



MANUEL D'UTILISATEUR

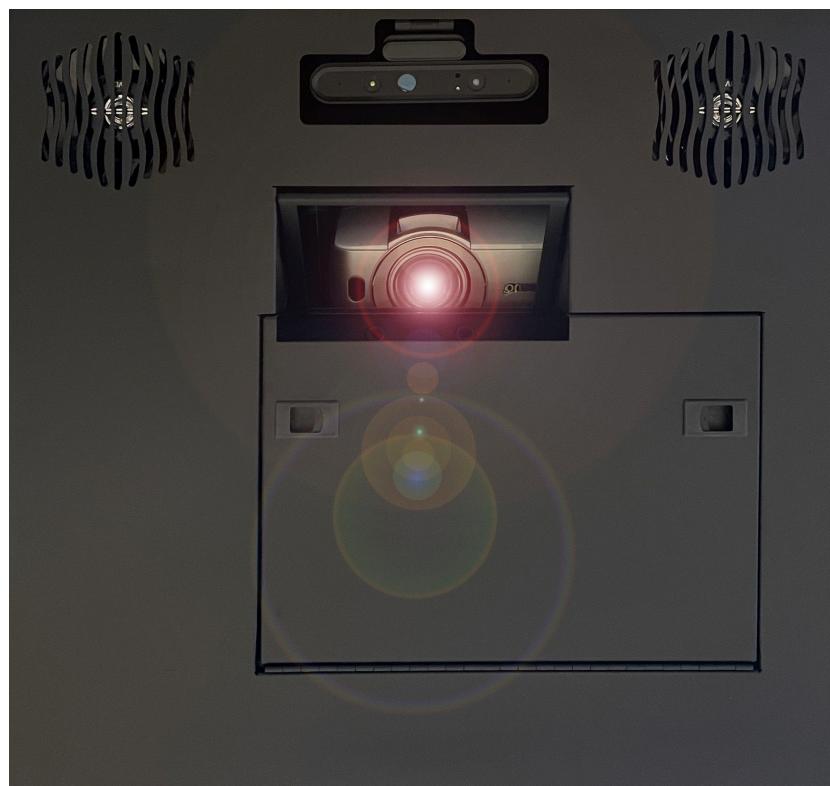
Ce manuel fait référence aux informations relatives à la version Pro de FX. Si vous avez acheté la version Lite, certains éléments de ce manuel ne s'appliquent pas à votre configuration technique.

<u>Introduction</u>	3
<u>Composants de la capsule</u>	3
<u>Articles expédiés</u>	3
<u>Mise sous tension de FX</u>	4
<u>Configuration de la caméra</u>	5
<u>Listes de lecture</u>	7
<u>Créer une liste de lecture</u>	8
<u>Supprimer une liste de lecture</u>	8
<u>Ajouter des jeux</u>	8
<u>Supprimer des jeux</u>	8
<u>Modifier la durée de lecture</u>	9
<u>Créer un nouveau jeu</u>	14
<u>Copier des jeux</u>	10
<u>Déplacer les jeux dans la liste de lecture</u>	10
<u>Lecture des jeux</u>	11
<u>Démarrage et lecture automatique</u>	11
<u>Paramétriser le mode de lecture</u>	12
<u>Charger tous les jeux dans une liste de lecture</u>	12
<u>Programmer le projecteur</u>	13
<u>Créer un nouveau jeu</u>	14
<u>Fonctionnement du Clavier</u>	16
<u>Assistance technique</u>	16

Introduction

FX est un système facile à utiliser et ce manuel fournira toutes les informations nécessaires au bon fonctionnement du système. L'installation n'est pas traitée dans ce manuel car chaque installation est unique et l'un de nos prestataires de services recommandés aura préalablement installé la capsule FX dans la zone choisie par le client dans le questionnaire d'installation.

Ce logiciel est converti en douze langues. Veuillez consulter le menu Admin et cliquer sur Editer, survolez la sélection de la **langue**, puis choisissez la langue appropriée.



Composants de la capsule

Le système interactif comprend un ordinateur, un projecteur, une caméra IR, des haut-parleurs et un amplificateur. Dans la mesure où des éléments peuvent s'être détachés pendant le transport, nous vous recommandons de vérifier tous les fils et les connexions pour vous assurer que tout est bien connecté.

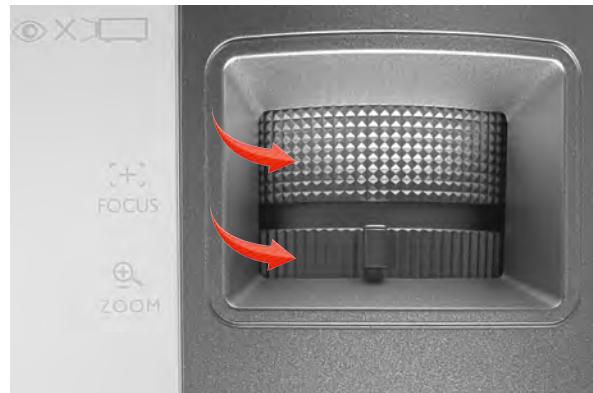
Articles supplémentaires inclus dans l'envoi

- Clavier sans fil
- Télécommande portable pour le projecteur
- Matériel de montage (en option)

Mise sous tension de FX

Tous les logiciels requis ont été installés. Lorsque le système est connecté à une prise de courant, il commence à jouer. La petite télécommande à main contrôle le projecteur et vous devrez appuyer sur le bouton On pour projeter les jeux sur une surface.

Si vous souhaitez modifier la taille de la projection et/ou la portée de votre aire de jeu, vous pouvez facilement effectuer ces réglages à l'aide des deux anneaux rotatifs situés sur la partie supérieure du projecteur, directement au-dessus de l'objectif.



Une fois que le projecteur est allumé à l'aide du bouton Power On et que le système a chauffé, vous pouvez remarquer que la projection n'est pas carrée. Si c'est le cas, il suffit de pointer la télécommande vers l'unité FX et d'appuyer sur les boutons fléchés Keystone vers le haut ou vers le bas pour redresser l'image.

Pour régler le volume, utilisez les boutons Volume situés de chaque côté du bouton Mode/Enter.

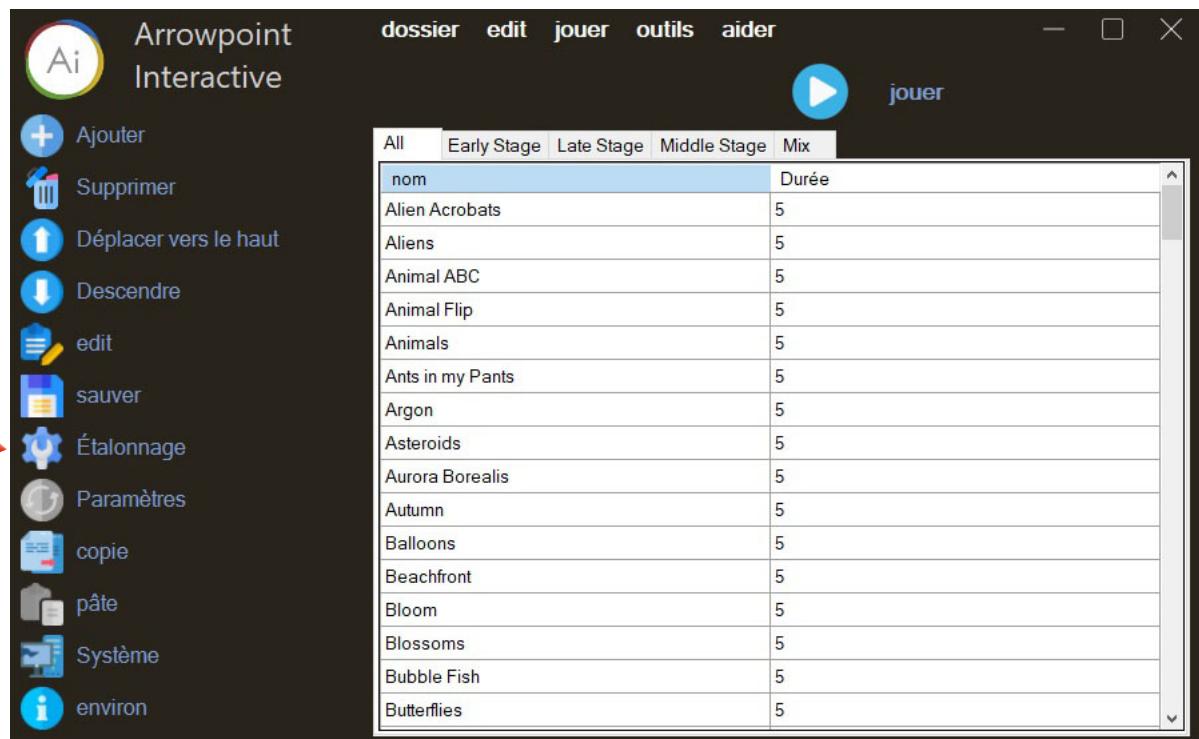
Maintenant que le système FX est opérationnel, il y a d'autres options à définir pour les choix de jeu et les durées de jeu, et votre système peut nécessiter un léger réglage pour que la caméra IR réagisse correctement.

