



GEBRUIKERSHANDLEIDING

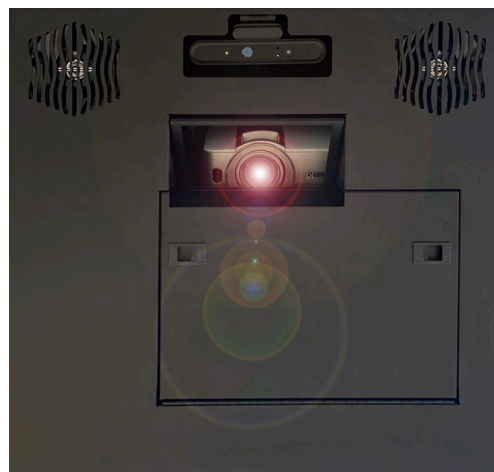
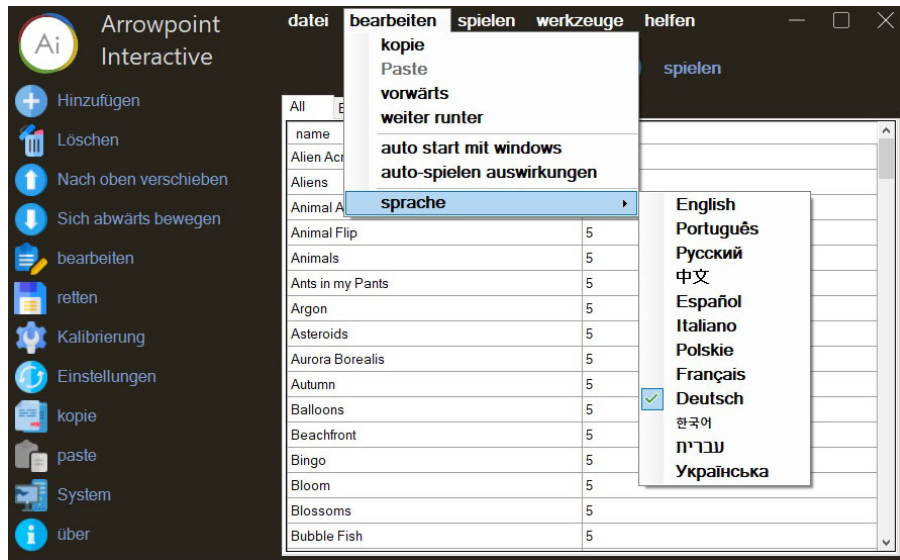
Deze handleiding verwijst naar hardware-informatie over de Pro-versie van Lucynt. Als u de Lite-versie hebt aangeschaft, staan er in deze handleiding items die niet van toepassing zijn op uw fysieke configuratie.

Inleiding	3
Capsule Onderdelen	3
Verzonden artikelen	3
Lucynt inschakelen	4
Camera configuratie	5
Speellijsten	7
Een afspeellijst maken	8
Een afspeellijst verwijderen	8
Spelletjes toevoegen	8
Games verwijderen	8
Speelduur bewerken	9
Een nieuw spel maken	14
Spelletjes kopiëren	9
Spellen in een afspeellijst verplaatsen	10
Spelletjes spelen	11
Autostart & Auto-spielen	11
De afspeelmodus instellen	12
Alle spellen laden	12
De projector programmeren	13
Creëren nieuw spel aanmaken	14
Toetsenbordbediening	16
Technische ondersteuning	16

Inleiding

Lucynt is een eenvoudig systeem om te gebruiken en deze handleiding geeft alle benodigde informatie om het systeem goed te bedienen. De installatie wordt in deze handleiding niet behandeld omdat elke installatie uniek is en een van onze voorkeursleveranciers de Lucynt-capsule al eerder heeft geïnstalleerd in het gebied dat de klant in de installatie-enquête heeft gekozen.

Deze software converteert in twaalf talen, bekijk het Admin-menu en klik op Bewerken, ga met de muis over de Taalselectie, kies dan de juiste taal.



Capsule Onderdelen

Het interactieve systeem bestaat uit een computer, projector, IR-camera, luidsprekers en een versterker. Omdat de onderdelen tijdens het transport los kunnen zijn geraakt, raden wij u aan alle draden en aansluitingen te controleren om er zeker van te zijn dat alles goed is aangesloten.

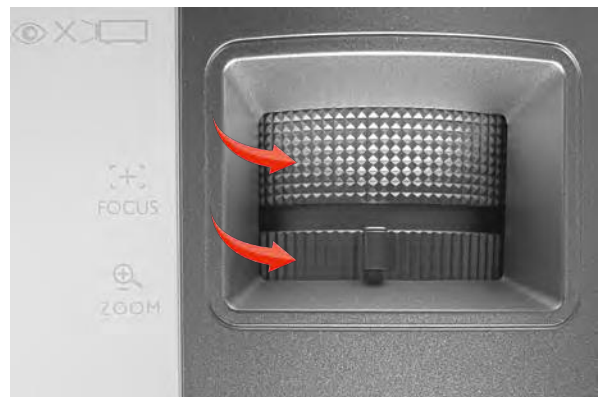
Extra items inbegrepen bij de verzending

- Draadloos toetsenbord
- Afstandsbediening voor projector
- Montageapparatuur (optioneel)

Beginnend Lucynt

Alle benodigde software is geïnstalleerd. Zodra het systeem is aangesloten op een stopcontact zal het beginnen met het spelen van spelletjes. De kleine afstandsbediening bestuurt de projector en u moet op de aan-knop drukken om de spelletjes op een oppervlak te projecteren.

Mocht u wijzigingen willen aanbrengen in de projectiegrootte en/of focus van uw speelruimte, dan kunt u deze aanpassingen eenvoudig aanbrengen met de twee draaibare ringen aan de bovenzijde van de projector, direct boven de lens.



Zodra de projector is ingeschakeld met de knop Power On en het systeem is opgewarmd, kunt u merken dat de projectie niet vierkant is. Als dit het geval is, richt dan de afstandsbediening op de Lucynt-eenheid en druk op de Keystone-pijltjes omhoog of omlaag om het beeld vierkant te maken.

Gebruik de volumetoetsen aan weerszijden van de toets Modus/Enter om het volume te regelen.

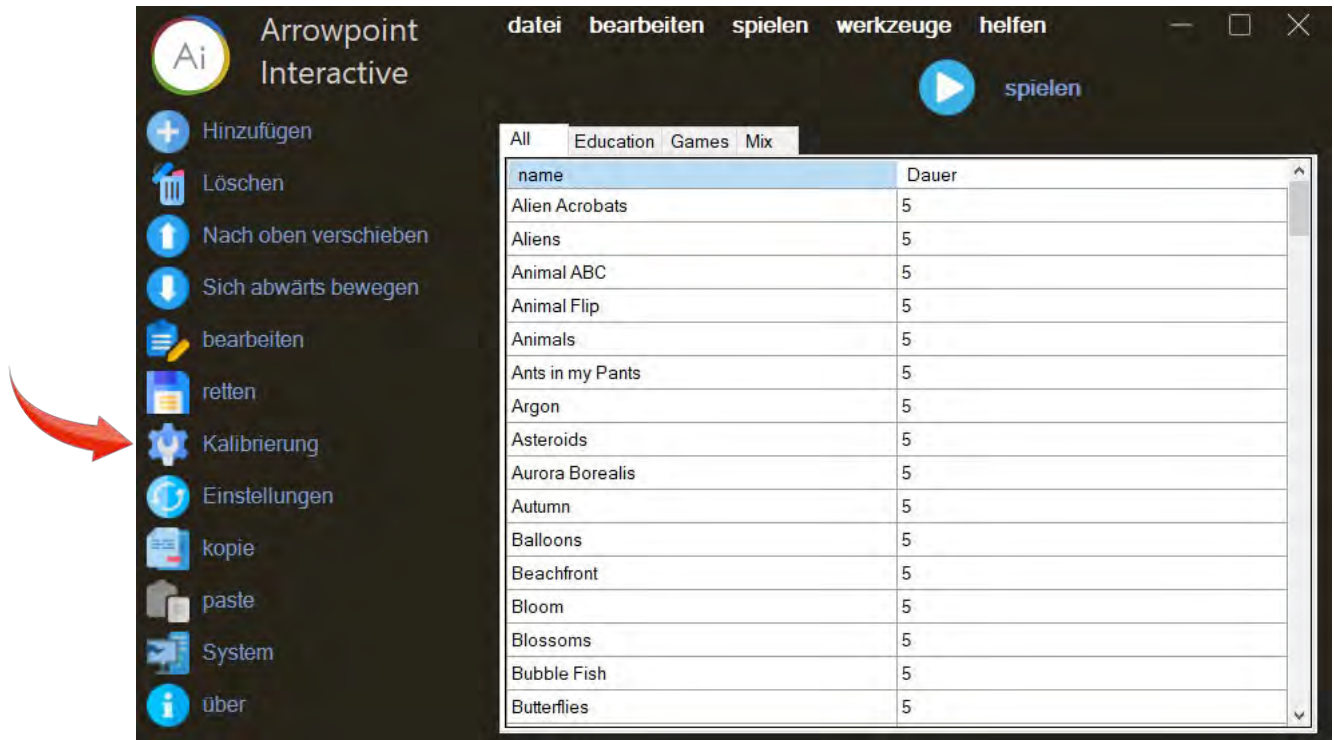
Nu het Lucynt-systeem in werking is, zijn er andere opties die moeten worden ingesteld voor spelkeuzes en speeltijden, plus dat uw systeem misschien een beetje moet worden bijgesteld om de IR-camera goed te laten reageren.

