



사용자 매뉴얼

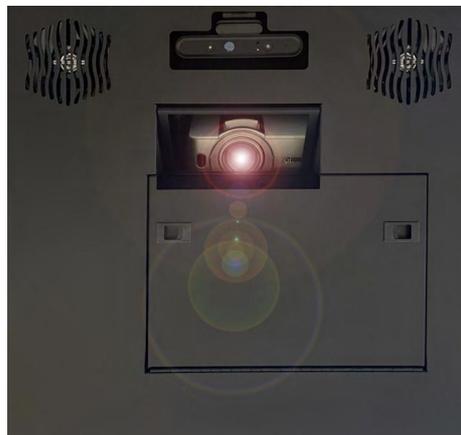
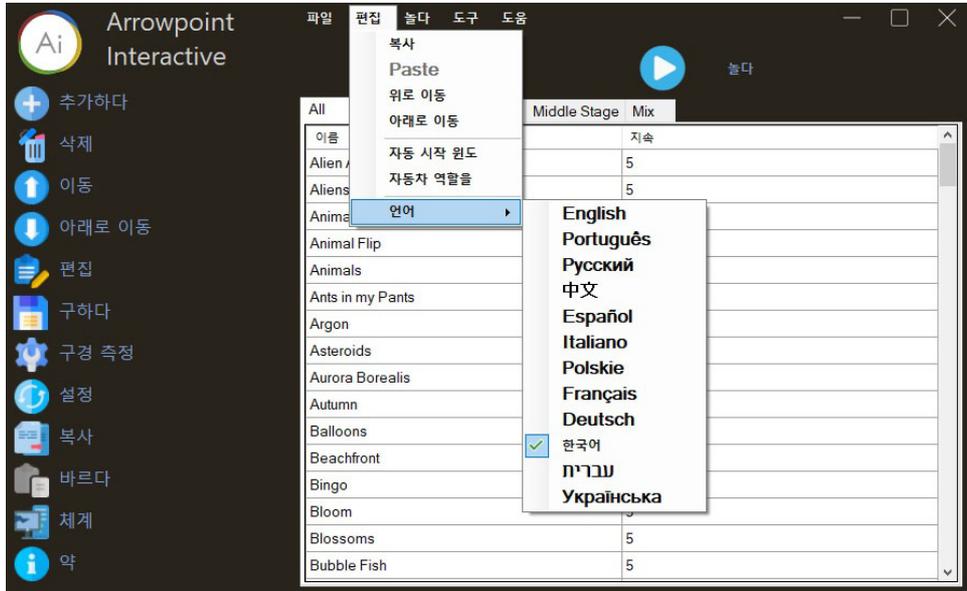
이 매뉴얼은 Lucynt 프로 버전과 관련된 하드웨어 정보를 참조합니다. 라이트 버전을 구입한 경우 이 매뉴얼에는 실제 구성에 적용되지 않는 항목이 있습니다.

도입	3
캡슐 구성 요소	3
배송된 품목	3
Lucynt 작동 시작하기	4
카메라 구성	5
곡목표	7
곡목표를 만들기	8
곡목표를 삭제하기	8
게임을 추가하기	8
게임을 삭제하기	8
플레이 시간을 조정하기	9
새로운 게임을 만들기	14
게임을 복사하기	9
곡목표에서 게임을 이동하기	10
게임을 하기	11
자동 시작 및 자동 재생	11
재생 모드를 설정하기	12
모든 게임을 로드하기	12
프로젝터를 프로그램 설정하기	13
새로운 게임을 만들기	14
키보드 작동	16
기술지원	16

도입

Lucynt 는 사용하기 간단한 시스템이며 이 매뉴얼은 시스템을 올바르게 작동하는 데 필요한 모든 정보를 제공합니다. 모든 설치는 고유하며 선호하는 서비스 제공 업체 중 하나가 설치 설문 조사에서 고객이 선택한 영역에 이전에 Lucynt 캡슐을 설치했기 때문에 이 매뉴얼에서는 설치를 다루지 않습니다.

이 소프트웨어는 12 개 언어로 변환됩니다. 관리 메뉴를 보고 편집을 클릭하고 언어 선택 위로 마우스를 가져간 다음 적절한 언어를 선택하십시오.



캡슐 구성 요소

대화형 시스템은 컴퓨터, 프로젝터, IR 카메라, 스피커 및 증폭기를 통합합니다. 배송 중에 품목이 헐거워질 수 있으므로 모든 전선과 연결을 확인하여 모든 것이 단단히 연결되어 있는지 확인하는 것이 좋습니다.

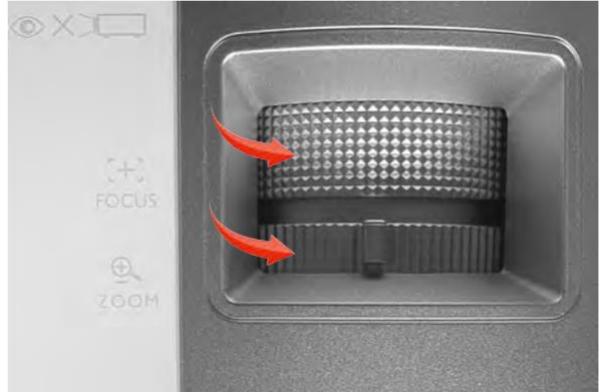
배송에 포함된 추가 품목

- 무선 키보드
- 프로젝터의 휴대용 리모컨
- 장착장치 (선택대로)

Lucynt 작동 시작하기

필요한 모든 소프트웨어가 설치되었습니다. 시스템이 전기 콘센트에 연결되면 게임을 시작합니다. 소형 휴대용 리모컨으로 프로젝터를 제어하고 표면에 게임을 투사하려면 “온” 버튼을 눌러야 합니다.

크기 투영 및/또는 플레이 영역의 초점을 변경하려는 경우 렌즈 바로 위에 있는 프로젝터 상단의 두 개의 회전 링을 사용하여 이러한 조정을 쉽게 수행할 수 있습니다.



“과워 온” 버튼으로 프로젝터를 켜고 시스템이 예열 되면 투영이 정사각형이 아님을 알 수 있습니다. 이 경우에 리모컨으로 Lucynt 장치를 가리키고 “키스톤” 화살표 버튼을 위 또는 아래로 눌러 이미지를 정사각형으로 만듭니다.

볼륨을 조절하려면 “모드/엔터” 버튼 양쪽에 있는 볼륨 버튼을 사용하십시오.

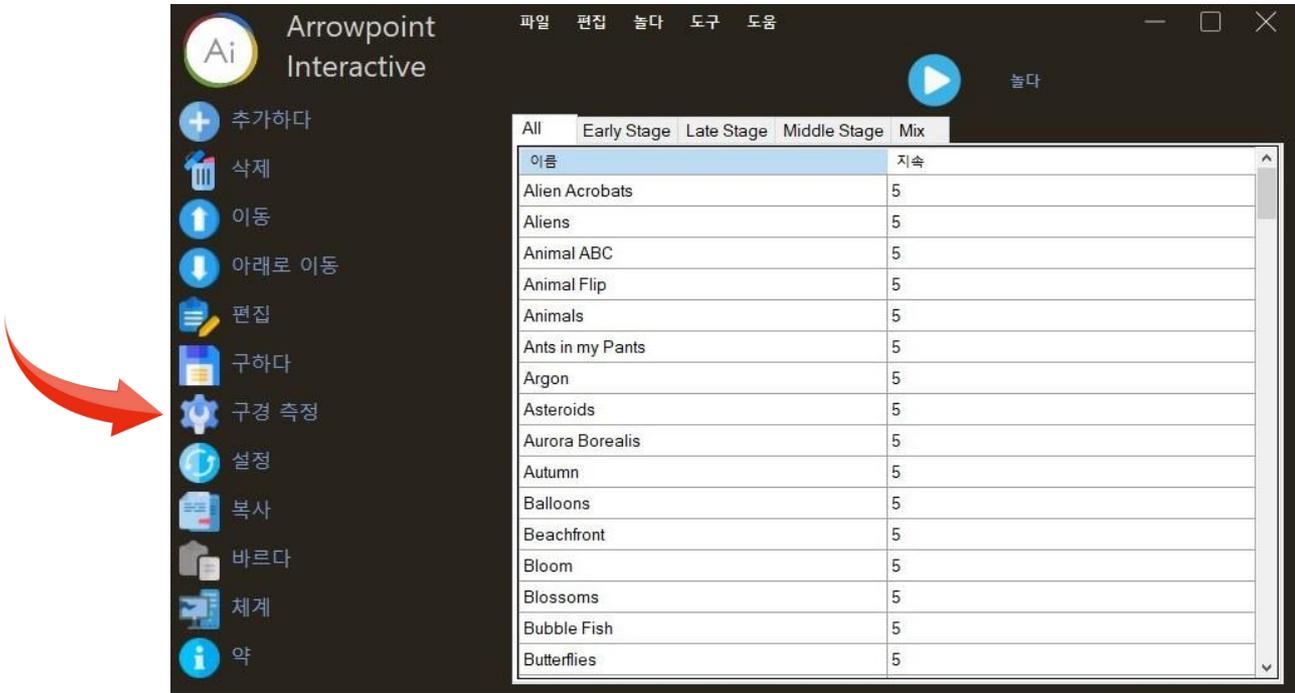
이제 Lucynt 시스템이 가동되어 실행 중이므로 게임 선택 및 플레이 시간에 대해 설정할 다른 선택이 있으며 IR 카메라가 제대로 반응하도록 시스템을 약간 미세 조정해야 할 수도 있습니다.

