



Manual de
instalación

Índice

Bienvenido	3
Qué hay en la caja	3
Descripción	4
Especificaciones	5
Esquema eléctrico	6
Ubicación de la instalación	7
Herramientas y equipos de instalación	8
Instalación en falso techo	9
Montaje en hormigón	9
Montaje en paneles de yeso	9
Montaje estructural o en vigueta	10
Instalación en techos con paneles de yeso	10
Montaje en vigas.....	11
Montaje en paneles de yeso	11
Instalación en techos de vigas vistas	11
Montaje en poste.....	11
Montaje con cadena	12
Encendido	12
Girar la imagen proyectada.....	13
Enfoque y tamaño de la imagen	13
Centrar la proyección	14
Calibrado del software	14
Proyección en pared y Conexión a Internet	17
Instrucciones de seguridad	18
Limpieza y mantenimiento	18
Información jurídica	18
Contacto	18

Bienvenido

Le recomendamos que lea este manual en su totalidad a fin de familiarizarse con la cápsula Lucynt antes de llevar a cabo la instalación. La cápsula puede montarse en cualquier tipo de techo y proyectarse sobre una mesa, suelo o pared. La cápsula ha sido específicamente diseñada para encajar perfectamente en una rejilla de falso techo estándar. No obstante, en instalaciones europeas puede apoyarse sobre el marco de la rejilla. Además, también se puede montar en un techo con paneles de yeso, así como en un techo con vigas vistas. Tenga cuidado al manipular el equipo, ya que cualquier daño que se produzca debido a un mal uso, deficiente manipulación o instalación incorrecta no será cubierto por la garantía. Si tiene alguna pregunta sobre el proceso de instalación, no dude en contactar con nuestro equipo de asistencia en: support@lucynt.com.

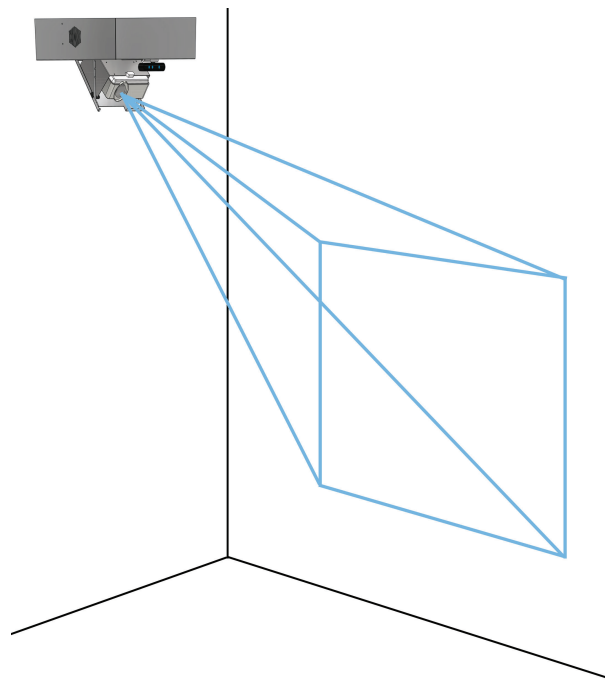
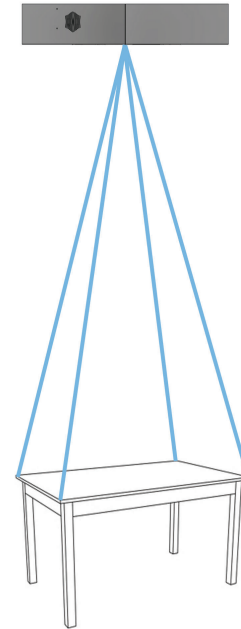
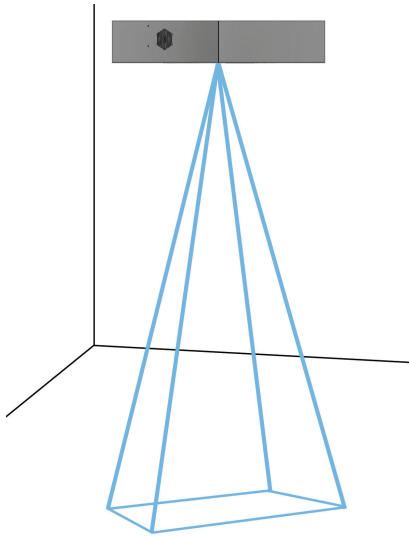
Contenido de la caja

La cápsula Lucynt utiliza un teclado inalámbrico, un mando a distancia para controlar el proyector y un cable de alimentación que se conecta a la parte posterior de la cápsula. Con el sistema se incluye un cable de alimentación de tipo estadounidense diseñado para 120-240 voltios. Si necesita un cable de alimentación diferente al facilitado, puede adquirir un enchufe de tipo C14 que encaje en el receptáculo hembra C13 de la unidad.



Descripción

Lucynt emplea un proyector que se coloca horizontalmente junto a un espejo, de modo que se refleja hacia abajo, sobre una mesa o el suelo. En la parte inferior de la cápsula hay un panel que se abre empujando dos cierres que se deslizan hacia el interior, con lo que el panel se abre para permitir proyecciones en la pared. Hay un brazo flexible a cada lado del panel que puede empujarse hacia dentro para controlar el nivel del panel. Cuando este brazo se abre completamente, deja acceso al proyector y al interior de la cápsula. El panel puede cerrarse y bloquearse en su sitio empujando los dos brazos flexibles hacia el interior. Asegúrese de que cada cerradura está bloqueada empujando suavemente contra el panel.



