



Manuel d'Installation

Sommaire

Accueil	3
Contenu de la Boîte	3
Description	4
Spécifications	5
Schéma de Câblage	6
Emplacement d'Installation	7
Outils et Équipement de l'Installation	8
Installation d'un Plafond Tombant/Suspendu	9
Fixation du Béton.....	9
Fixation des Ancrages pour Cloison Sèche	9
Fixation de Poutrelle ou de Structure	10
Installation d'un Plafond en Cloison Sèche	10
Fixation de Poutrelle	11
Fixation des Ancrages pour Cloisons Sèches	11
Installation d'un Plafond à Poutres Ouvertes	11
Montage sur Poteau	11
Montage sur Chaîne	12
Mise Sous Tension	12
Basculer l'Image Projetée	13
Mise au Point et Taille de l'Image	13
Centrer la Projection.....	14
Calibrage du Logiciel	14
Projection Murale et Connexion Internet	17
Consignes de Sécurité	18
Nettoyage et Entretien	18
Informations Juridiques	18
Contactez-Nous	18

Accueil

Nous vous recommandons de lire l'intégralité de ce manuel pour vous familiariser avec la capsule Lucynt avant toute installation. La capsule peut être montée sur tout type de plafond et projetée sur une table, un sol ou un mur. La capsule est spécifiquement conçue pour s'adapter parfaitement à une grille standard de dalles de plafond suspendu, mais pour les installations Européennes, elle peut reposer sur le cadre de la grille. Bien qu'elle soit conçue pour s'adapter à une grille de plafond suspendu, elle peut également être montée sur un plafond en cloisons sèches, ainsi que sur un plafond à poutres ouvertes. Veuillez faire attention lorsque vous manipulez l'équipement. Tout dommage résultant d'une mauvaise utilisation, d'une mauvaise manipulation ou d'une installation incorrecte ne sera pas couvert par la garantie. Si vous avez des questions concernant le processus d'installation, n'hésitez pas à contacter notre équipe d'assistance à l'adresse suivante : support@lucynt.com.

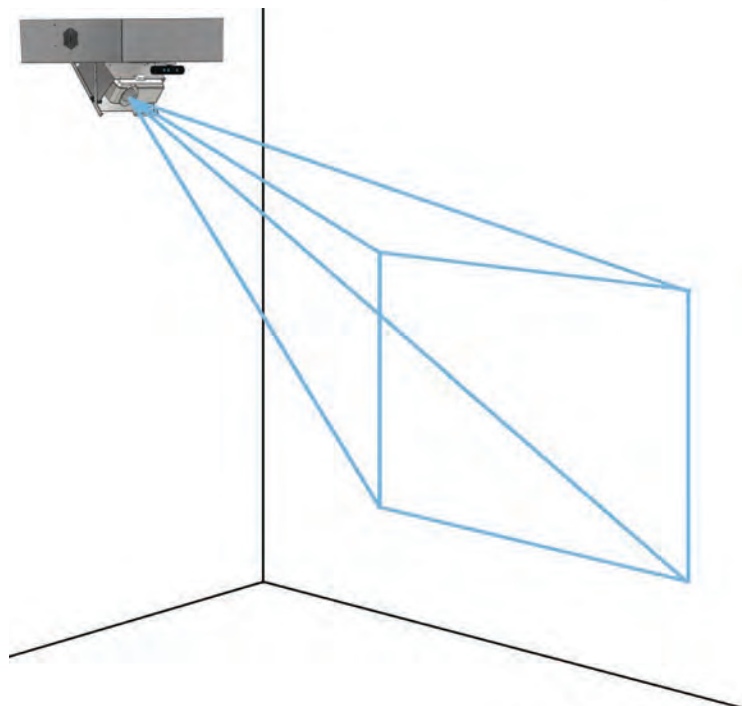
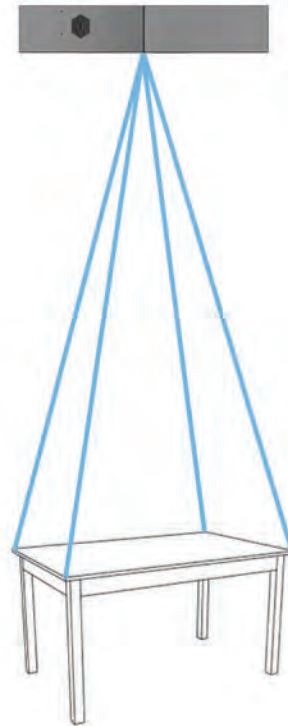
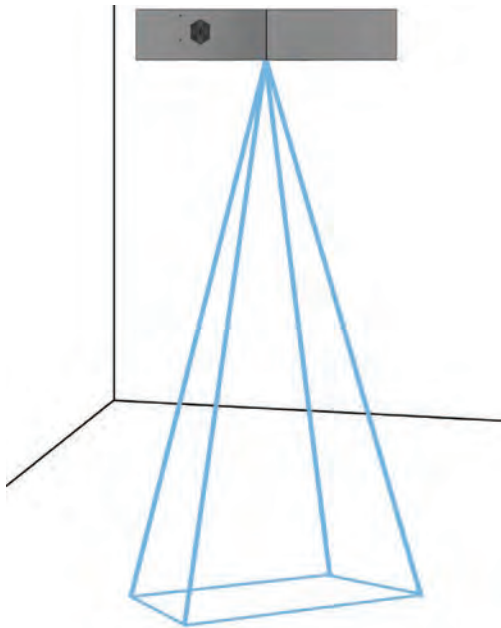
Contenu de la Boîte

La capsule Lucynt utilise un clavier sans fil, une télécommande manuelle pour contrôler le projecteur, et un cordon d'alimentation qui se fixe à l'arrière de la capsule. Un cordon d'alimentation de type Américain est fourni avec le système et est conçu pour une alimentation de 120-240 volts. Si vous avez besoin d'un cordon d'alimentation différent de celui qui est fourni, vous pouvez acheter une fiche de type C14 qui s'insère dans la prise femelle C13 de l'appareil.



