



## Návod na obsluhu učebny s projektory, interaktivní tabulí, počítačem, ozvučením a videokonferenčním vybavením

### Prezentační technika

- Učebna se ovládá přes tlačítkový ovládací panel:



- Prezentovat je možné z počítače v katedře nebo z vlastního notebooku skrz přípojně místo. **V žádném případě nvyppojujte a nepřepojujte zapojené kabely v katedře! V případě problémů kontaktujte správu sítě.**
- Při prezentaci z počítače je vše nastavené tak, že stačí standardně zapnout počítač spouštěcím tlačítkem a na ovládacím panelu zdroj na PC.
- Projektory se zapínají a vypínají tlačítkem na ovládacím panelu, **během spouštění a vypínání projektoru (cca 20 vteřin) nefungují ostatní ovládací prvky panelu (tlačítko bliká).**
- V případě prezentování z vlastního notebooku je třeba notebook připojit k přípojněmu místu. K tomu využijte kabely, které jsou k dispozici v katedře (HDMI (obr. 1) nebo VGA (obr. 2)). Poté ve svém notebooku nastavte výstup na „duplikovat“ nebo „rozšířit“. V případě používání systému Windows 10 se do nabídky nastavení výstupu dostanete současným stiskem kláves  + .
- Zatemnění místnosti a osvětlení učebny se ovládají v příslušné sekci na ovládacím panelu – intenzitu osvětlení je možné upravovat podržením příslušného tlačítka LIGHTS ON / OFF.

### Kabely pro připojení vlastního zařízení

- K připojení obrazu z vašeho počítače použijte kabel HDMI (obr. 1, umožňuje i přenos zvuku) nebo VGA (obr. 2, bez zvuku, pouze obraz)
- K připojení k internetu využijte bezdrátovou Wi-Fi síť eduroam nebo síťový kabel (obr. 3)



(obr. 1: HDMI kabel)



(obr. 2: VGA kabel)



(obr. 3: síťový kabel)

### Přípojné místo

- Možnost připojení obrazu a zvuku kabelem HDMI (žlutě).
- Možnost připojení obrazu bez zvuku kabelem VGA (modře).
- Možnost připojení k internetu síťovým kabelem s koncovkami RJ45 (bíle)



### Osvětlení učebny

- Zapnutí a vypnutí světel je možné vypínači u vchodu do učebny nebo tlačítky na ovládacím panelu.
- Tlačítkové ovládání umožňuje nastavit intenzitu světla – stiskněte a držte tlačítko příslušného segmentu osvětlení. Lights 1 je osvětlení u katedry, Lights 2 je osvětlení vzdálenějších lavic.

### Zatmění učebny

- Žaluzie je možné zatáhnout nebo roztáhnout přes tlačítkový ovládací panel.
- Stiskem tlačítka zatažení nebo roztážení spustíte příslušnou sekvenci. Pokud chcete v průběhu zatahování nebo roztahování akci zastavit, stiskněte znovu tlačítko žaluzií.
- Roztáhnout žaluzie je možné také vypínačem u vchodu do místnosti.

### Ozvučení učebny

- Zvuk funguje automaticky dle zvoleného zdroje signálu na tlačítkovém ovládacím panelu.
- Pokud zvuk nefunguje, je možné, že je vypnutý zesilovač (nesvítí display) – ten zapnete krátkým stiskem kolečka hlasitosti (kolečko vlevo)
- Pokud ani tak zvuk nefunguje, zkontrolujte, že je na displeji zesilovače text In 1. Pokud ne, nastavte In 1 kolečkem vstupu vpravo.
- **Hlasitost** můžete ovládat kolečkem na ovládacím panelu, v počítači, ve vašem zařízení nebo přímo na zesilovači kolečkem hlasitosti (kolečko vlevo).



### Videokonferenční vybavení – kamera a mikrofony

- Kamera je připojena přímo do PC v katedře. Obraz či nahrávání můžete spustit z PC přes aplikaci Kamera, kterou najdete na ploše.
- Mikrofony jsou k dispozici v katedře, jejich zapojení konzultujte se správou sítě.
- Přiblížení, oddálení a natočení záběru kamery se ovládá dálkovým ovladačem AVer.
- Pokud kamera na ovladač nereaguje, stiskněte číslo 1 nahoře v sekci CAMERA SELECT.



## Interaktivní tabule

- Svoji prezentaci z PC v katedře můžete ovládat pomocí dotykové interaktivní tabule buď prstem nebo interaktivním perem.
- Interaktivní tabule umožňuje kreslit prstem či perem přes aktuální obraz z PC – stačí na ovládací liště přepnout přepínač na „Interakce s PC“ – toto kreslení se ale projeví pouze na projektoru na zdi. Pokud chcete kreslit i na projektoru na stropě, je třeba si v PC otevřít program, který takové kreslení umožňuje, např. Microsoft Whiteboard nebo během prezentace z aplikace Powerpoint si zapnout kreslení (nástroj pero) přímo v prezentaci.