Especificaciones

PESO: 11,8 kg

DIMENSIONES: 60,3 cm x 60,3 cm x 15,2 cm (23,75" x 23,75" x 6")

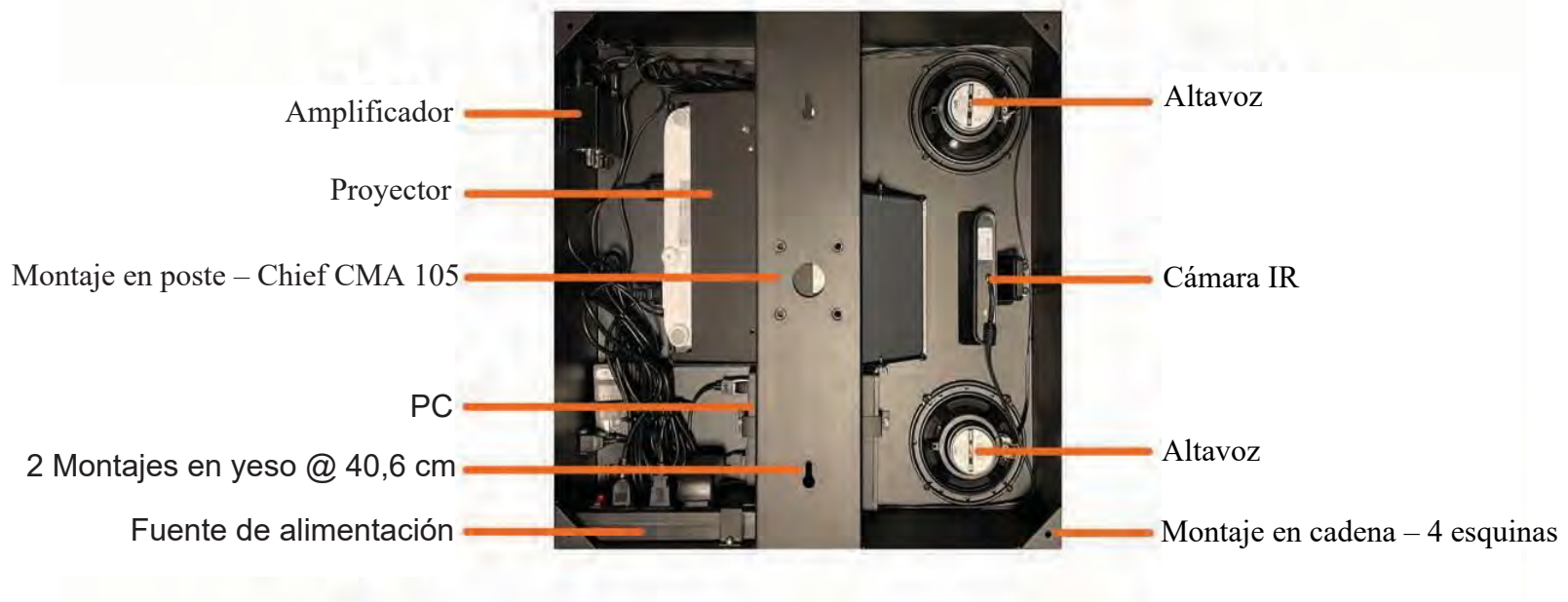
FUENTE DE ALIMENTACIÓN: 120-240 voltios (es preferible un circuito de 15 amperios)

CONSUMO DE VATIOS: 600

HORAS DE LA BOMBILLA DEL PROYECTOR: 4400 normal / 10.000 eco / 10.000 smart eco / 15.000 ahorro de lámpara

CONECTIVIDAD DE RED: Wifi o un conector RJ45 macho en un cable cat 5/6.

Aviso: Lucynt no requiere acceso a Internet para funcionar, pero la conexión es necesaria para actualizar el software, los juegos y el soporte técnico.



