1	Otwórz Ustawienia, aby uzyskać elementy sterujące, które zmieniają rozmiar i przezroczystość reflektora. Wskazówka Obszar wyróżnienia można też zmieniać palcami.
2	Zamyka widget Reflektor.

2. Dotknij i okno wyróżnienia, aby zwrócić uwagę na wybrany obszar ekranu.

Aby zamknąć widget Reflektor.

Dotknij ikony **Zamknij** .

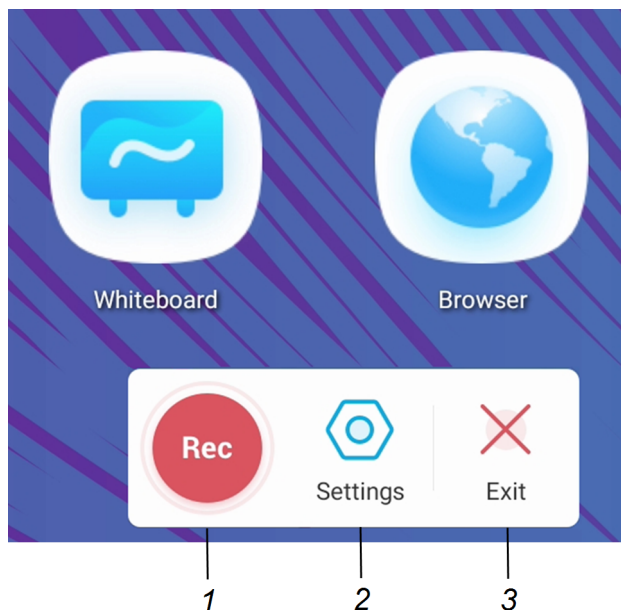
Używanie widżetu Zapis

Możesz użyć widżetu Record, aby nagrać wideo z aktywności na ekranie.


Aby użyć widżetu Zapis

1. Dotknij ikony **Record** .

Otworzy się widżet Rekord:




Numer	Narzędzie
1	Rozpocznij nagrywanie.
2	Otwórz Ustawienia, aby uzyskać elementy sterujące, które zmieniają rozdzielczość wideo oraz aby wybrać lokalizację dla zapisanego nagrania.
3	Zamknij widżet Rekord.

2. (Opcjonalnie) Stuknij **Ustawienia** i zmień domyślną rozdzielczość oraz lokalizację zapisanego nagrania.
3. Stuknij ikonę **Rec** , aby rozpocząć nagrywanie swoich działań na wyświetlaczu.



4. Jeśli chcesz wstrzymać nagrywanie, dotknij ikony **Pauza** .



Aby wznowić nagrywanie, naciśnij ikonę **Wznów** .

5. Aby zatrzymać nagrywanie, dotknij ikony **Stop** .

Nagranie zostanie zapisane na wyświetlaczu.

Aby zamknąć widżet Zapis

Stuknij ikonę **Wyjście** .

Używanie widgetu Zamrożenie

Możesz użyć widgetu Zamrożenie, aby tymczasowo zamrozić ekran.

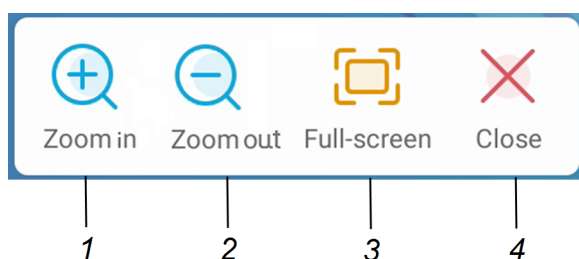
Nuta

Zamrożenie ekranu nie powoduje wstrzymania pracy aplikacji na podłączonym komputerze. Zamraza tylko wyświetlanie tych aplikacji.

Aby użyć widgetu Zamrożenie

1. Stuknij ikonę **Zamrożenie** .

Pojawi się widget Zamrożenie, a ekran zostanie tymczasowo zamrożony:



Numer	Narzędzie
1	Powiększenie bieżącego ekranu. Wskazówka Do powiększania i pomniejszania można też używać gestów palców typu pinch-to-zoom.
2	Pomniejszanie bieżącego ekranu.
3	Powrót do domyślnego rozmiaru ekranu.
4	Zamknij widget Zamrożenie.

2. Naciśnij i przeciągnij zamrożony obraz, aby przesunąć go na ekranie, i użyj elementów sterujących powiększeniem, aby skupić się na konkretnym szczególe.

Aby zamknąć widget Zamrożenie

Dotknij ikony **Zamknij** .