관리 메뉴로 이동하려면 키보드에서 “Esc”를 눌러 관리 메뉴를 불러옵니다.

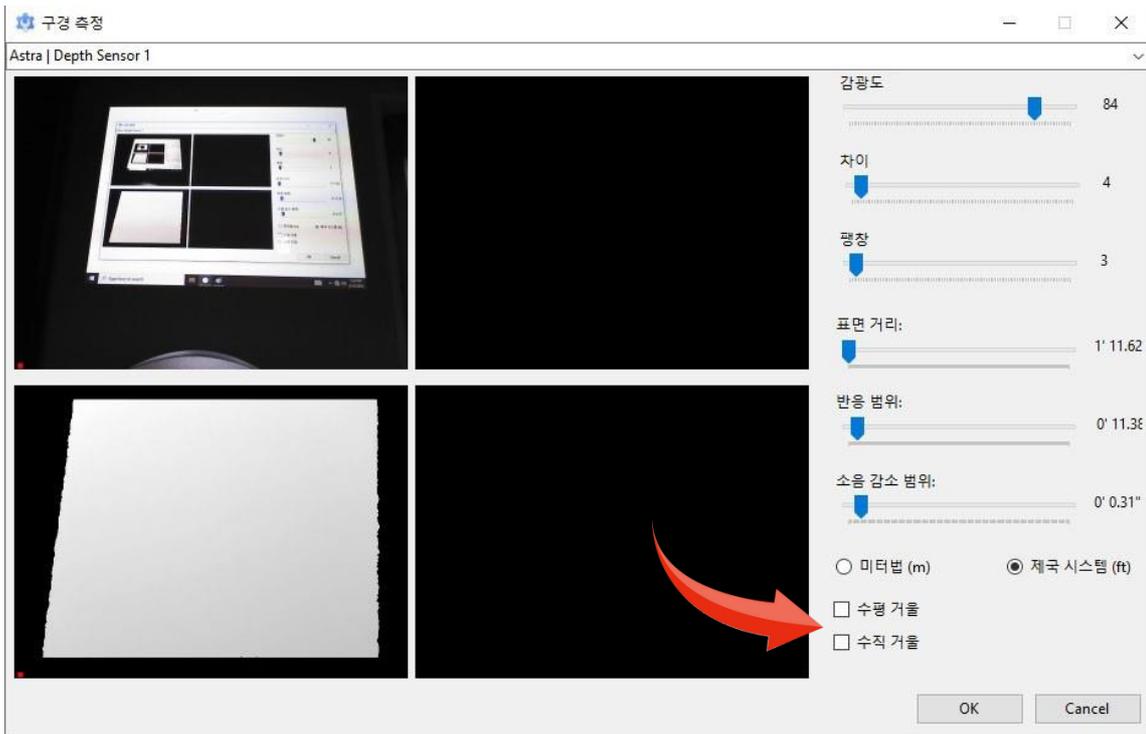
카메라 교정

시스템이 정상적으로 작동하고 이미지에 대한 사람의 터치 반응에 만족하는 경우 이 섹션을 건너뛸 수 있습니다.

1. 교정 아이콘을 클릭하기

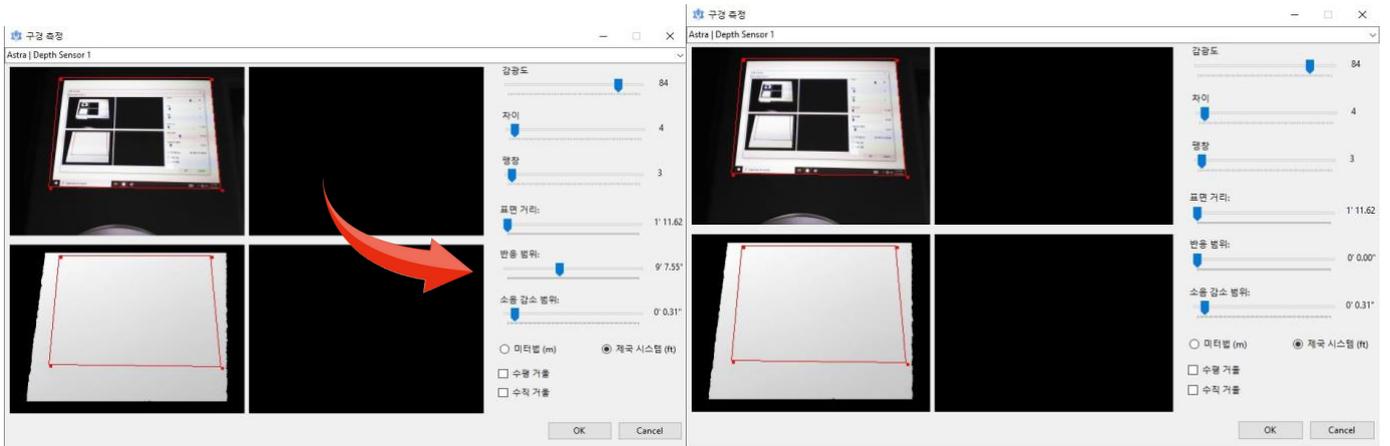


투사된 이미지가 왼쪽 상단 창에 완전히 포함되지 않은 경우 바닥, 벽 또는 테이블에 투사된 이미지를 볼 수 있도록 IR 카메라를 물리적으로 이동해야 합니다. 이미지가 거꾸로 있거나 거꾸로 된 경우 올바르게 나타날 때까지 수평 거울 및 수직 거울 상자를 선택하거나 선택 취소하십시오.

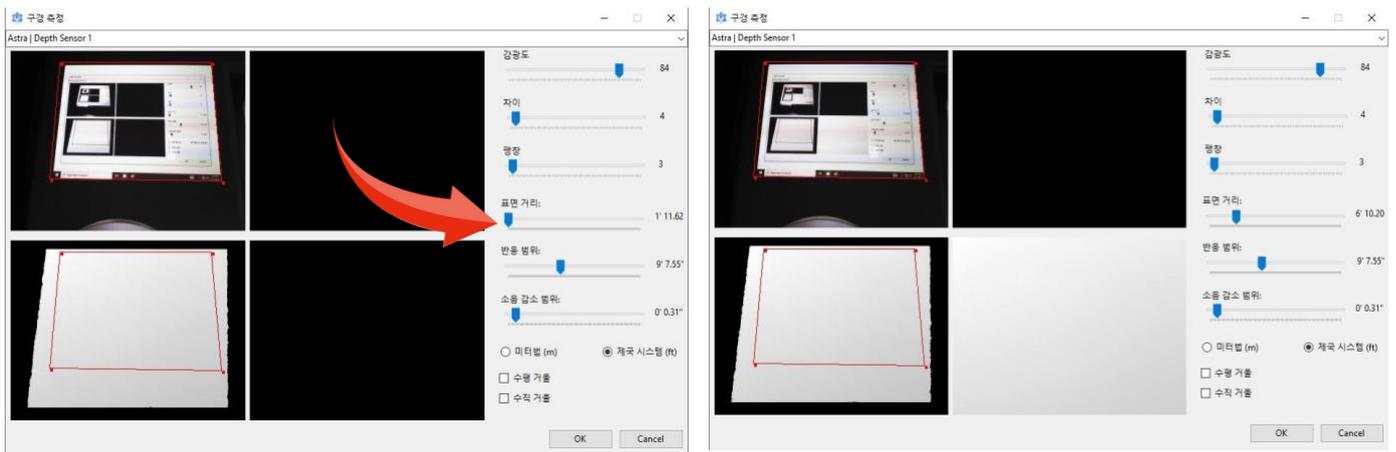


2. 왼쪽 위 창에서 마우스 패드를 사용하여 투영 주위에 상자를 만듭니다. 이미지의 각 모서리 바깥쪽을 마우스 왼쪽 버튼으로 클릭하면 됩니다. 완료되면 투사된 이미지 주위에 빨간색 상자가 있어야 합니다. 상자는 이미지보다 클 수 있지만 작을 수는 없습니다.