Pour accéder au **menu administration**, il suffit d'appuyer sur la touche Echap (Esc) du clavier et le menu administration apparaîtra.

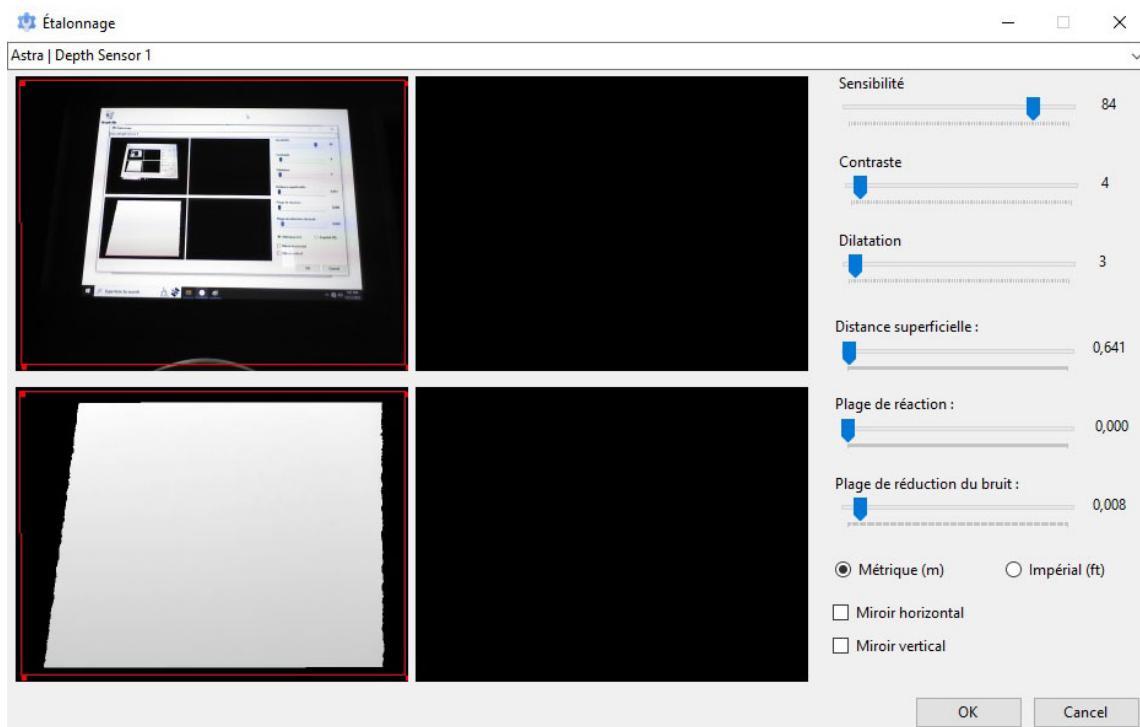
Configuration de la caméra

Si le système fonctionne normalement et que vous êtes satisfait de la réaction au toucher d'une personne sur les images, vous pouvez passer cette section.

1. Cliquez sur l'icône **calibration**.

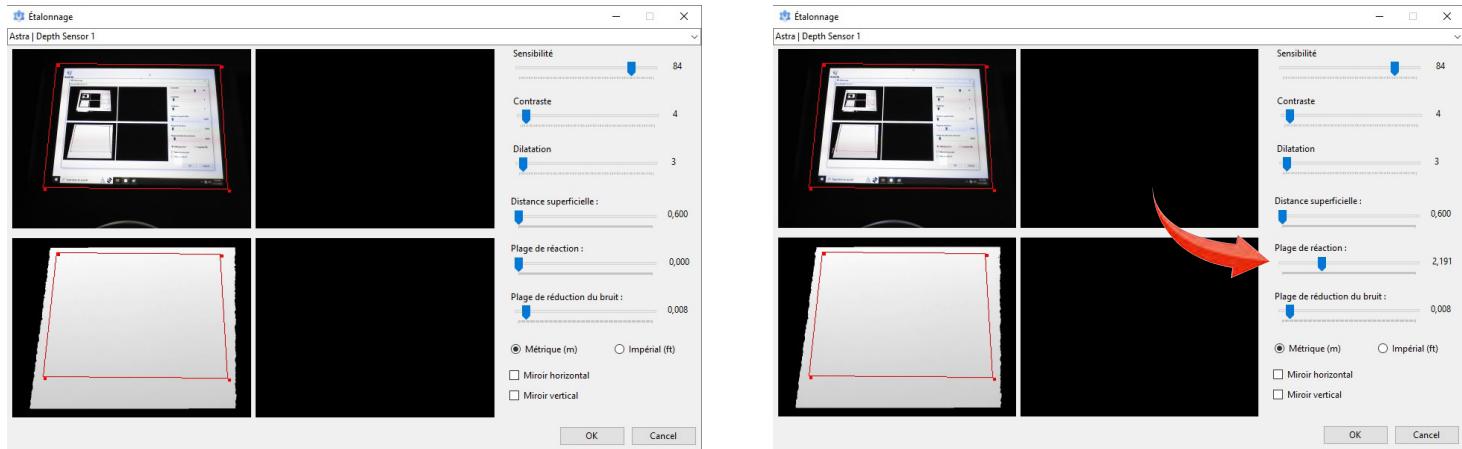


Si l'image projetée n'est pas entièrement contenue dans la fenêtre supérieure gauche, il sera nécessaire de déplacer physiquement la caméra IR pour qu'elle voie l'image projetée sur le sol, le mur ou la table. Si l'image est inversée ou à l'envers, cochez ou décochez les cases Miroir horizontal et Miroir vertical jusqu'à ce qu'elle apparaisse correctement.

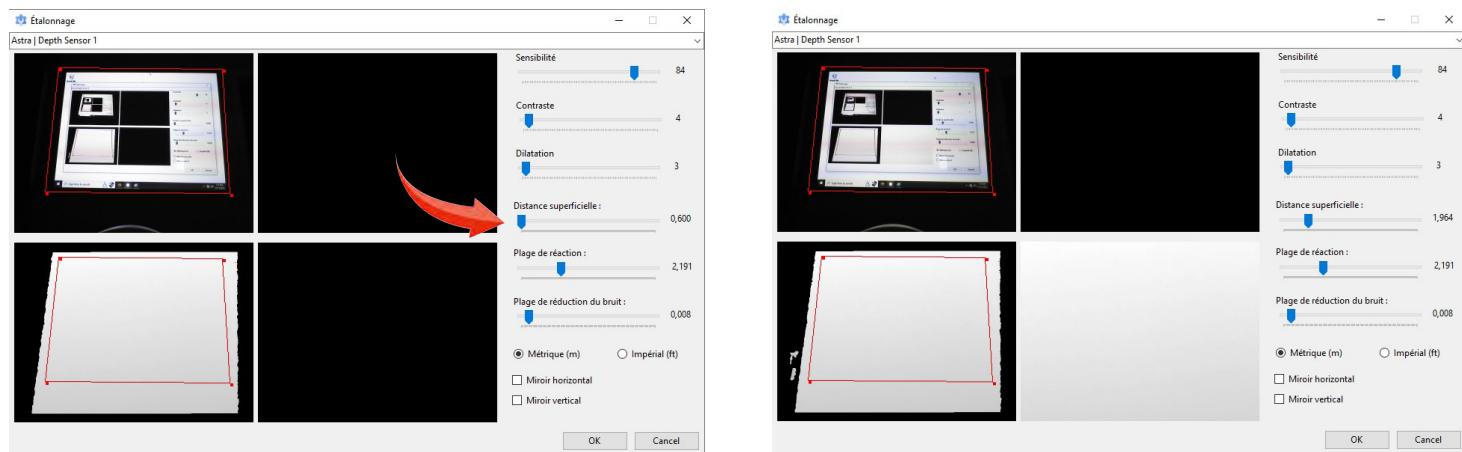


2. Dans la fenêtre supérieure gauche, utilisez le tapis de souris pour former une boîte autour de la projection. Pour ce faire, cliquez avec le bouton gauche de la souris à l'extérieur de chaque coin de l'image. Une fois terminé, il devrait y avoir une boîte bordée de rouge autour de l'image projetée. La boîte peut être plus grande que l'image, mais pas plus petite.

