

PODŁOGA INTERAKTYWNA



INSTRUKCJA OBSŁUGI

Mentor
SYSTEMY AUDIOWIZUALNE

ul. Modra 26
71-220 Szczecin
tel. (91) 488 51 51, fax (91) 488 51 53

Szczecin 2018 r.

Szanowni Państwo,

SmartFloor by Mentor to nowa technologia, dzięki której "podłoga" reaguje zarówno na ruch jak i na pisaki interaktywne. Innowacyjny Smartfloor to zbiór angażujących aplikacji do zabawy i nauki, gier logicznych, zadań z programowania i łamigłówek. Do wyboru mamy kolorowanki dla najmłodszych, gry językowe, programowanie robota, sudoku i wiele, wiele innych.

Co więcej - SmartFloor umożliwia wyświetlenie trzech planszy dla trzech graczy lub drużyn, ustawienie poziomu trudności i rywalizację na punkty lub czas. A w chwilach relaksu Smartfloor zapewni typowe dla takich rozwiązań zabawy ruchowe dla młodszych i starszych, uruchamiane przez gesty.

Producent

Spis treści:

1. Dane techniczne	4
2. Elementy składowe	4
3. Uwagi	5
4. Wykaz realizowanych funkcji.....	6
5. Opis elementów okna głównego	6
5.1 Zestawy aplikacji	7
5.2 Panel Sterowania	8
5.3. Panel Sklepu MotionCube	11
5.4. Panel Klucza Aktywacyjnego.....	12
6. Pierwsze uruchomienie.....	13

1. Dane techniczne

jednostka centralna – Intel Nuc 6CAYH

- napięcie zasilania – 230V AC
- moduł pamięci Kingston DDR3 SODIMM 2x2GB
- system operacyjny Windows 10 Home
- procesor Intel Celeron J3455 – Quad-Core 1.50 GHz
- dysk SSD Transcend 370 32GB SATA3 2,5"
- moduł WiFi Intel Wireless-AC 3168 + Bluetooth 4.2
- 4 porty USB 3.0
- gniazda Ethernet, HDMI, VGA, TOSLINK

rzutnik – Canon LV-X310ST

- napięcie zasilania – 230V AC
- gniazda HDMI, 2x Mini D-Sub, S Video, 2x Mini-jack 3,5mm
- jasność lampy - 3100 lumenów
- wbudowany głośnik o mocy 10W

pilot bezprzewodowy – Riitek Mini i7

- zasilanie – dwie baterie AAA
- nadajnik USB 2.4 GHz

układ kamery interaktywnej

- napięcie zasilania – 24V DC
- kamera – ELP USB Megapixel Camera

2. Elementy składowe

Podłoga Interaktywna Smartfloor wyposażona jest w następujące elementy:

1. zestaw jednostki centralnej wraz z rzutnikiem multimedialnym
2. trzy pisaki interaktywne krótkie oraz jeden pisak długi, teleskopowy
3. oprogramowanie MotionCube z 4 podstawowymi pakietami gier (możliwość dokupienia większej ilości pakietów)
4. mata podłogowa (opcjonalna)