Description

Lucynt utilise un projecteur qui est placé horizontalement à côté d'un miroir, de manière à ce qu'il se reflète sur une table ou un sol. Au bas de la capsule se trouve un panneau que l'on ouvre en poussant deux verrous coulissants vers l'intérieur, le panneau s'ouvrant alors pour permettre des projections murales. De chaque côté du panneau se trouve un bras flexible qui peut être poussé vers l'intérieur pour contrôler le niveau du panneau, et lorsqu'il est complètement ouvert, on a accès au projecteur ainsi qu'à l'intérieur de la capsule. En poussant les deux bras flexibles vers l'intérieur, le panneau peut être fermé et verrouillé en place. Assurez-vous que chaque verrou soit bien fermé en poussant doucement contre le panneau.



Spécifications

POIDS : 26 lbs (11.8 kg)

DIMENSIONS: 23.75" x 23.75" x 6" H (603mm x 603mm x 152mm H)

ALIMENTATION ÉLECTRIQUE : 120-240 Volts (un circuit de 15 ampères est préférable)

CONSOMMATION EN WATTS : 600

HEURES D'UTILISATION DE L'AMPOULE DU PROJECTEUR : 4400 Normal / 10,000 Eco / 10,000 Smart Eco / 15,000 Économie de Lampe

CONNECTIVITÉ AU RÉSEAU : Wifi ou un connecteur RJ45 mâle sur un câble cat 5/6.
Remarque : Lucynt ne nécessite pas d'accès à Internet pour fonctionner, mais il est nécessaire pour la mise à jour des logiciels, des jeux et du support technique.