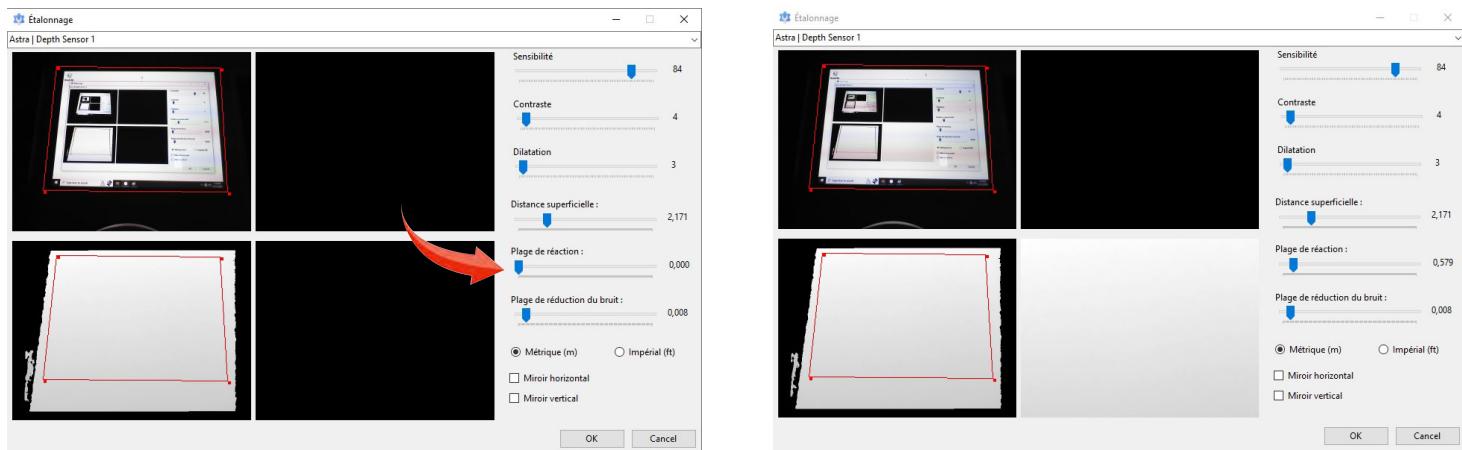
3. Faites glisser le curseur de l'onglet Reaction Range (Plage de réaction) vers le milieu de la barre.



4. Faites glisser l'onglet Surface Distance vers la gauche, l'écran inférieur droit devient noir. Déplacez lentement l'onglet vers la droite, jusqu'à ce que l'écran inférieur droit devienne blanc, puis arrêtez. Si un petit coin reste noir, ce n'est pas grave. L'important est que la zone projetée soit entièrement blanche.

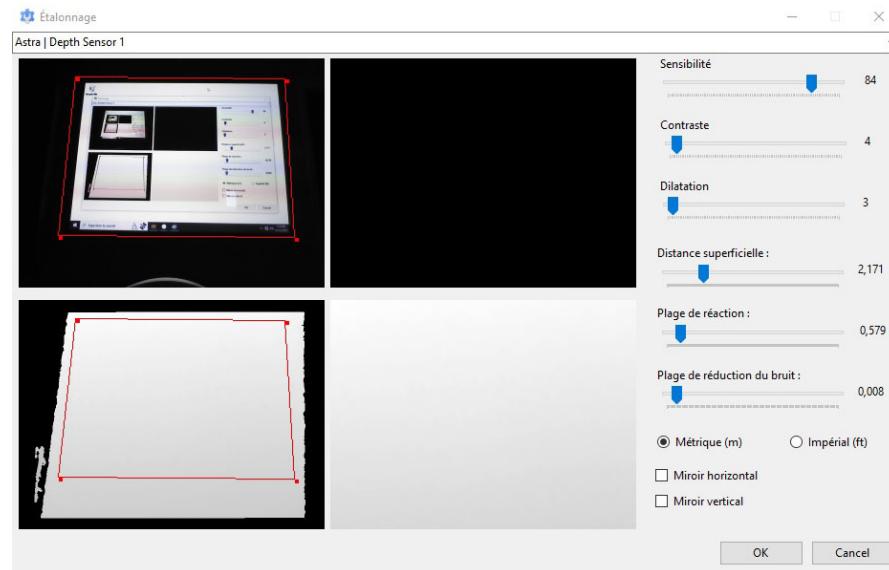


5. Faites glisser l'onglet Gamme de réaction vers la gauche, l'écran inférieur droit devient noir. Déplacez lentement l'onglet vers la droite, jusqu'à ce que l'écran inférieur droit devienne blanc. Si un petit coin reste noir, ce n'est pas grave. L'important est que la zone projetée soit entièrement blanche.



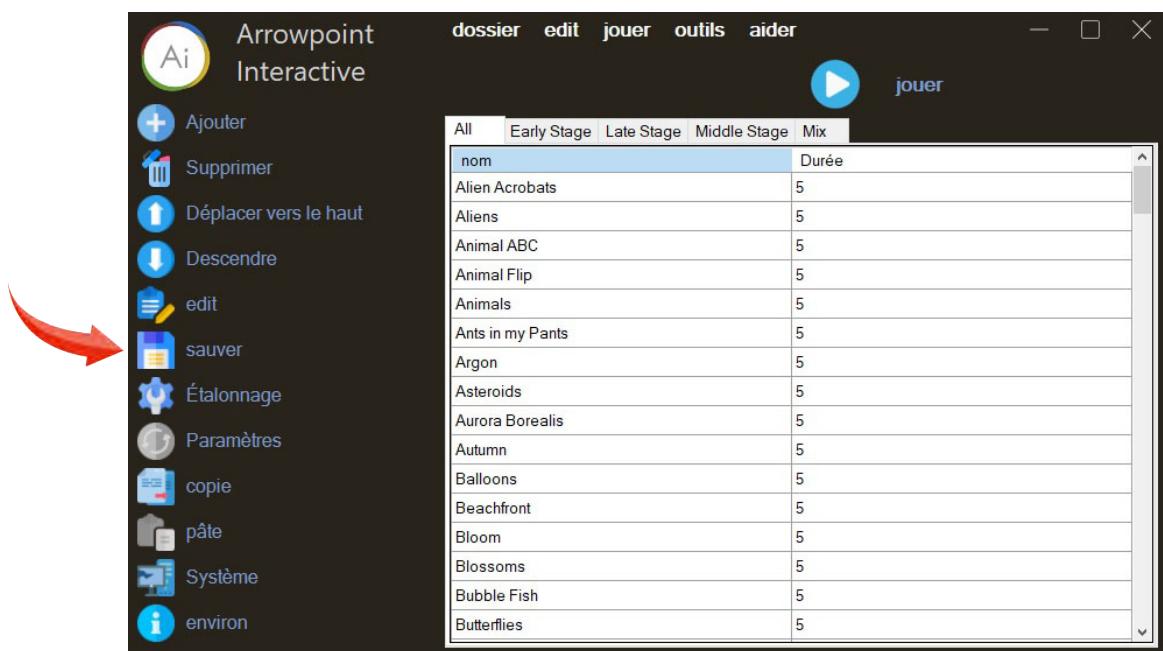
6. Les réglages de sensibilité, de contraste et de dilatation ne doivent jamais être touchés et sont prérégis à une sensibilité de 84, un contraste de 4 et une dilatation de 3.

7. La plage de réduction du bruit est un réglage avancé permettant d'affiner les réactions. Il est préréglé à 0,31 en impérial (0,008 en métrique). Si ce chiffre est réglé trop bas, il peut entraîner des réactions de jeux sans contact.



Listes de lecture

Nous avons pré-installé sur votre système des listes de lecture suggérées. Celles-ci peuvent être supprimées ou laissées telles quelles, sans que cela ne compromette en rien les performances de votre système. La liste de lecture **All** contient l'ensemble du catalogue de jeux et ne peut être supprimée. Vous êtes libre de les ajouter à d'autres listes de lecture ou de créer votre propre liste de lecture avec un intitulé spécial. Il est important de se rappeler que chaque modification doit être sauvegardée pour qu'elle soit définitivement ajoutée ou supprimée. Il suffit de cliquer sur l'**icône de la disquette** (Enregistrer), ou d'aller dans le menu **Fichier** pour enregistrer.