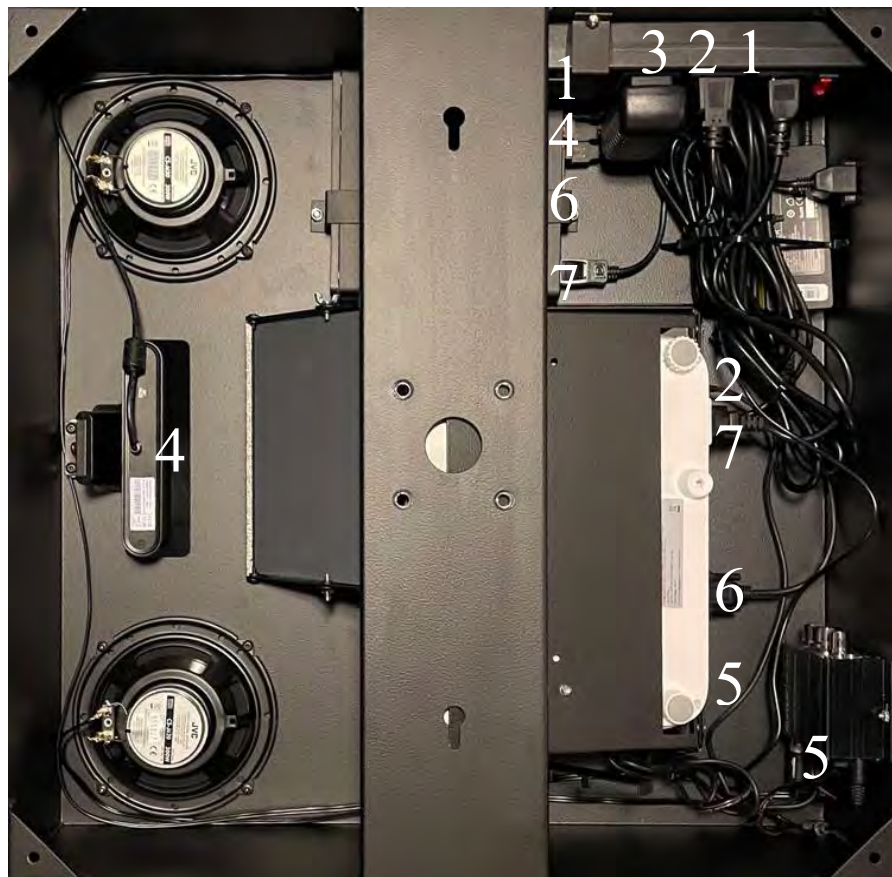
Esquema eléctrico

Es posible que durante el envío se hayan soltado algunas conexiones. Por tanto, es fundamental comprobar que todas las conexiones eléctricas y USB estén bien insertadas antes de llevar a cabo la instalación. Tras comprobar todas las conexiones, recomendamos colocar la unidad de lado y encendida, de cara a una pared, para comprobar si proyecta imagen y emite sonido.

El ordenador se encenderá cuando esté enchufado, pero el proyector tendrá que girarse con el mando a distancia blanco. Si observa que se reproducen juegos y se emite sonido, pulse “Escape” en el teclado, salga del software del juego y apague el ordenador. El proyector deberá apagarse con el mando a distancia. Si los juegos no reaccionan al movimiento, no se preocupe porque funcionan por percepción de profundidad y eso se programará tras la instalación.

1. PC (ordenador): alimentación (también hay un bloque conector de alimentación en el cable)
2. Alimentación del proyector
3. Amplificador de potencia
4. Cámara IR-USB
5. Cable RCA: del amplificador al proyector (salida de audio)
6. Control del proyector a PC-USB
7. Cable de vídeo-HDMI/pantalla del proyector al PC

También hay dos unidades USB insertadas en la parte trasera del PC para el teclado y wifi.



Ubicación de la instalación

El tamaño de la proyección viene dictado por la distancia de la cápsula a la mesa, el suelo o la pared. Cuanto mayor sea la distancia, mayor será la proyección. El proyector permite ligeros ajustes relacionados con el tamaño de la proyección, pero le sugerimos que siga las siguientes recomendaciones para cada estilo de instalación y realice pequeños ajustes en el proyector una vez finalizada la instalación.

* La distancia máxima a la que se puede montar la cápsula desde la superficie de proyección es de 4,5 m. Más allá de esa distancia, la cámara IR tendrá dificultades para reconocer el movimiento.

* La proyección debe ser rectangular, con el eje horizontal paralelo a los altavoces.

* El espejo ajustable permite un ligero movimiento vertical de la imagen proyectada, y la configuración ideal tendrá la imagen centrada directamente debajo de la cámara IR.

* La altura de montaje de las mesas no debe superar los 3 m sobre el suelo. Esto permitirá utilizar una mesa de 1,5 m x 1,8 m como superficie de juego. El método más sencillo para conseguir este tamaño de mesa es juntar dos mesas de unos 76 cm x 1,8 m cada una.

* La altura de montaje recomendada para una proyección en el suelo es de 3 m a 4,5 m, pero también puede montarse más baja si así lo exige la altura del techo.

* La superficie de proyección debe ser blanca y no reflectante.

* El proyector funciona excepcionalmente bien en una amplia gama de condiciones de iluminación, pero debe evitarse la luz solar directa. Si la instalación está cerca de ventanas por las que entra luz ambiente, puede ser necesario instalar persianas.

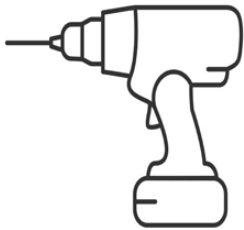
* Ningún accesorio de iluminación, conducto de ventilación, rociador o línea eléctrica debe interferir con la instalación de la cápsula o el acceso al servicio.

Altura de montaje al suelo	Medida mínima		Medida mínima	
	Altura	Ancho	Altura	Ancho
3 m	176 cm	286 cm	210 cm	320 cm
3,35 m	198 cm	304 cm	222 cm	350 cm
3,7 m	213 cm	317 cm	238 cm	386 cm
4 m	236 cm	329 cm	258 cm	417 cm
4,25 m	252 cm	386 cm	283 cm	440 cm
4,5 m	273 cm	417 cm	304 cm	487 cm

Herramientas y equipos de instalación

A continuación, se muestra el equipo que puede ser necesario para la instalación. Cada estilo de instalación es diferente, por lo que es posible que no necesite todos estos elementos. No obstante, necesitará una escalera o un elevador para realizar la instalación. Las herramientas y la instalación deben cumplir los códigos de construcción locales.

Al instalar la cápsula, es importante que se utilicen componentes que soporten tres veces el peso de la misma. Ejemplo: la cápsula de 11,8 kg requerirá cadena, alambre, tornillos, abrazaderas y anclajes que sean capaces de soportar al menos 35 kg.



Taladro



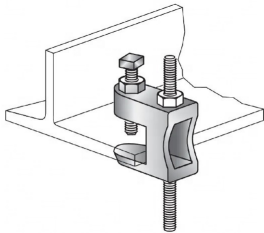
Brocas para hormigón



Broca



Cadena



Abrazadera de viga



Anclaje para hormigón



Anclaje para tabiquería seca



Tensor



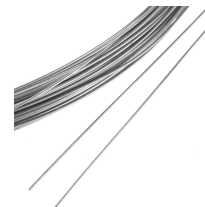
Tornillo con ojal



Tornillo con ojal para madera



Gancho carabinero



Cable de techo abatible

Instalación en falso techo

Aunque es probable que la rejilla metálica pueda soportar la cápsula, es necesario fijar la unidad a un componente estructural por encima de la rejilla. De este modo, que si la rejilla se cayera, la cápsula seguiría suspendida. El tipo de techo por encima de la rejilla determinará el método de fijación.