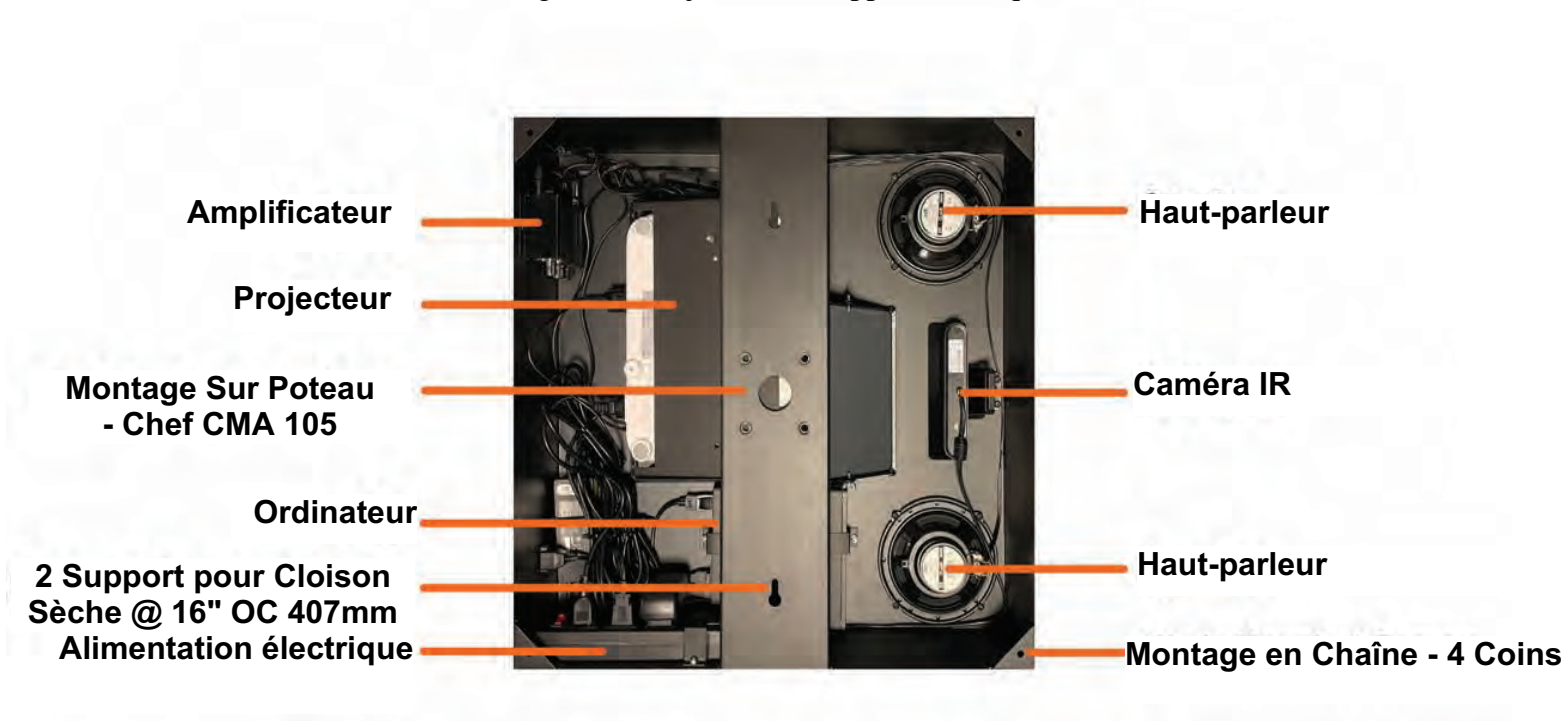


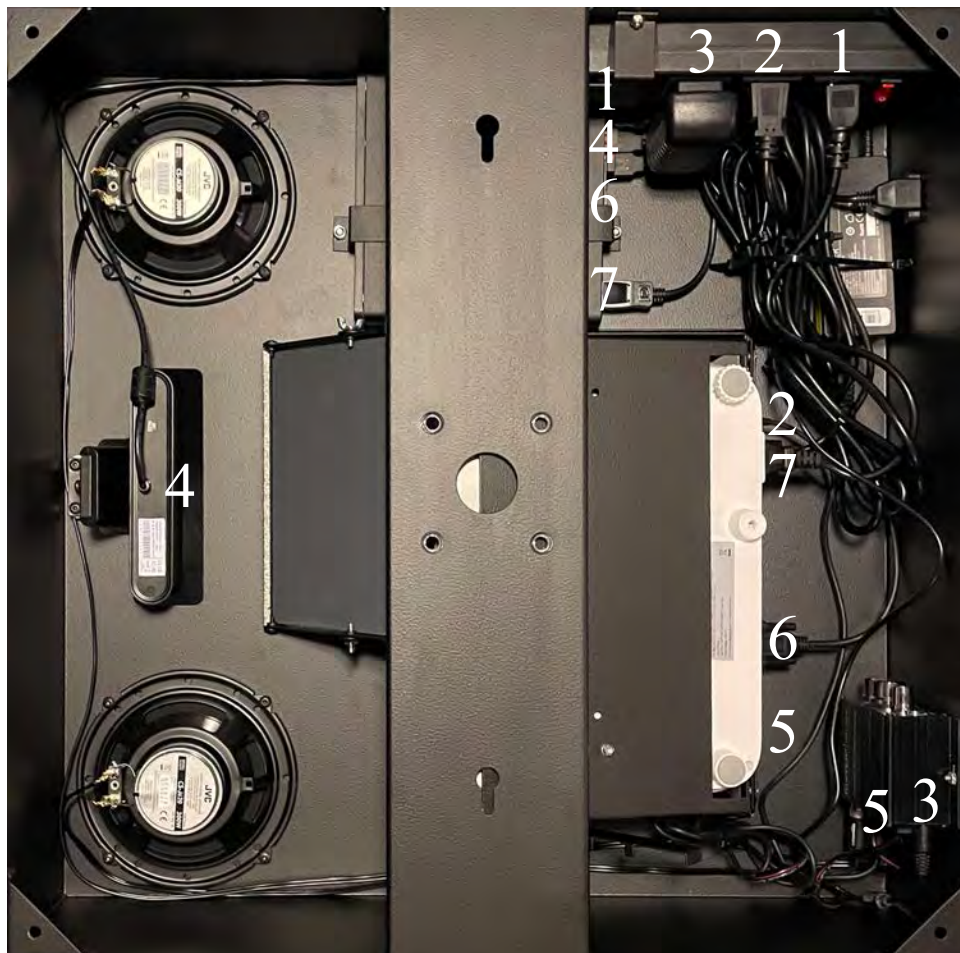
Schéma de Câblage

Il est possible que certaines connexions se soient détachées pendant le transport. Avant l'installation, il est essentiel de vérifier que toutes les connexions électriques et USB sont bien en place. Après avoir vérifié toutes les connexions, nous recommandons de placer l'appareil sur le côté et de le mettre sous tension, face à un mur, afin de pouvoir vérifier s'il projette une image et émet du son.

L'ordinateur s'allume lorsqu'il est branché, mais le projecteur doit être allumé à l'aide de la télécommande blanche. Si vous voyez que des jeux sont en cours et que du son est émis, appuyez sur la touche Echap du clavier, quittez le logiciel de jeu et éteignez l'ordinateur. Le projecteur devra être éteint à l'aide de la télécommande. Si les jeux ne réagissent pas aux mouvements, ce n'est pas grave, ils fonctionnent par perception de la profondeur et cela sera programmé après l'installation.

1. PC (Ordinateur) - alimentation (il y a également une connexion du bloc d'alimentation sur le cordon)
2. Projecteur-alimentation
3. Amplificateur-alimentation
4. Caméra IR-USB
5. Câble RCA - Amplificateur vers Projecteur (sortie audio)
6. Contrôle du projecteur vers l'ordinateur-USB
7. Câble vidéo-HDMI/Affichage du Projecteur vers l'ordinateur.

Il y a également deux clés USB insérées à l'arrière du PC pour le clavier et le wifi.



Emplacement d'Installation

La taille de la projection est déterminée par la distance entre la capsule et la table, le sol ou le mur. Plus la distance est grande, plus la projection est importante. Le projecteur permet de légers ajustements de la taille de la projection, mais nous suggérons de respecter les recommandations suivantes pour chaque style d'installation et d'effectuer des ajustements mineurs au projecteur une fois l'installation terminée.

- * La distance maximale à laquelle la capsule peut être montée à partir de la surface de projection est de 15' (4,5m). Au-delà de cette distance, la caméra IR aura du mal à reconnaître les mouvements.
- * La projection est rectangulaire, l'axe horizontal étant parallèle aux enceintes.
- * Le miroir réglable permet un léger mouvement vertical de l'image projetée, et l'installation idéale aura l'image centrée directement sous la caméra IR.
- * Pour les installations sur table, la hauteur de montage ne doit pas dépasser 3 m (10') au-dessus du sol. Cela permet d'utiliser une table de 1,5 m x 1,8 m comme surface de jeu. La méthode la plus simple pour obtenir cette taille de table est d'assembler deux tables de 76 cm x 1,8 m (30" x 6').
- * La hauteur de montage recommandée pour une projection au sol est de 3 à 4,5 mètres, mais elle peut également être montée plus bas si la hauteur du plafond l'exige.
- * La surface de projection doit être de préférence blanche et non réfléchissante.
- * Le projecteur fonctionne exceptionnellement bien dans une large gamme de conditions d'éclairage, mais la lumière directe du soleil est à éviter. Si l'installation est proche de fenêtres laissant entrer la lumière ambiante, il peut être nécessaire d'installer des rideaux.
- * Aucun appareil d'éclairage, gaine de ventilation, gicleur ou ligne électrique ne doit interférer avec l'installation de la capsule ou l'accès aux équipements de service.

Hauteur de Fixation au sol	Taille Maximale		Taille Maximale	
	Hauteur	Largeur	Hauteur	Largeur
10 Pieds - 3m	5' 10" - 176cm	9' 4" - 286cm	6' 9" - 210cm	10' 6" - 320cm
11 Pieds - 3.35m	6' 5" - 198cm	10' - 304cm	7' 3" - 222cm	11' 6" - 350cm
12 Pieds - 3.7m	7' - 213cm	10' 4" - 317cm	7' 10" - 238cm	12' 7" - 386cm
13 Pieds - 4m	7' 9" - 236cm	10' 10" - 329cm	8' 5" - 258cm	13' 7" - 417cm
14 Pieds - 4.25m	8' 3" - 252cm	12' 7" - 386cm	9' 3" - 283cm	14' 5" - 440cm
15 Pieds - 4.5m	8' 11" - 273cm	13' 7" - 417cm	10' - 304cm	16' - 487cm

Outils et Équipement de l'Installation

Vous trouverez ci-dessous l'équipement qui peut être nécessaire pour votre installation. Chaque style d'installation étant différent, vous n'aurez peut-être pas besoin de tous ces éléments, mais vous aurez besoin d'un escabeau ou d'un élévateur pour effectuer l'installation.

Le matériel et l'installation doivent être conformes aux codes de construction locaux.

Il est important, lors de l'installation de la capsule, d'utiliser des composants capables de supporter trois fois le poids de la capsule. Exemple : La capsule de 11,8 kg (26 livres) nécessitera une chaîne, un fil, des vis, des colliers et des ancrages capables de supporter au moins 35 kg (78 livres).



