



Interaktywna Ściana FunWall

Instrukcja obsługi

Spis treści

1	Informacje ogólne	3
1.1	Zasady bezpieczeństwa i ważne informacje	3
1.2	Opis produktu	4
1.3	Zawartość zestawu	4
1.4	Ekran	4
1.5	Pomieszczenie	4
1.6	Pilot zdalnego sterowania	5
2	Instalacja urządzenia	6
2.1	Wybór miejsca	6
2.2	Montaż urządzenia	7
2.3	Pierwsze włączenie i ustawienia obrazu	8
2.4	Kalibracja kamery i ustawienie czułości	9
2.5	Podłączenie urządzenia do internetu	10
3	Obsługa	12
3.1	Włączanie i wyłączanie urządzenia	12
3.2	Obsługa gier	13
3.3	Sposób zabawy	13
3.4	Wymiana baterii w pilocie	13
4	Rozwiązywanie problemów	14
5	Dane techniczne	15

1.1 Zasady bezpieczeństwa i ważne informacje

Ważne instrukcje bezpieczeństwa:

- Zapoznaj się dokładnie z instrukcją obsługi, żeby wiedzieć jak właściwie używać produkt Interaktywna Ściana FunWall.
- Jeżeli masz wątpliwości odnośnie produktu, jego montażu lub ustawień skontaktuj się z Producentem, dane kontaktowe znajdziesz na funfloor.pl/kontakt.

Zastrzeżenia Producenta:

- Producent nie ponosi odpowiedzialności za szkody powstałe z powodu niesprawnego urządzenia.
- Nazwy produktów i marki znajdujące się w instrukcji obsługi należą do właścicieli.
- Dane techniczne w instrukcji mogą być zmieniane i aktualizowane.

Niebezpieczeństwo:

- Nie próbuj samodzielnie rozmontowywać urządzenia. Grozi to porażeniem prądem, pożarem, zranieniem, uszkodzeniem urządzenia.
- W przypadku potrzeby naprawy urządzenia skontaktuj się z dystrybutorem lub Producentem.

Środki bezpieczeństwa:

- Do pilota używaj wyłącznie baterii alkalicznych.
- Urządzenie powinno być podłączane jedynie do gniazdek elektrycznych z uziemieniem. Podłączenie go do sieci elektrycznej bez uziemienia może skutkować ryzykiem porażenia prądem oraz nieprawidłowym działaniem.
- Produkt musi mieć zapewnioną odpowiednią wentylację.
- Nie zakrywaj kratki wentylacyjnych urządzenia.
- Nie umieszczaj urządzenia w pobliżu ognia lub bezpośredniego oddziaływania promieni słonecznych.
- Wyładowania elektryczne oraz zwarcia mogą uszkodzić produkt.
- Projektor emituje przez obiektyw światło o dużym natężeniu. Unikaj patrzenia bezpośrednio w obiektyw, gdyż może to spowodować uszkodzenie wzroku.
- Uważaj zwłaszcza na dzieci, aby nie patrzyły bezpośrednio w obiektyw.
- Zanim rozpoczniesz jakiegokolwiek działania związane z instalacją, bądź konserwacją upewnij się, czy urządzenie zostało odłączone od gniazdka elektrycznego.
- Nieprawidłowe podłączenie urządzenia może doprowadzić do porażenia prądem. Jeśli masz jakiegokolwiek wątpliwości co do stanu technicznego przewodu urządzenia, skontaktuj się z autoryzowanym serwisem. Urządzenie przystosowane jest do obwodu o napięciu 230V oraz zostało wyposażone we wtyczkę z uziemieniem.
- Sprawdzaj przynajmniej raz w roku stabilność mocowania urządzenia.

1.2 Opis produktu

Interaktywna Ściana FunWall jest to system stworzony z myślą o edukacji poprzez zabawę. Ma zastosowanie w przedszkolach, szkołach podstawowych, rehabilitacji w ośrodkach zdrowia, które kładą nacisk na rozwój swoich podopiecznych w nowoczesny, innowacyjny sposób.

Obraz wielkości ok. 1,3 m x 1,7 m wyświetlony na ścianie reaguje na ruch piłek lub innych obiektów, którymi rzuca się w ścianę. Dzięki temu **FunWall** nie tylko wzbudza duże zainteresowanie, ale również zachęca do aktywnej nauki.