MONTAJE EN HORMIGÓN

1. Dibuje un cuadrado de 60,3 cm en el hormigón directamente encima de donde se colocará la unidad. Utilizando un taladro con broca para hormigón, perforo un agujero en cada esquina. Inserte un anclaje para hormigón con un tornillo con ojal roscado en cada orificio de esquina y apriételo firmemente.

2. Existen dos métodos para asegurar la cápsula. La opción A es la más sencilla.

A. Pase el cable del falso techo por cada ojal y gírelo 3 vueltas completas con una longitud de 76 mm. Coloque la cápsula en la estructura de rejilla y pase el cable a través de cada orificio de soporte de esquina. Tire del cable con fuerza y gírelo sobre sí mismo 3 vueltas completas con una longitud de 76 mm.



B. Conecte un gancho carabinero a cada ojal y fije un trozo de cadena que llegue hasta la rejilla. Fije un gancho de carabinero a cada extremo de un tensor y conecte un extremo a una esquina de la cápsula. Repita la operación en cada esquina y, a continuación, coloque la cápsula en el armazón de rejilla. Conecte el gancho de cada tensor a la cadena, de modo que soporte la cápsula. Lo más probable es que sea necesario ajustar los tensores para tensar la cadena. Corte la cadena sobrante.

MONTAJE EN PANELES DE YESO

1. Dibuje un cuadrado de 60,3 cm en la pared de yeso justo encima de donde se colocará la unidad. Taladre un orificio en cada esquina e instale un anclaje para paneles de yeso, y atornille un ojal.

2. Realice la opción A o B, tal y como se muestra sobre estas líneas.

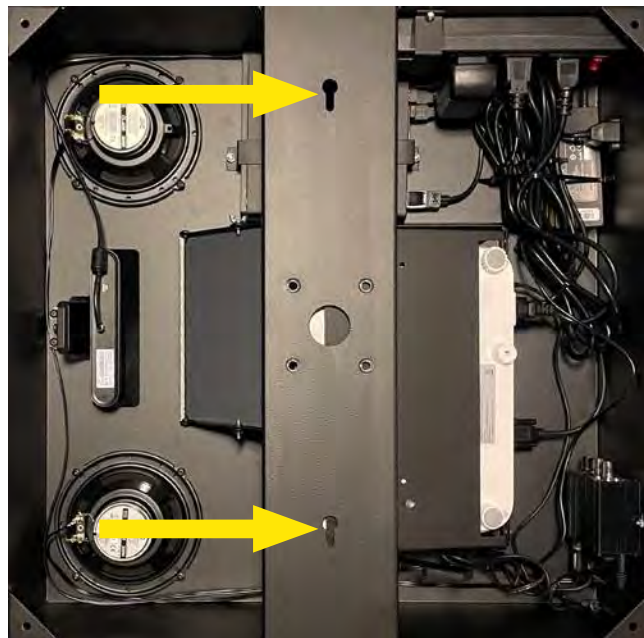
MONTAJE ESTRUCTURAL O EN VIGUETA

1. Existen dos métodos para asegurar la cápsula. La opción A es la más sencilla.

- A. Pase el cable del falso techo alrededor de la vigueta y gírelo sobre sí mismo 3 vueltas completas con una longitud de 76 mm. Coloque la cápsula en la estructura de rejilla y pase el cable por los orificios de cada esquina. Tire del cable con fuerza y gírelo sobre sí mismo 3 vueltas completas con una longitud de 76 mm.
- B. Sujete 4 abrazaderas a la viga y atornille un ojal en cada una, luego apriete. Conecte un gancho carabinero a cada ojal y sujete un trozo de cadena que llegue hasta la rejilla. Fije un gancho de carabinero a cada extremo de un tensor y conecte un extremo a una esquina de la cápsula. Repita la operación en cada esquina y, a continuación, coloque la cápsula en el armazón de la rejilla. Conecte el gancho carabinero de cada tensor a la cadena, de forma que sujete la cápsula. Lo más probable es que sea necesario ajustar los tensores para tensar la cadena. Corte la cadena sobrante.

Instalación en techos con paneles de yeso

La cápsula se montará a ras de la pared de yeso y se fijará mediante anclajes de pared de yeso o tornillos en una vigueta. La cápsula tiene dos cortes en el travesaño principal que están separados 40,7 cm, la distancia de la mayoría de las vigas del techo. Si no puede encontrar viguetas a las que fijarla, utilizará el método de anclaje para paneles de yeso. Los tornillos que vaya a utilizar deberán tener un tamaño de cabeza lo suficientemente pequeño como para pasar por el orificio grande y lo suficientemente grande como para sujetar la cápsula cuando se deslice por el canal.



MONTAJE EN VIGAS

1. Marque la(s) vigueta(s) a una distancia de 40,7 cm.
2. Taladre agujeros adecuados para el tamaño de la rosca del tornillo e instale los tornillos hasta que estén a unos 12 mm de la pared de yeso.
3. Abra el panel de la cápsula para que los orificios de montaje de la cápsula sean visibles desde abajo.
4. Coloque la cápsula sobre las cabezas de los tornillos y deslícela hacia un lado para que las cabezas de los tornillos soporten la cápsula.
5. Apriete los tornillos para mantener la unidad en su sitio.