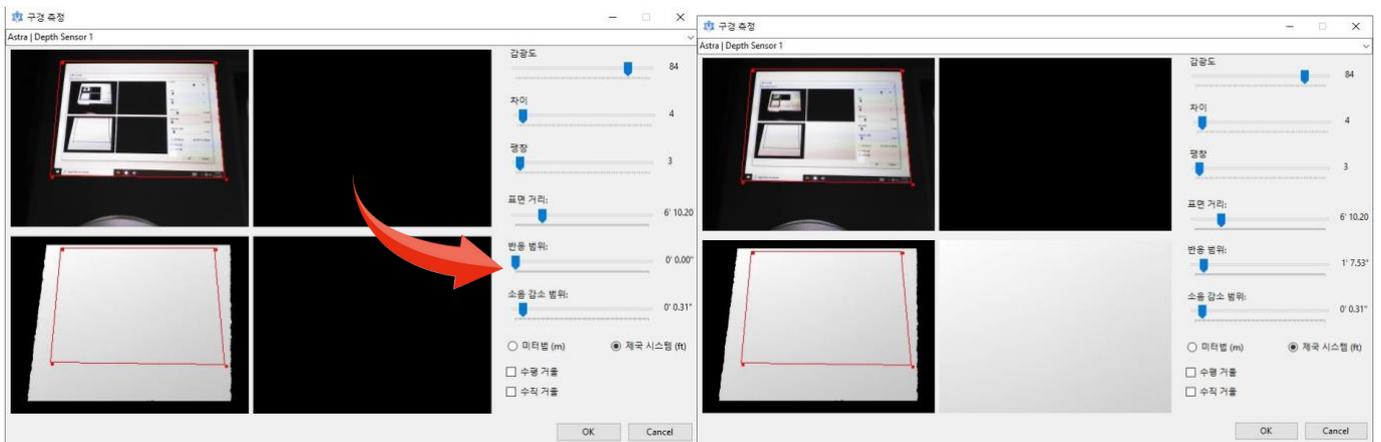
3. “반응 범위” 탭 슬라이더를 바의 가운데 밑니다.



4. “표면 거리” 탭을 왼쪽으로 밀면 오른쪽 하단 화면이 검게 변합니다. 오른쪽 하단 화면이 흰색으로 바뀔 때까지 탭을 오른쪽으로 천천히 이동한 다음 중지합니다. 작은 모서리가 검게 남아 있으면 괜찮습니다. 중요한 것은 투사된 영역을 완전히 흰색으로 만드는 것입니다.

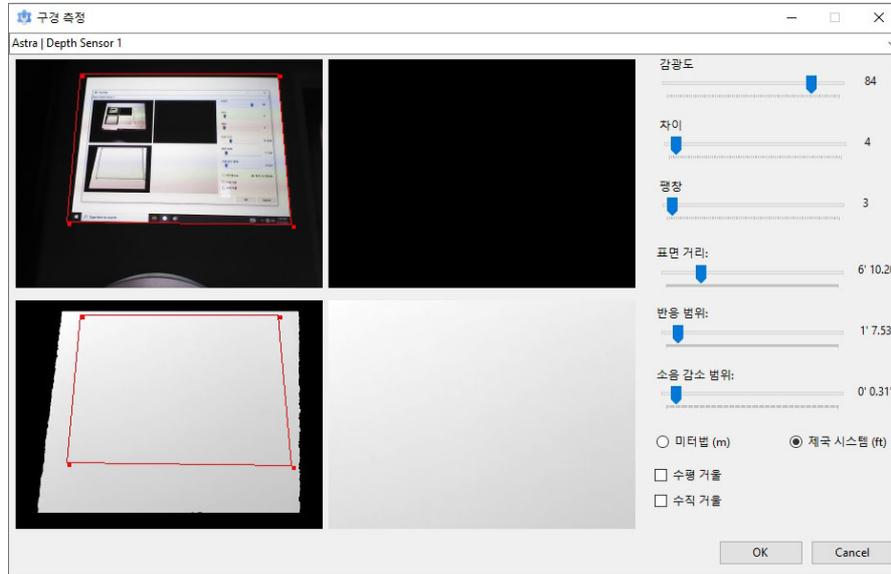


5. “반응 범위” 탭을 왼쪽으로 밀면 오른쪽 하단 화면이 검게 변합니다. 오른쪽 하단 화면이 흰색으로 바뀔 때까지 탭을 오른쪽으로 천천히 이동합니다. 작은 모서리가 검게 남아 있으면 괜찮습니다. 중요한 것은 투사된 영역을 완전히 흰색으로 만드는 것입니다.



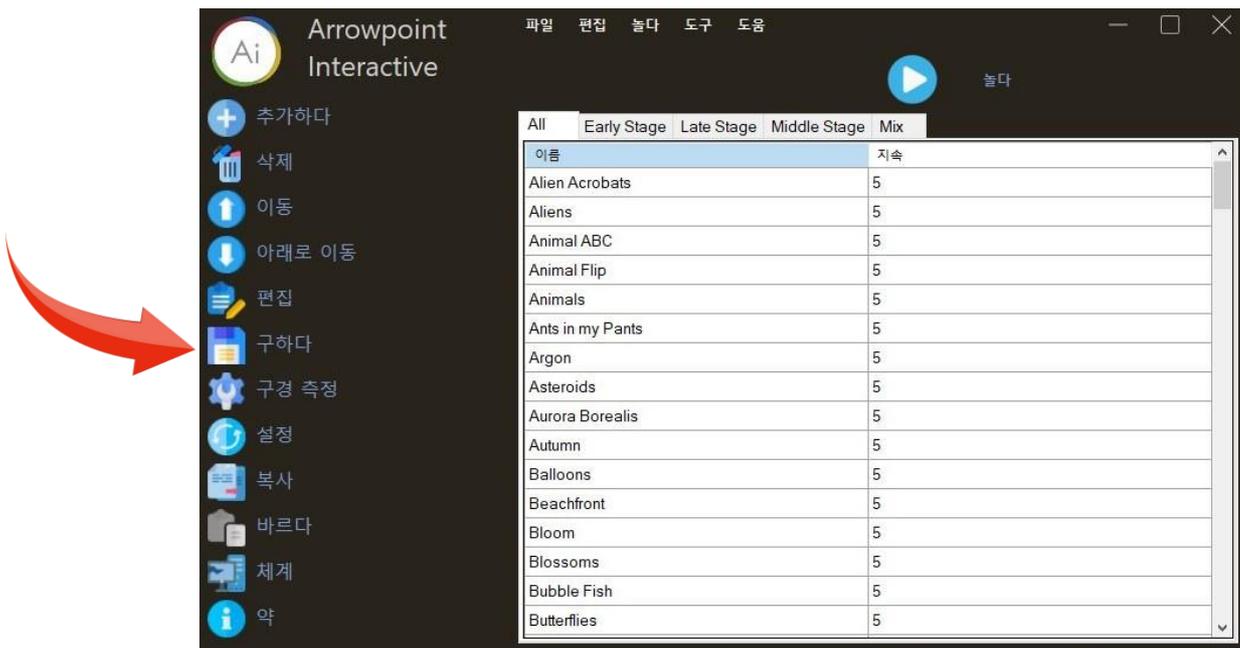
6. “감광도”, “명암” 및 “팽창” 조정은 건드릴 필요가 없으며 감광도 85, 명암 4 및 팽창 3 으로 사전 설정되어 있습니다.

7. “소음 감소 범위”는 미세 조정 반응을 위한 고급 설정입니다. .31 영국식(.008 미터법)으로 사전 설정되어 있습니다. 이 수치를 너무 낮게 설정하면 게임이 터치 없이 반응할 수 있습니다.



곡목표

제안된 곡목표로 시스템을 미리 로드 했습니다. 이들은 삭제하거나 그대로 둘 수 있으며 어떤 방식으로든 시스템 성능을 손상시키지 않습니다. **전체** 곡목표에는 게임의 전체 카탈로그가 포함되어 있으며 삭제할 수 없고 다른 곡목표에 자유롭게 추가하거나 특별한 제목으로 당신만의 곡목표를 만들 수 있습니다. 영구적으로 추가하거나 삭제하려면 모든 변경 사항을 저장해야 한다는 점을 기억하는 것이 중요합니다. **플로피 디스크 아이콘** (구하다)을 클릭하거나 **“파일”** 메뉴로 이동하여 저장합니다.



곡목표를 만들기

“파일” 제목을 클릭하고 “곡목표를 만들기”를 클릭합니다. 원하는 목록의 이름을 입력하고 “좋아요”를 클릭합니다.