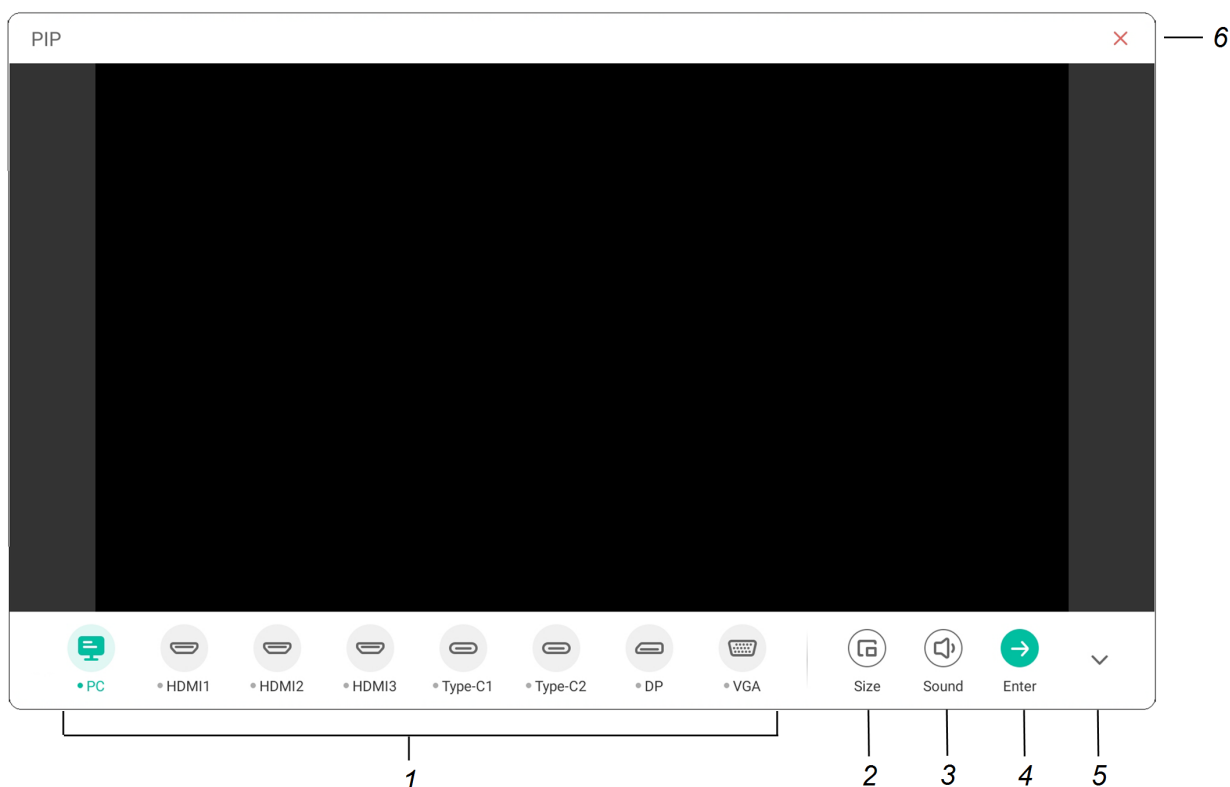
Używanie widgetu PIP

Widget picture-in-picture (PIP) umożliwia wyświetlanie różnych danych wejściowych w mniejszym pływającym oknie, które można umieścić w dowolnym miejscu na ekranie. Pływające okno pojawia się na wierzchu otwartych aplikacji, umożliwiając kontynuowanie przeglądania drugiego wejścia podczas interakcji z innymi aplikacjami lub stronami internetowymi.

Aby użyć widgetu PIP

1. Stuknij ikonę **PIP** .

Otworzy się widget PIP:



Numer	Narzędzie
1	Wybierz wejście.
2	Wybierz rozmiar pływającego okna (mały, średni lub duży).
3	Zwiększanie, zmniejszanie lub wyciszenie głośności wejścia.
4	Wyświetlanie wejścia na pełnym ekranie.
5	Ukryj elementy menu.
6	Zamknij widget PIP.

2. Stuknij wejście, które pojawi się w drugim oknie.

3. Stuknij ikonę **Enter** , aby wyświetlić wybrane wejście na pełnym ekranie.

Nuta

Jeśli do wybranego wejścia jest również podłączony kabel USB do obsługi dotykowej, można sterować tym wejściem za pomocą dotyku, bezpośrednio w oknie PIP.

Aby zamknąć widżet PIP

Dotknij ikony **Zamknij** .

Używanie widżetu Podzielony ekran

Widżet Podzielony ekran dzieli ekran na dwie części, umożliwiając jednoczesne korzystanie z dwóch różnych aplikacji lub widżetów. Pozwala wyświetlać dwa dokumenty lub obrazy obok siebie albo odtwarzać film na jednej połowie ekranu, a na drugiej – robić notatki.

Nuta

Widżet Split screen nie obsługuje jednoczesnego cyfrowego atramentu w dwóch aplikacjach.

Aby użyć widżetu Podzielony ekran

1. Stuknij ikonę **Podzielony ekran** .

Pojawi się lista aplikacji obsługujących funkcję Split screen.

2. Wybierz aplikację.

Wybrana aplikacja otwiera się na jednej połowie ekranu.

3. Wybierz drugą aplikację.

Druga aplikacja zostanie otwarta obok pierwszej.

Aby zamknąć widżet Podzielony ekran

Użyj elementów sterujących w otwartych aplikacjach, aby zamknąć każdą z nich.

Używanie blokady ekranu

Użyj funkcji Blokada ekranu, aby zabezpieczyć ekran wyświetlacza. Gdy blokada ekranu jest włączona, aby odblokować ekran należy wprowadzić czterocyfrowy kod dostępu.

Uwagi

- Tworzenie kodu dostępu do blokady ekranu jest częścią początkowej konfiguracji wyświetlacza. Funkcję blokady ekranu można również skonfigurować w ustawieniach wyświetlacza.
- Można również włączyć ekran blokady, który pojawia się po wybudzeniu tablicy z trybu gotowości.

Więcej informacji na ten temat można znaleźć w *Podręczniku instalacji i konserwacji tablic interaktywnych SMART Board GX (V3)* (docs.smarttech.com/pl/kb/171904).

Aby zablokować ekran

Stuknij ikonę **Blokada ekranu** .

Aby odblokować ekran, należy teraz wprowadzić kod dostępu.

Używanie narzędzia Kalkulator

Otwórz kalkulator ekranowy, który pojawia się na wierzchu aplikacji działających na wyświetlaczu.

Aby użyć widgetu Kalkulator

Kliknij ikony **Kalkulator** .

Aby zamknąć widżet Kalkulator, stuknij ikonę **Zamknij** .

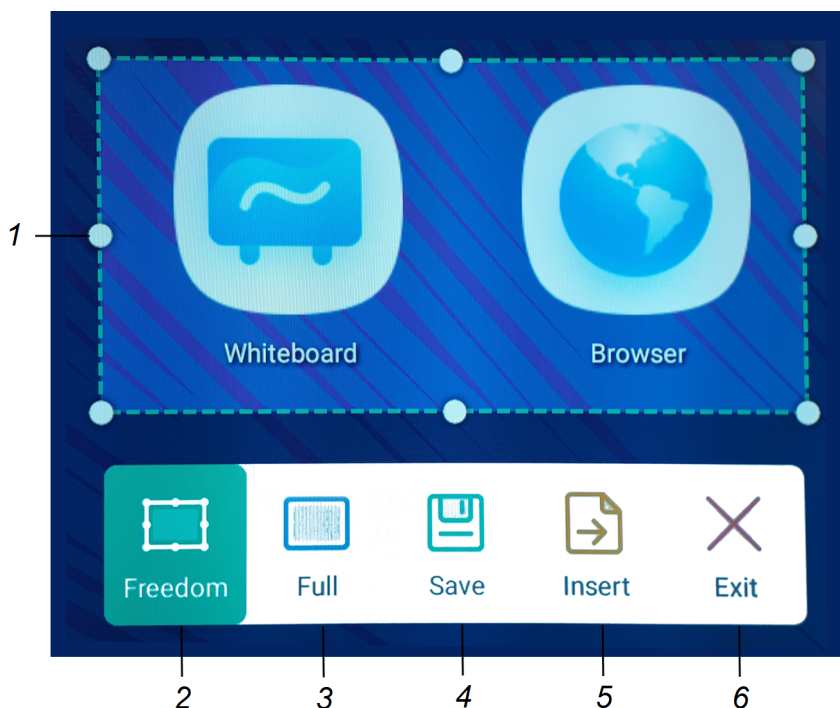
Używanie widgetu Przechwytywanie ekranu

Pasek narzędzi Screen Capture umożliwia wykonanie zrzutu ekranu prostokątnego obszaru lub całego ekranu.


Aby użyć narzędzia Screen Capture

1. Dotknij ikony **Przechwytywanie ekranu** .

Zostanie otwarte narzędzie Screen Capture:



Numer	Narzędzie
1	Uchwyty do zmiany rozmiaru okna.
2	Wybierz prostokątne okno, którego rozmiar można zmienić.
3	Zamyka cały ekran.
4	Powoduje zapisanie wybranego okna lub ekranu.
5	Wstawianie wybranego okna lub ekranu do nowej whiteboard.
6	Zamknij widżet Screen Capture

2. Wybierz obszar lub ekran, który chcesz przechwyć.
3. Dotknij ikony **Zapisz** , aby zapisać wybrane okno lub ekran.
Przechwycony obraz jest zapisywany na wyświetlaczu w domyślnym folderze.
4. Stuknij **Zakończ**, aby kontynuować pracę nad ekranem, lub **Otwórz**, aby zobaczyć zapisany obraz w folderze docelowym.