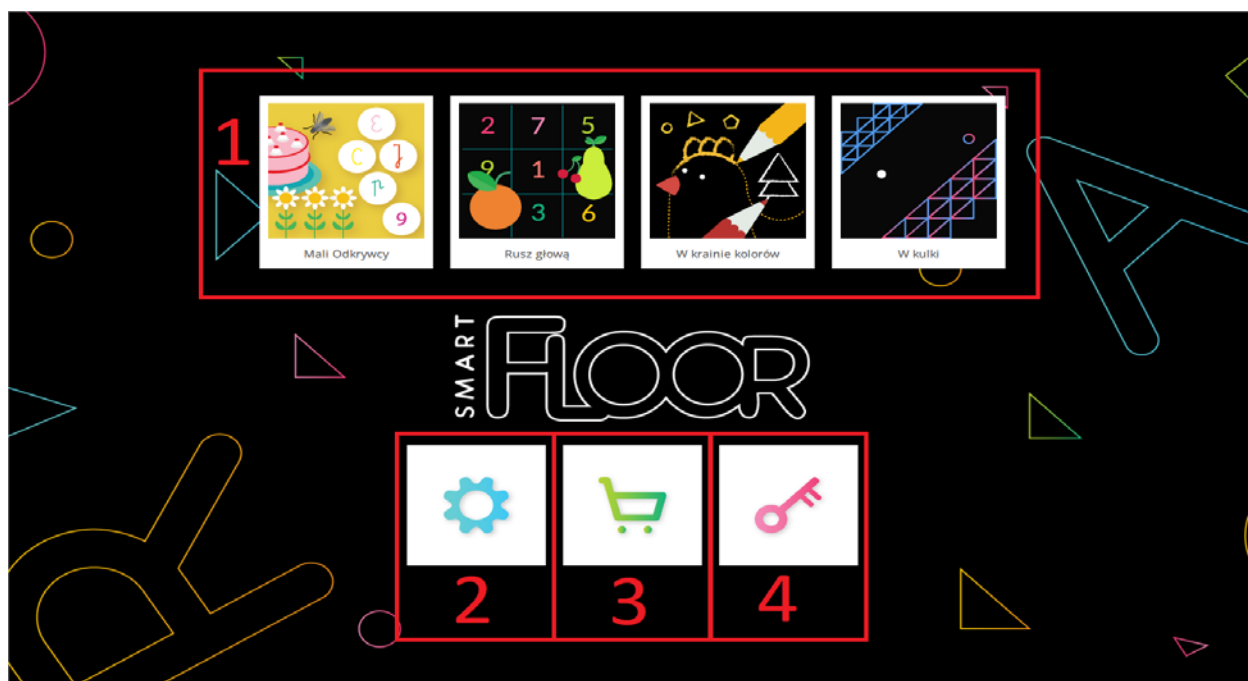
3. Uwagi

1. Przed przystąpieniem do prac konserwacyjnych należy odłączyć zestaw od zasilania, wcześniej wyłączając urządzenia. Odłączając zestaw od zasilania bez uprzedniego wyłączenia możemy uszkodzić projektor.
2. Nie pozostawiaj urządzenia na słońcu bądź w pobliżu sprzętu grzewczego.
3. Kiedy urządzenie wymaga czyszczenia, przetrzyj je najpierw wilgotnym materiałem (materiał nasącz w roztworze neutralnego detergentu i mocno wyciśnij). Następnie wytrzyj urządzenie suchym materiałem (w celu wysuszenia urządzenia). Nigdy nie używaj lotnych rozpuszczalników, takich jak: rozpuszczalnik do farb, benzyna, środki owadobójcze itp., gdyż może to spowodować zdeformowanie się, zmianę barwy czy uszkodzenie urządzenia. Nie zanurzaj również urządzenia w wodzie, może to skutkować jego zniszczeniem.
4. Nie umieszczaj urządzenia w miejscach wilgotnych, zakurzonych, wietrznych czy drgających. Urządzenia używaj w miejscach spełniających warunki: temperatura od -10°C do 40°C, wilgotność: 30%-85% (bez kondensacji).
5. Konieczne przy pierwszym włączeniu zestawu jest połączenie bezprzewodowe z Internetem w celu aktywacji produktu.
6. Po zauważeniu nieprawidłowości w działaniu urządzenia należy skontaktować się z producentem produktu.
7. Gwarancja obejmuje urządzenie w całości. Okres gwarancyjny obejmuje 24 miesiące.
8. Odkręcenie obudowy we własnym zakresie jest niedozwolone, powoduje uszkodzenie wewnętrznych plomb i utratę uprawnień gwarancyjnych.