Perceuse



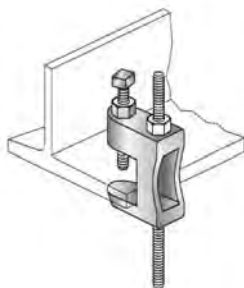
Mèche à Béton



Mèche



Chaîne



Pince pour poutre



Ancrage pour béton



Ancrage pour cloison sèche



Tendeur



Vis à œillet



Oeillet pour vis à bois



Mousqueton



Fil du Plafond Suspendu

Installation d'un Plafond Tombant/Suspendu

Bien que la grille métallique puisse vraisemblablement supporter la capsule, il est nécessaire de fixer l'unité à un élément structurel situé au-dessus de la grille, de sorte que si la grille venait à tomber, la capsule serait toujours suspendue. Le type de plafond au-dessus de la grille dictera la méthode de fixation.

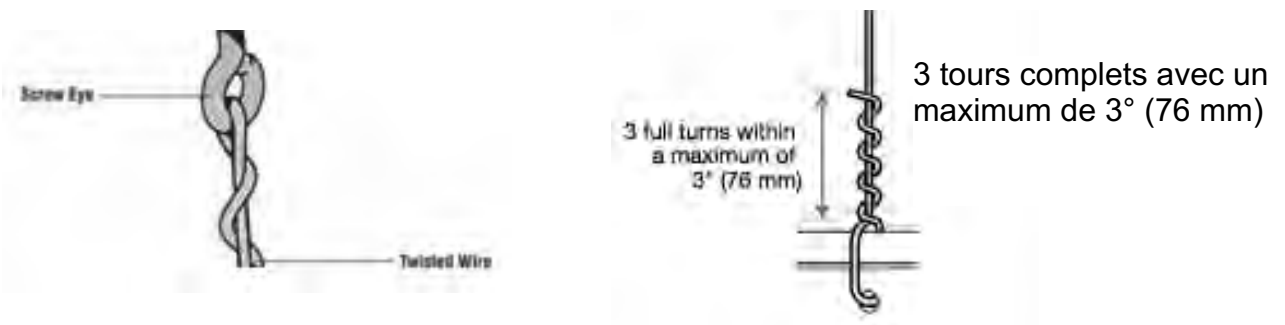
FIXATION DU BETON

1. Tracez un carré de 603 mm (24 po) sur le béton directement au-dessus de l'endroit où l'unité sera placée. À l'aide d'une perceuse munie d'une mèche à béton, percez un trou dans chaque coin. Insérez un ancrage à béton avec un œillet fileté dans chaque trou d'angle, et serrez fermement.

2. Il existe deux méthodes pour fixer la capsule. L'option A étant la plus simple.

A. Faites passer le fil métallique pour plafond suspendu dans chaque œillet et faites-lui faire trois tours complets sur une distance de 76 mm. Placez la capsule dans l'ossature de la grille, et faites passer le fil dans chaque trou de support d'angle.

Tirez sur le fil et tordez-le sur lui-même en faisant 3 tours complets sur une distance de 76 mm.



B. Fixez un crochet de cariboutier à chaque œillet et attachez un morceau de chaîne qui atteint la grille.

Attachez un mousqueton à chaque extrémité d'un tendeur, et reliez une extrémité à un coin de la capsule.

Répétez l'opération pour chaque coin, puis placez la capsule dans le cadre de la grille.

Reliez le mousqueton de chaque tendeur à la chaîne, de manière à ce qu'elle soutienne la capsule. Il faudra probablement ajuster les tendeurs pour tendre la chaîne.

Coupez l'excédent de chaîne.

FIXATION DES ANCRAGES POUR CLOISON SECHE

1. Tracez un carré de 603 mm (24 po) sur le mur sec directement au-dessus de l'endroit où l'appareil sera placé. Percez un trou dans chaque coin et installez un ancrage pour cloison sèche, puis vissez un œillet.

2. Effectuez l'option A ou B, comme indiqué ci-dessus.

FIXATION DE POUTRELLE OU DE STRUCTURE

1. Il existe deux méthodes pour fixer la capsule. L'option A étant la plus simple.

A. Faites passer le fil du plafond suspendu autour de la solive et faites-le tourner sur lui-même de 3 tours complets sur une portée de 76 mm (3 po). Placez la capsule dans l'ossature de la grille, et faites passer le fil dans chaque trou d'angle.

Tirez sur le fil et enroulez-le sur lui-même en faisant 3 tours complets sur une portée de 76 mm.

B. Fixez 4 colliers de serrage à la poutre, et vissez un œillet dans chacun d'eux, puis serrez.

Reliez un crochet de cariboutier à chaque œillet et attachez un morceau de chaîne qui atteint la grille.

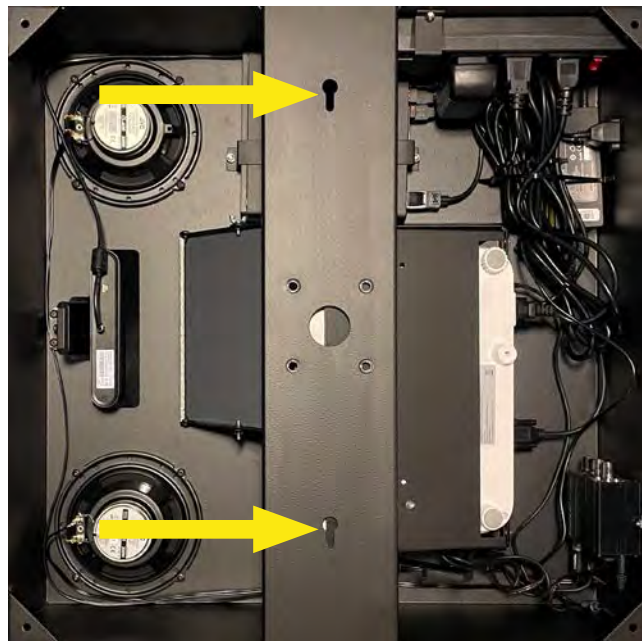
Attachez un crochet de carabinier à chaque extrémité d'un tendeur, et reliez une extrémité à un coin de la capsule.

Répétez l'opération pour chaque coin, puis placez la capsule dans le cadre de la grille.