Om naar het beheermenu te gaan, drukt u op escape (Esc) op het toetsenbord om het beheermenu op te roepen.

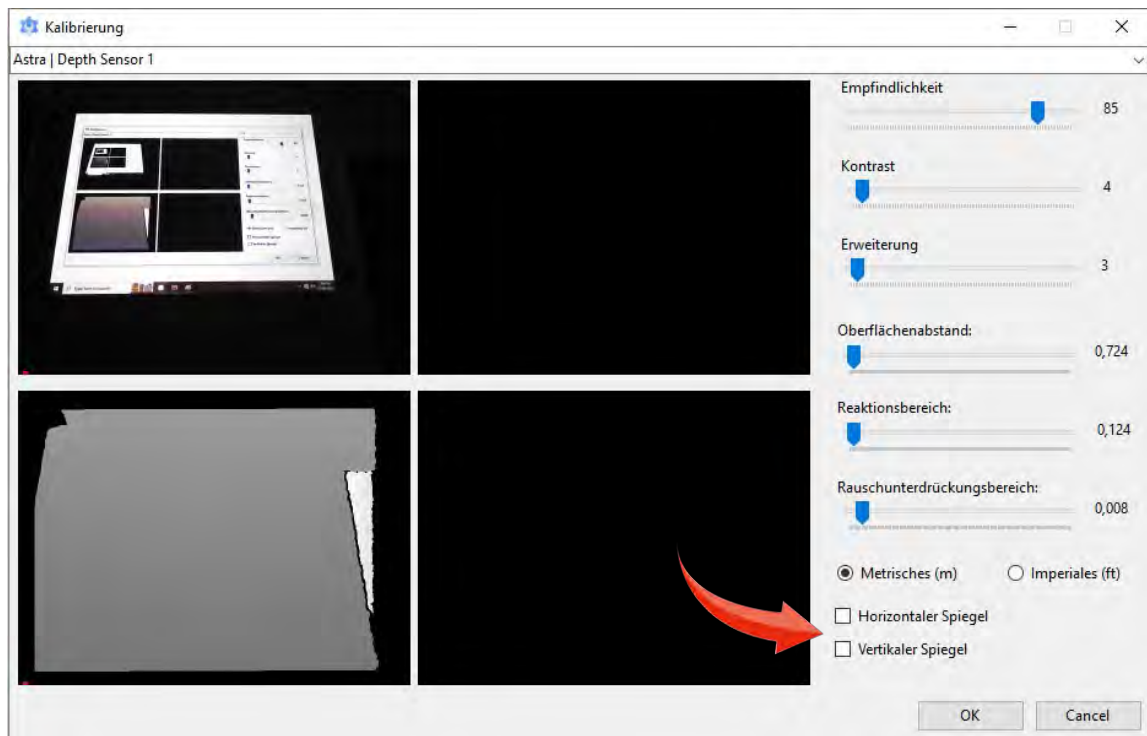
Camera configuratie

Als het systeem normaal werkt en u tevreden bent over de reactie van de aanraking van een persoon op de beelden, kunt u dit gedeelte overslaan.

1. Klik op het Kalibratiepictogram.

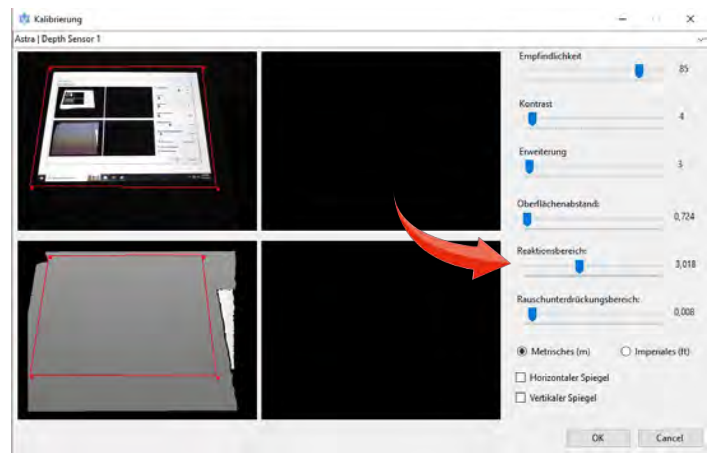
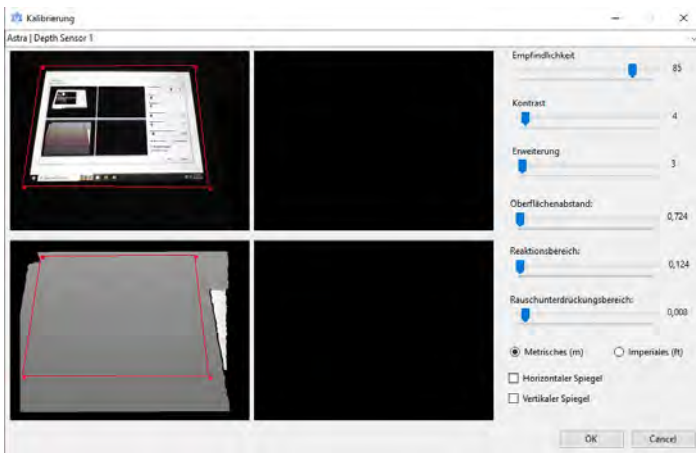


Als het geprojecteerde beeld niet volledig binnen het linker bovenvenster valt, moet u de IR-camera fysiek verplaatsen zodat hij het geprojecteerde beeld op de vloer, de muur of de tafel ziet. Als het beeld achterstevoren of ondersteboven staat, vinkt u de vakjes Horizontale spiegel en Verticale spiegel aan of uit totdat het beeld correct wordt weergegeven.

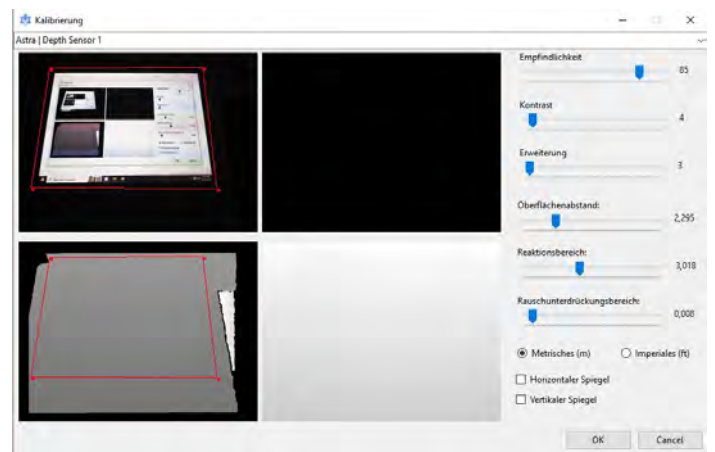
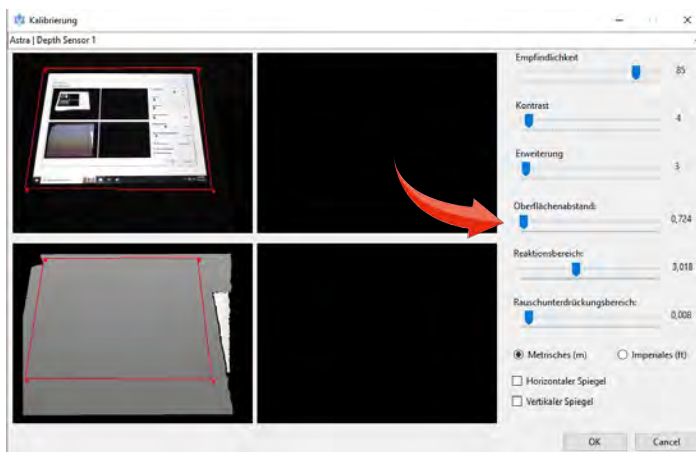


2. Gebruik in het linker bovenvenster het muispad om een kader rond de projectie te vormen. Dit doet u door met de linkermuisknop buiten elke hoek van het beeld te klikken. Eenmaal klaar zou er een rood omliggende box rond de geprojecteerde afbeelding moeten zijn. De doos kan groter zijn dan het beeld, maar niet kleiner.