1.3 Zawartość zestawu

1. Urządzenie **Interaktywna Ściana FunWall**
2. Uchwyt montowany do sufitu
3. Kołki rozporowe dedykowane do betonowego sufitu
4. Pilot główny wraz z zestawem baterii, pilot serwisowy do projektora
5. Instrukcja obsługi wraz z kartą gwarancyjną
6. Licencja

1.4 Podłoże

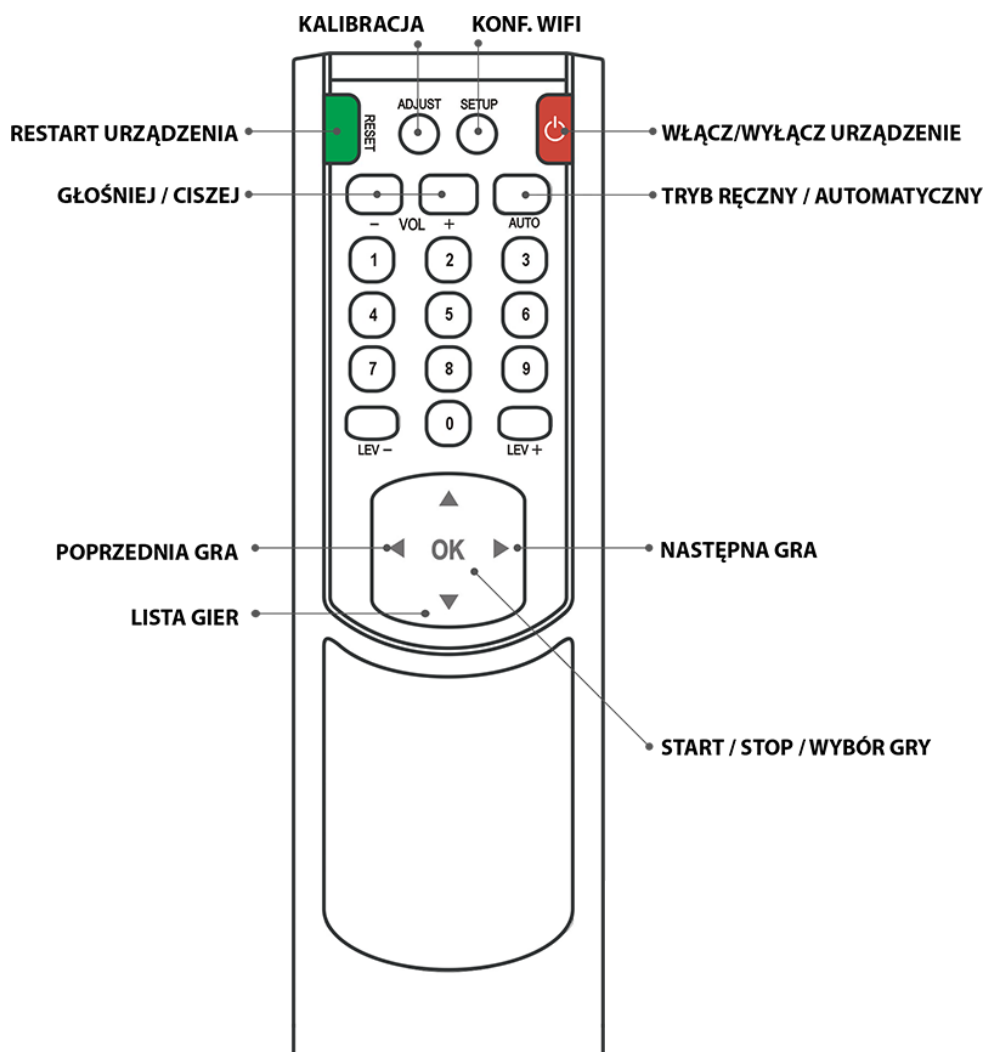
Interaktywna Ściana FunWall działa na każdym płaskim podłożu. Najlepszy efekt uzyskasz na jasnej i gładkiej powierzchni.

1.5 Pomieszczenie

Dla lepszego efektu, pomieszczenie, w którym będzie używana **Interaktywna Ściana FunWall** powinno być zaciemnione, lecz nie jest to niezbędne do prawidłowego działania urządzenia.

1.6 Pilot zdalnego sterowania

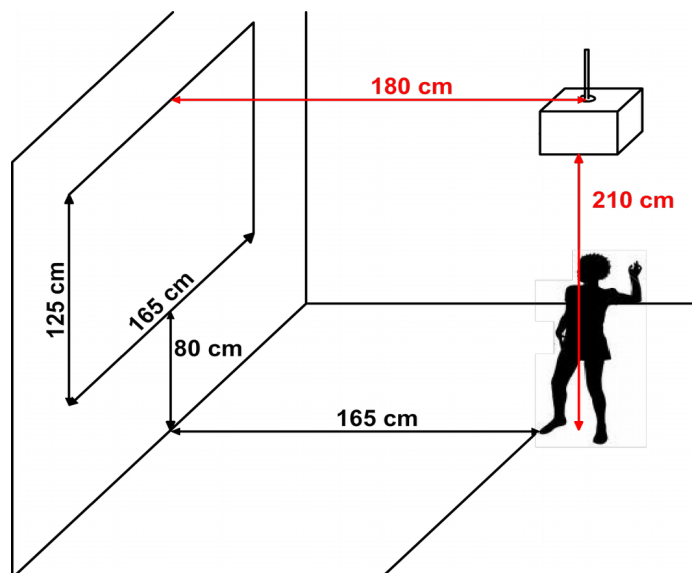
Zestaw zawiera pilot zdalnego sterowania. Obsługując **Interaktywną Ścianę FunWall** wykorzystywane są poniższe przyciski:



Ryc.1 Pilot FunWall

2.1 Wybór miejsca

Wybierz odpowiednie miejsce na suficie do zamontowania **Interaktywnej Ściany FunWall**. Powinno być ono oddalone od okien, aby obraz był wyraźniejszy. Na poniższym rysunku zaznaczono na czerwono optymalne odległości mocowania urządzenia.



2.2 Montaż urządzenia

1. Doprowadzenie prądu

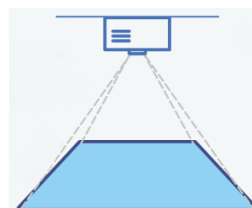
Urządzenie zasilane jest prądem o napięciu 230V. Należy doprowadzić na suficie w okolicy docelowego środka obrazu kabel zasilający zakończony gniazdkiem z uziemieniem. Urządzenie nie powinno być zasilane z obwodu oświetleniowego ze względu na inny charakter pracy urządzenia i możliwe zakłócenie generowane przez oświetlenie.

2. Montaż uchwyty do sufitu

Uchwyt zamontuj do sufitu betonowego na 4 kołkach dołączonych do zestawu w miejscu nad docelowym środkiem obrazu. Następnie wkręć rurkę dystansującą mocno ją dokręcając. Jeżeli masz wątpliwości co do rodzaju sufitu, poproś specjalistę o pomoc w montażu. Niewłaściwe zamocowanie uchwyty grozi spadnięciem urządzenia. Po zamocowaniu sprawdź czy uchwyt trzyma się mocno sufitu.



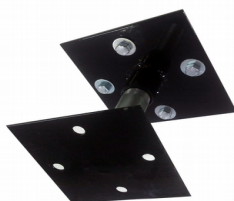
Ryc. 2 Uchwyt sufitowy z rurką dystansującą



Ryc. 3 Umieszczenie projektora względem obrazu

2 Instalacja urządzenia

Nakręć drugą część uchwyty na rurkę z uchwytem. Dokręć mocno.



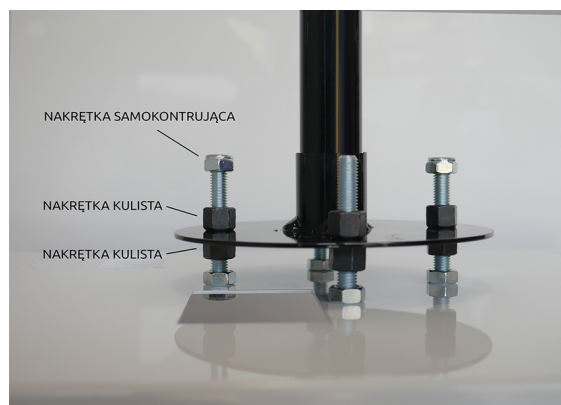
Ryc. 4 Kompletny uchwyt sufitowy

3. Montaż urządzenia

Nakręć 4 nakrętki kuliste na śruby wystające z urządzenia kulistą stroną na zewnątrz tak żeby od urządzenia zostało ok. 1 cm wolnego gwintu.

Wsuń urządzenie w uchwyt i nakręć pozostałe 4 nakrętki kulistą stroną w stronę urządzenia. Zakręć wstępnie nakrętki tak jak na Ryc. 5.

Za pomocą nakrętek jednostronnie kulistych możesz regulować pochylenie zestawu.



Ryc. 5 Prawidłowe zamocowanie uchwyty do urządzenia

4. Podłączenie urządzenia

Podłącz kabel do gniazdka z uziemieniem. Zestaw jest gotowy do uruchomienia.

2.3 Pierwsze włączenie i ustawienie obrazu

1. Pierwsze włączenie

Przyciśnij przycisk na module kamery (Ryc. 6), dioda umieszczona przy przycisku zaświeci się, a urządzenie uruchomi się w ciągu około 1 minuty.