Reliez le mousqueton de chaque tendeur à la chaîne, de manière à ce qu'elle soutienne la capsule. Il faudra probablement ajuster les tendeurs pour tendre la chaîne. Coupez l'excédent de chaîne.

Installation d'un Plafond en Cloison Sèche

La capsule se monte de manière affleurante sur la cloison sèche et est fixée par des ancrages pour cloison sèche ou par des vis pénétrant dans une solive. La capsule a deux découpes dans la barre transversale principale qui sont espacées de 407 mm (16 po), soit la distance de la plupart des solives de plafond. Si vous ne trouvez pas de solives auxquelles vous pouvez vous fixer, vous utiliserez la méthode de l'ancrage pour cloison sèche. Les vis que vous utiliserez doivent avoir une tête suffisamment petite pour passer dans le grand trou, mais suffisamment grande pour maintenir la capsule lorsqu'elle est glissée dans le canal.



FIXATION DE POUTRELLE

1. Marquez la ou les solives à une distance de 16" (407mm).
2. Percez des trous adaptés à la taille du filetage des vis et installez les vis jusqu'à ce qu'elles soient à environ 12 mm (1/2 po) de la cloison sèche.
3. Ouvrez le panneau de la capsule de façon à ce que les trous de montage de la capsule soient visibles par en dessous.
4. Placez la capsule sur les têtes de vis et faites-la glisser sur le côté de sorte que les têtes de vis soutiennent la capsule.
5. Serrez les vis pour maintenir l'unité en place.

FIXATION DES ANCRAGES POUR CLOISONS SECHES

1. Marquez le plafond à une distance de 16" (407mm).
2. Percez la taille de trou appropriée pour l'ancrage, l'ancrage doit être capable de supporter au moins 78 livres (35kg).
3. Insérez l'ancrage et installez les vis jusqu'à ce qu'elles soient à environ 12 mm (1/2 po) de la cloison sèche.
4. Ouvrez le panneau de la capsule de manière à ce que les trous de montage de la capsule soient visibles par en dessous.
5. Placez la capsule sur les têtes de vis et faites-la glisser sur le côté de sorte que les têtes de vis soutiennent la capsule.
6. Serrez les vis pour maintenir l'unité en place. Ne les serrez pas trop.

Installation d'un Plafond à Poutres Ouvertes

Il existe deux méthodes de fixation à un plafond à poutres ouvertes. L'une est la fixation sur poteau, l'autre est la fixation par chaîne.

MONTAGE SUR POTEAU

Si vous choisissez d'utiliser une fixation sur poteau, vous devrez acheter la plaque de montage de marque Chief, CMA 105, pour la fixer à la capsule. Elle est dotée d'une ouverture fileté de 1,5" pour se fixer au support de votre choix.

Remarque : la taille de la vis permettant de fixer la plaque à la capsule est M10 - 1,5 x 16 mm. Si elle est plus longue, elle risque d'interférer avec le projecteur. Une rondelle de blocage est recommandée.



Chief CMA
105



MONTAGE SUR CHAÎNE

Poutre en bois : Percez quatre trous dans la poutre, et insérez des œillets de vis à bois. Selon la taille de la poutre, la largeur entre les trous peut ne pas être très éloignée, mais la distance entre les paires de trous doit être de 603 mm (24").

Poutre métallique : Fixez quatre pinces à la poutre. Si possible, installez un collier uniformément de chaque côté de la poutre, puis répétez l'opération à une distance de 24" (603mm). Si la poutre est d'un seul côté, placez deux pinces l'une à côté de l'autre, puis répétez l'opération à 603 mm de distance. Installez les vis à œillet dans les pinces et serrez-les.

1. Connectez un crochet de caribou à chaque œillet et attachez un morceau de chaîne qui atteint la hauteur de montage de votre choix. Remarque : la capsule ne doit pas être montée à plus de 4,5 m (15') au-dessus du sol, 3 m (10') pour les projections sur table.

2. Fixez un crochet de mousqueton à chaque extrémité d'un tendeur, et reliez une extrémité à un coin de la capsule. Répétez l'opération pour chaque coin.

3. Connectez le mousqueton de chaque tendeur à la chaîne, de manière à ce qu'elle soutienne la capsule. Il faudra probablement ajuster les tendeurs pour mettre la capsule à niveau. Placez le niveau sur la barre transversale principale et vérifiez le niveau, tournez le niveau de 90 degrés et vérifiez à nouveau le niveau.

Mise Sous Tension

Branchez l'appareil à une source de tension et assurez-vous qu'il n'y a pas de tension sur le cordon d'alimentation. Si vous utilisez une alimentation de 220-240 volts, un transformateur abaisseur à 110-120 volts est indispensable.

L'ordinateur et l'amplificateur démarrent automatiquement, mais le projecteur doit être allumé à l'aide de la télécommande blanche.

L'image ne sera probablement pas carrée, il sera donc nécessaire d'utiliser la fonction keystone de la télécommande pour l'ajuster. En appuyant sur les flèches vers le haut ou vers le bas, la fonction keystone s'ajustera et l'image deviendra carrée.

Le volume peut être ajusté en utilisant les flèches gauche et droite.

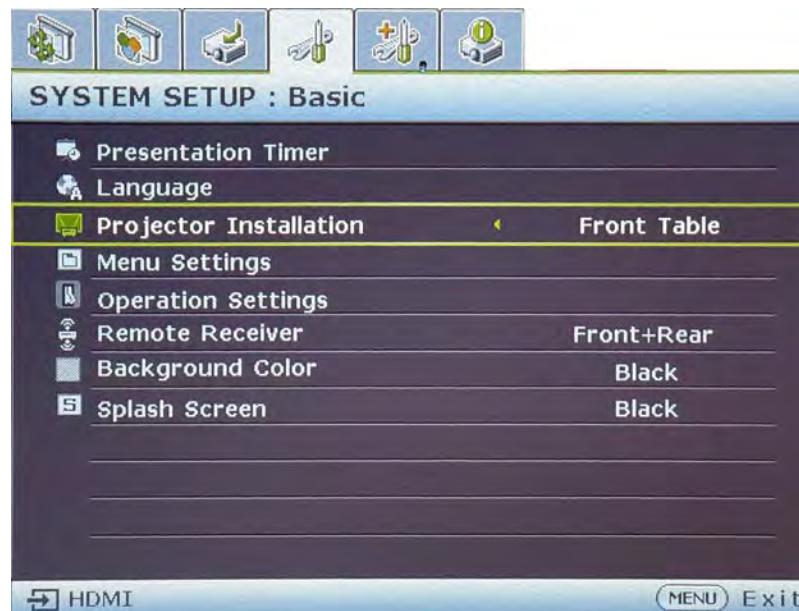


BASCULER L'IMAGE PROJETEE

Si vous souhaitez inverser la projection, en faisant apparaître le haut vers le bas, vous pouvez le faire en utilisant la télécommande blanche.