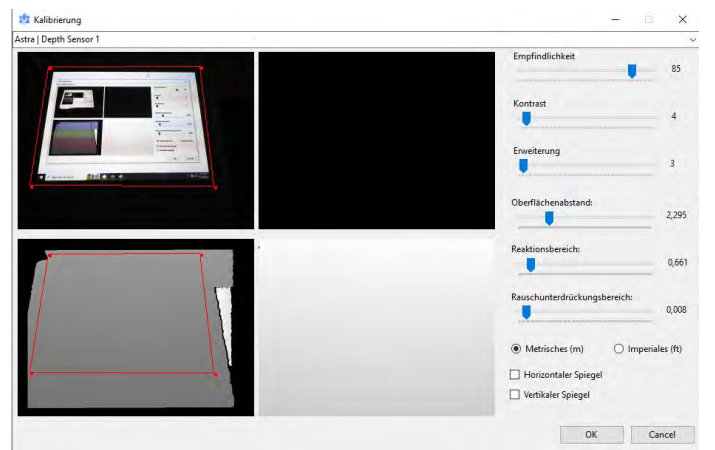
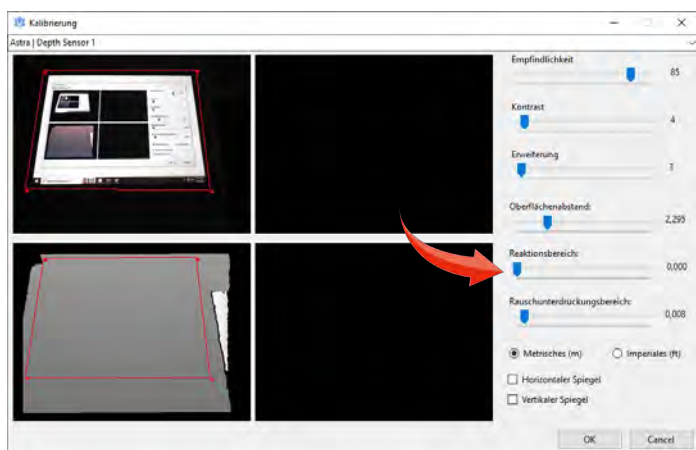
3. Schuif de schuifregelaar van het reactiebereik naar het midden van de balk.



4. Schuif het tabblad Surface Distance naar links, het scherm rechtsonder wordt zwart. Schuif de tab langzaam naar rechts, tot het scherm rechtsonder wit wordt, en stop dan. Als een klein hoekje zwart blijft, is dat niet erg. Belangrijk is dat het geprojecteerde gebied volledig wit is.

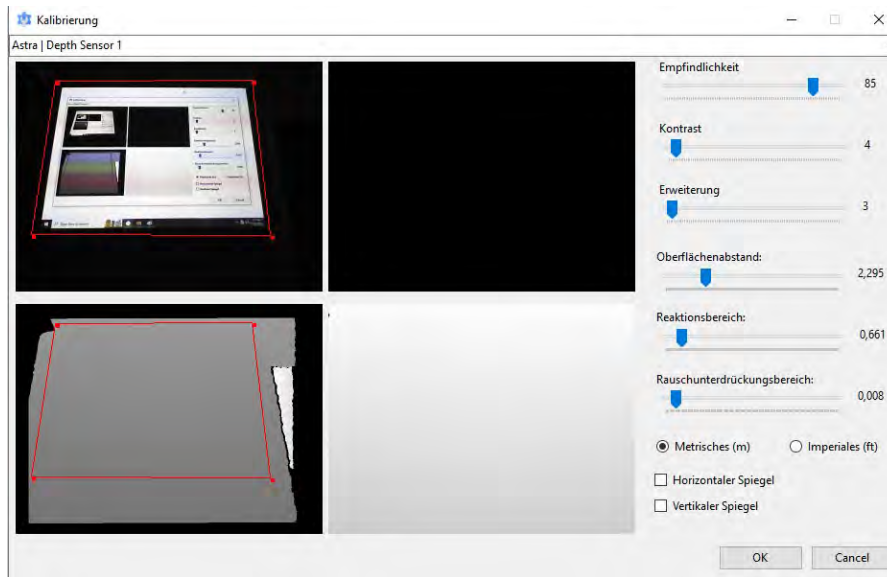


5. Schuif het tabblad Reactiebereik naar links, het scherm rechtsonder wordt zwart. Schuif de tab langzaam naar rechts, totdat het scherm rechtsonder wit wordt. Als een klein hoekje zwart blijft, is dat niet erg. Belangrijk is dat het geprojecteerde gebied volledig wit is.



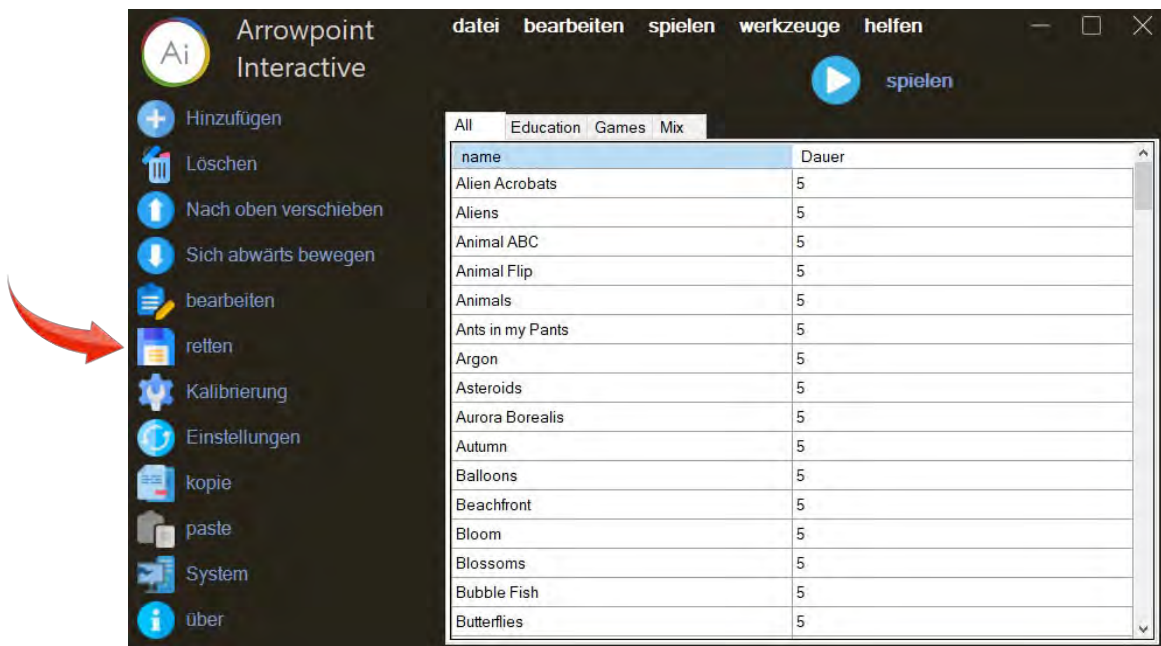
6. De instellingen voor Gevoeligheid, Contrast en Dilatatatie hoeven nooit te worden aangeraakt en zijn vooraf ingesteld op Gevoeligheid 85, Contrast 4 en Dilatatatie 3.

7. Ruisonderdrukkingsbereik is een geavanceerde instelling voor fijnafstemming van de reacties. Het is vooraf ingesteld op .31 imperiaal (.008 metrisch). Als dit getal te laag is ingesteld, kan het ertoe leiden dat spellen zonder aanraking reageren.



Afpeellijsten

Wij hebben uw systeem vooraf geladen met voorgestelde afpeellijsten. U kunt deze verwijderen of laten zoals ze zijn, zonder dat dit de prestaties van uw systeem in gevaar brengt. De All playlist bevat de volledige catalogus van games en deze kunnen niet worden verwijderd, u bent vrij om ze toe te voegen aan andere playlists of uw eigen playlist te maken met een speciale titel. Het is belangrijk te onthouden dat elke wijziging moet worden opgeslagen om permanent te worden toegevoegd of verwijderd. Klik gewoon op het diskette-icoon (Opslaan), of ga naar het menu Bestand om op te slaan.