Créer une liste de lecture

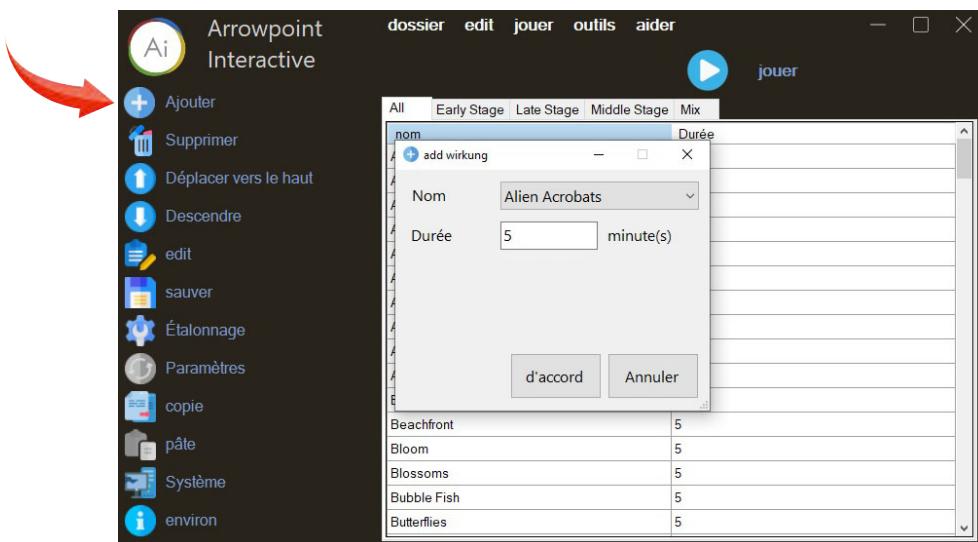
Cliquez sur le menu **Fichier** puis sur **Créer une liste de lecture**. Entrez le nom de la liste souhaitée et cliquez sur **OK**. La nouvelle liste s'affiche et vous pouvez commencer à ajouter des effets.

Supprimer une liste de lecture

Cliquez sur la liste que vous souhaitez supprimer, puis cliquez sur le menu **Fichier** et sélectionnez **Supprimer la liste de lecture**.

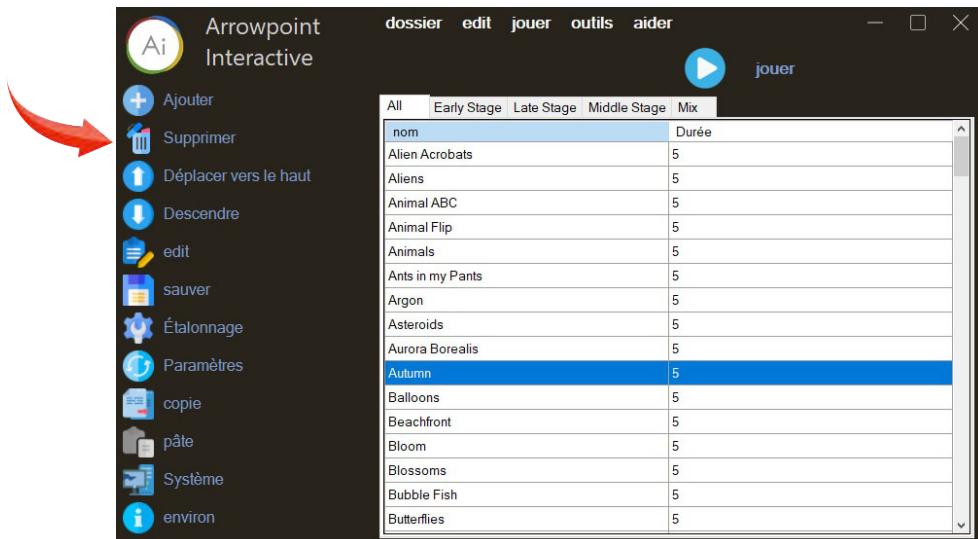
Ajouter des jeux à une liste de lecture

Sélectionnez la liste de lecture dans laquelle vous souhaitez ajouter un jeu. Cliquez sur l'icône **Plus** (Ajouter) et choisissez dans le catalogue des jeux dans le menu déroulant **Nom**. Vous pouvez également choisir la durée du jeu maintenant, ou plus tard. Cliquez sur **OK** et le tour est joué.



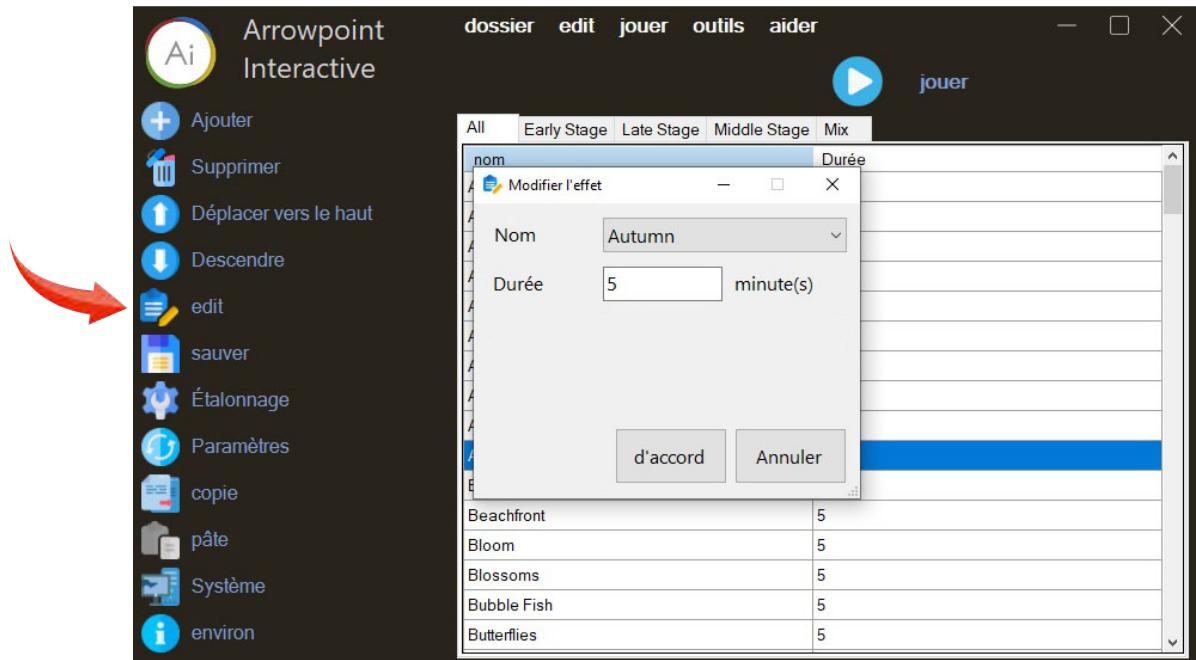
Supprimez des jeux d'une liste de lecture

Sélectionnez la liste de lecture dans laquelle vous souhaitez supprimer un jeu. Cliquez sur le jeu pour le mettre en surbrillance, puis cliquez sur l'icône de la corbeille (Supprimer). Les jeux peuvent être supprimés de n'importe quelle liste de lecture, à l'exception de la liste de lecture All.



Modifier la durée de lecture d'un jeu

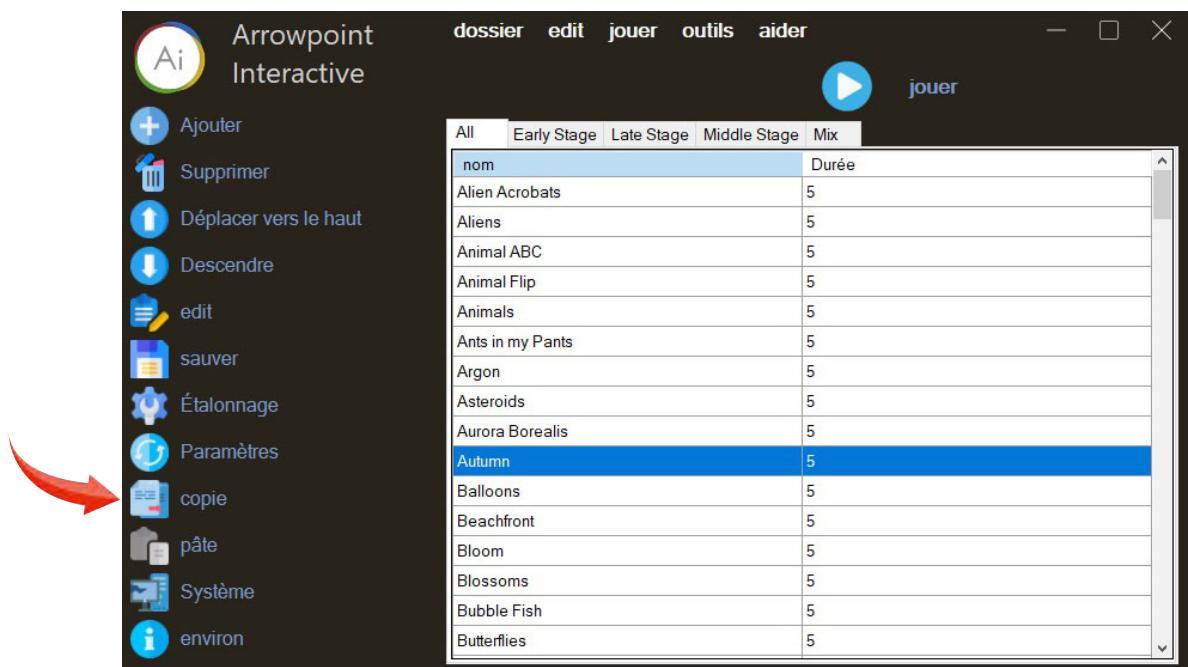
Sélectionnez la liste de lecture et mettez en surbrillance la partie que vous souhaitez **modifier**. Cliquez sur l'icône **Modifier** et mettez en surbrillance le champ de la durée, tapez la durée souhaitée, puis cliquez sur **OK**.