5. Jeśli otworzyłeś folder docelowy, możesz przenieść lub skopiować plik na dysk USB lub przestać go na konto Google Drive lub OneDrive (zobacz *Przenoszenie lub kopiowanie plików* na stronie 70).

LUB

Stuknij ikonę **Insert** , aby wstawić wybrane okno lub ekran do nowej tablicy.

Aby zamknąć widget Przechwytywanie ekranu

Dotknij ikony **Zamknij** .

Rozdział 5 Podłączanie komputerów i innych urządzeń

Instalowanie oprogramowania SMART i korzystanie z niego	93
Podłączanie komputerów w pomieszczeniu laptopów gości	94
Wyświetlanie podłączonego komputera lub sygnału wejściowego innego urządzenia	101
Ustawianie rozdzielczości i częstotliwości odświeżania podłączonego komputera	102
Używanie zalecanych kabli	103
Współdzielenie gniazd USB typu B	104
Podłączanie modułu komputera SMART OPS	104
Podłączanie dysków USB, urządzeń peryferyjnych i innych urządzeń	106

Ostrzeżenie

Należy upewnić się, że wszystkie przewody, które przechodzą przez podłogę i prowadzą do tablicy interaktywnej są odpowiednio zwinięte i oznakowane, aby uniknąć ryzyka potknięcia się.

Instalowanie oprogramowania SMART i korzystanie z niego

Tablica jest dostarczana z oprogramowaniem SMART, które można zainstalować na podłączonych komputerach stacjonarnych i laptopach gości. Jest także dostępne inne oprogramowanie SMART, ale sprzedawane osobno.

W zestawie



SMART Notebook



SMART Product Drivers i Ink

Sprzedawane oddzielnie



Lumio od SMART



SMART Meeting Pro



SMART Notebook Plus



SMART TeamWorks do pomieszczeń

**SMART
Remote
Management**

SMART Remote Management

Podłączanie komputerów w pomieszczeniu laptopów gości

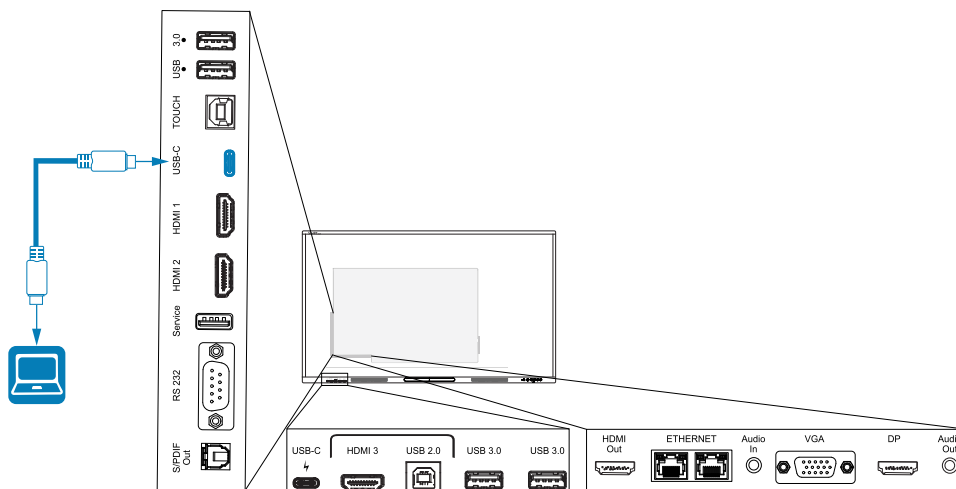
Do wyświetlacza można podłączyć znajdujące się w pomieszczeniu komputery oraz laptopy gości i używać go do przeglądania ich zawartości i interakcji z nimi.

Uwagi

- Instalacja oprogramowania SMART na komputerze, który zostanie podłączony do wyświetlacza (zobacz *Instalowanie oprogramowania SMART i korzystanie z niego* na poprzedniej stronie).
- Upewnij się, że na wszystkich podłączonych komputerach zainstalowane są sterowniki SMART Product Drivers 12.20 lub nowsze.
- Kable do tablicy interaktywnej można podłączyć i poprowadzić je za ścianą lub pod podłogą do biurka lub stołu, na którym można umieścić komputer.
- Jak pokazano poniżej, złącza HDMI 1, HDMI 2, VGA i Display Port współdzielą gniazdo USB typu B do obsługi dotyku na bocznym panelu przyłączeniowym, a złącze HDMI wykorzystuje do tego celu gniazdo USB typu B na przednim panelu przyłączeniowym (patrz *Współdzielenie gniazd USB typu B* na stronie 104).
- Złącze USB Type-C na przednim panelu złączy zapewnia do 15 W mocy do ładowania podłączonych urządzeń.

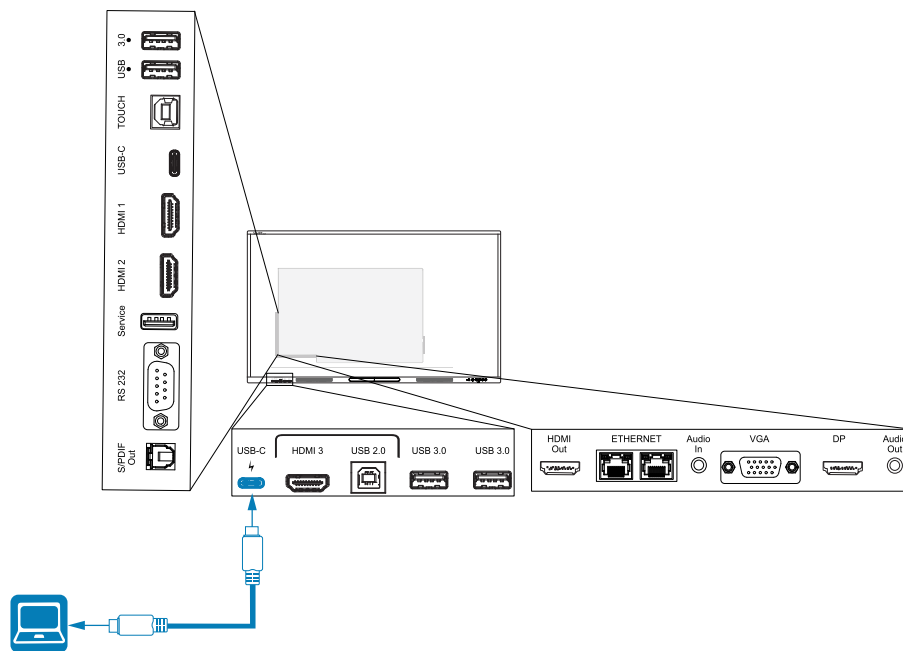
Poniżej przedstawiono lokalizację złączy oraz informacje o złączach i kablach dla wejść wyświetlacza.