Een afspeellijst maken

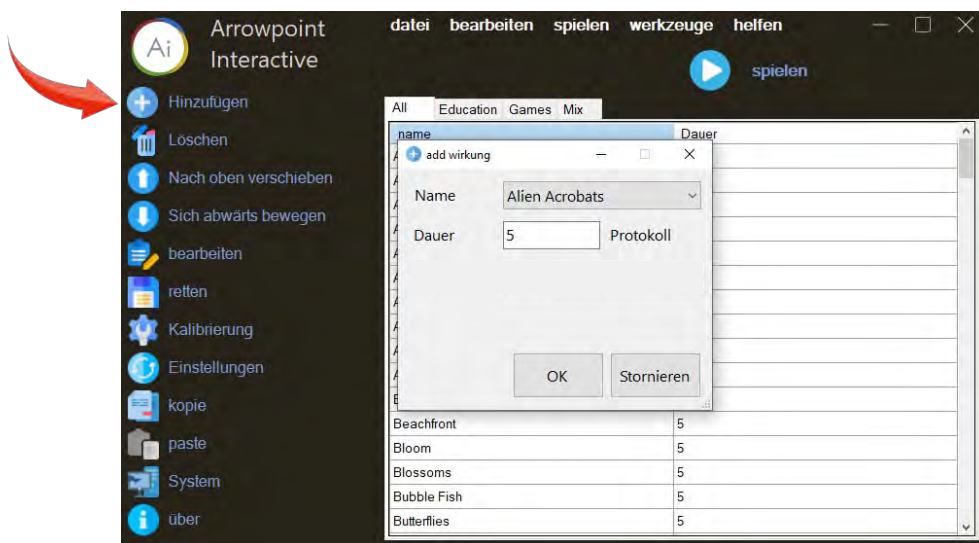
Klik op het kopje Bestand en klik op Afspeellijst maken. Voer de naam van de gewenste lijst in en klik op OK. De nieuwe lijst wordt weergegeven en u kunt beginnen met het toevoegen van effecten.

Een afspeellijst verwijderen

Klik op de lijst die u wilt verwijderen, klik dan op het kopje Bestand en selecteer Afspeellijst verwijderen.

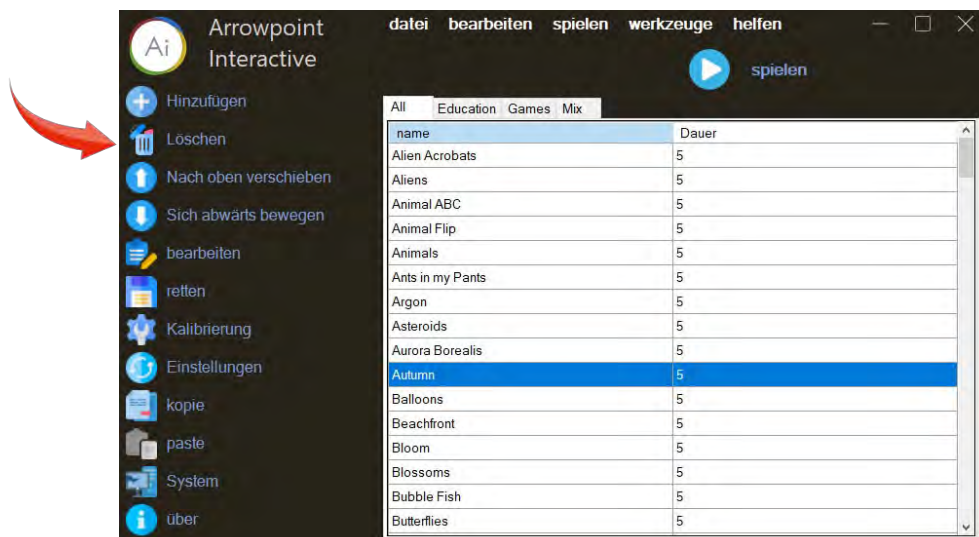
Spellen aan een afspeellijst toevoegen

Selecteer de afspeellijst waarin u een spel wilt toevoegen. Klik op het Plus-pictogram (Toevoegen) en kies uit de catalogus van spellen in het keuzemenu Naam. U kunt ook de duur van het spel nu kiezen, of op een later tijdstip. Klik op OK en je bent klaar.



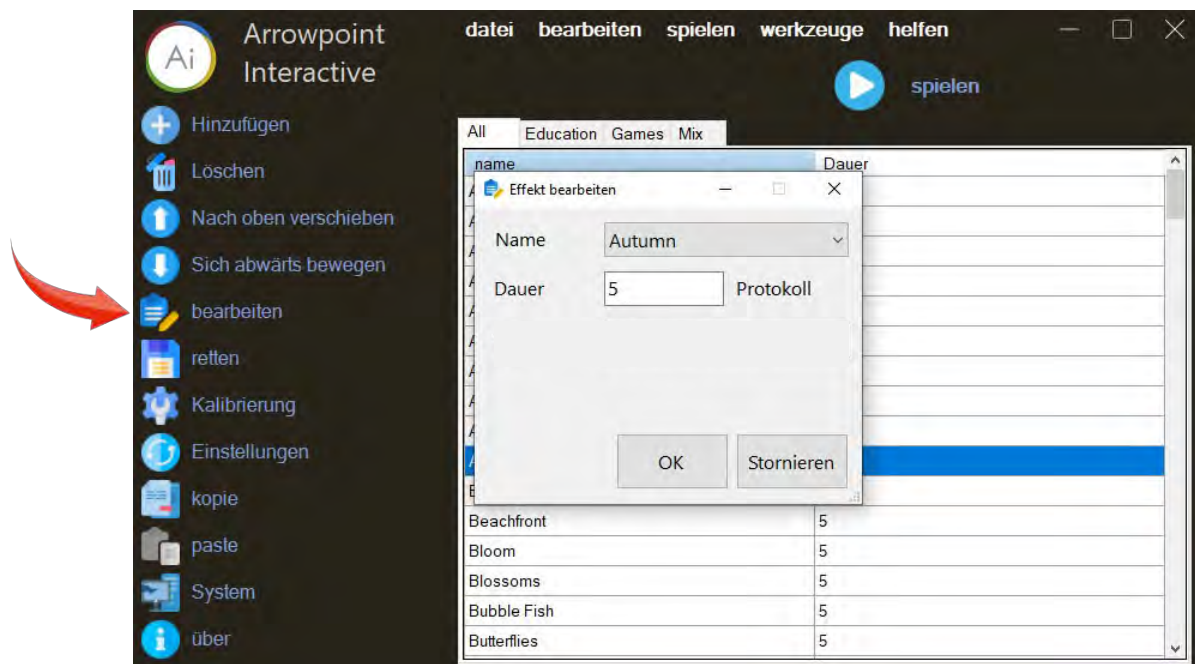
Spellen uit een afspeellijst verwijderen

Selecteer de afspeellijst waaruit u een spel wilt verwijderen. Klik op het spel om het te markeren en klik dan op het pictogram Pullenbak (Verwijderen). Spellen kunnen uit elke afspeellijst worden verwijderd, met uitzondering van de afspeellijst Alles.