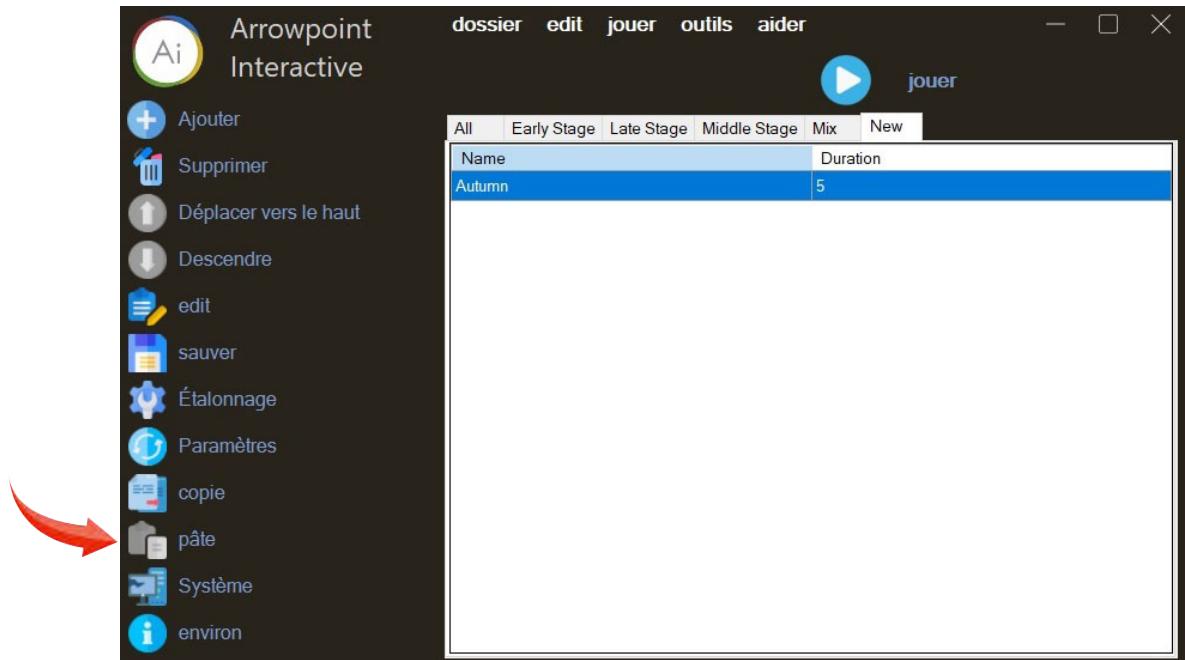


Copier un jeu dans une liste de lecture

Cette option peut être utilisée au lieu d'utiliser l'icône **Ajouter**.

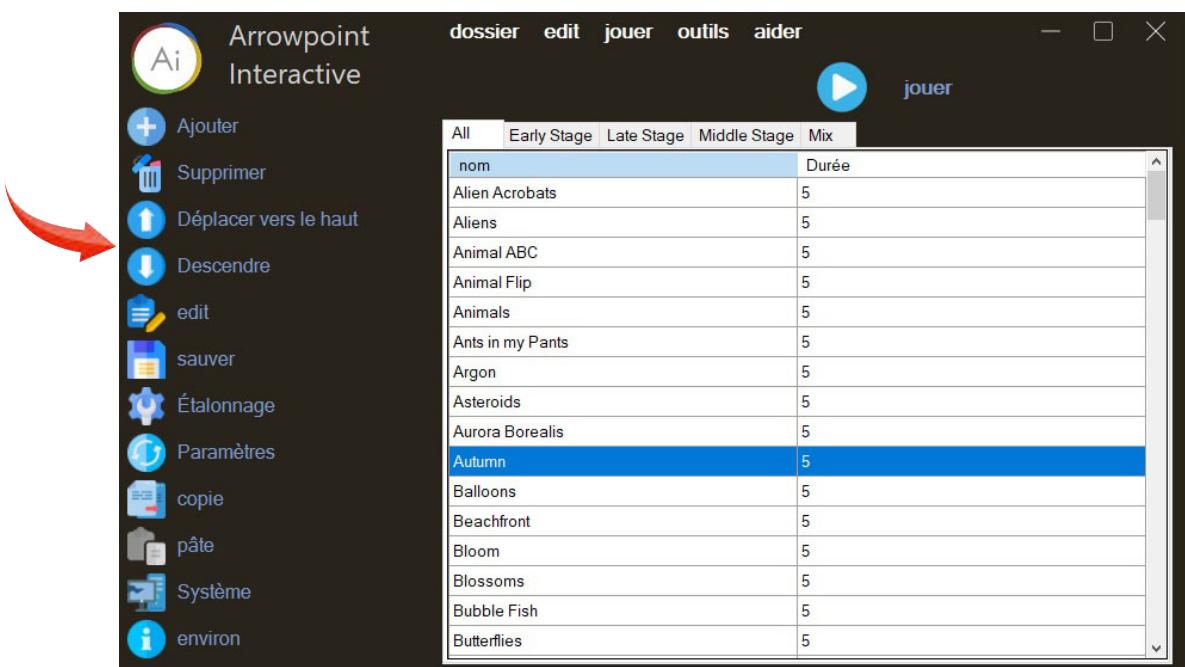
Sélectionnez la liste de lecture à partir de laquelle vous souhaitez **copier** le jeu et mettez le jeu en surbrillance. Cliquez sur l'icône Copier pour l'enregistrer dans le presse-papiers. Sélectionnez la liste de lecture à laquelle vous souhaitez ajouter le jeu, puis cliquez sur l'icône **Presse-papiers** pour le coller dans la nouvelle liste de lecture.





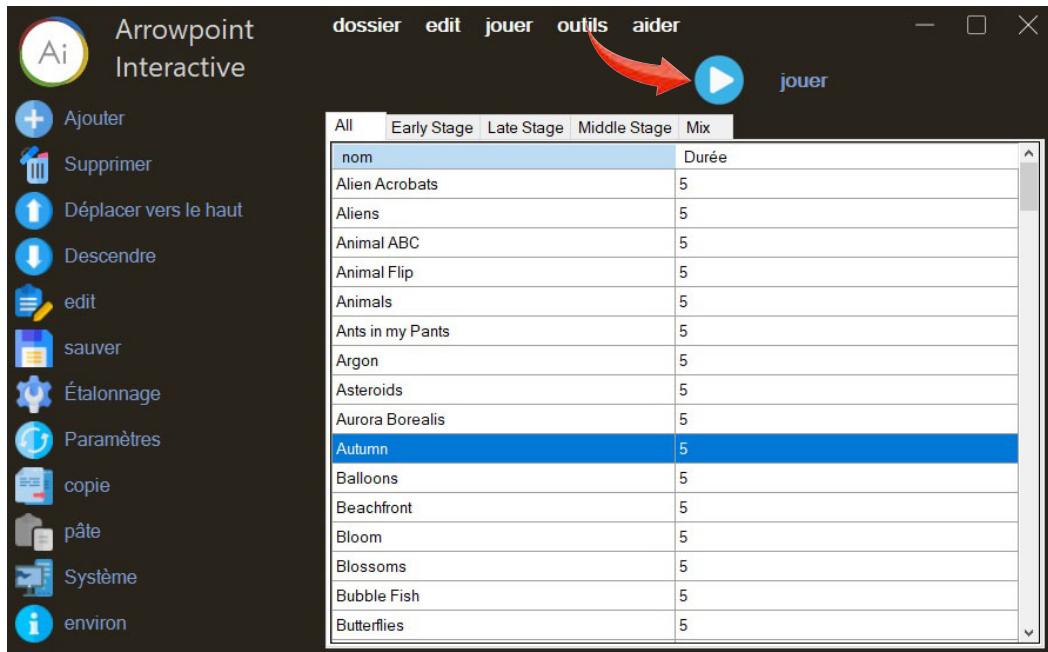
Déplacer des jeux dans une liste de lecture

Cliquez sur un jeu pour le mettre en évidence, puis cliquez sur les icônes de flèches pour déplacer la sélection vers le haut ou vers le bas.



