

Anleitung AirMedia für Windows und Android

Diese Anleitung zeigt Ihnen, wie Sie Ihre Geräte kabellos mit dem Projektor verbinden können. Auf diese Weise lassen sich Bild und Ton übertragen, ohne auf die passenden Anschlüsse oder Adapter angewiesen zu sein.

1. Starten der Technik

Beim Betreten des Raumes sehen Sie auf dem Touchpanel das Logo der Hochschule Lübeck. Berühren Sie den Bildschirm, um das System zu starten. Nach kurzer Zeit erscheint das Hauptmenü.

2. Auswahl der Quelle

- Im Hauptmenü sehen Sie am unteren Rand des Touchpanels die Schaltfläche „Quelle“. Tippen Sie darauf.
- Es öffnet sich eine Liste mit den verfügbaren Video- und Audioquellen.
- Wählen Sie hier den Eintrag „AirMedia“.

3. Nur bei erstmaliger Nutzung: Installieren Sie die Software

Besuchen Sie die auf der Leinwand angezeigte IP-Adresse (diese ist pro Raum einzigartig) durch Eingabe in der Adresszeile Ihres Browsers. Z. B.: <http://10.211.3.113>

Laden Sie die zu Ihrem Betriebssystem passende Software herunter und installieren Sie die Software/App. Für Android laden Sie die App einfach über diesen QR-Code herunter:



4. Verbindung herstellen

Nach der Installation öffnen Sie die AirMedia Utility Software.

4a. Verbindung unter Windows

Geben Sie die IP-Adresse (angezeigt auf der Leinwand) ohne `http://` als den Hostnamen ein.

Nachdem Sie auf „Verbinden“ geklickt haben, erscheint ein vierstelliger Code auf der Leinwand, den Sie nun bitte auch im „AirMedia“-Programm eingeben.

Die Verbindung ist hergestellt und ihr Bildschirm wird kabellos übertragen. Sie können in der „AirMedia“-Software auf Ihrem Rechner die Übertragung stoppen, pausieren und die Übertragung des Audiosignals stummschalten.

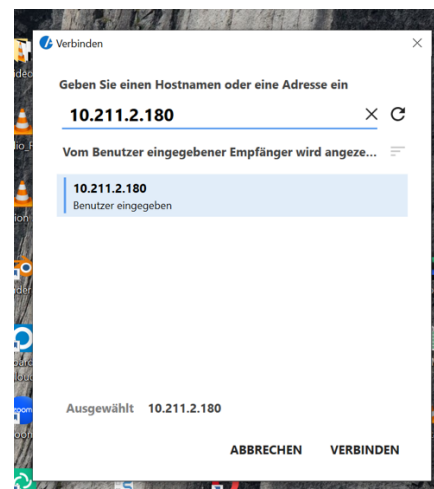


Abbildung 1 Eingabe der IP-Adresse unter Windows

4b. Verbindung unter Android

Geben Sie die IP-Adresse (angezeigt auf der Leinwand) ohne http:// in die obere Leiste ein.

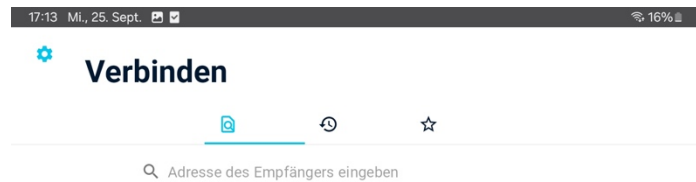


Abbildung 2 Adresszeile in der AirMedia App

Nachdem der Empfänger gefunden wurde, erscheint ein Fenster, welches eine zusätzliche Bestätigung fordert, um das Aufnehmen oder Streamen mit der App AirMedia zu starten. Hier müssen Sie „Jetzt starten“ wählen.



Abbildung 3 Erlauben des Aufnehmens/Streamens

Sobald diese Erlaubnis erteilt wurde, erscheint auf der Leinwand ein vierstelliger Code, der in der App eingegeben werden muss. Nach dieser Eingabe sind Sie verbunden und das Bild Ihres Gerätes erscheint über den Projektor. Nachdem Sie einmal mit dem AirMedia-Netz eines Raumes verbunden waren, erscheint dieses in der App unter dem Menüpunkt „Zuletzt verwendet“ (mittlerer Button) und Sie sind noch schneller erneut verbunden.

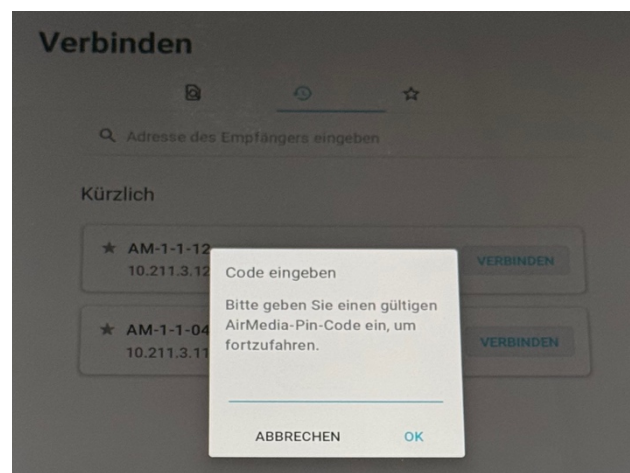


Abbildung 4 Code-Eingabeaufforderung

Sie können die Synchronisierung pausieren, indem Sie in der AirMedia App den Button „Dock“ berühren oder trennen, indem Sie den Button „Getrennt“ berühren.

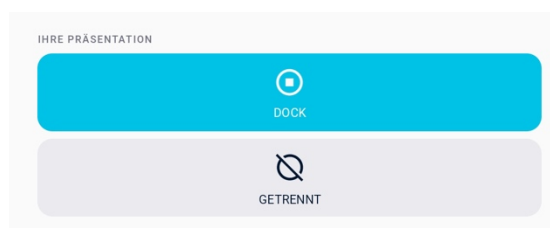


Abbildung 5 Präsentationsmenü