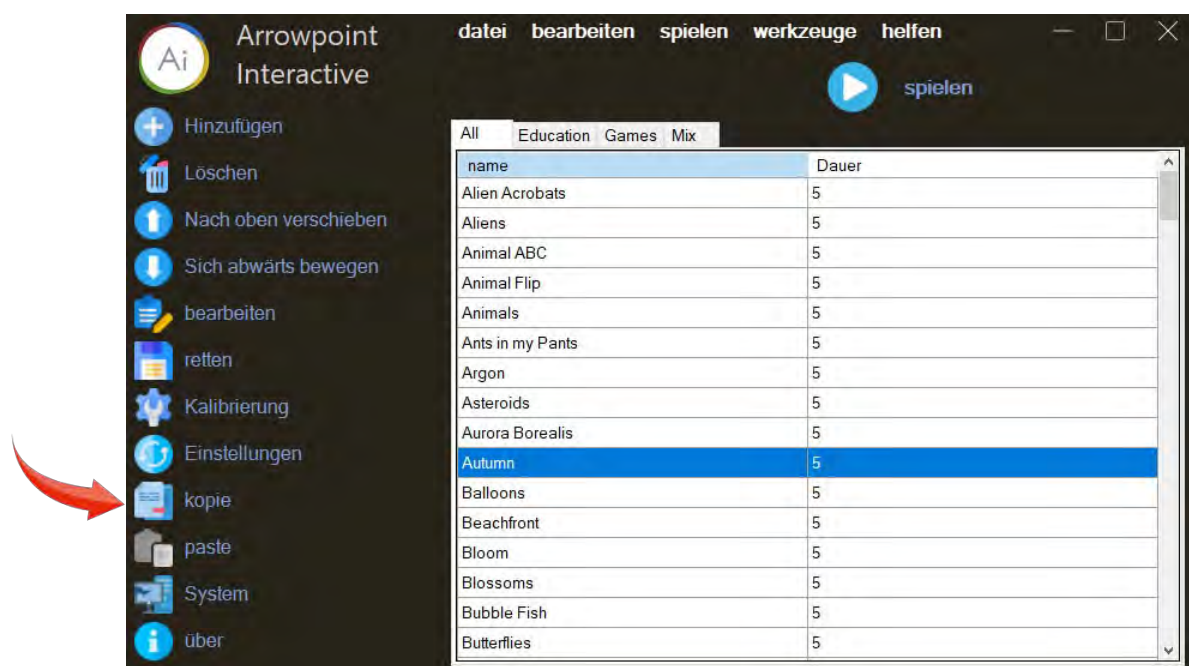
De speeltijd van een spel bewerken

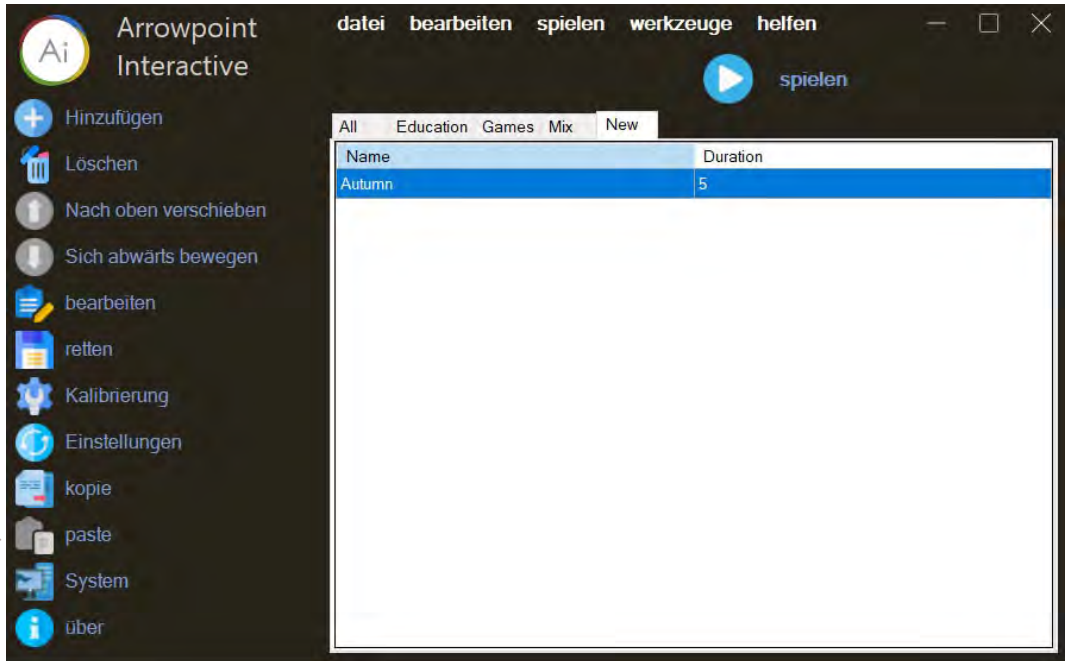
Selecteer de afspeellijst en markeer het spel dat u wilt bewerken. Klik op het pictogram Bewerken en markeer het veld Duur, typ de gewenste tijd in en klik op OK.



Spellen naar een afspeellijst kopiëren

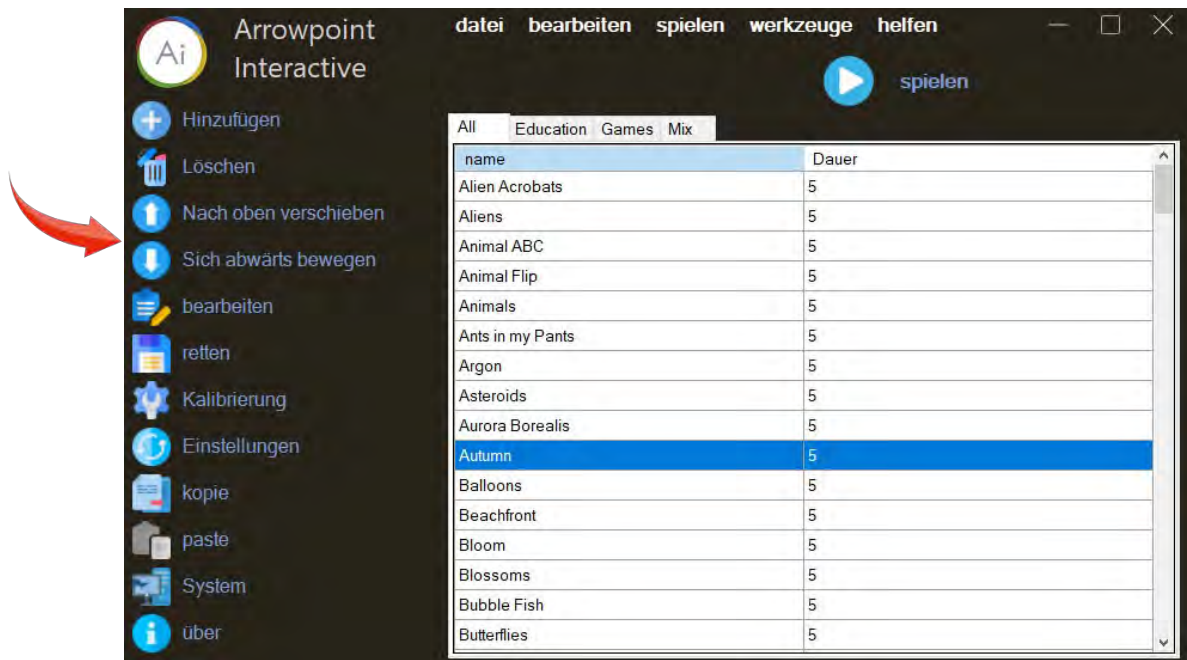
Deze optie kan worden gebruikt in plaats van het pictogram Toevoegen. Selecteer de afspeellijst waaruit u het spel wilt kopiëren en markeer het spel. Klik op het pictogram Kopiëren om het op te slaan op het klembord. Selecteer de afspeellijst waaraan u het spel wilt toevoegen en klik op het klembordpictogram om het in de nieuwe afspeellijst te plakken.





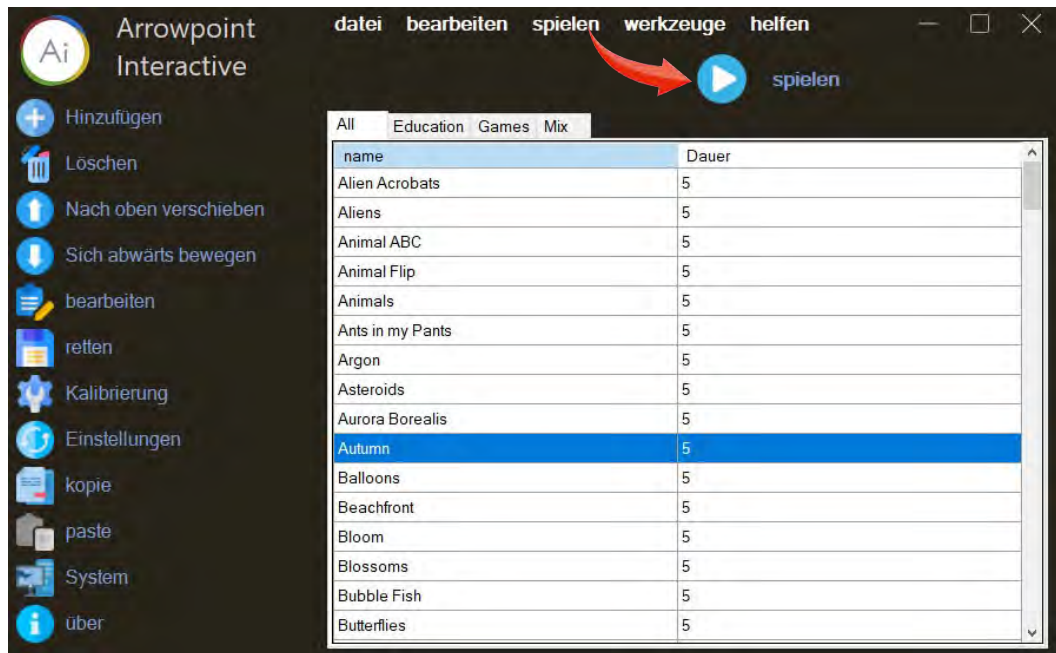
Spellen verplaatsen binnen een afspeellijst

Klik op een spel om het te markeren, klik dan op de pijltjes om de selectie omhoog of omlaag te verplaatsen.