MONTAJE EN PANELES DE YESO

1. Marque el techo a una distancia de 40,7 cm.
2. Taladre el orificio adecuado para el anclaje, que debe ser capaz de soportar al menos 35 kg.
3. Inserte el anclaje e instale los tornillos hasta que estén a unos 12 mm de la pared de yeso.
4. Abra el panel de la cápsula para que los orificios de montaje sean visibles desde abajo.
5. Coloque la cápsula sobre las cabezas de los tornillos y deslícela hacia un lado de modo que las cabezas de los tornillos soporten la cápsula.
6. Apriete los tornillos para mantener la unidad en su sitio. No los apriete en exceso.

Instalación en techos de vigas vistas

Existen dos métodos de fijación a un techo de vigas vistas. Uno es mediante montaje en poste y el otro mediante cadena.

MONTAJE EN POSTE

Si decide utilizar un montaje en poste, necesitará adquirir la placa de montaje de la marca Chief, CMA 105 para acoplarla a la cápsula. Esta placa cuenta con una abertura roscada de 1,5" para fijarla a la montura de poste elegida.

Aviso: el tamaño del tornillo para fijar la placa a la cápsula es M10 - 1,5 x 16 mm de longitud. Cualquier tornillo más largo puede interferir con el proyector. Se recomienda utilizar una arandela de seguridad.



Chief CMA 105



MONTAJE EN CADENA

Viga de madera: taladre cuatro agujeros en la viga e inserte los tornillos con ojales para madera. Dependiendo del tamaño de la viga, el ancho entre los agujeros puede no estar muy separado, pero la distancia entre los pares de agujeros debe ser de 60,3 cm.

Viga metálica: fije cuatro abrazaderas a la viga. Si es posible, instale una abrazadera uniformemente a cada lado de la viga, luego repita a 60,3 cm de distancia. Si la viga es unilateral, coloque dos abrazaderas una al lado de la otra y repita la operación a 60,3 cm de distancia. Instale los tornillos con ojal en las abrazaderas y apriételos.

1. Conecte un gancho carabinero a cada tornillo con ojal y fije un trozo de cadena que alcance la altura de montaje que prefiera. Aviso: la cápsula no debe montarse a más de 4,5 m del suelo, ni a más de 3 m en el caso de los salientes de mesa.
2. Fije un gancho de carabinero a cada extremo de un tensor y conecte un extremo a una esquina de la cápsula. Repita la operación en cada esquina.
3. Conecte el gancho carabinero de cada tensor a la cadena, de modo que soporte la cápsula. Lo más probable es que sea necesario ajustar los tensores para nivelar la cápsula. Coloque el nivel en el travesaño principal y compruebe el nivel, gire el nivel 90 grados y vuelva a comprobar el nivel.

Encendido

Conecte la unidad a una fuente de alimentación y asegúrese de que no haya tensión en el cable de alimentación. Si va a utilizar corriente de 220-240 voltios, necesitará un transformador reductor a 110-120 voltios.

El ordenador y el amplificador se iniciarán automáticamente, pero el proyector deberá encenderse con el mando a distancia blanco.

Lo más probable es que la imagen no esté centrada, por lo que será necesario utilizar la función “keystone” del mando a distancia para cuadrarla. Pulsando las flechas arriba o abajo se ajustará la distorsión trapezoidal y se cuadrará la imagen.

El volumen puede ajustarse con las flechas izquierda y derecha.



GIRAR LA IMAGEN PROYECTADA

Si desea invertir la proyección para que la parte superior aparezca en la parte inferior, puede hacerlo con el mando a distancia blanco.

- * Pulse el botón “Menú”.
- * Utilice los botones de flecha izquierda-derecha para navegar hasta CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA: básico
- * Pulse la flecha hacia abajo hasta “Instalación del proyector”.
- * Utilice los botones de flecha izquierda-derecha para cambiar el diseño según su preferencia.

Advertencia: no cambie la configuración del receptor remoto. Este ajuste debe permanecer en “Delantero + Trasero”.



ENFOQUE Y TAMAÑO DE LA IMAGEN

Para modificar el tamaño de la proyección y/o el enfoque de la zona de juego, basta con mover los dos anillos giratorios del proyector. Estos anillos están situados justo detrás de la lente del proyector y se puede acceder a ellos fácilmente a través de la abertura de proyección.