• USB Type-C 1



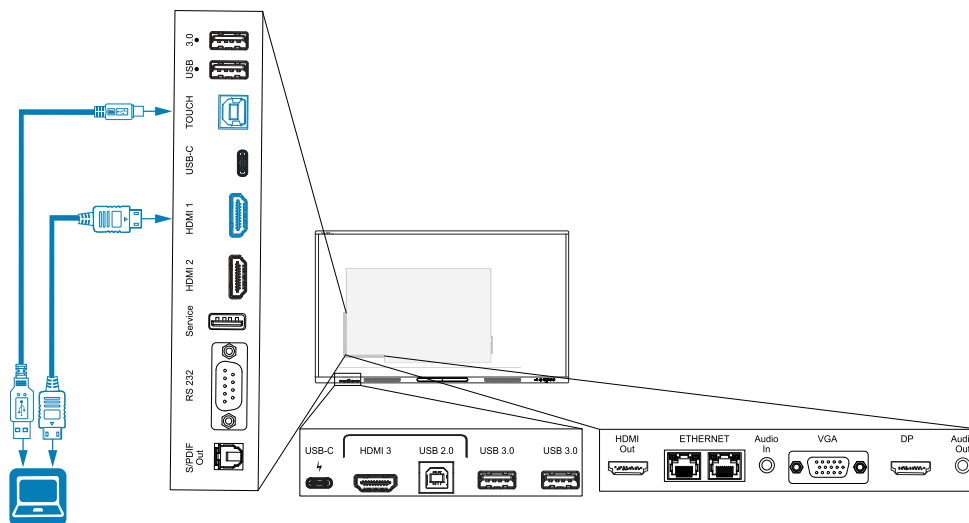
złącza	Standardowe	Typ połączenia	Kabel
USB Type-C 1	USB typu C	Wideo/audio/dotyk	<u>SuperSpeed USB type-C</u>

• USB Type-C 2



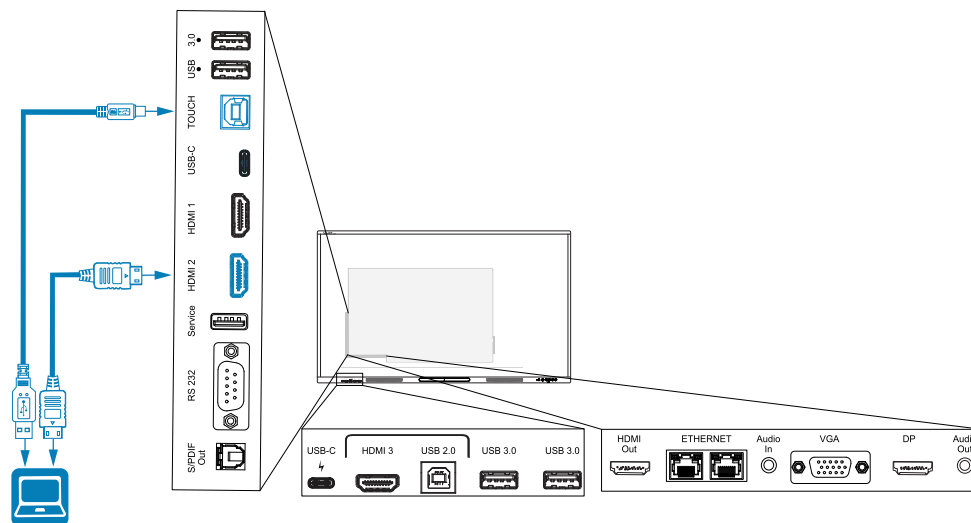
złącza	Standardowe	Typ połączenia	Kabel
USB Type-C 2	USB typu C	Wideo/audio/dotyk	<u>SuperSpeed USB type-C</u>

• HDMI 1



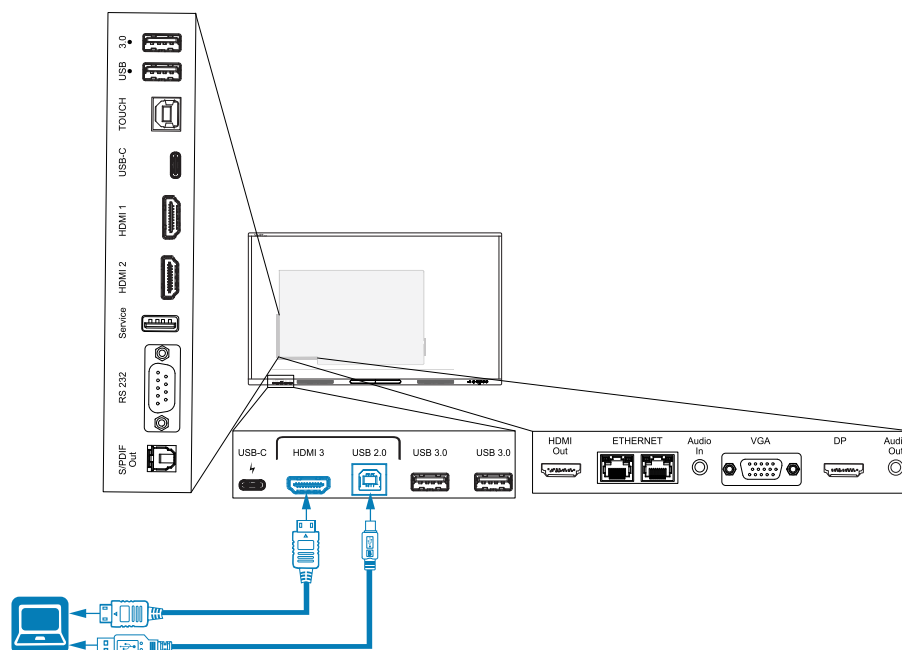
złącza	Standardowe	Typ połączenia	Kabel
HDMI 1	HDMI 2.0	Wideo/audio	<u>HDMI o wysokiej szybkości (18 Gb/s)</u>
Dotyk	USB 2.0 typu B	Dotyk	<u>USB 2.0 o dużej prędkości (480 Mb/s)</u>