- * Appuyez sur le bouton Menu.
- * Utilisez les boutons fléchés gauche-droite pour naviguer jusqu'à REGLAGE SYSTEME : Basique
- * Naviguez vers le bas jusqu'à Installation du projecteur.
- * Utilisez les boutons fléchés gauche-droite pour modifier votre disposition comme vous le souhaitez.

Attention : Ne modifiez pas les réglages du récepteur à distance. Ce réglage doit rester sur Avant+Arrière.



MISE AU POINT ET TAILLE DE L'IMAGE

Pour modifier la taille de la projection et/ou la mise au point de votre aire de jeu, il suffit de déplacer les deux anneaux rotatifs du projecteur. Ceux-ci sont situés juste derrière l'objectif du projecteur et peuvent être facilement atteints par l'ouverture de projection.



CENTRER LA PROJECTION

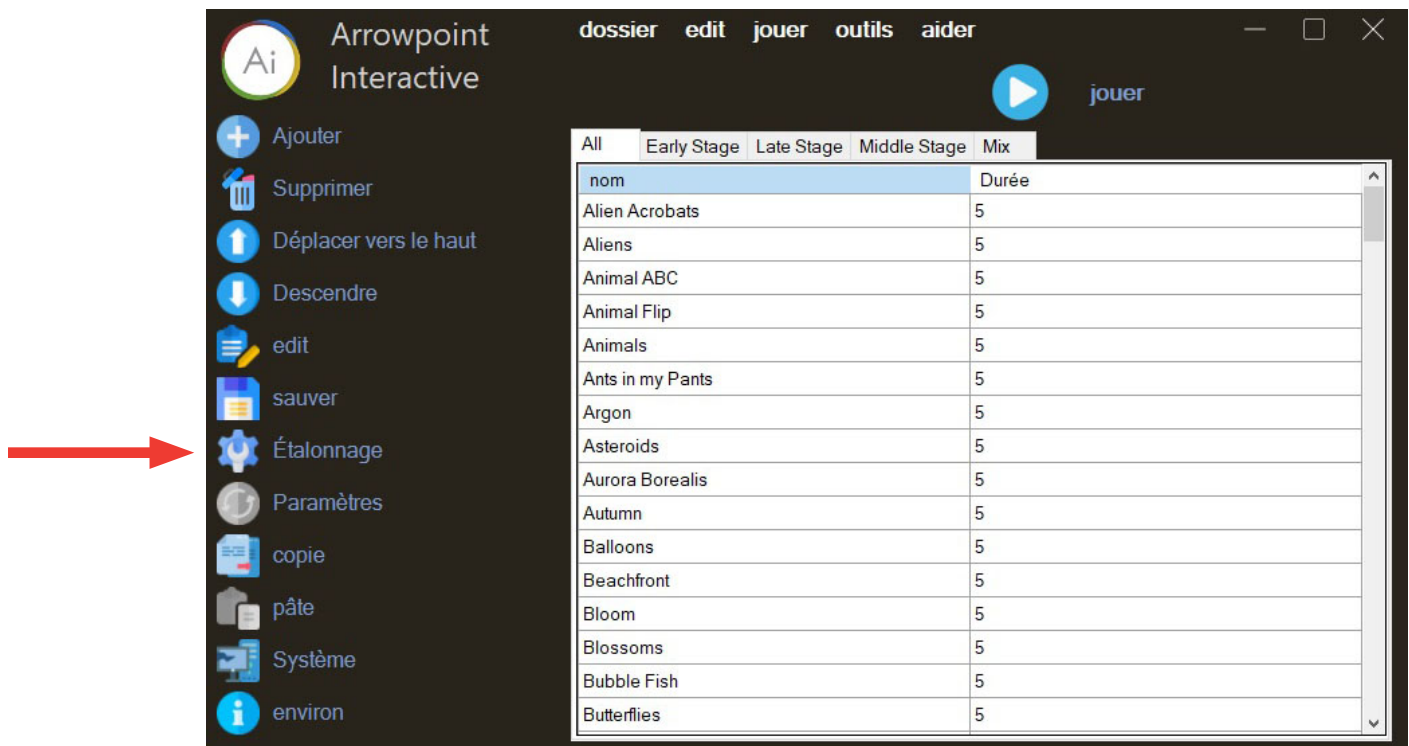
L'image projetée doit être centrée directement sous la caméra IR. Si ce n'est pas le cas, il y a des écrous à oreilles de chaque côté du miroir qui peuvent être desserrés et le miroir déplacé d'avant en arrière pour ajuster l'emplacement de l'image.