Spellen handmatig spelen

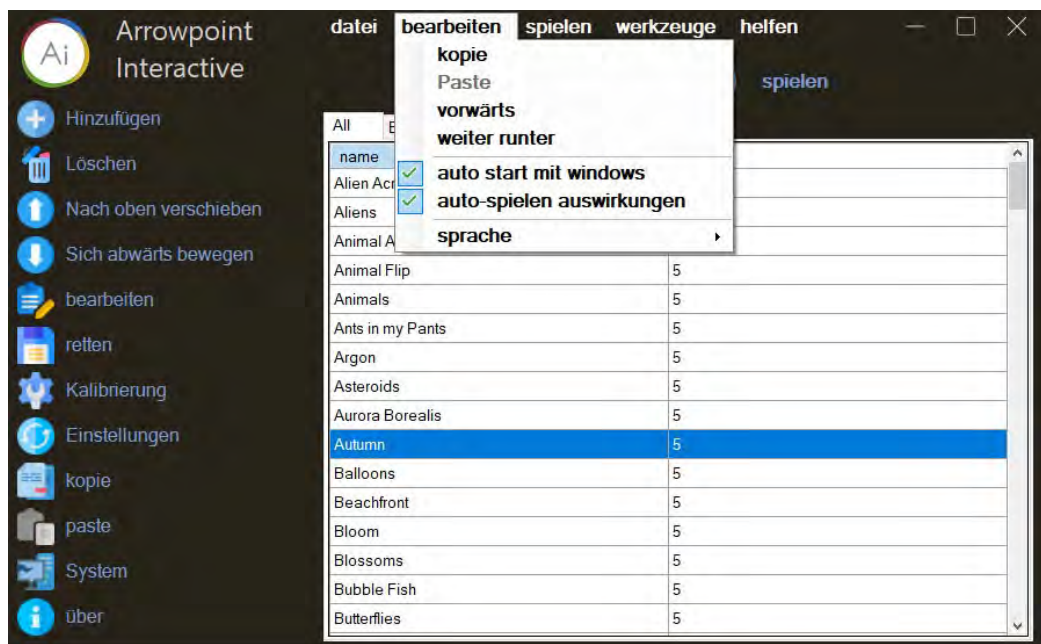
Markeer het spel en klik op het pictogram Afspelen. Zodra de selectie is gespeeld, gaat hij automatisch door naar het volgende spel.



Autostart en Autoplay

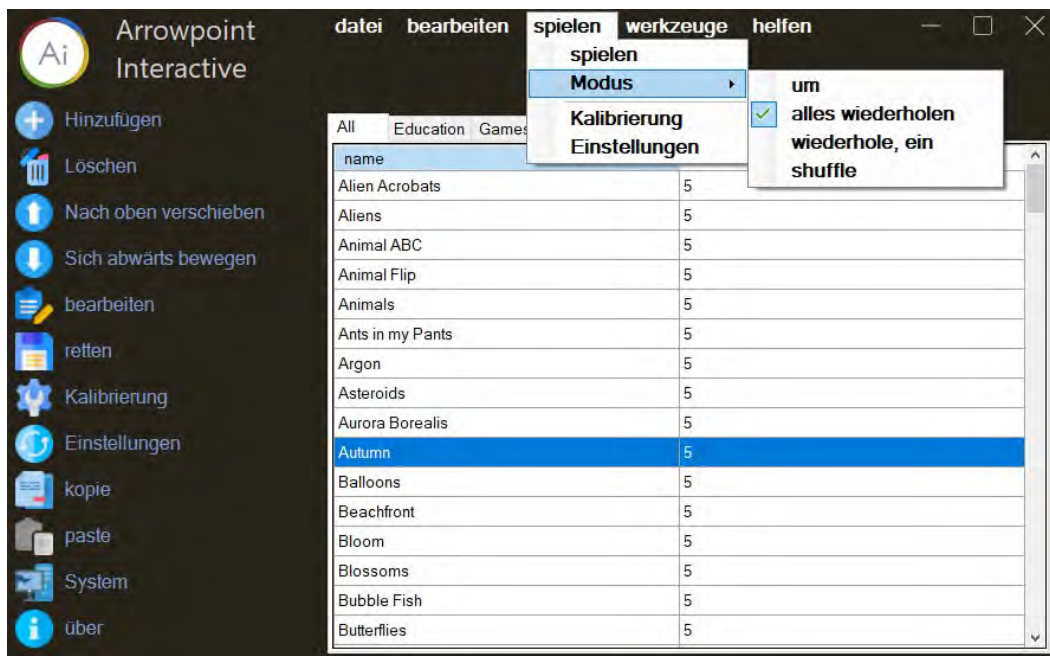
Klik op de kop Bewerken, klik vervolgens op Automatisch starten met Windows om een vinkje te plaatsen naast deze optie en Lucynt zal starten wanneer Windows wordt opgestart. Het systeem is geprogrammeerd met deze optie geselecteerd.

Klik op de kop Bewerken, klik dan op Autoplay effecten om een vinkje naast deze optie te plaatsen en Lucynt zal automatisch de laatst geselecteerde afspeellijst afspelen. Het systeem is geprogrammeerd met deze optie geselecteerd.



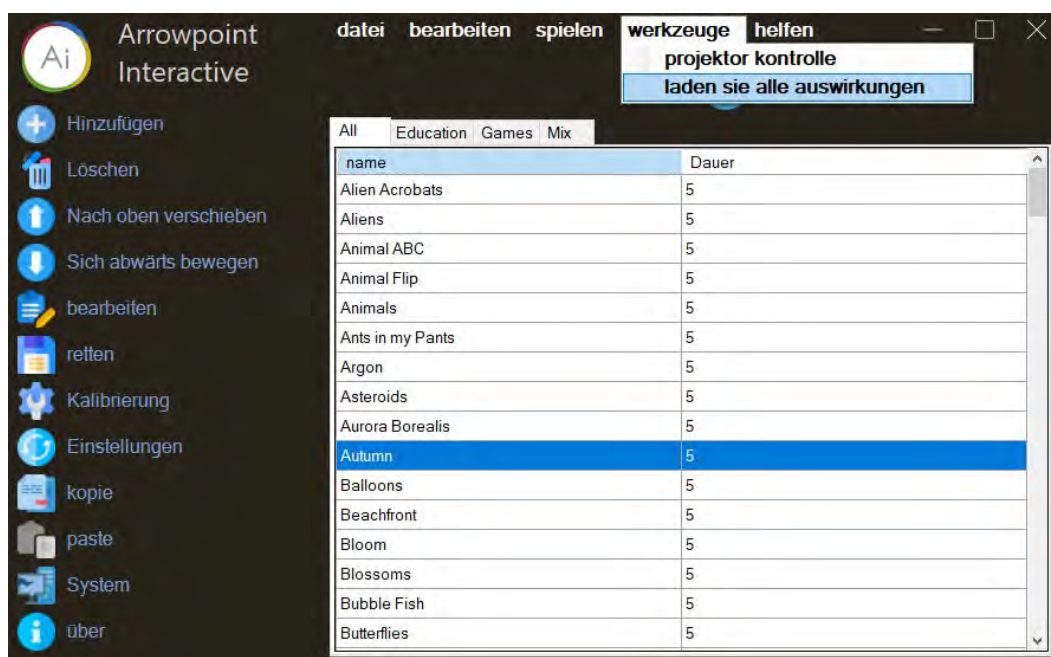
De afspeelmodus instellen

De volgorde waarin de spellen worden gespeeld kan worden gewijzigd via de Speelmodus configuratie. Klik op het tabblad Spelen en scroll naar beneden naar Speelmodus. Er zijn vier opties die kunnen worden gekozen door simpelweg op de gewenste speelwijze te klikken. Het systeem is geprogrammeerd met de optie Alles herhalen geselecteerd.



Alle spellen in één afspeellijst laden

Als u de hele catalogus van spellen in één afspeellijst wilt laden, selecteert u gewoon de gewenste afspeellijst en klikt u op de kop Tools. Scroll naar beneden en klik op Alle effecten laden, de hele catalogus van spellen zal worden geladen in de geselecteerde afspeellijst.