• HDMI 2



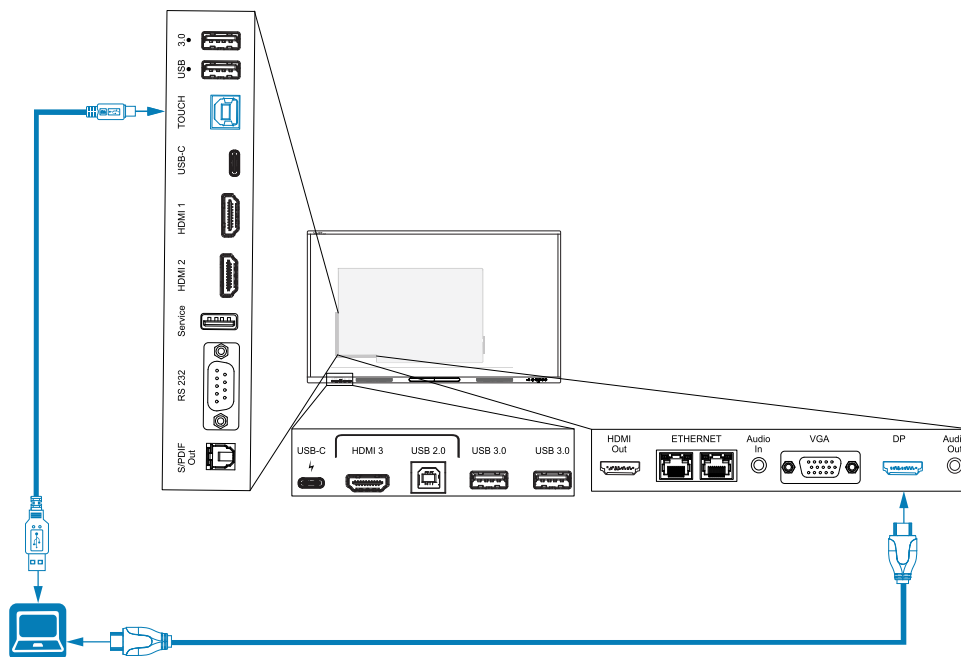
złącza	Standardowe	Typ połączenia	Kabel
HDMI 2	HDMI 2.0	Wideo/audio	<u>HDMI o wysokiej szybkości (18 Gb/s)</u>
Dotyk	USB 2.0 typu B	Dotyk	<u>USB 2.0 o dużej prędkości (480 Mb/s)</u>

• HDMI 3



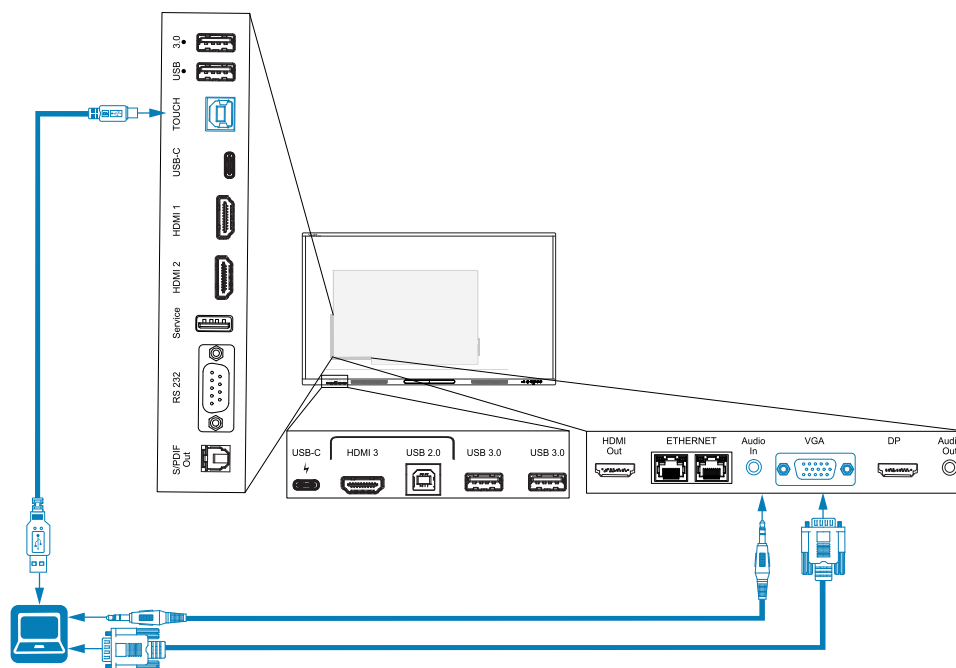
złącza	Standardowe	Typ połączenia	Kabel
HDMI 3	HDMI 2.0	Wideo/audio	<u>HDMI o wysokiej szybkości (18 Gb/s)</u>
Wprowadzanie dotykowe	USB 2.0 typu B	Dotyk	<u>USB 2.0 o dużej prędkości (480 Mbps)</u>

• DisplayPort



złącza	Standardowe	Typ połączenia	Kabel
DisplayPort	Display Port 1.2	Wideo/audio	<u>DisplayPort</u>
Dotyk	USB 2.0 typu B	Dotyk	<u>USB 2.0 o dużej prędkości (480 Mb/s)</u>

- **VGA**



złącza	Standardowe	Typ połączenia	Kabel
VGA	VGA	Wideo	<u>VGA</u>
Wejście audio	Stereo 3,5 mm	Audio	<u>Stereo 3,5 mm</u>
Dotyk	USB 2.0 typu B	Dotyk	<u>USB 2.0 o dużej prędkości (480 Mb/s)</u>





Wyświetlanie podłączonego komputera lub sygnału wejściowego innego urządzenia

1. Podłącz urządzenie do złączy HDMI 1, HDMI 2, HDMI 3, USB Type-C 1, USB Type-C 2, Display Port lub VGA wyświetlacza.


Nuta

Aby umożliwić sterowanie dotykowe urządzeniem, podłącz kabel USB do odpowiedniego złącza USB. Urządzenia podłączone do złącza USB typu C nie wymagają dodatkowego połączenia USB, aby umożliwić obsługę dotykową.

2. Wybierz źródło, korzystając z jednej z następujących metod:

Korzystanie z menu ustawień wejścia	Korzystanie z pilota zdalnego sterowania
<p>a. Otwórz pasek narzędzi, dotykając jednego z bocznych przycisków paska narzędzi  (po obu stronach ekranu).</p> <p>b. Stuknij ikonę Wejście .</p> <p>Wskazówka</p> <p>Stuknij ikonę Więcej , aby znaleźć ikonę Wejście, jeśli nie pojawia się ona na liście ulubionych widżetów na pasku narzędzi.</p> <p>Zobacz > <i>Pasek narzędzi</i> na stronie 19.</p>	<p>Naciśnij ikonę Wejście .</p>

Nuta

Wokół aktualnie wybranego wejścia (PC, Android, HDMI1, HDMI2, HDMI3, Type-C1, Type-C2, DP lub VGA) pojawi się zielone kółko . Wejścia z podłączonym źródłem mają obok nazwy wejścia zieloną, a nie szarą kropkę. Nazwa wejścia jest również wyświetlana w postaci zielonego tekstu, a nie szarego, gdy wejście jest podłączone.

3. Dotknij wejścia komputera lub użyj przycisków nawigacyjnych na pilocie, aby wybrać źródło, a następnie naciśnij przycisk **OK**.

Obraz z wyjścia urządzenia pojawi się na ekranie wyświetlacza.