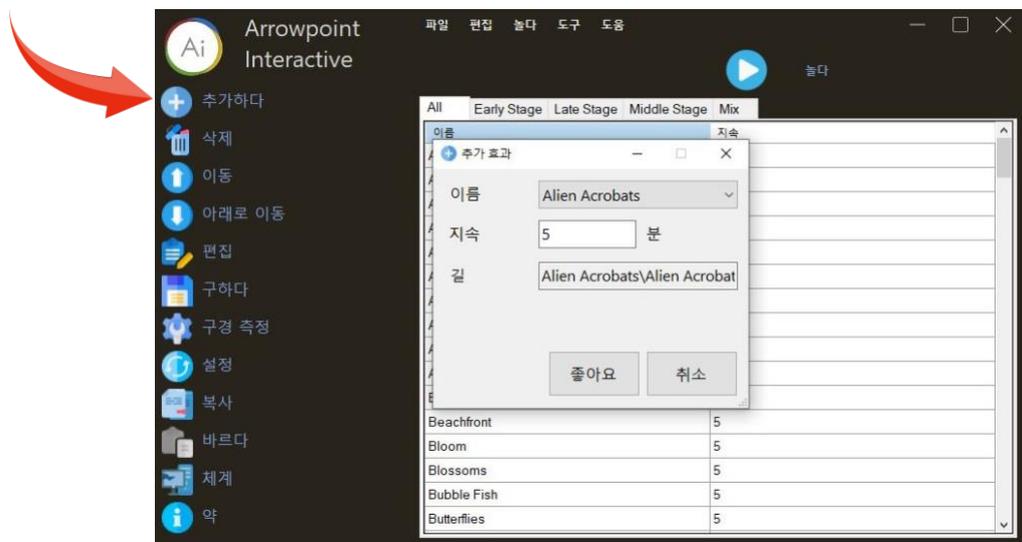
새로운 목록이 표시되고 효과 추가를 시작할 수 있습니다.

곡목표를 삭제하기

삭제하고 싶은 곡목표를 클릭한 다음 “파일” 제목을 클릭하고 “곡목표를 삭제하기”를 선택합니다.

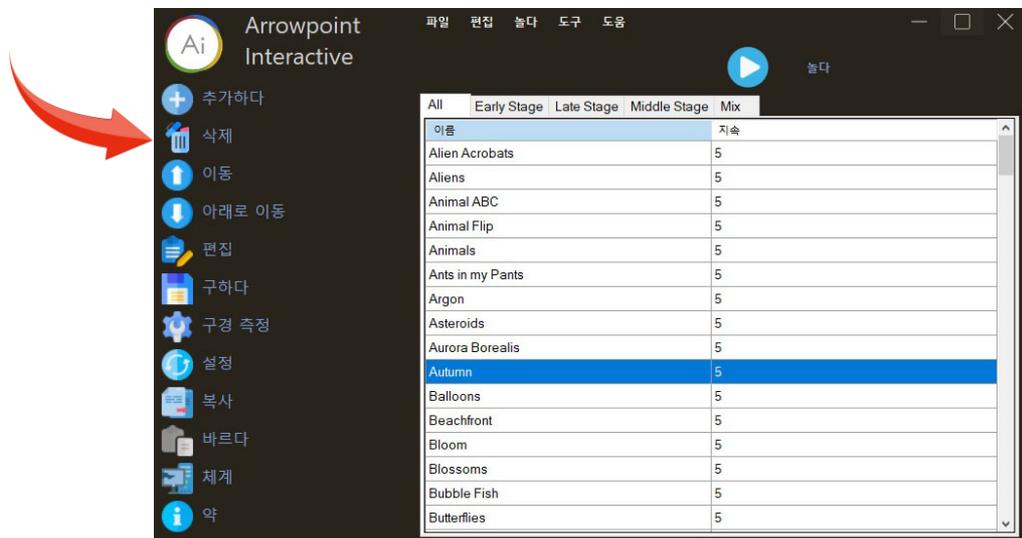
곡목표에 게임을 추가하기

게임을 추가하고 싶은 곡목표를 선택합니다. 플러스 아이콘 (추가하다)을 클릭하고 “이름” 메뉴의 게임 카탈로그에서 선택합니다. 지금 또는 나중에 게임 시간을 선택할 수도 있습니다. “좋아요”를 클릭하면 완료됩니다.



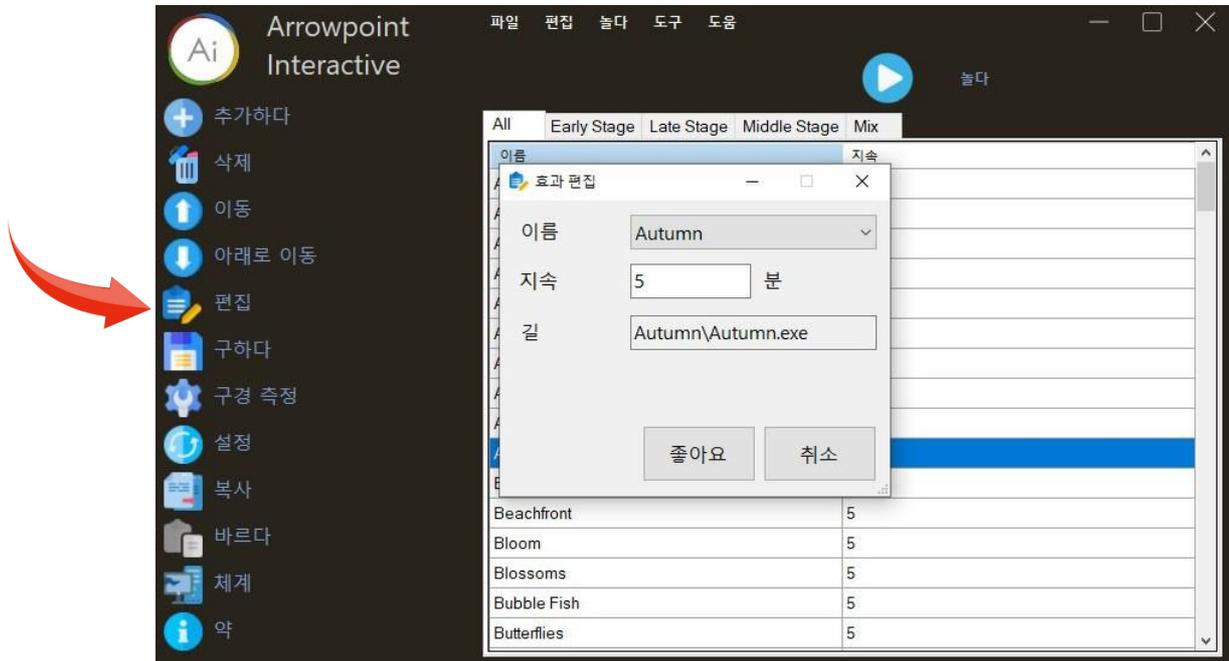
곡목표에 게임을 삭제하기

게임을 삭제하고 싶은 곡목표를 선택합니다. 게임을 클릭하고 다음 휴지통 아이콘 (삭제)을 클릭합니다. 전체 곡목표를 제외한 모든 곡목표에서 게임을 삭제할 수 있습니다.



게임의 플레이 시간을 조정하기

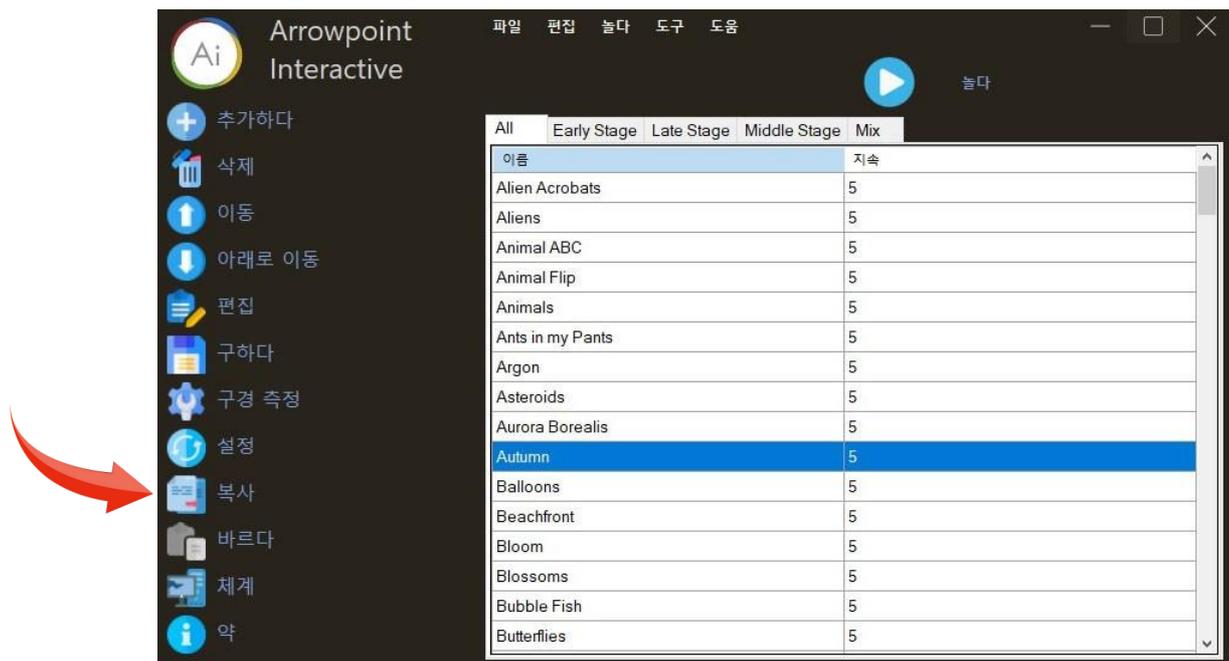
곡목표를 선택하며 편집하고 싶은 게임을 강조 표시합니다. “편집” 아이콘을 클릭하고 기간 필드를 강조 표시하며 원하는 시간을 입력한 다음에 “좋아요”를 클릭합니다.