Jouer à des jeux manuellement

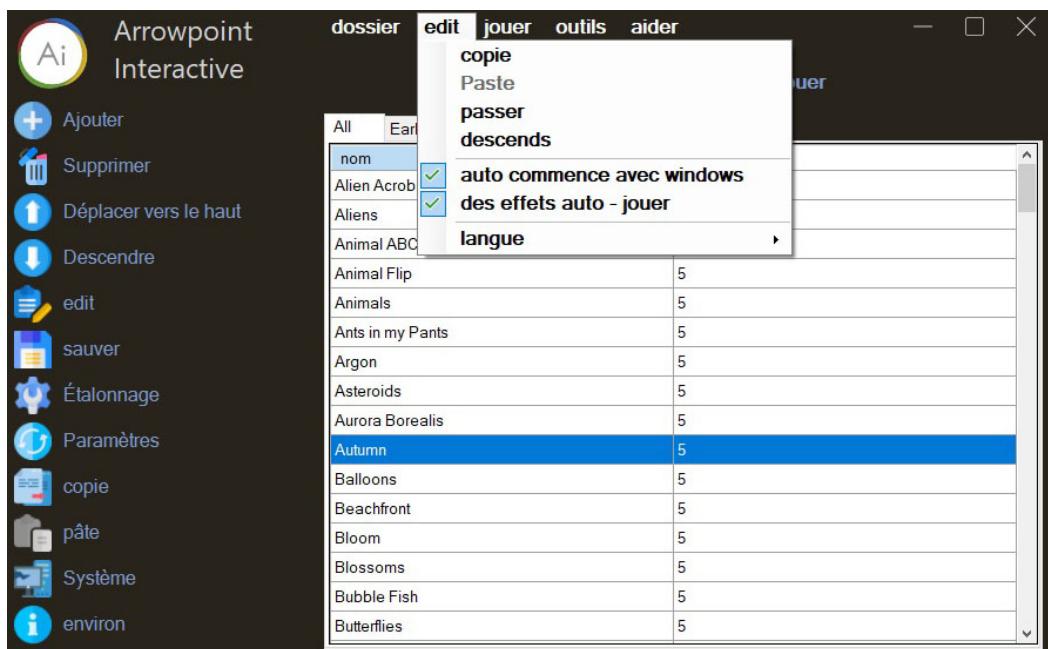
Mettez le jeu en surbrillance et cliquez sur l'icône Jouer. Une fois que la sélection a joué, elle passe automatiquement au jeu suivant.



Démarrage et lecture automatique

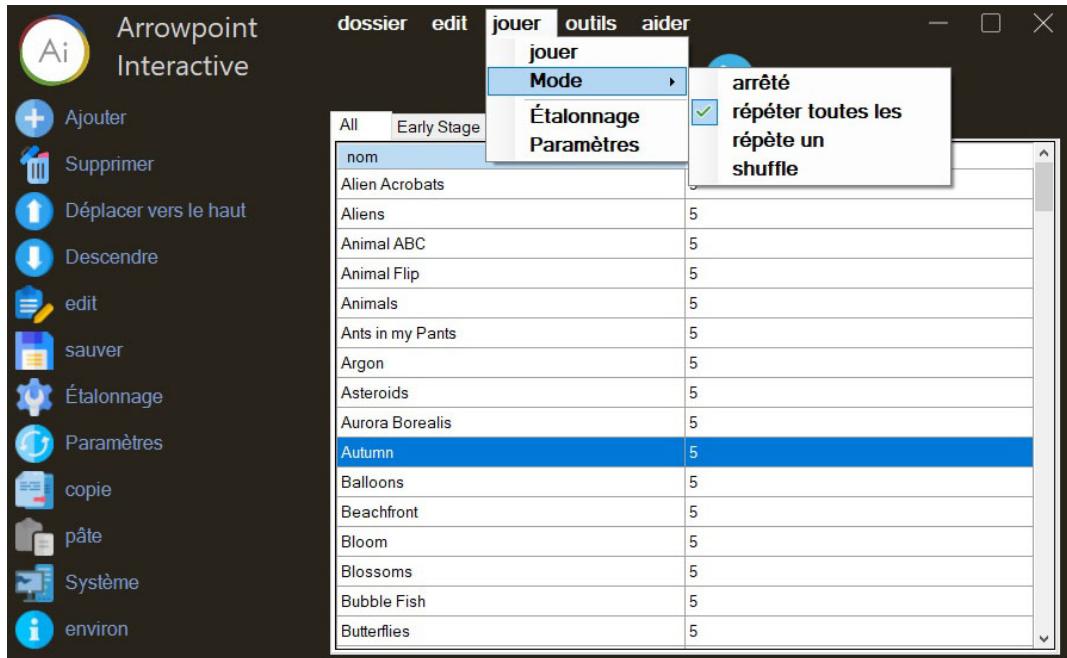
Cliquez sur le menu Edition, puis cliquez sur **Démarrage automatique avec Windows** pour mettre une croix à côté de cette option et Lucynt démarrera au lancement de Windows. Le système est programmé avec cette option sélectionnée.

Cliquez sur le menu Edition, puis cliquez sur **Effets de lecture automatique** pour mettre une croix à côté de cette option et Lucynt lira automatiquement la dernière liste de lecture sélectionnée. Le système est programmé avec cette option sélectionnée.



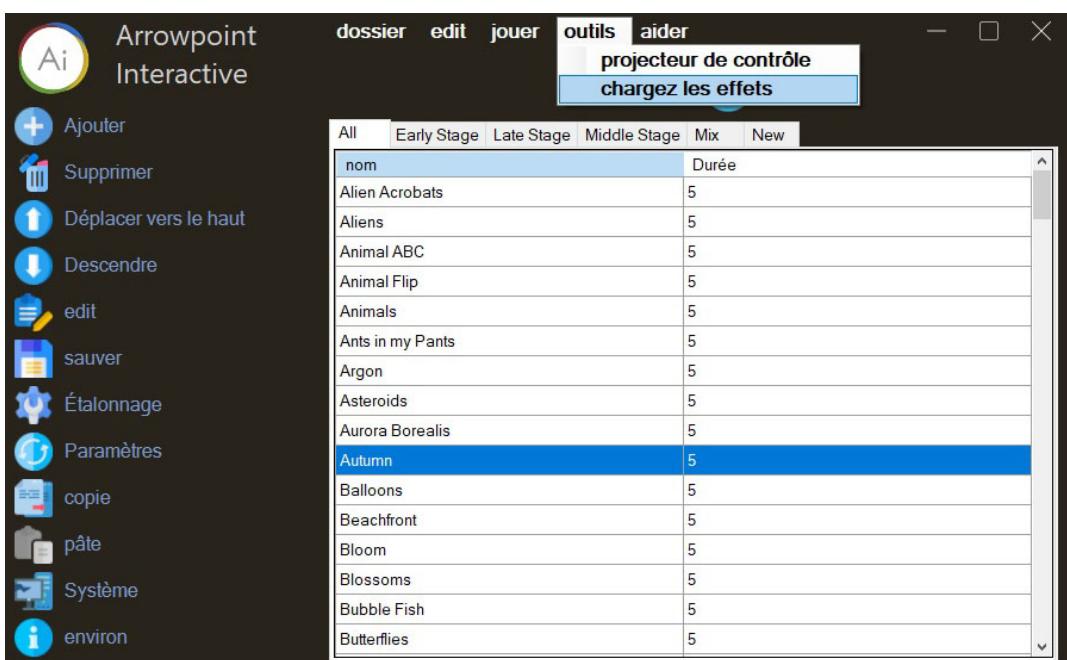
Paramétrer le mode de lecture

L'ordre dans lequel les jeux sont joués peut être modifié par la **configuration du mode de jeu**. Cliquez sur l'onglet **Jeu** et faites défiler la liste jusqu'au **mode de jeu**. Il existe quatre options qui peuvent être choisies en cliquant simplement sur la méthode de jeu souhaitée. Le système est programmé avec l'option **Repeat all** sélectionnée.



Charger tous les jeux dans une liste de lecture

Si vous souhaitez charger l'ensemble du catalogue de jeux dans une liste de lecture, il vous suffit de sélectionner la liste de lecture souhaitée et de cliquer sur le menu **Outils**. Faites défiler l'écran vers le bas et cliquez sur **Charger tous les effets**. L'ensemble du catalogue de jeux sera chargé dans la liste de lecture sélectionnée.