Wskazówka

Można zmienić nazwę wejść, włączyć lub wyłączyć wejścia, skonfigurować wyświetlacz tak, aby włączał się, gdy podłączony jest aktywny sygnał wideo, oraz automatycznie przełączał wejście, gdy podłączony jest aktywny sygnał wideo.

Więcej informacji na ten temat można znaleźć w *Podręczniku instalacji i konserwacji tablic interaktywnych SMART Board GX (V3)* (docs.smarttech.com/pl/kb/171903).

Ustawianie rozdzielczości i częstotliwości odświeżania podłączonego komputera

Poniższa tabela przedstawia zalecane rozdzielczości i częstotliwości odświeżania dla źródeł sygnału wejściowego wyświetlacza:

Jeśli jest to możliwe, należy ustawić podłączone komputery na te rozdzielczości i częstotliwości odświeżania. Instrukcje można znaleźć w dokumentacji systemu operacyjnego podłączonego komputera.

Używanie zalecanych kabli

SMART zaleca używanie następujących rodzajów przewodów:

Rodzaj przewodu	Maksymalna długość	Zalecenie:
DisplayPort	7 m ¹	Należy używać wyłącznie certyfikowanych przewodów Display Port 1.4, które zostały przetestowane pod kątem zgodności z wymaganym standardem wydajności.
HDMI	7 m	Należy używać wyłącznie certyfikowanych, szybkich przewodów HDMI, które zostały przetestowane pod kątem zgodności z wymaganym standardem wydajności.
VGA	7 m	Należy używać przewodów VGA, których wszystkie bolce przyłączy są kompletne i podłączone.
Stereo 3,5 mm	6 m	Należy używać wyłącznie ekranowanych kabli 3,5 mm. <div style="border-left: 2px solid #0070C0; padding-left: 10px; margin-top: 10px;"> <p>! Ważne</p> <p>Do połączenia z wyświetlaczem używaj wyłącznie stereofonicznego gniazda 3,5 mm (15 mm długości).</p> </div>
USB 2.0	5 m	Zobacz > <i>Przedłużacze USB</i> na stronie 12
USB 3.0	3 m	SMART obsługuje wyłącznie instalacje, które wykorzystują bezpośrednio podłączone kable wideo i USB lub przedłużacze zasilane prądem przemiennym. Możesz użyć kabli wyższej klasy, które przekroczą zalecaną długość. Jeżeli pojawią się problemy z takim przewodem lub dowolnego rodzaju przedłużaczem, należy przed skontaktowaniem się z działem wsparcia technicznego SMART sprawdzić połączenie krótszym przewodem.
USB typu C	2 m w przypadku kabli SuperSpeed 5 Gb/s	Kabel USB 3.2 Gen 1 typu C z certyfikatem USB-IF, obsługa SuperSpeed (5 Gb/s). Aby używać kabla USB typu C do wideo, potrzebny jest: <ul style="list-style-type: none"> • W pełni funkcjonalny kabel obsługujący transmisję o szybkości SuperSpeed 5 Gb/s (lub szybszy). • Komputer obsługujący Display Port Alternate Mode przy użyciu USB typu C <div style="border-left: 2px solid #0070C0; padding-left: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Nuta</p> </div>

¹Wydajność przewodów dłuższych niż 7 m zależy w dużym stopniu od ich jakości.

Używanie kabli o długości przekraczającej te maksymalne długości może dawać nieoczekiwane rezultaty, przerywaną utratę obrazu lub pogorszenie jakości obrazu i łączności USB.

Współdzielenie gniazd USB typu B

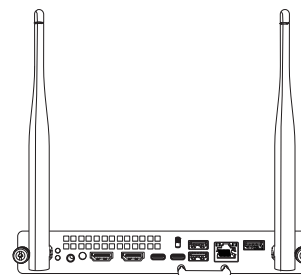
Złącza HDMI, VGA i Display Port na tylnych panelach złączy (z tyłu monitora) mają wspólne gniazdo USB typu B na tylnym, bocznym panelu. Oznacza to, że system dotykowy może być używany tylko z jednym urządzeniem podłączonym do tych wejść wideo.

Systemu dotykowego można używać z urządzeniem podłączonym do gniazda USB typu-B nawet wtedy, gdy jedno ze złączy wideo jest podłączone do innego wyświetlacza.

Gniazdo USB typu B	Złącza wideo
Dotyk	<ul style="list-style-type: none"> • HDMI 1 • HDMI 2 • VGA • DisplayPort


Podłączanie modułu komputera SMART OPS

Jeśli Twoja organizacja zakupiła moduł SMART OPS PC, Ty lub instalatorzy z Twojej organizacji mogą zainstalować moduł w gnieździe akcesoriów tablicy, postępując zgodnie z instrukcją instalacji modułu OPS PC (docs.smarttech.com/pl/kb/171775 lub docs.smarttech.com/pl/kb/171544). Sygnał wejściowy modułu OPS PC może być wyświetlany na tablicy.



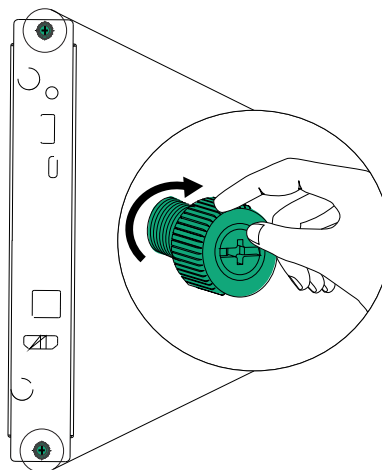
Zobacz > *Podręcznik użytkownika modułów SMART OPS PC* (docs.smarttech.com/pl/kb/171747)

Uwaga

- Tablice interaktywne SMART Board obsługują tylko urządzenia OPS dostarczone przez firmę SMART. Urządzenia OPS innych firm nie są obsługiwane, a ich użycie może prowadzić do niskiej wydajności lub uszkodzenia tablicy.
- Nie instaluj ani nie wyjmuj urządzenia OPS, gdy tablica jest włączona. Najpierw upewnij się, że wyłącznik zasilania z tyłu tablicy, obok gniazda zasilania prądem przemiennym, znajduje się w pozycji WYŁ. (O). Jeśli nie ma dostępu do wyłącznika zasilania, należy użyć przycisku zasilania  na przednim panelu sterowania, aby przełączyć tablicę w tryb czuwania, a następnie odłączyć kabel zasilający tablicy od gniazda zasilania.