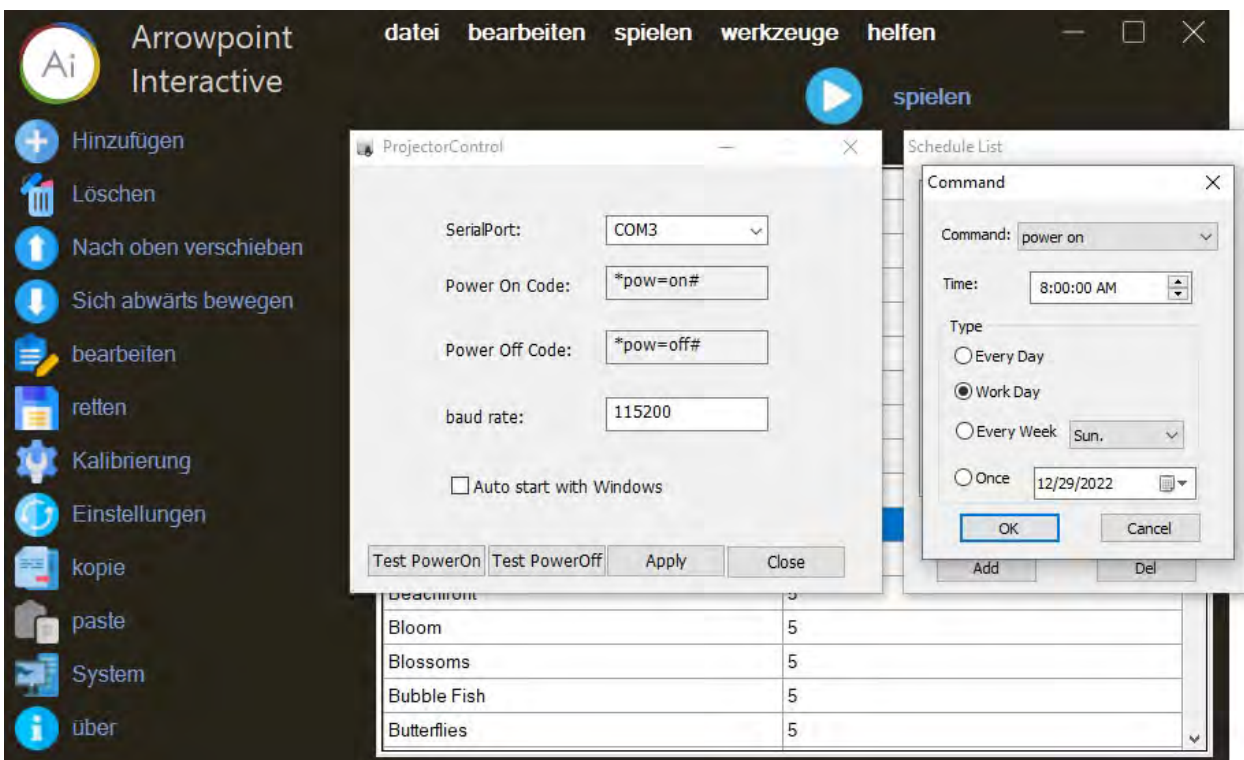
Automatisch plannen dat de projector aan en uit gaat

Met deze functie kan de projector worden geprogrammeerd om op geplande tijden van de dag of week in en uit te schakelen. Dit is geen noodzakelijke functie aangezien de projector kan worden in- of uitgeschakeld met de afstandsbediening.

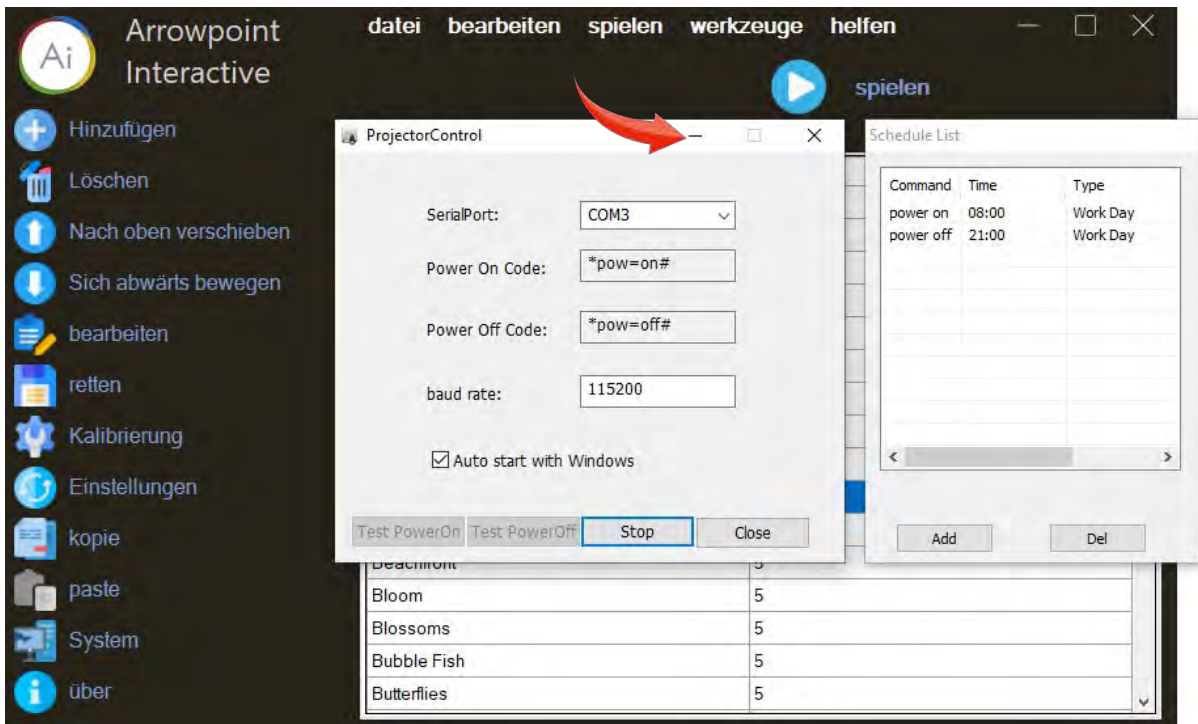
Let op: Verander de instellingen voor de SerialPort, Power Codes of Baud Rate niet. Deze moeten ongewijzigd blijven, anders werkt deze functie niet.

1. Klik op de kop Tools en selecteer Projector Control.

2. Klik in de Schema-lijst op Toevoegen. Gebruik het vervolgkeuzemenu Opdracht om Inschakelen te kiezen en kies dan het gewenste tijdstip om het in te schakelen. Kies onder Type wanneer u het wilt inschakelen en klik op OK. Klik nogmaals op Toevoegen, kies Uitschakelen en herhaal de vorige stappen. Als u een van de stroomcommando's wilt verwijderen, markeert u het gewenste commando en klikt u op Del om het te verwijderen.