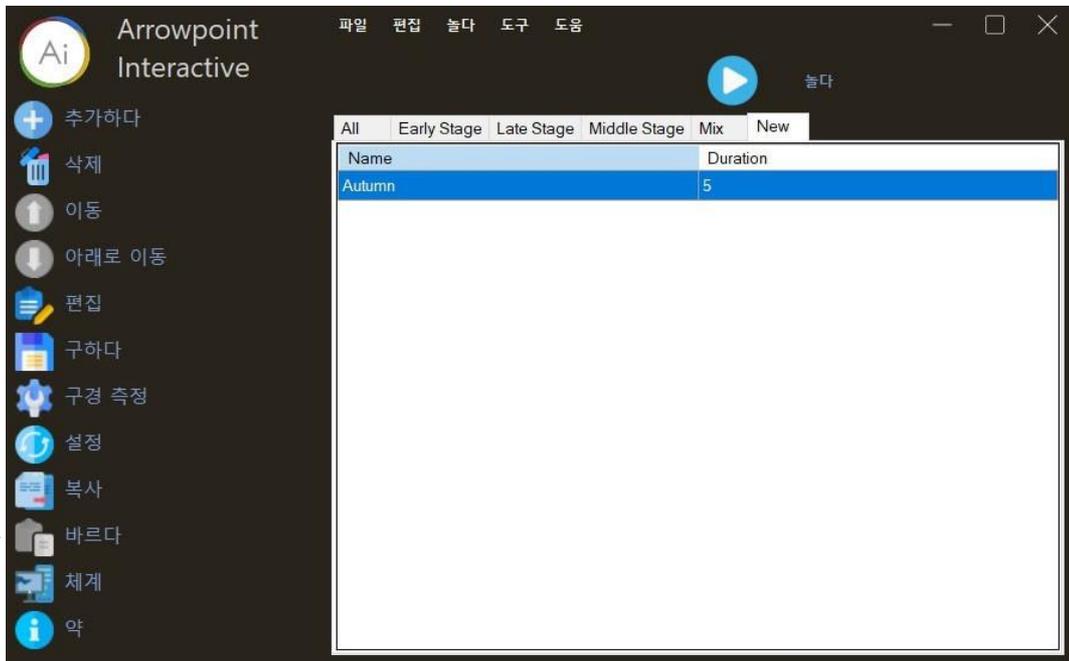


곡목표에 게임을 복사하기

“추가” 아이콘을 사용하는 대신 이 방법을 사용할 수 있습니다.

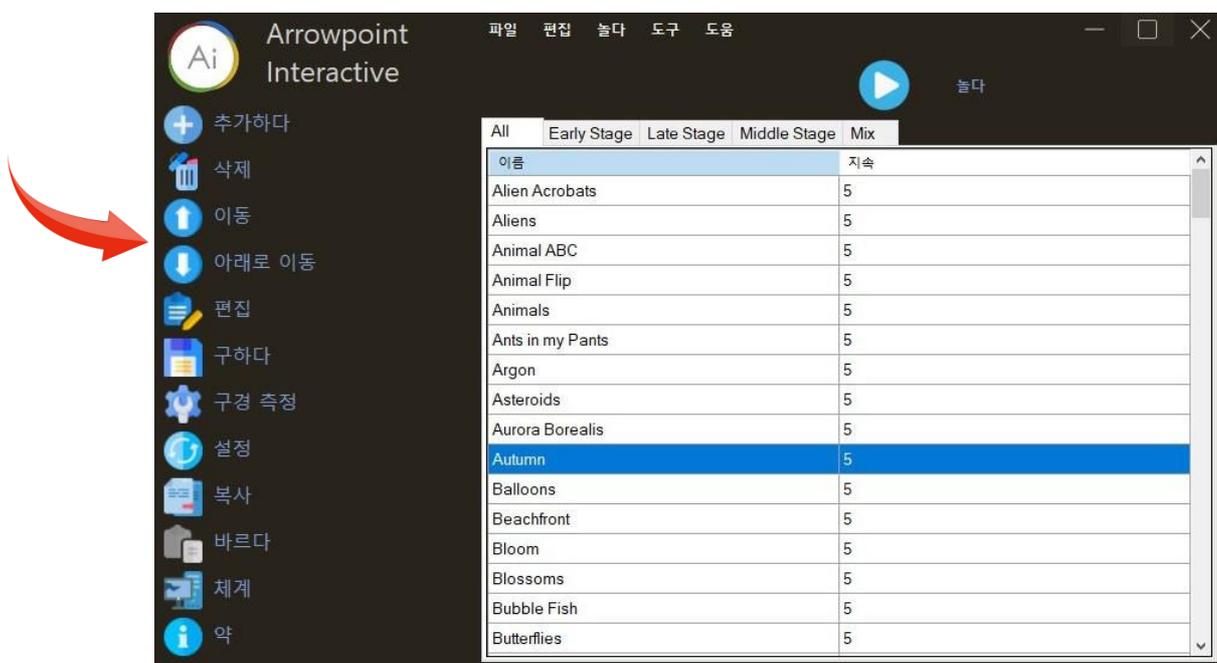
게임을 복사하고 싶은 곡목표를 선택하고 게임을 강조 표시합니다. “복사” 아이콘을 클릭하고 클립보드에 저장합니다. 게임을 추가하고 싶은 곡목표를 선택하며 다음에 “바르다” 아이콘을 클릭하고 새로운 곡목표에 붙여 넣습니다.





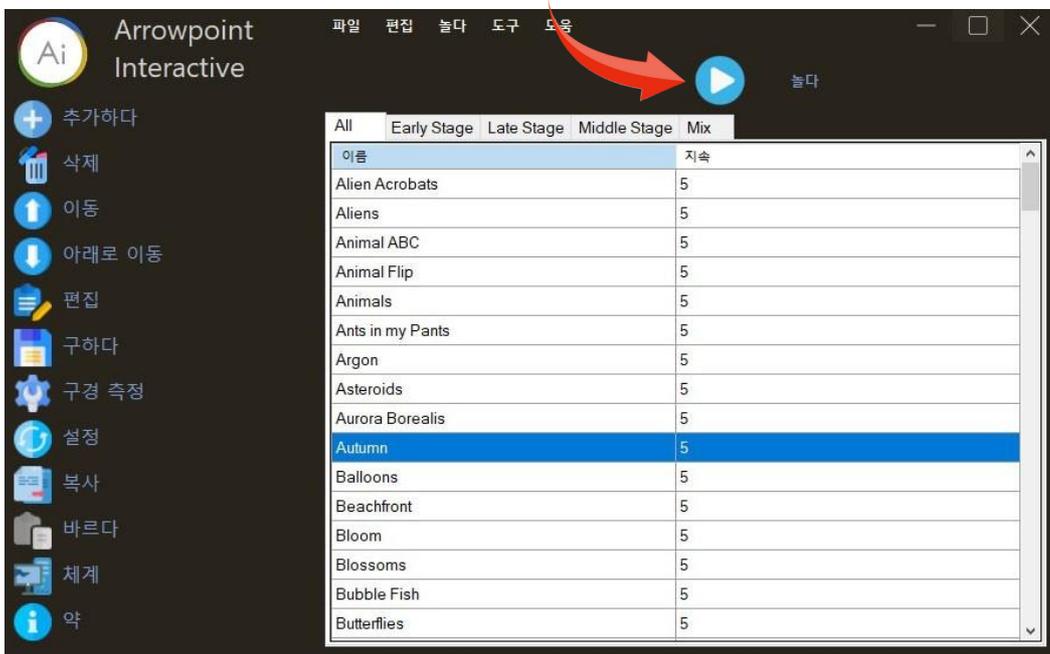
곡목표에서 게임을 이동하기

게임을 클릭하여 강조 표시한 다음에 **화살표** 아이콘을 클릭하여 선택한 항목을 위 또는 아래로 이동합니다.