Calibrage du Logiciel

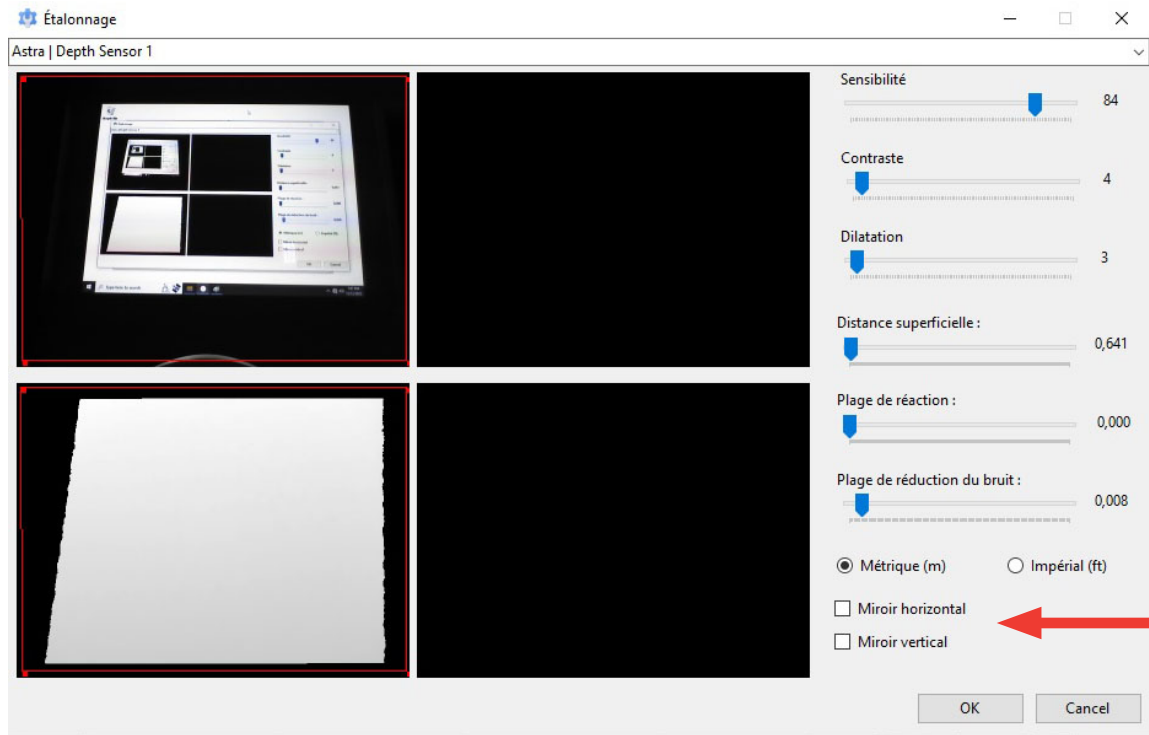
Si le logiciel demande un code d'activation, veuillez écrire à l'adresse support@lucynt.com.

Si le système fonctionne normalement et que vous êtes satisfait de la réaction du toucher d'une personne aux images, vous pouvez passer cette section. Sinon, appuyez sur la touche Echap du clavier pour accéder au menu Administration.

1. Cliquez sur l'icône Étalonnage.

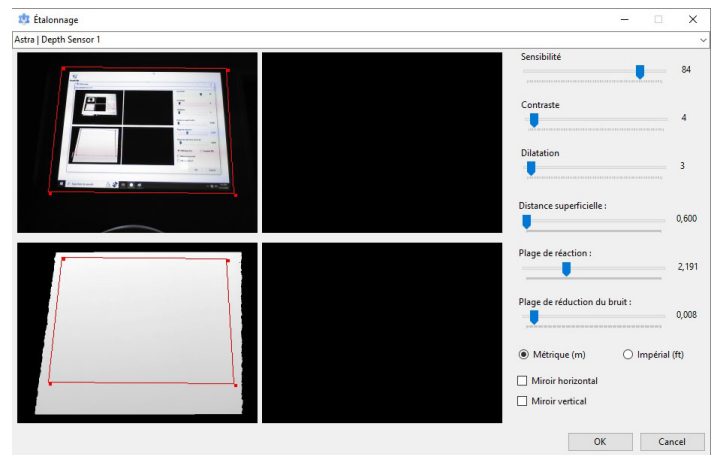
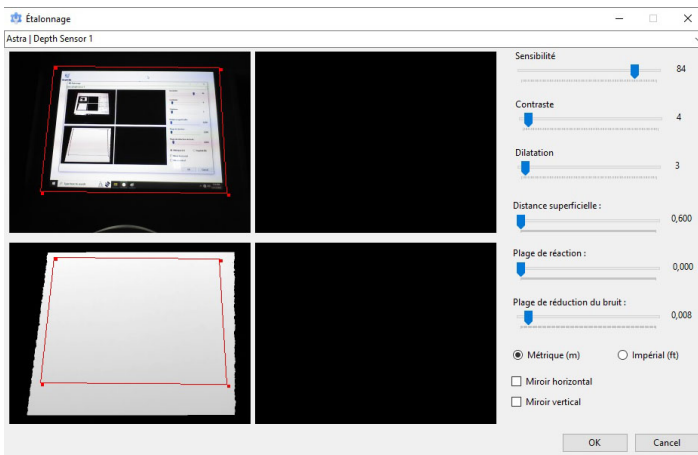


Si l'image projetée n'est pas entièrement contenue dans la fenêtre supérieure gauche, il sera nécessaire de déplacer physiquement la caméra IR pour qu'elle voie l'image projetée sur le sol, le mur ou la table. Si l'image est à l'envers, cochez ou décochez les cases Horizontal Mirror (miroir horizontal)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

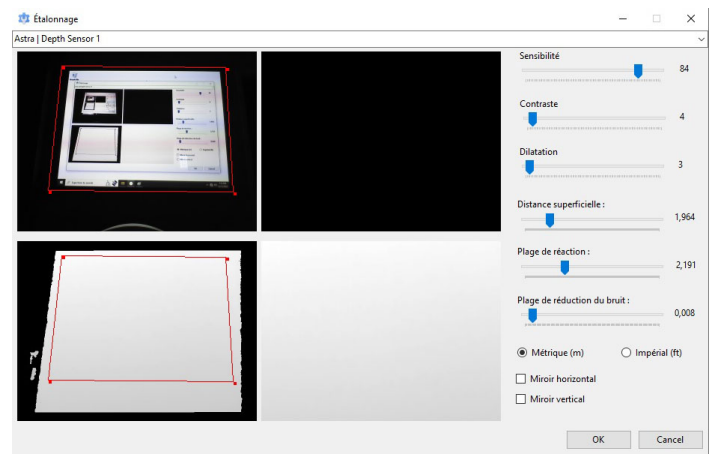
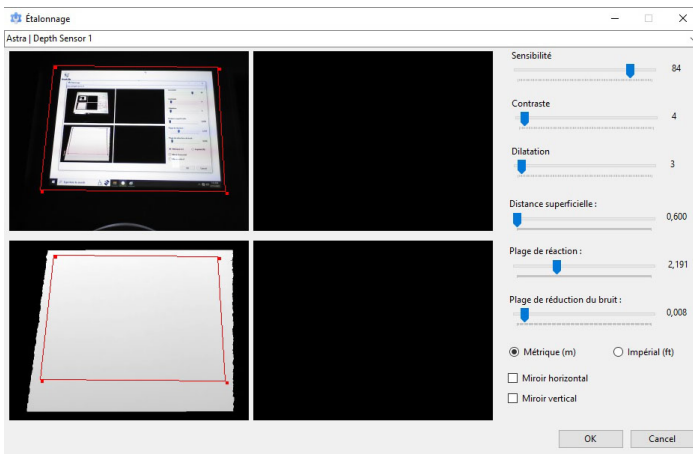