4. Wykaz realizowanych funkcji

1. Projekcja obrazu
2. Sterowanie w grach za pomocą ruchu lub pisaków interaktywnych
3. Możliwość rysowania w grupie za pomocą pisaków świetlnych

5. Opis elementów okna głównego

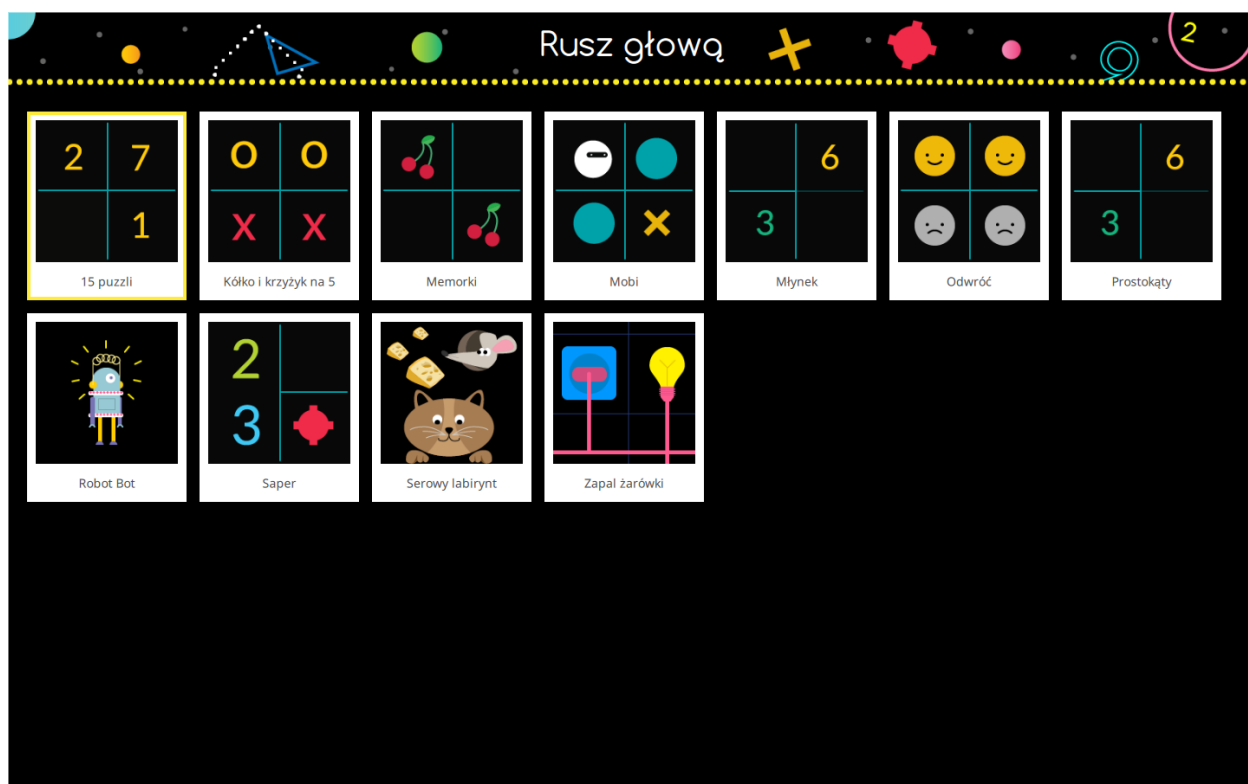


Okno główne programu można podzielić na cztery obszary:

1. zestawy aplikacji
2. panel sterowania
3. panel sklepu MotionCube
4. panel klucza aktywacyjnego

5.1 Zestawy aplikacji

W każdym z czterech podstawowych zestawów, posiadamy aplikacje wykorzystujące sterowanie ruchem lub pisaki świetlne. Z podstawowych bibliotek zestaw „Mali Odkrywczy” korzysta ze sterowania ruchem, natomiast „Rusz głową”, „W krainie kolorów” oraz „W kulki” wykorzystuje pisaki świetlne. Więcej zestawów aplikacji można zakupić w sklepie MotionCube (rozdział 5.3).