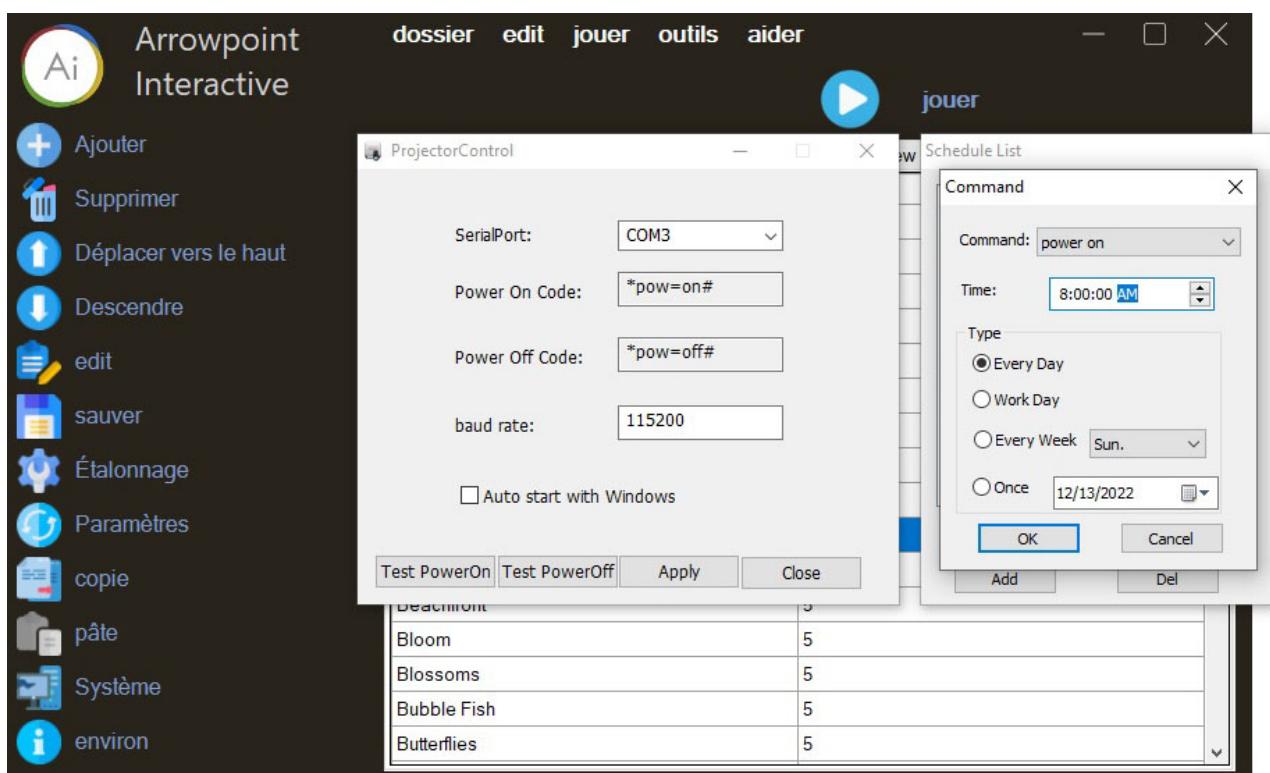
Programmer l'allumage et l'extinction du projecteur

Cette fonction permet de programmer l'allumage et l'extinction du projecteur à des moments programmés de la journée ou de la semaine. Cette fonction n'est pas nécessaire puisque le projecteur peut être allumé ou éteint à l'aide de la télécommande portative.

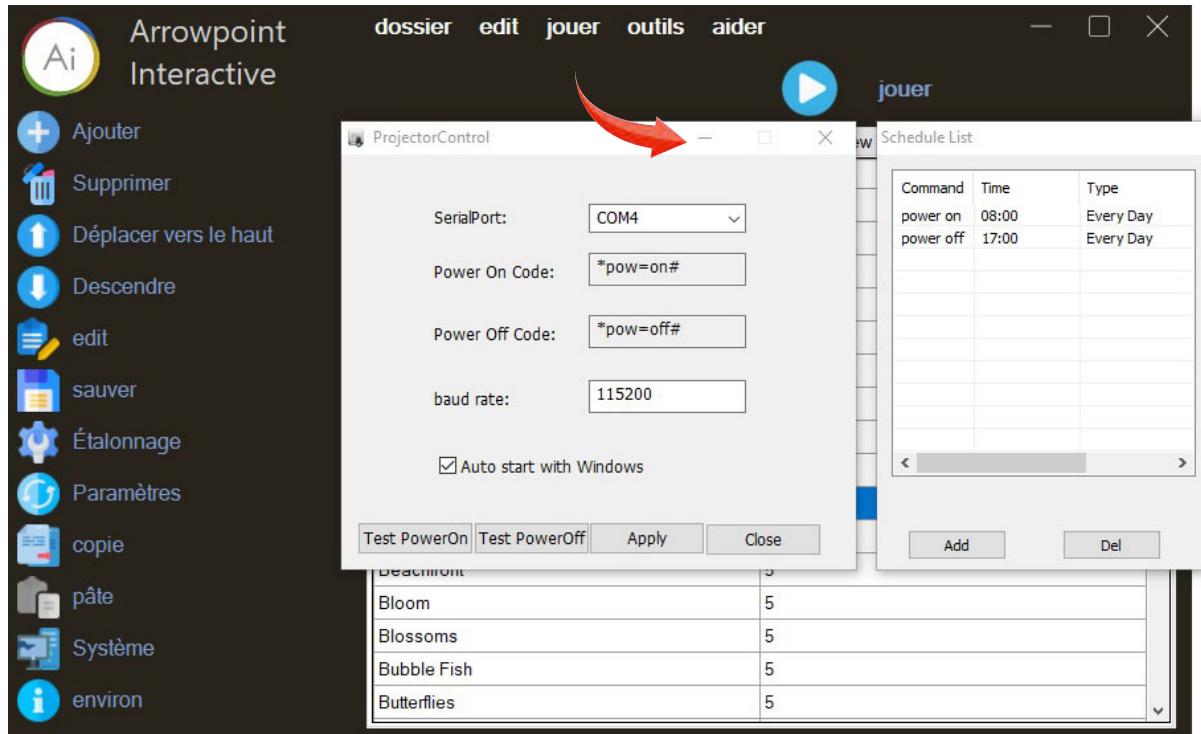
Attention : Ne modifiez pas les paramètres du port série, des codes d'alimentation ou du débit en baud. Ils doivent rester tels qu'ils sont programmés, sinon cette fonction ne sera pas opérationnelle.

1. Cliquez sur le menu **Outils** et sélectionnez **Contrôle du projecteur**.

2. Dans la liste **des programmes**, cliquez sur **Ajouter**. Dans le menu déroulant **Commande**, choisissez **Mise sous tension**, puis choisissez l'heure à laquelle vous souhaitez la mettre sous tension. Sous **Type**, choisissez l'heure à laquelle vous souhaitez qu'elle se mette en marche, puis cliquez sur **OK**. Cliquez à nouveau sur **Ajouter** et choisissez **Mise hors tension**, puis répétez les étapes précédentes. Si vous souhaitez supprimer l'une des commandes d'alimentation, mettez simplement en surbrillance la commande souhaitée et cliquez sur **Del** pour la supprimer.

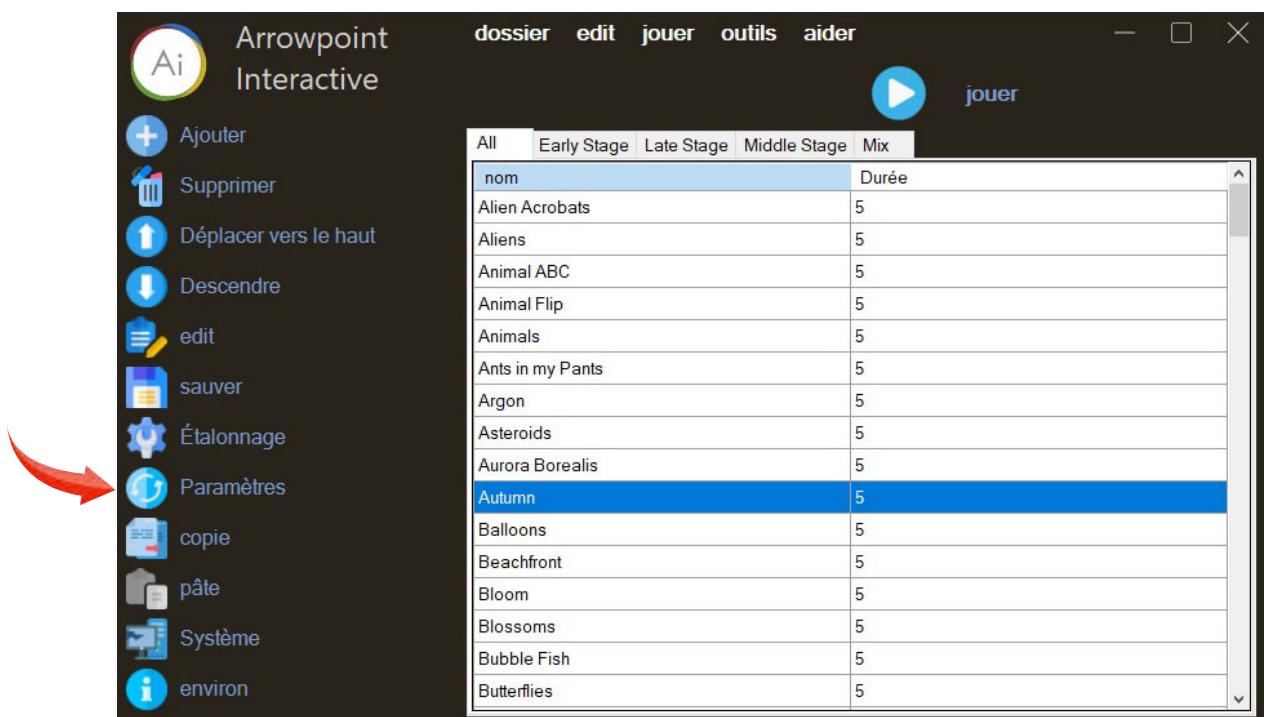


3. Dans la fenêtre Projector Control (Contrôle du projecteur), cochez la case à côté de **Auto start with windows** (Démarrage automatique avec les fenêtres), cliquez sur Apply (Appliquer), puis minimisez la fenêtre, **ne cliquez pas sur Close (Fermer)**. L'option **Fermer** ferme le panneau de contrôle du projecteur, ce qui empêche l'exécution de la programmation.