2. Dans la fenêtre supérieure gauche, utilisez le tapis de souris pour former une boîte autour de la projection. Pour ce faire, cliquez avec le bouton gauche de la souris à l'extérieur de chaque coin de l'image. Une fois terminé, il devrait y avoir une boîte bordée de rouge autour de l'image projetée.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

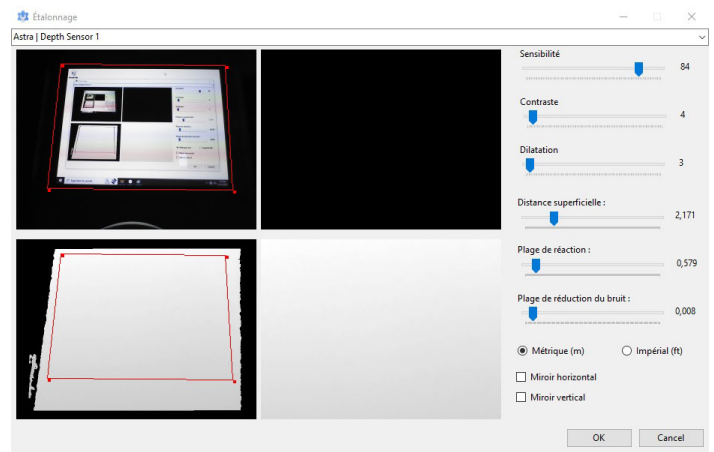
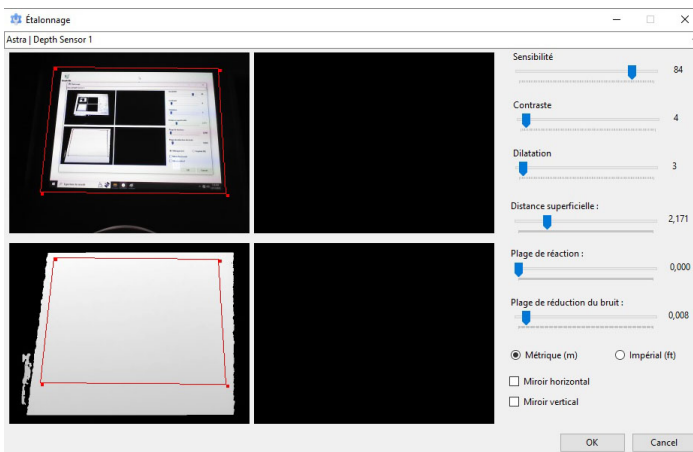
3. Faites glisser le curseur de l'onglet Reaction Range (Plage de Réaction) vers le milieu de la barre.



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 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 pré-réglés à une sensibilité de 85, 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 pré-réglé 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.

Projection Murale

Tirer sur les clips ouvrira le panneau du projecteur et abaissera le projecteur. En appuyant sur le bras métalliques flexibles de chaque côté du panneau, le panneau s'abaissera jusqu'à l'onglet suivant. Après avoir atteint le niveau désiré, tirez la caméra IR vers le bas pour voir la projection.

Effectuez le processus d'étalonnage.



Connexion Internet

Si le système n'est pas connecté à un câble ethernet pour le service internet, il devra être connecté au wifi. Cette opération s'effectue en cliquant sur l'icône représentant un globe terrestre dans le coin inférieur droit de la barre d'outils de Windows. Si vous n'êtes pas familier avec cette opération, veuillez effectuer une recherche en ligne sur la configuration wifi de Microsoft Windows.

Pour des options de programmation supplémentaires, veuillez lire le manuel d'utilisation, situé sous l'onglet Aide du menu Administration.

Consignes de Sécurité

- * Toutes les précautions doivent être prises pour effectuer l'installation conformément aux instructions.
- * Tout écart par rapport aux instructions expose l'installateur à des problèmes de responsabilité et à l'annulation de la garantie.
- * Risque d'incendie et/ou de choc électrique, ne pas mouiller le système ou l'installer dans un endroit où il y a de l'eau.
- * Ne jamais exposer la capsule à l'eau, à la pluie ou à des environnements extérieurs.
- * Ne pas regarder fixement la lumière projetée ou la caméra IR.
- * Ne bloquez jamais les conduits de ventilation de la capsule.
- * Ne placez pas d'objets sur la capsule et ne les suspendez pas à celle-ci.
- * N'utilisez pas le système à proximité d'une flamme nue ou en présence de gaz explosifs.
- * Ne noircissez jamais l'objectif de projection. Cela pourrait endommager l'appareil ou provoquer un incendie.
- * Évitez que le cordon d'alimentation ne soit tendu ou pincé. Cessez d'utiliser l'appareil si le cordon est endommagé ou effiloché.
- * Débranchez le système pendant les orages pour éviter d'endommager l'appareil.
- * Remplacez les piles qui fuient ou qui sont fissurées dans la télécommande et le clavier sans fil.
- * N'utilisez que des piles dont la taille et la tension sont adaptées à l'équipement.
- * N'utilisez pas ce système d'une manière qui n'est pas prévue, prescrite ou autorisée.

Nettoyage et Entretien

L'appareil ne nécessite pas d'entretien mais si vous décidez de le nettoyer, veuillez le débrancher et utiliser un chiffon doux et sec, en veillant à ne pas laisser d'empreintes sur l'objectif du projecteur. N'utilisez pas de produits de polissage, de solutions de nettoyage ou de produits abrasifs sur quelque partie que ce soit du système.

Informations Juridiques

Toutes les informations contenues dans ce manuel sont protégées par les droits d'auteur d'Arrowpoint Interactive, LLC. Toutes les marques ou produits qui y sont spécifiés sont protégés par des droits d'auteur et les marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. La conception de la capsule est brevetée et tous les droits s'appliquent. Ce manuel et toutes ses parties ne peuvent être reproduits sous quelque forme ou mode que ce soit sans l'accord d'Arrowpoint Interactive, LLC.

Contactez-Nous

Les questions concernant l'installation ou n'importe quelle partie de ce manuel doivent être transmises à l'adresse suivante : support@lucynt.com.



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