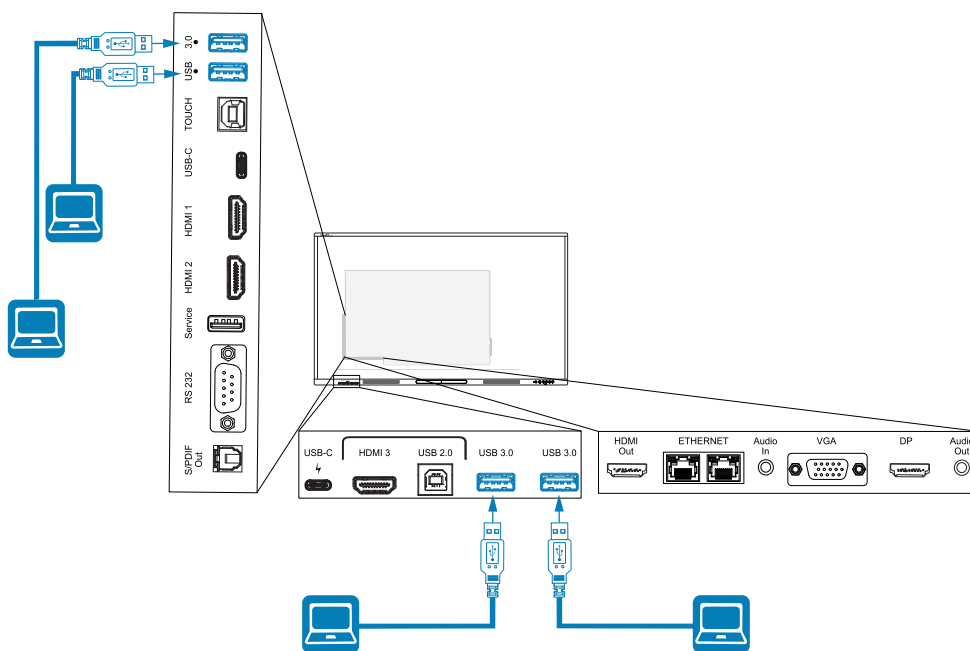
- Po wyłączeniu zasilania tablicy lub odłączeniu jej od zasilania należy odczekać co najmniej 30 sekund przed wyjęciem urządzenia, aby umożliwić całkowite rozładowanie jego wewnętrznych źródeł zasilania. Jeśli to konieczne, możesz także odczekać pięć minut, aż urządzenie ostygnie.

Upewnij się, że urządzenie OPS jest przymocowane do tablicy za pomocą śrub w dwóch punktach mocowania. Nieodpowiednio zabezpieczone urządzenia mogą uszkodzić tablicę. (Śruby mocujące urządzenia OPS są zazwyczaj mocowane na stałe, chociaż niektóre z nich zawierają po prostu oddzielne śruby mocujące).



Podłączanie dysków USB, urządzeń peryferyjnych i innych urządzeń

Wyświetlacz posiada dwa gniazda USB 3.2 Gen 1 Typ-A na przednim panelu złącza i dwa gniazda USB 3.2 Gen 1 Typ-A na bocznym panelu złącza. Do gniazd USB 3.2 Gen 1 Type-A można podłączyć dyski USB, urządzenia peryferyjne (takie jak klawiatury) oraz inne urządzenia i używać ich z wbudowanym systemem operacyjnym wyświetlacza lub komputerem z gniazdem OPS. Gniazda USB 3.2 Gen 1 Type-A wyświetlacza przełączą się na aktywne wejście.



Rozdział 6 Rozwiązywanie problemów

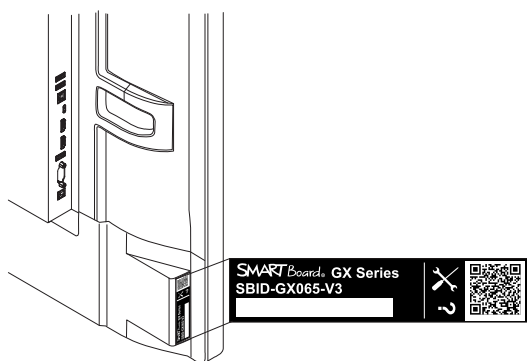
Rozwiązywanie problemów z tablicą i powiązanymi produktami SMART

Informacje na temat rozwiązywania różnych typowych problemów z tablicą i powiązanymi produktami SMART zawiera sekcja [Rozwiązywanie problemów](#).

Należy skontaktować się ze sprzedawcą w celu uzyskania dodatkowej pomocy,

Jeśli problem z wyświetlaczem nadal występuje lub nie został ujęty w niniejszym rozdziale lub w bazie wiedzy, skontaktuj się z autoryzowanym sprzedawcą SMART (smarttech.com/where).

Sprzedawca może poprosić o podanie numeru seryjnego wyświetlacza. Numer seryjny znajduje się na etykietce po lewej stronie wyświetlacza.



Wskazówka

Zeskanuj kod QR na tabliczce znamionowej, aby wyświetlić łącza do stron pomocy technicznej dotyczących tablicy interaktywnej SMART Board serii GX (V3) w witrynie internetowej firmy SMART.

Certyfikat i zgodność

Nuta

Na potrzeby certyfikacji seria tablic SMART Board GX (V3) jest identyfikowana jako modele IDGX65-2, IDGX75-2 i IDGX86-2.

Dostęp do informacji o e-label na wyświetlaczu

Elektroniczna (e-label) wersja informacji regulacyjnych tablicy GX (V2) (V3) jest dostępna w ustawieniach tablicy. Na

ekranie głównym dotknij ikony **Aplikacje**  > **Ustawienia**  > **Informacje prawne**.

Więcej informacji zawiera *Podręcznik użytkownika tablic interaktywnych z SMART Board serii GX (V3)* (docs.smarttech.com/pl/kb/171903)

Oświadczenie Amerykańskiej Federalnej Komisji Łączności (FCC) dotyczące zakłóceń:

FCC

Deklaracje zgodności wydane przez dostawców
47 CFR § 2.1077 Informacje o zgodności
Unikalny identyfikator: IDGX65-2, IDGX75-2, IDGX86-2
Podmiot odpowiedzialny – dane kontaktowe w USA
SMART Technologies Inc.
2401 4th Ave, 3rd Floor
Seattle, WA 98121
compliance@smarttech.com

Urządzenie to jest zgodne z wymaganiami określonymi w rozdziale 15 przepisów FCC. Urządzenie może być użytkowane po spełnieniu następujących dwóch warunków:

1. Urządzenie może być użytkowane pod warunkiem, że nie powoduje szkodliwych zakłóceń oraz
2. musi ono przyjmować zakłócenia, w tym zakłócenia wywołujące niepożądane działanie urządzenia.

Nuta

Urządzenie to zostało przetestowane i stwierdzono jego zgodność z wymogami dla urządzeń cyfrowych klasy A, zgodnie z rozdziałem 15 przepisów FCC. Wymogi te mają na celu zapewnienie uzasadnionej ochrony przed szkodliwymi zakłóceniami, gdy urządzenie jest użytkowane w środowisku komercyjnym. Urządzenie to wytwarza, wykorzystuje i może emitować energię o częstotliwości radiowej i, jeśli nie jest zainstalowane i używane zgodnie z instrukcją obsługi, może powodować szkodliwe zakłócenia w komunikacji radiowej. Użytkowanie tego urządzenia w osiedlach mieszkaniowych może powodować szkodliwe zakłócenia, które użytkownik jest zobowiązany do usunięcia na własny koszt.