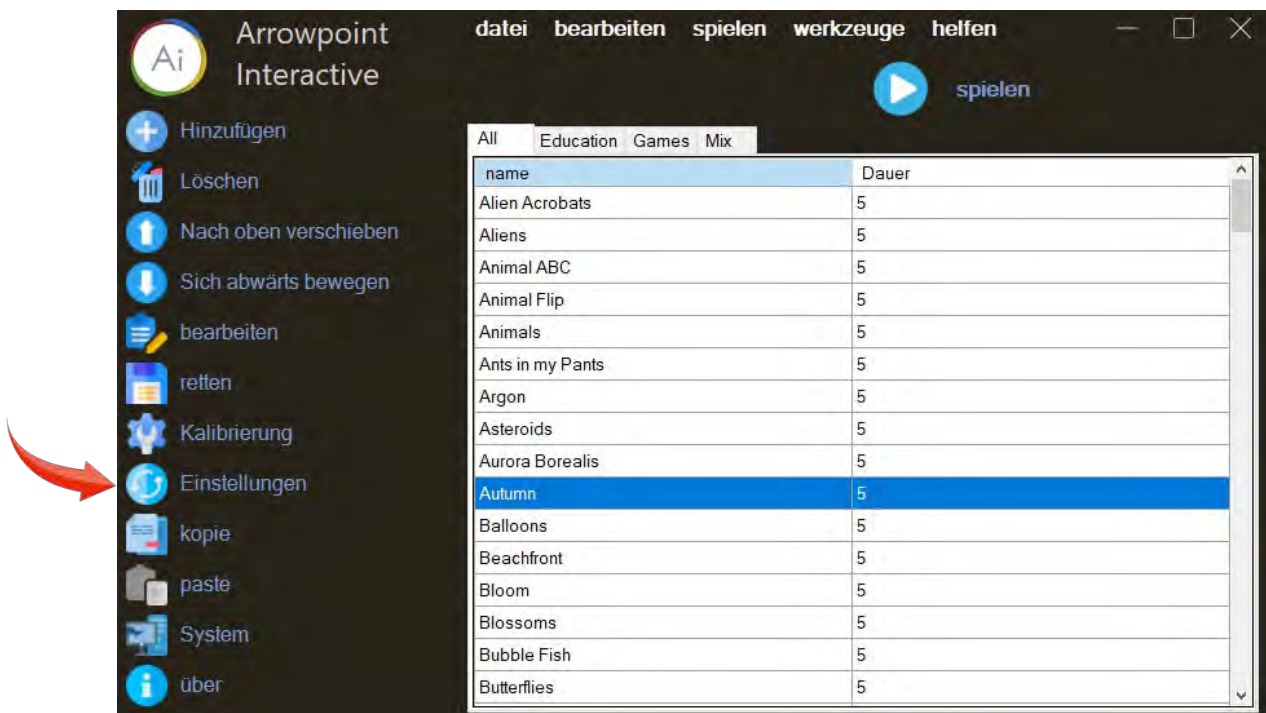


3. In het venster Projector Control vinkt u het vakje aan naast Automatisch starten met vensters, klikt u op Toepassen en vervolgens minimaliseert u het venster, maar **klikt u niet op Sluiten**. De optie Sluiten sluit het configuratiescherm van de projector af, waardoor het schema niet kan worden uitgevoerd.



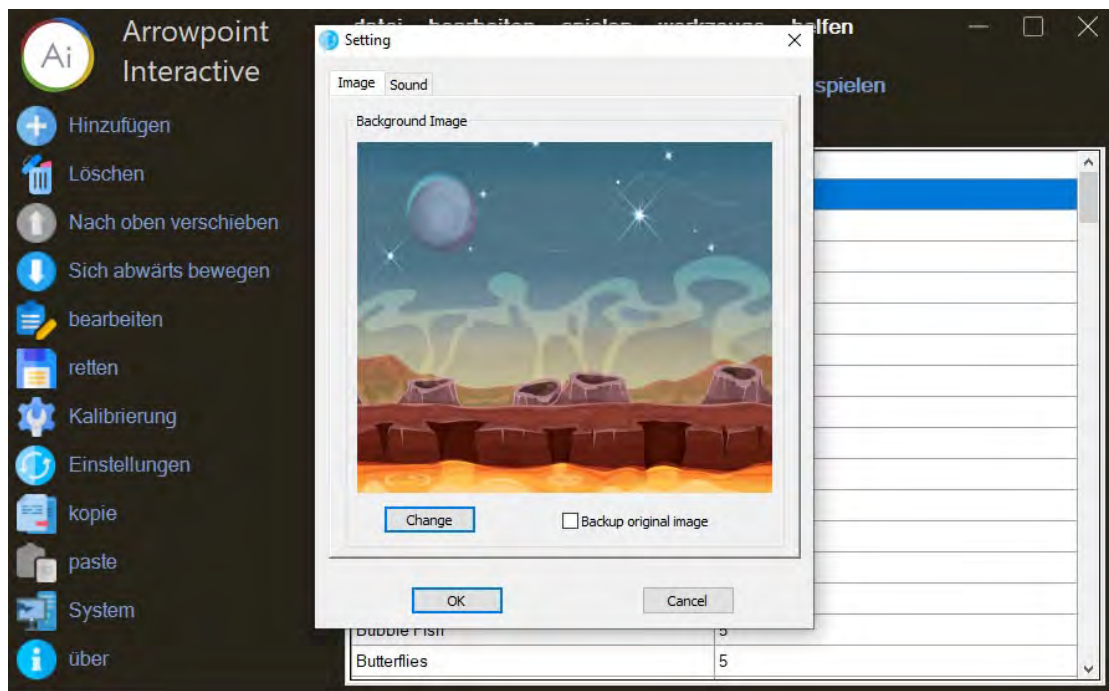
Een nieuw spel maken

Veel van de spelletjes hebben de mogelijkheid om de muziek (mp3-bestanden) en afbeeldingen (jpeg, bij voorkeur 1024 x 768 pixels) te veranderen. Door het spel te selecteren en op het pictogram Instellingen te klikken, wordt het venster Instellingen geopend als het spel kan worden gewijzigd.

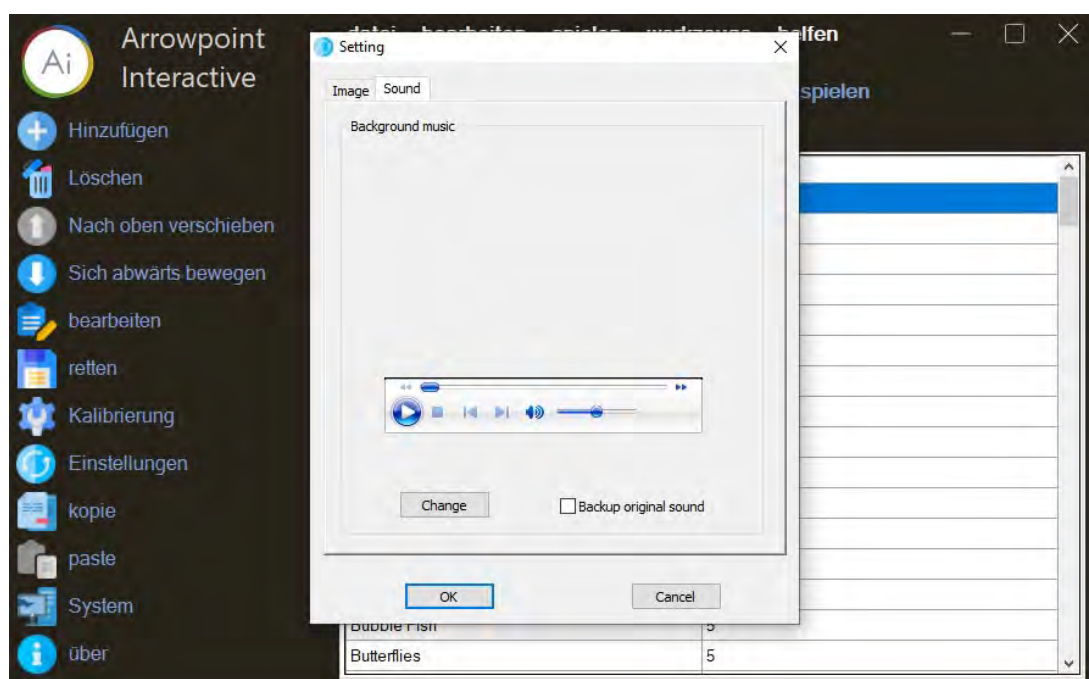


Wanneer het venster Instellingen wordt geopend, heeft het bovenaan tabbladen die aangeven welke items kunnen worden gewijzigd.

Afbeelding: Klik op de afbeelding die gewijzigd moet worden. Als er meerdere afbeeldingen in het spel zitten, wordt het omringende kader blauw. Klik vervolgens op de knop Wijzigen en zoek in je database naar de afbeelding die je in het spel wilt invoegen. Deze kan je op je pc zetten via Dropbox, Google Drive, of met een e-mail account. Als je de te vervangen afbeelding wilt bewaren voor toekomstig gebruik, klik dan op het selectievakje Back-up van de originele afbeelding.



Geluid: Klik op de knop Wijzigen en zoek in je database naar de muziek die je in het spel wilt installeren. Als je het geluid dat wordt vervangen wilt opslaan voor toekomstig gebruik, klik dan op het selectievakje Backup original sound.



Toetsenbordbediening

Het draadloze toetsenbord vervult verschillende functies die hieronder worden weergegeven. Het toetsenbord heeft een ingebouwde energiebesparende modus, dus het kan nodig zijn om op de spatiebalk te drukken om de toetsen te activeren.

Administratiemenu - Om het Administratiemenu te bereiken drukt u op de Esc-toets linksboven op het toetsenbord.

Volgend spel spelen - Door de Alt-toets ingedrukt te houden en op de voorwaartse pijltoets rechtsonder op het toetsenbord te drukken, begint het volgende spel in de afspeellijst te spelen.

Vorig spel afspelen - Door de Alt-toets ingedrukt te houden en op de omgekeerde pijltoets rechtsonder op het toetsenbord te drukken, begint het vorige spel in de afspeellijst te spelen.

Technische ondersteuning

Mocht u vragen hebben over de werking van het systeem, neem dan contact op met uw vertegenwoordiger of de klantenservice.

Als u technische problemen ondervindt met uw systeem, neem dan contact op met de technische ondersteuning op support@lucynt.com. Technische ondersteuning kan ook worden bereikt op www.lucynt.com door het tabblad Ondersteuning te selecteren.