CENTRAR LA PROYECCIÓN

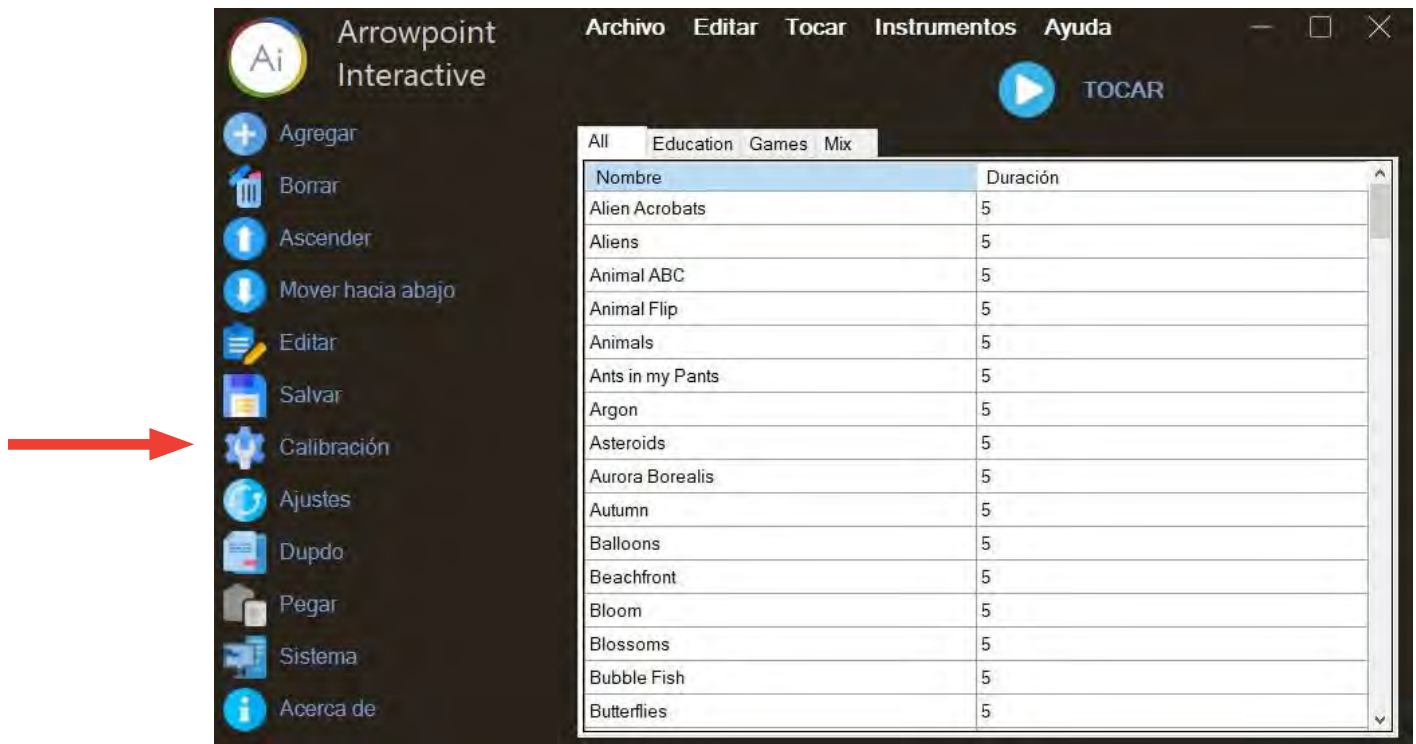
La imagen proyectada debe estar centrada directamente debajo de la cámara IR. Si no es así, hay tuercas de mariposa a cada lado del espejo que se pueden aflojar. De este modo, el espejo se moverá hacia adelante y hacia atrás para ajustar la ubicación de la imagen.

Calibrado del software

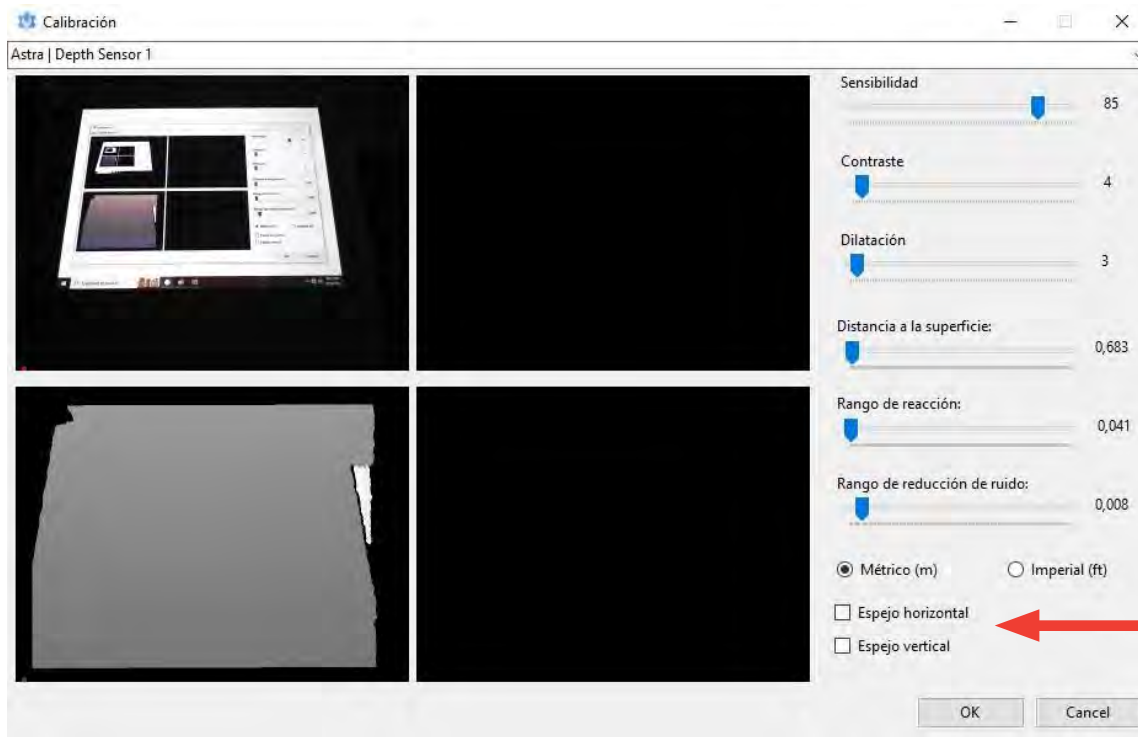
Si el programa solicita un código de activación, contacte con support@lucynt.com.

Si el sistema funciona con normalidad y está satisfecho con la reacción del tacto de una persona a las imágenes, puede saltarse esta sección. En caso contrario, pulse “Escape” en el teclado para acceder al menú “Administración”.