Po wejściu do biblioteki możemy wybrać aplikację która nas interesuje. Powyżej pokazana jest biblioteka „Rusz głową”, z której możemy wybrać pożądaną aplikację. Jeżeli chcielibyśmy powrócić do okna głównego, należy nacisnąć prawy przycisk myszy, bądź przycisk na pilocie odpowiadający za tą funkcję.

5.2 Panel Sterowania

Panel sterowania dzieli się na siedem stron ustawień.



Najważniejszymi stronami są oznaczone:

1. Home
2. Camera
3. Motion
4. Illuminator

Visible tabs:

Home	<input checked="" type="checkbox"/>
Display	<input checked="" type="checkbox"/>
Multitouch	<input checked="" type="checkbox"/>
Camera	<input checked="" type="checkbox"/>
Motion	<input checked="" type="checkbox"/>
Pointers	<input checked="" type="checkbox"/>
Illuminator	<input checked="" type="checkbox"/>

Player supported devices and engines:

Multitouch	<input checked="" type="checkbox"/>
Camera	<input checked="" type="checkbox"/>
BlackMagic	<input type="checkbox"/>
Kinect2	<input type="checkbox"/>
OpenNI2	<input type="checkbox"/>
LeapMotion	<input type="checkbox"/>
RealSense	<input type="checkbox"/>
3D Space Mouse	<input type="checkbox"/>
Oculus Rift	<input type="checkbox"/>
Whiteboard (camera based)	<input checked="" type="checkbox"/>
Augmented reality	<input type="checkbox"/>
Illuminator	<input checked="" type="checkbox"/>

Available modules:

Sterownik dotyku	[free]	<input checked="" type="checkbox"/>
Edytor zniekształceń optyki	[free]	<input checked="" type="checkbox"/>
Kalibrator optyki kamery	[commercial]	<input checked="" type="checkbox"/>
Kalibrator interaktywnej projekcji	[commercial]	<input checked="" type="checkbox"/>
Detektor ruchu	[commercial]	<input checked="" type="checkbox"/>
Sterownik punktów świetlnych	[commercial]	<input checked="" type="checkbox"/>

1. Na stronie Home możemy zaznaczyć urządzenia dodatkowe, które są kompatybilne oraz mogą być podłączone do programu MotionCube.

Resolution: ☐ Low ☒ Normal ☐ High

Encoding: ☐ MJPG (Compressed)