Uwaga

Wszelkie zmiany lub modyfikacje, które nie zostały wyraźnie zatwierdzone przez stronę odpowiedzialną za zgodność, mogą unieważnić prawo użytkownika do korzystania z tego urządzenia.

Ograniczenia

Praca urządzenia w paśmie 5,15–5,25 GHz jest ograniczona wyłącznie do użytku w pomieszczeniach.

Obsługa tego produktu w USA przez IEEE 802.11b lub 802.11g jest ograniczona przez oprogramowanie układowe do kanałów od 1 do 11.

Oświadczenie o narażeniu na promieniowanie

To urządzenie jest zgodne z wymogami FCC dotyczącymi ekspozycji na promieniowanie, określonymi dla niekontrolowanego środowiska. Obsługa i instalacja tego urządzenia powinny być realizowane w warunkach, w których odległość pomiędzy anteną i wszystkimi osobami znajdującymi się w pobliżu wynosi przynajmniej 20 cm. Nie należy umieszczać nadajnika urządzenia w pobliżu innej anteny lub nadajnika, ani podłączać go do innego nadajnika lub anteny.

Oświadczenie Kanadyjskiego Ministerstwa Innowacji, Nauki, Ekonomii i Rozwoju

Urządzenie to jest zgodne z wymaganiami normy RSS-210 Kanadyjskiego Ministerstwa Innowacji, Nauki, Ekonomii i Rozwoju. Urządzenie może być użytkowane po spełnieniu następujących dwóch warunków:

1. Urządzenie może być użytkowane pod warunkiem, że nie powoduje szkodliwych zakłóceń oraz
2. musi ono przyjmować zakłócenia, w tym zakłócenia wywołujące niepożądane działanie urządzenia.

Rozwiązywanie problemów

⚠ Uwaga

- (i) Urządzenie do pracy w paśmie 5150–5250 MHz jest przeznaczone wyłącznie do użytku w pomieszczeniach, w celu zmniejszenia potencjalnego szkodliwego zakłócenia współkanałowych mobilnych systemów satelitarnych,
- (ii) Maksymalny zysk anteny dozwolony dla urządzeń w pasmach 5250–5350 MHz i 5470–5725 MHz musi być zgodny z limitem EIRP.
- (iii) Maksymalny zysk anteny dozwolony dla urządzeń w paśmie 5725–5825 MHz musi być zgodny z limitami EIRP określonymi odpowiednio dla operacji typu „point-to-point” i „point-to-point”.
- (iv) Należy również poinformować użytkowników, że radary dużej mocy są przydzielane jako użytkownicy główni (tj. użytkownicy priorytetowi) w zakresach 5250–5350 MHz i 5650–5850 MHz oraz że radary te mogą powodować zakłócenia i/lub uszkodzenia urządzeń LE-LAN.

Oświadczenie o narażeniu na promieniowanie

Urządzenie to jest zgodne z wymogami ISED dotyczącymi ekspozycji na promieniowanie, określonymi dla niekontrolowanego środowiska. Obsługa i instalacja tego urządzenia powinny być realizowane w warunkach, w których odległość pomiędzy anteną i wszystkimi osobami znajdującymi się w pobliżu wynosi przynajmniej 20 cm. Nie należy umieszczać nadajnika urządzenia w pobliżu innej anteny lub nadajnika ani podłączać go do innego nadajnika lub anteny.

Deklaracja zgodności UE

Niniejszym SMART Technologies ULC oświadcza, że urządzenie radiowe typu Interactive Display **IDGX65-2**, **IDGX75-2**, **IDGX86-2** oraz **PCM11** są zgodne z Dyrektywą 2014/53/EU.

Pełny tekst deklaracji zgodności UE jest dostępny pod następującym adresem: smarttech.com/compliance.

⚠ Ostrzeżenie

Działanie tego urządzenia w warunkach domowych może powodować zakłócenia radiowe.

Pasmo częstotliwości i maksymalna moc nadawania na terenie UE określone są poniżej:

Modele spełniające wymogi: IDGX65-2, IDGX75-2 i IDGX86-2

Pasmo częstotliwości (MHz)	Maksymalna moc promieniowana (dBm)
2402–2483,5	19,5
5150–5350	21
5470–5725	20
5725–5850	14

Model regulacyjny: PCM11

Pasmo częstotliwości (MHz)	Maksymalna moc promieniowana (dBm)
2402–2483,5	20
5150–5350	23
5470–5725	23
5725–5850	13,9

W tych krajach obowiązują ograniczenia: AT/BE/BG/CZ/DK/EE/FR/DE/IS/IE/IT/EL/ES/CY/LV/LI/LT/LU/HU/MTNL/NO/PL/PT/RO/SI/SK/TR/FI/SE/CH/UK/HR – pasmo 5150MHz–5350MHz jest przeznaczone wyłącznie do użytku w pomieszczeniach.

Do zapewnienia optymalnego działania wszelkie urządzenia zewnętrzne podłączone do tego urządzenia muszą spełniać wymogi CE.

Zgodność sprzętu z wymogami ochrony środowiska

SMART Technologies wspiera globalne wysiłki w celu zapewnienia, że sprzęt elektroniczny jest produkowany, sprzedawany i utylizowany w sposób bezpieczny i przyjazny środowisku.

Zużyty sprzęt elektryczny i elektroniczny (WEEE) oraz baterie

Sprzęt elektryczny i elektroniczny oraz akumulatory zawierają substancje, które mogą być szkodliwe dla środowiska i zdrowia ludzkiego. Symbol przekreślonego pojemnika na odpady oznacza, że produkty należy utylizować w odpowiednim strumieniu recyklingu, a nie jako zwykłe odpady.



Baterie

⚠ Uwaga

W przypadku wymiany baterii na niewłaściwy typ istnieje ryzyko pożaru lub eksplozji. Zużyte baterie należy niezwłocznie utylizować. Należy postępować zgodnie z instrukcjami obsługi umieszczonymi na opakowaniu ogniwa. Zużyte baterie należy poddać recyklingowi lub zutylizować zgodnie z lokalnymi procedurami.

Tablica zawiera baterię pastylkową CR2032 (nieдоступną dla użytkownika). W pilocie znajdują się dwie baterie AAA. Baterie należy poddawać recyklingowi lub utylizować zgodnie z przepisami.

Rozwiązywanie problemów

Rozporządzenie REACH Ten produkt może zawierać substancje będące kandydatami na listę SVHC (bardzo niebezpieczne substancje) zgodnie z Rozporządzeniem REACH (EC) 1907/2006 Unii Europejskiej. Najnowsze informacje są dostępne pod adresem echa.europa.eu/scip-database.

Nadchloran Bateria typu coin cell zawiera materiał nadchloranowy. Mogą one być objęte specjalną procedurą obsługi. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w witrynie dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate.

Więcej informacji Więcej informacji na ten temat znajdują Państwo na: smarttech.com/compliance.

SMART Technologies

smarttech.com/support

smarttech.com/contactsupport

docs.smarttech.com/pl/kb/171904