1. Haga clic en el icono “Calibrado”.

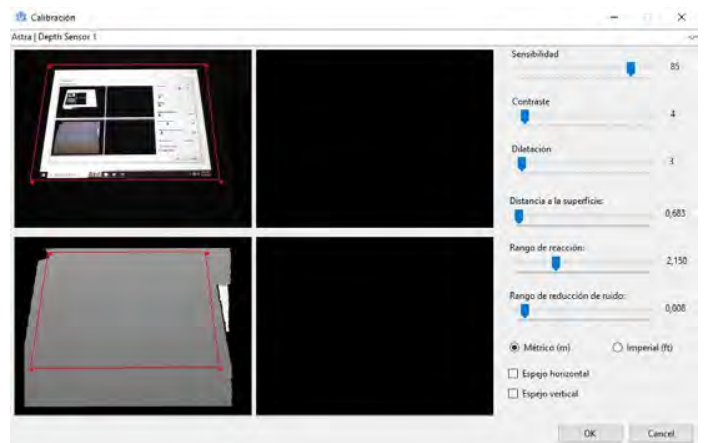
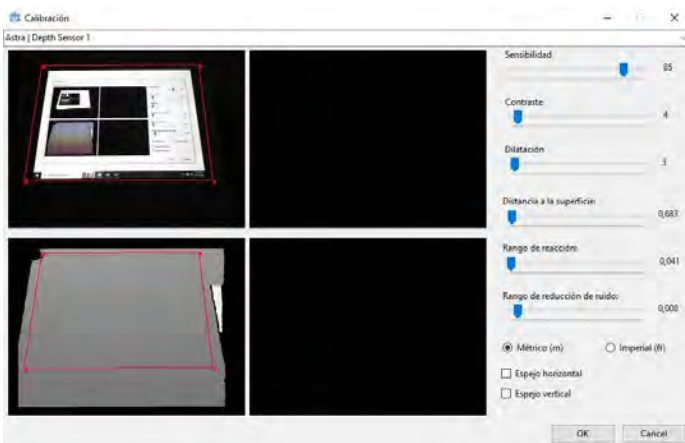


Si la imagen proyectada no está completamente contenida dentro de la ventana superior izquierda, será necesario mover físicamente la cámara IR para que pueda ver la imagen proyectada en el suelo, pared o mesa. Si la imagen está al revés o invertida, marque o desmarque las casillas “Espejo horizontal” y “Espejo vertical” hasta que aparezca correctamente.

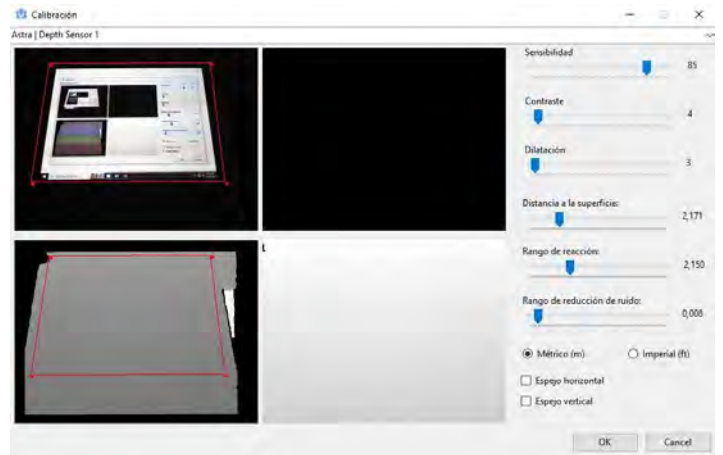
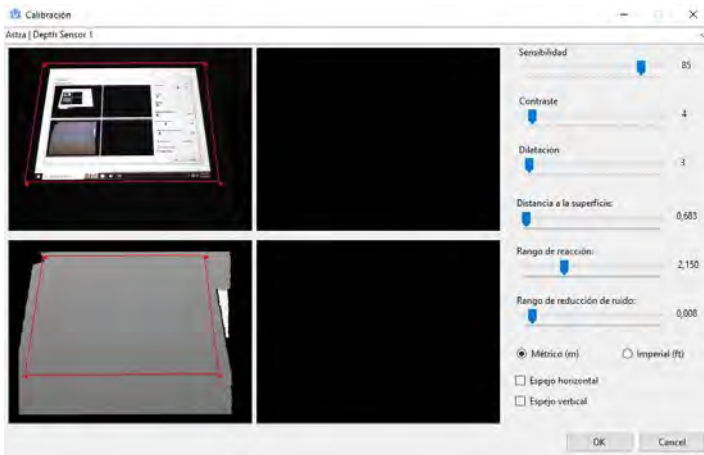


2. En la ventana superior izquierda, utilice la alfombrilla del ratón para formar un recuadro alrededor de la proyección. Para ello, haga clic con el botón izquierdo del ratón fuera de cada esquina de la imagen. Cuando haya terminado, debe haber un cuadrado con líneas rojas alrededor de la imagen proyectada. Esto puede ser más grande que la imagen, pero no más pequeño.