FPS limit: 30 Current: 30 fps

Res. divider: 1

Transformation

☐ Flip X ☐ Flip Y

Lens calibration

☒ Fix lens distortion

Method

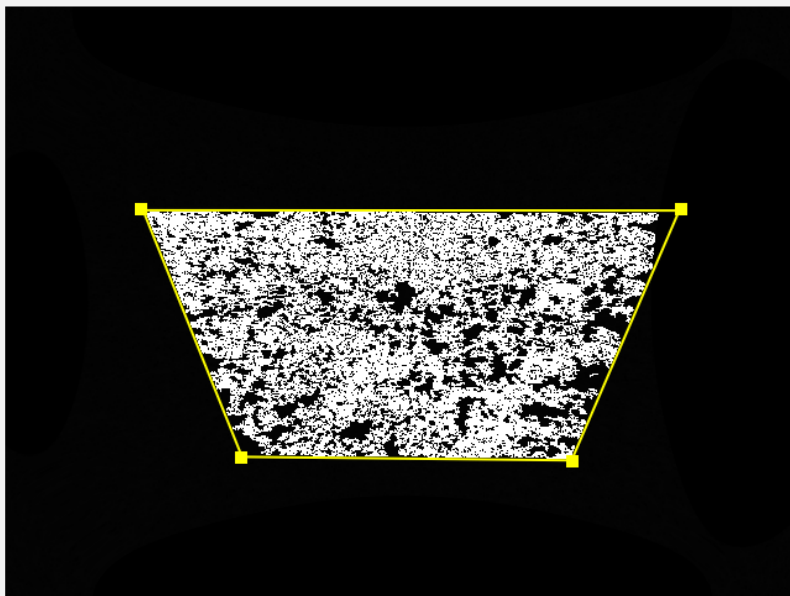
☐ Simple

☒ Calibration file

Projection settings

☒ Camera synchronization

☐ Live preview



2. Na stronie Camera możemy znaleźć narzędzia służące do kalibracji kamery, zmiany filtrów oraz opcji zakrzywienia obrazu. W trakcie kalibracji kamery w karcie Illuminator, powinna być włączona opcja IR Vision oraz wyłączona IR Power.