수동으로 게임을 하기

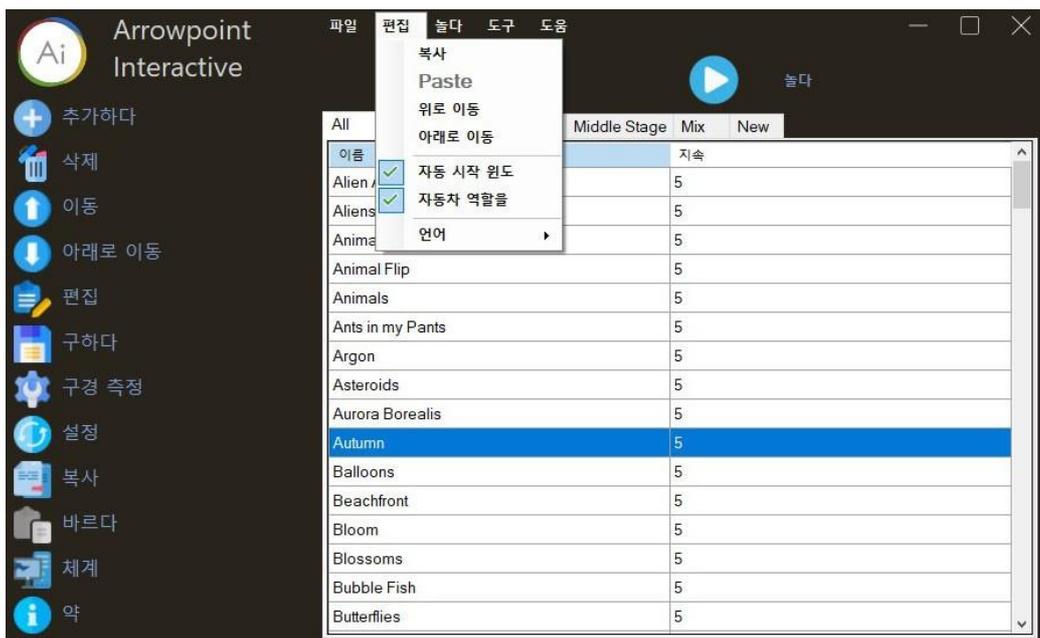
게임을 강조 표시하고 “놀다” 아이콘을 클릭합니다. 선택한 게임이 재생되면 자동으로 다음 게임으로 넘어갑니다.



자동 실행 및 자동 재생

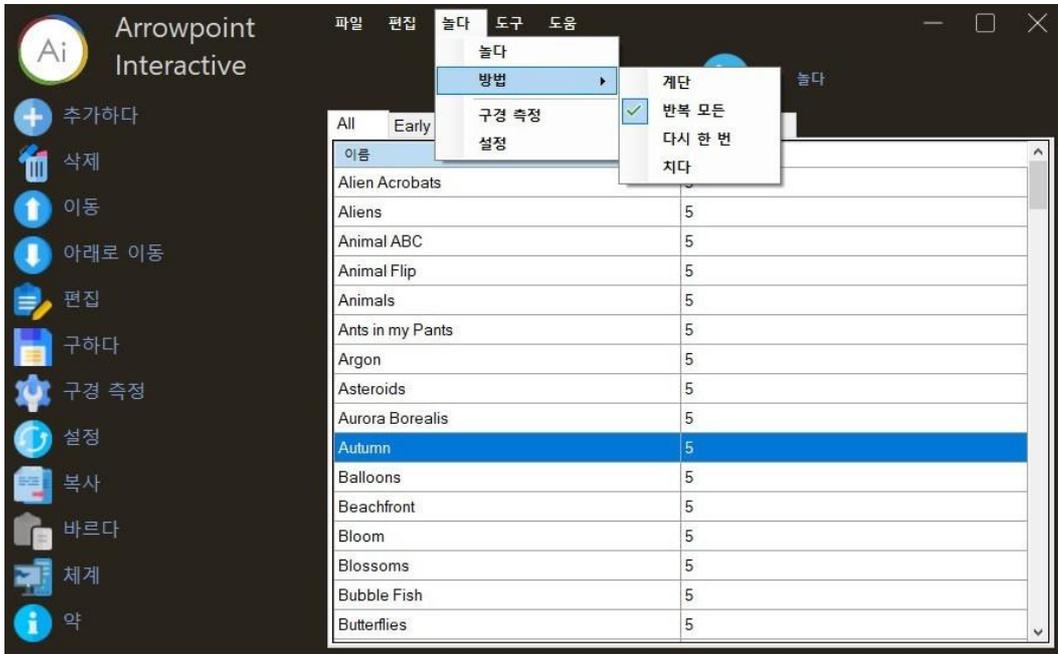
“편집” 제목을 클릭한 다음에 “자동 시작 원도”를 클릭하여 이 옵션 옆에 **확인 표시**를 설치하면 Windows 가 시작될 때 Lucynt 가 시작됩니다. 시스템은 이 옵션이 선택된 상태로 프로그래밍 됩니다.

“편집” 제목을 클릭한 다음에 “자동차 역할을”를 클릭하여 이 옵션 옆에 **확인 표시**를 설치하면 Lucynt 가 마지막으로 선택한 곡목표를 자동으로 재생합니다. 시스템은 이 옵션이 선택된 상태로 프로그래밍 됩니다.



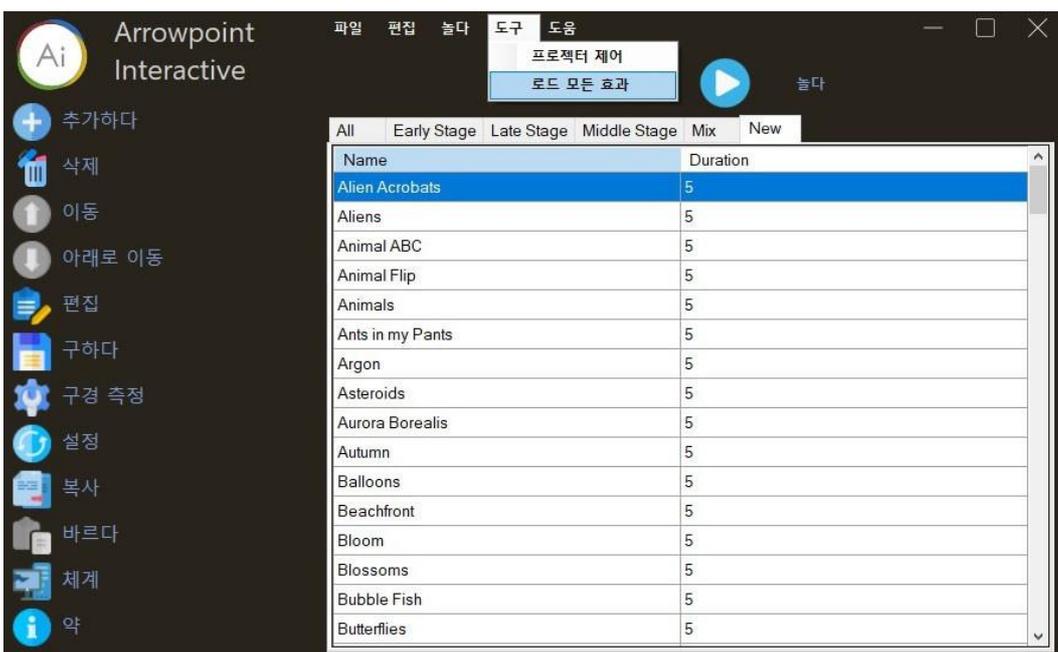
재생 모드를 설정하기

게임이 진행되는 순서는 “방법” 구성을 통해 변경할 수 있습니다. “놀이” 탭을 클릭하고 아래로 내려가며 “방법”로 이동합니다. 원하는 플레이 방법을 클릭하기만 하면 선택할 수 있는 네 가지 옵션이 있습니다. 시스템은 모두 반복 모드가 선택된 상태로 프로그래밍 됩니다.



한 곡목표에게 모든 게임을 로드하기

전체 게임 카탈로그를 하나의 곡목표에 로드 하도록 선택한 경우, 원하는 곡목표를 선택하고 “도구” 헤딩을 클릭하기만 하면 됩니다. 아래로 내려가며 “로드 모든 효과”를 클릭하면 전체 게임 카탈로그가 선택한 곡목표에 로드 됩니다.