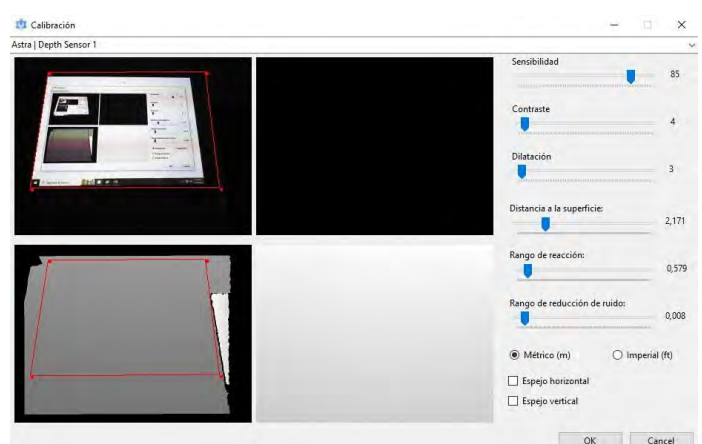
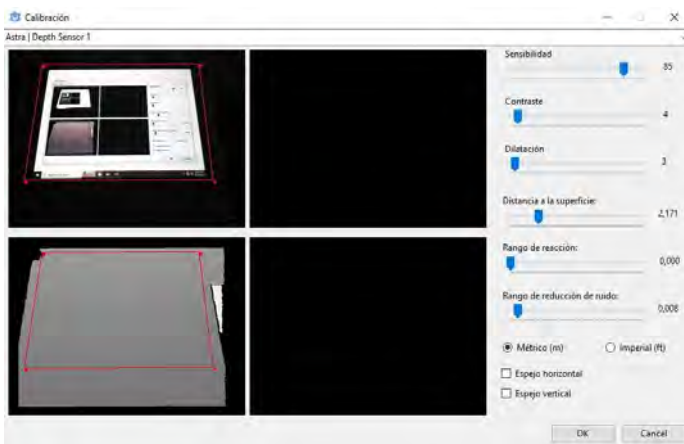
3. Deslice el control “Intervalo de reacción” hasta la mitad de la barra.



4. Deslice la pestaña “Distancia de superficie” hacia la izquierda. Entonces, la pantalla inferior derecha se tornará negra. Mueva lentamente la pestaña hacia la derecha, hasta que la pantalla inferior derecha se torne blanca. Tras ello, deténgase. No importa si una pequeña esquina permanece negra. Lo importante es que el área proyectada sea blanca.



5. Deslice la pestaña “Rango de reacción” hacia la izquierda. Entonces, la pantalla inferior derecha se tornará negra. Mueva lentamente la pestaña hacia la derecha, hasta que la pantalla inferior derecha se torne blanca. No importa si una pequeña esquina permanece negra. Lo importante es que el área proyectada sea completamente blanca.



6. Los ajustes de “Sensibilidad”, “Contraste” y “Dilatación” no necesitan tocarse nunca y están preajustados en “Sensibilidad 85”, “Contraste 4” y “Dilatación 3”.

7. El rango de reducción de ruido es un ajuste avanzado para afinar las reacciones. Está preestablecido en 0,31 imperial (0,008 métrico). Si este número se fija demasiado bajo, puede hacer que los juegos reaccionen sin tacto.

Proyección de pared

Al tirar hacia abajo de los clips, se abrirá el panel del proyector y se bajará el proyector. Al presionar en el brazos metálicos flexibles a cada lado del panel, el panel bajará a la siguiente pestaña. Después de lograr el nivel deseado, jale la cámara IR hacia abajo para ver la proyección.

Realice el proceso de calibración.



Conexión a Internet

Si el sistema no está conectado a un cable ethernet rígido para el servicio de Internet, será necesario conectarlo a wifi. Para ello, haga clic en el icono del globo terráqueo situado en la parte inferior derecha de la barra de herramientas de Windows. Si no está familiarizado con esta operación, realice una búsqueda en línea de la configuración wifi de Microsoft Windows.

Para conocer otras opciones de programación, lea el Manual del usuario, situado en la pestaña “Ayuda” del menú “Administración”.

Instrucciones de seguridad

- * Deben tomarse todas las precauciones necesarias para realizar la instalación de acuerdo con las instrucciones.
- * Cualquier desviación de las instrucciones pondrá al instalador en riesgo con respecto a problemas de responsabilidad y anulación de la garantía.
- * Para evitar riesgos de incendio y/o descarga eléctrica, no moje el sistema ni lo instale en un lugar donde haya agua.
- * Nunca exponga la cápsula al agua, la lluvia o ambientes exteriores.
- * No mire fijamente a la luz proyectada ni a la cámara de infrarrojos.
- * No obstruya nunca los conductos de ventilación de la cápsula.
- * No coloque ni cuelgue objetos de la cápsula.
- * No utilice el sistema cerca de una llama o donde haya gases explosivos.
- * Nunca ennegrezca la lente de proyección, ya que podría dañar la unidad o provocar un incendio.
- * Evite que el cable de alimentación sufra tensiones o pellizcos. Deje de utilizar el aparato si el cable está dañado o deshilachado.
- * Desenchufe el sistema durante las tormentas eléctricas para evitar daños en la unidad.
- * Sustituya las pilas gastadas o agrietadas del mando a distancia y del teclado inalámbrico.
- * Utilice solamente baterías del tamaño y voltaje adecuados para el equipo.
- * No utilice este sistema de ninguna manera que no esté prevista, prescrita o autorizada.

Limpieza y mantenimiento

La unidad no requiere mantenimiento. No obstante, si decide limpiarla, desconéctela de la corriente y utilice un paño suave y seco, asegurándose de no dejar huellas en la lente del proyector. No utilice abrillantadores, soluciones de limpieza ni abrasivos en ninguna parte del sistema.

Información jurídica

Toda la información contenida en este manual está protegida por derechos de autor de Arrowpoint Interactive, LLC. Todas las marcas o productos especificados en el mismo están protegidos por derechos de autor y las marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños. El diseño de la cápsula está patentado y se aplican todos los derechos. Este manual y todas sus partes no pueden reproducirse de ninguna forma o manera a menos que lo apruebe Arrowpoint Interactive, LLC.

Contacto

Las preguntas sobre la instalación o cualquier parte de este manual deben dirigirse a: support@lucynt.com



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