Preview

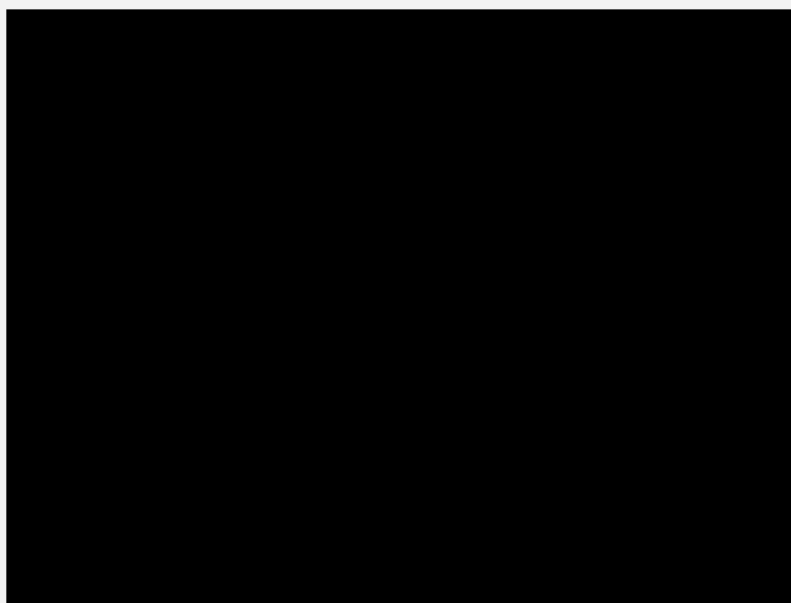
☐ Show frame

☒ Show diff image

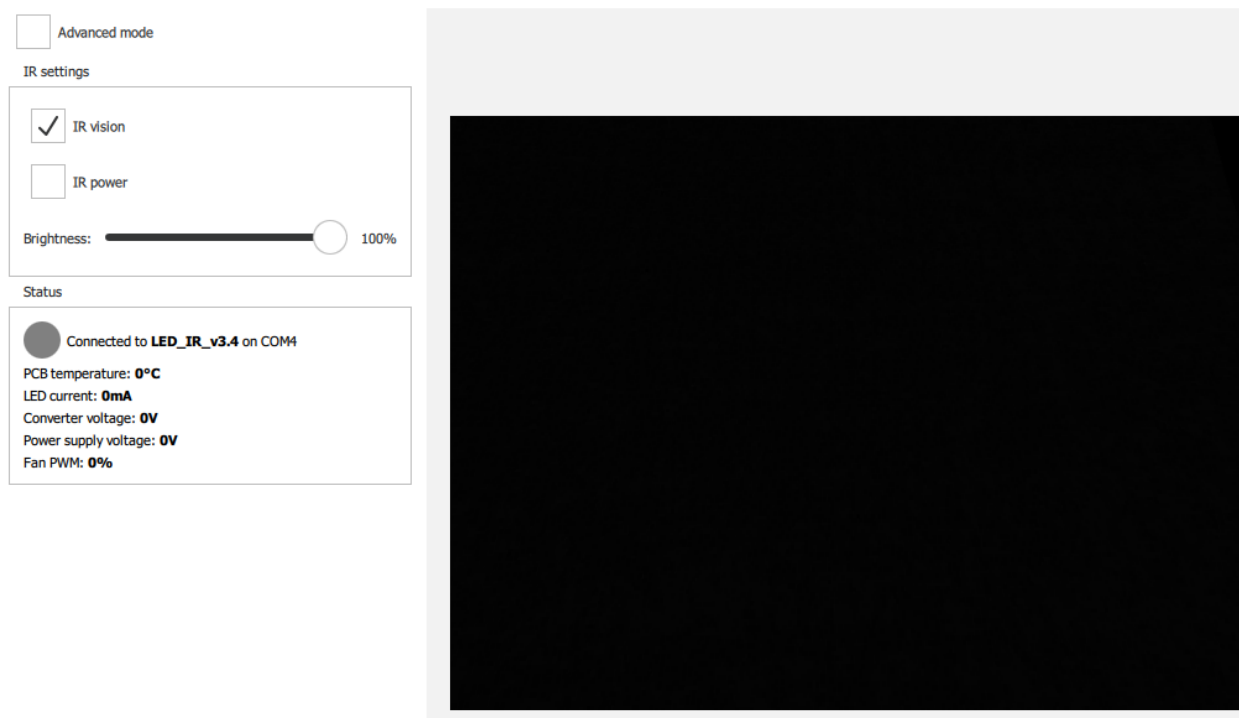
Threshold

14

Advanced settings

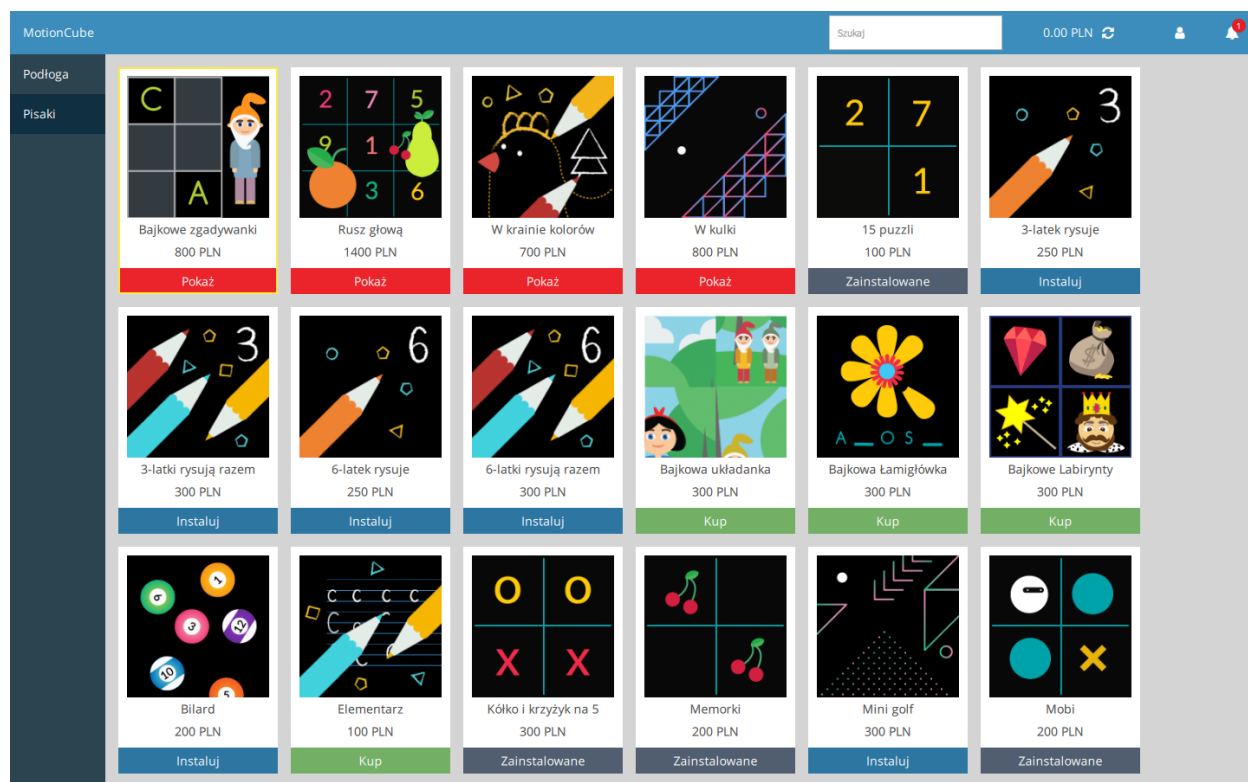


3. Na stronie Motion najważniejsze jest odpowiednie ustawienie opcji Treshold w ten sposób, aby wyświetlały się na ekranie ruchy bez zakłóceń (białych kropek). W trakcie ustawiania opcji Motion powinniśmy wyłączyć opcję IR Vision oraz włączyć IR Power na karcie Illuminator.



4. karcie Illuminator możemy kontrolować obraz kamery oraz włączyć diody.

5.3. Panel Sklepu MotionCube



W sklepie MotionCube po zarejestrowaniu oraz włączeniu klucza produkcyjnego możemy kupić, ściągnąć oraz zainstalować wszystkie biblioteki gier (czerwona zakładka „Pokaż”), kupić pojedyncze aplikacje (zielone „Kup”) lub zainstalować już kupione gry (niebieskie „Instaluj”). Każda gra należy do większej biblioteki, która później będzie przypisana do niej i będzie znajdowała się w tym zestawie aplikacji, do której sami ją przypiszemy.

5.4. Panel Klucza Aktywacyjnego

Zaloguj się na swoje konto

Email:

Hasło:

[Utwórz konto](#)

Zamknij

Pomiń

Zaloguj

Po wejściu do panelu klucza, wymagane będzie utworzenie konta na stronie motioncube.io. Będzie to możliwe za pomocą wciśnięcia przycisku Utwórz konto. Zostaniemy wówczas przekierowani na stronę, gdzie powinniśmy wypełnić następujący formularz:

Utwórz konto

☐ Organizacja ☒ Osoba prywatna

Jan

Kowalski

jan.kowalski@poczta.pl

jan.kowalski@poczta.pl

••••••••

••••••••

UTWÓRZ KONTO

Rejestrując się, akceptujesz nasz [regulamin](#)
i [politykę prywatności](#).

Aktywuj swój produkt

Klucz licencyjny:

Wybierz istniejący klucz licencyjny lub wygeneruj nowy

Wybierz klucz licencyjny...



Generuj

Zamknij

Wyloguj

Aktywuj

Logujemy się w aplikacji SmartFloor, a następnie przepisujemy klucz produktu który znajduje się na naszej poczcie e-mail po zakupie SmartFloora. Kiedy produkt będzie już aktywowany, możemy ściągnąć wszystkie aplikacje, lub kupić kolejne zestawy aplikacji.

6. Pierwsze uruchomienie

1. Podłączenie zestawu do zasilania.
2. Włączenie zestawu jest możliwe przy wykorzystaniu przycisku na samym urządzeniu, jak również przez wykorzystanie załączonego pilota.
3. Po włączeniu systemu, aplikacja SmartFloor zostanie automatycznie włączona.
4. Po wciśnięciu przycisku wyłączenia na pilocie, zostanie nam pokazany niebieski obraz z odliczaniem 10 sekundowym. W tym czasie możemy ponownie wcisnąć przycisk, aby odwołać komendę zamknięcia. Jeżeli nic nie naciśniemy, cały zestaw zostanie wyłączony.

W przypadku pytań prosimy o kontakt z naszym działem serwisu:

48 600 348 209

+48 91 488 51 51

serwis@mentorpolska.pl