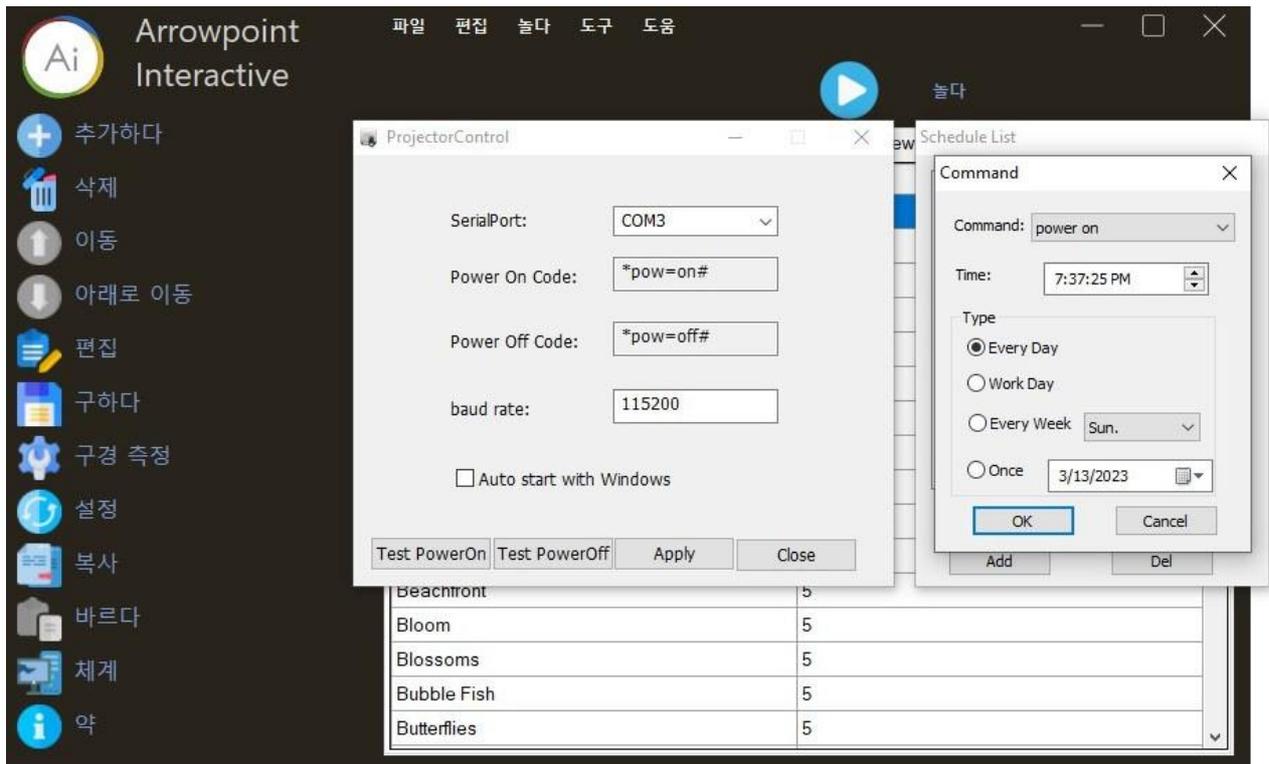
프로젝터를 자동적으로 켜고 끄도록 설정하기

이 기능을 사용하여 하루 또는 일주일 중 예정된 시간에 프로젝터를 켜고 끄도록 프로그래밍 할 수 있습니다. 휴대용 리모컨으로 프로젝터를 켜거나 끌 수 있으므로 이 기능은 필요하지 않습니다.

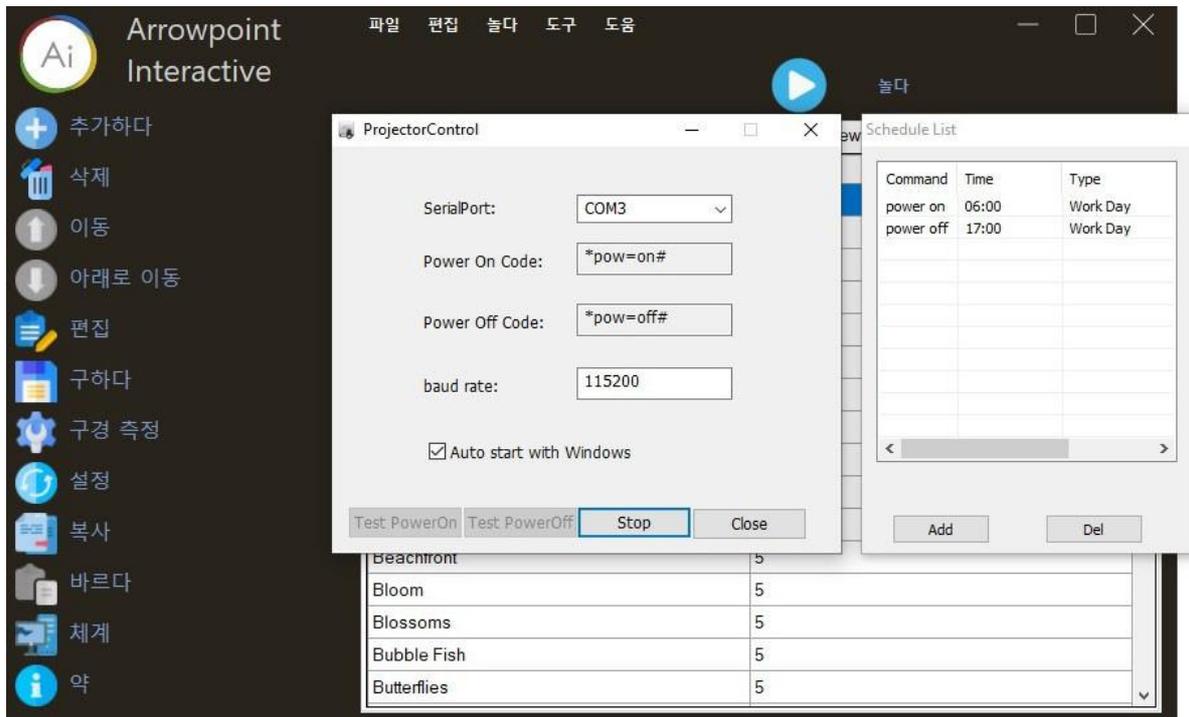
주의: 직렬 포트, 전원 코드 또는 전송 속도에 대한 설정을 변경하지 마십시오. 프로그래밍 된 대로 유지해야 합니다. 그렇지 않으면 이 기능이 작동하지 않습니다.

1. “도구” 헤딩을 클릭하고 “프로젝터 제어”를 선택합니다.

2. “스케줄 목록”에서 “추가”를 클릭합니다. “명령” 메뉴를 사용하여 “파워 온”을 선택한 다음에 원하는 시간을 선택하여 켜십시오. “타입”에서 언제 켜고 싶은지 선택한 다음에 “좋아요”를 클릭합니다. “추가”를 다시 클릭하고 “파워 오프”를 선택한 다음에 이전 단계를 반복합니다. 전원 명령을 삭제하려면 삭제하고 싶은 명령을 강조 표시하고 삭제를 클릭하면 됩니다.

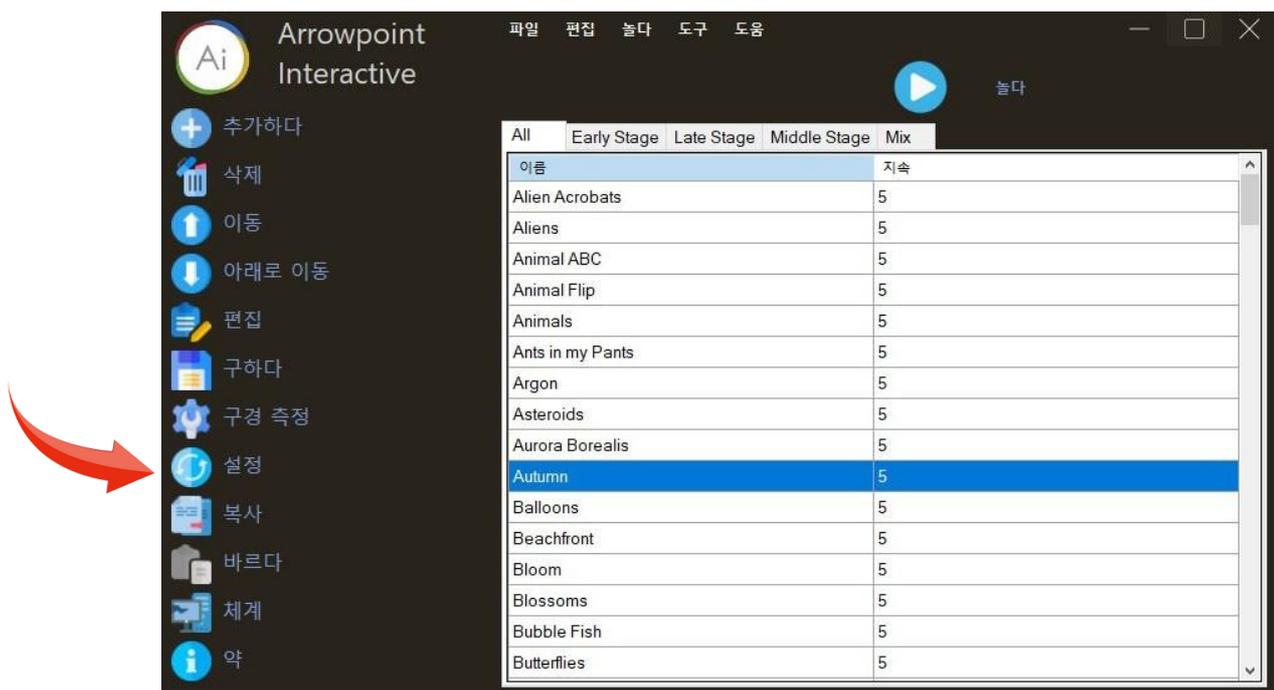


3. “프로젝터 제어” 창에서 “자동 시작 윈도우” 옆의 상자를 선택하고 “적용”을 클릭한 다음에 창을 최소화하고 “닫기”를 클릭하지 마십시오. “닫기” 옵션은 “프로젝터 제어” 창을 종료하여 일정이 실행되지 않도록 합니다.