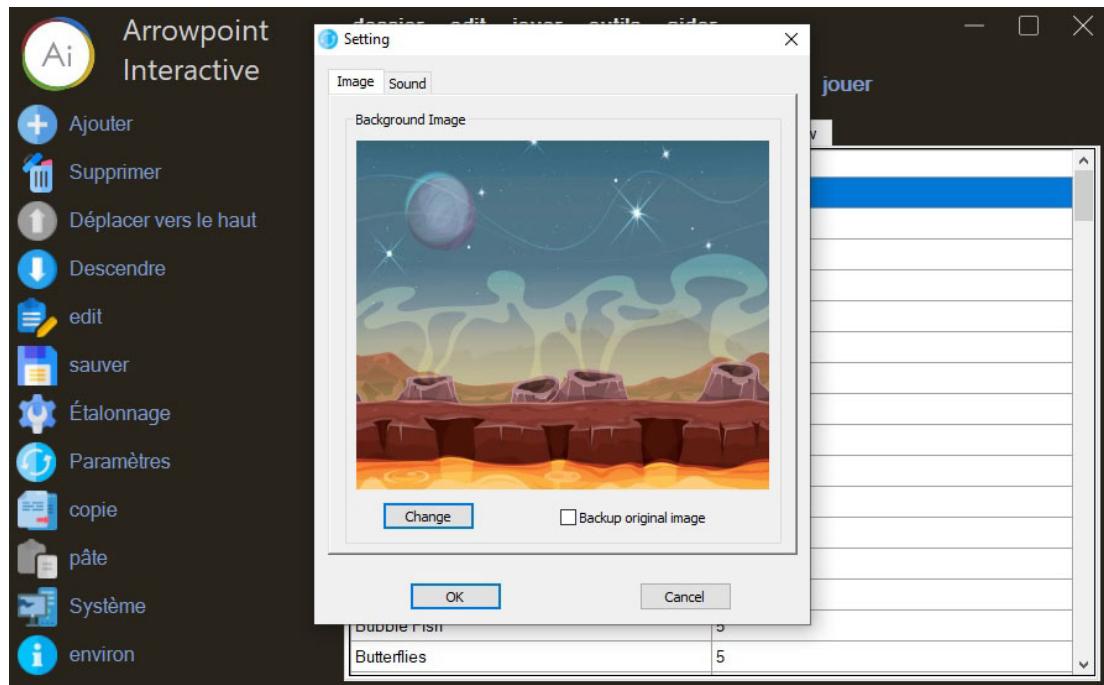
Créer un nouveau jeu

De nombreux jeux permettent de modifier la musique (fichiers mp3) et les images (jpeg, de préférence 1024 x 768 pixels). En sélectionnant le jeu et en cliquant sur l'icône **Paramètres**, la fenêtre **Paramètres** s'ouvrira si le jeu peut être modifié.

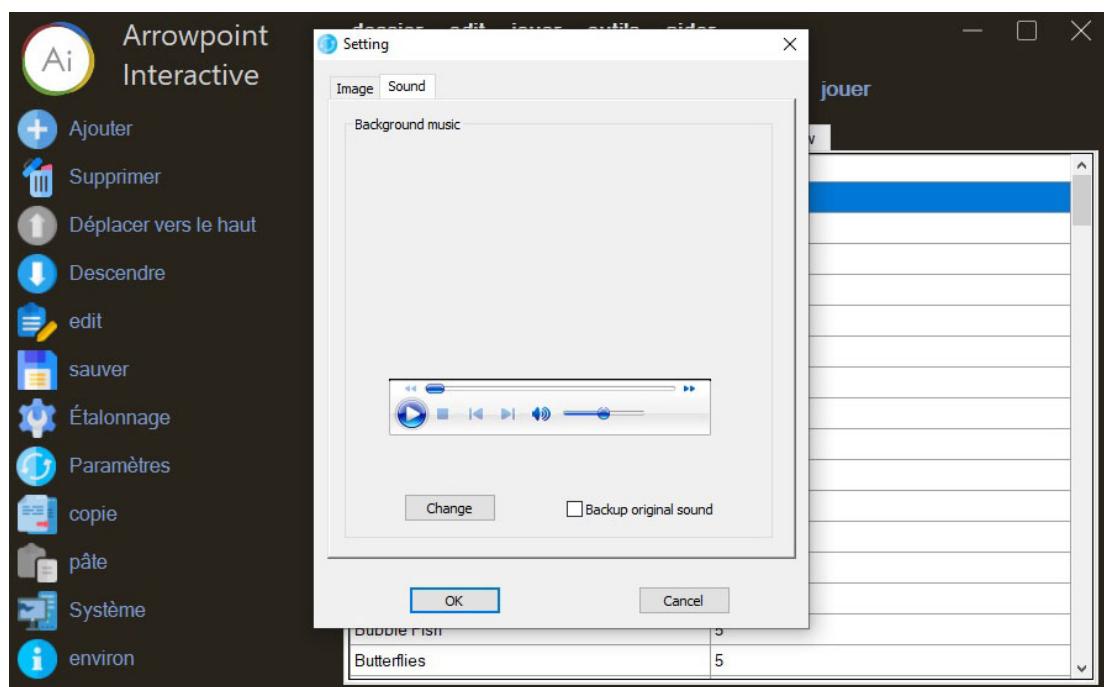


Lorsque la fenêtre de **paramétrage** s'ouvre, elle comporte des onglets en haut indiquant les éléments qui peuvent être modifiés.

Image: Cliquez sur l'image à modifier. Si plusieurs images sont présentes dans le jeu, le cadre qui les entoure devient bleu. Ensuite, cliquez sur le bouton **Modifier** et recherchez dans votre base de données l'image que vous souhaitez insérer dans le jeu. Celle-ci peut être mise dans votre pc via Dropbox, Google Drive, ou avec un compte email. Si vous souhaitez sauvegarder l'image remplacée pour une utilisation ultérieure, cochez la case **Sauvegarder l'image originale**.



Son: Cliquez sur le bouton **Modifier** et recherchez dans votre base de données la musique que vous souhaitez installer dans le jeu. Si vous souhaitez sauvegarder le son remplacé pour une utilisation ultérieure, cochez la case **Sauvegarde du son original**.



Fonctionnement du clavier

Le clavier sans fil exécute plusieurs fonctions illustrées ci-dessous. Le clavier est doté d'un mode d'économie d'énergie intégré, donc il peut être nécessaire d'appuyer sur la barre d'espacement pour activer les touches.

Menu Administration - Pour accéder au menu Administration, il suffit d'appuyer sur la touche **Echap** située dans le coin supérieur gauche du clavier. .

Jouer le jeu suivant - En maintenant la touche **Alt** enfonce et en appuyant sur **flèche directionnelle vers l'avant** située en bas à droite du clavier, le jeu suivant de la liste de lecture commence à jouer.

Jouer le jeu précédent - En maintenant la touche **Alt** enfonce et en appuyant sur la **flèche directionnelle vers l'arrière** en bas à droite du clavier, le jeu précédent dans la liste de lecture commencera à jouer.

Assistance technique

Si vous avez des questions sur le fonctionnement du système, veuillez contacter votre représentant commercial ou le service après-vente.

Si vous rencontrez des difficultés techniques avec votre système, veuillez contacter le support technique à l'adresse **support@fxgamezone.com**. Vous pouvez également contacter le support technique à l'adresse www.fxgamezone.com en sélectionnant l'onglet Support.



Arrowpoint Interactive 8400 E. Prentice Ave., Ste. 1500 Englewood, CO 80111 USA