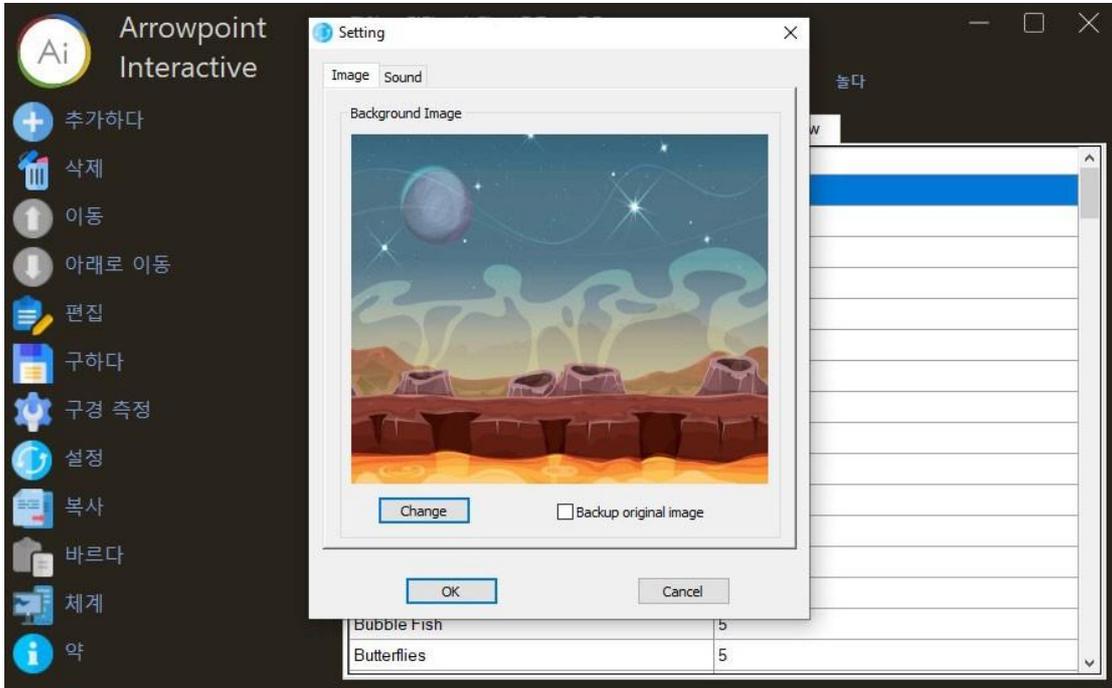
새로운 게임을 만들기

많은 게임에는 음악(mp3 파일)과 사진(jpeg, 바람직하게는 1024 x 768 픽셀)을 변경할 수 있는 기능이 있습니다. 게임을 선택하고 “설정” 아이콘을 클릭하면 게임을 변경할 수 있는 경우 “설정” 창이 열립니다.

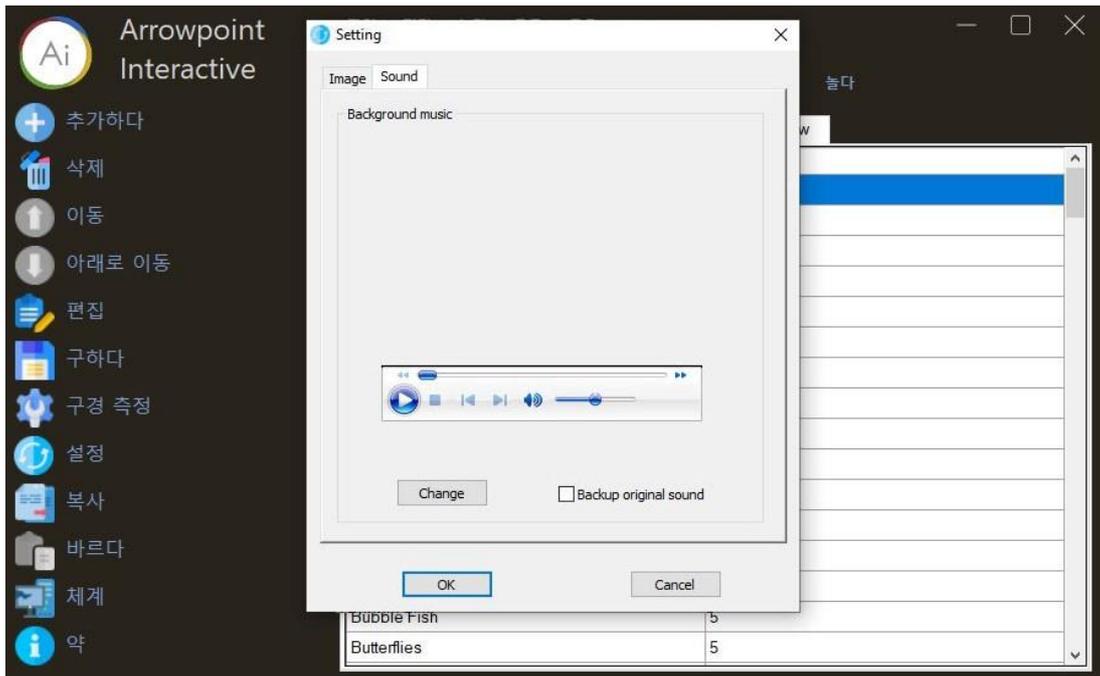


“설정” 창이 열리면 상단에 변경할 수 있는 항목을 나타내는 탭이 있습니다.

이미지: 변경할 이미지를 클릭합니다. 게임에 여러 이미지가 있으면 주변 프레임이 파란색으로 바뀝니다. 그런 다음에 “변경” 버튼을 클릭하고 데이터베이스에서 게임에 삽입할 이미지를 검색합니다. 이것은 드롭 박스, 구글 드라이브 또는 이메일 계좌를 통해 PC 에 넣을 수 있습니다. 나중에 사용할 수 있도록 교체할 이미지를 저장하려면 “원본 이미지 백업” 확인란을 클릭합니다.



소리: “변경” 버튼을 클릭하고 데이터베이스에서 게임에 설치하고 싶은 음악을 검색합니다. 나중에 사용할 수 있도록 교체할 사운드를 저장하려면 “원본 소리 백업” 확인란을 클릭합니다.



키보드 작동

무선 키보드는 아래와 같은 여러 기능을 수행합니다. 키보드에는 절전 모드가 내장되어 있으므로 키를 활성화하려면 스페이스바를 눌러야 할 수 있습니다.

관리 메뉴 - 관리 메뉴에 접근하려면 키보드 왼쪽 상단 모서리에 있는 **Esc** 키를 누르기만 하면 됩니다.

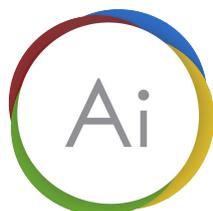
다음 게임 플레이 - “**Alt**” 버튼을 누른 상태에서 키보드 오른쪽 하단에 있는 **앞으로 화살표** 버튼을 누르면 곡목표의 다음 게임이 재생되기 시작됩니다.

이전 게임 플레이 - “**Alt**” 버튼을 누른 상태에서 키보드 오른쪽 하단에 있는 **역방향 화살표** 버튼을 누르면 곡목표의 이전 게임이 재생되기 시작합니다.

기술지원

시스템 운영에 대한 질문이 있는 경우 판매 대리인 또는 고객 서비스에 문의하십시오.

시스템에 기술적인 문제가 있는 경우 support@lucynt.com 으로 기술지원에 문의하십시오. “지원” 탭을 선택하여 www.lucynt.com 에서 기술지원을 받을 수도 있습니다.



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