Ryc. 6 Przycisk pierwszego włączenia

2. Ustawienie położenia projektora

Poluzuj górne nakrętki przy uchwycie i pochyl urządzenie w taki sposób, żeby na ścianie wyświetlony obraz był prostokątem (a nie trapezem), następnie dokręć nakrętki od góry i od dołu do żądanej pozycji pilnując żeby kuliste końce weszły w otwory płytki montażowej. Dokręć mocno przy pomocy klucza a następnie zabezpiecz dwie dowolne śruby nakrętkami samokontruującymi.

3. Ustawienie wielkości i ostrości obrazu (opcjonalne)

Fabrycznie wielkość obrazu jest ustawiona na optymalną, a ostrość ustawiona do standardowych warunków montażu.

Gdyby zaistniała potrzeba, możesz zmniejszyć obraz oraz ustawić jego ostrość jednak ta operacja może wiązać ze sobą potrzebę ponownej kalibracji urządzenia.

W okolicy obiektywu znajduje się otwór w obudowie, przez który widać dwa pokrętła. Pokrętło znajdujące się bliżej jest do ustawiania ostrości, natomiast pokrętło znajdujące się dalej jest do ustawiania wielkości obrazu.



Ryc. 7 Pokrętła do ustawiania ostrości i wielkości obrazu

2.4 Kalibracja kamery i ustawienie czułości

Urządzenie jest skalibrowane i w większości przypadków nie wymaga ponownej kalibracji.

1. Kalibracja

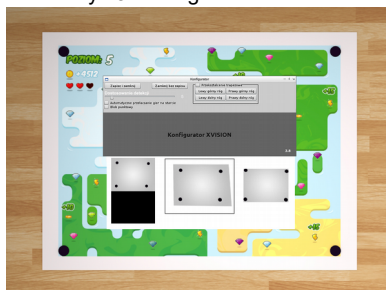
1. Przyczep 4 czarne lub ciemne elementy wewnątrz rogów wyświetlonego obrazu.



Ryc 7. Ułożenie czarnych elementów

2. Naciśnij klawisz ADJUST na pilocie - wyświetli się okienko do kalibracji kamery. W lewej dolnej części okienka znajduje się „Podgląd z kamery”. Wyświetlony jest tam cały obraz, który widzi kamera. Pod nim czarny prostokąt. Dzięki podglądowi widzisz co może „zobaczyć” czujnik ruchu. W prawej dolnej części okienka znajduje się „Obraz wynikowy” - tu widzisz z jakiego fragmentu całego obrazu korzysta program.

Ryc 8. Konfigurator Xvision



3. Kalibracja polega na docięciu obrazu wynikowego tak żeby czarne elementy, które zostały przychepione w rogach obrazu znalazły się w rogach „Obrazu wynikowego”.

Za pomocą strzałek góra/dół na pilocie wybierz z menu róg obrazu, który chcesz skorygować i naciśnij OK, a następnie używając strzałek na pilocie góra, dół, lewo, prawo przesun obraz tak, aby czarny element na „obrazie wynikowym” znalazł się w samym rogu obrazu. Zatwierdź ustawienie naciskając OK. Powyższą czynność powtórz dla każdego rogu. Po ustawieniu wszystkich czterech rogów zapisz ustawienia wybierając opcję „Zapisz i zamknij”.

2. Ustawienie czułości kamery

W przypadku gdy animacje same się wzbudzają lub nie reagują na ruch dostosuj detekcję kamery. Naciśnij klawisz ADJUST na pilocie - wyświetli się okienko do kalibracji i kamery.

Za pomocą strzałek góra/dół przejdź na przycisk „Dostosowanie detekcji” - naciśnij „OK” na pilocie i ustaw strzałkami „lewo” – „pravo” poziom detekcji. Im wyższa wartość tym mniej będzie samoistnych wzbudzeń. Im niższa wartość tym bardziej czuła będzie kamera. Po ustawieniu detekcji zapisz ustawienia wybierając opcję „Zapisz i zamknij”.

2.5 Podłączenie urządzenia do internetu

Urządzenie wyposażone jest w funkcję zdalnego dostępu. Dzięki tej funkcji istnieje możliwość wgrywania nowych gier, ustawiania funkcji systemu oraz serwisowania zestawu na odległość. Żeby skorzystać z powyższych funkcji należy podłączyć urządzenie do internetu za pomocą dołączonej karty sieciowej lub przy pomocy kabla ethernetowego. Do poprawnego połączenia z internetem przeważnie nie jest wymagana żadna dodatkowa konfiguracja urządzeń (np. routerów) znajdujących się w obiekcie.

Podłączenie kablem ethernetowym

Podłącz kabel do gniazda ethernetowego znajdującego się na górnym panelu urządzenia i jeżeli urządzenie jest włączone to naciśnij przycisk RESET na pilocie. Jeżeli urządzenie jest wyłączone – włącz je.

Urządzenie jest gotowe do zdalnego połączenia.

W celu sprawdzenia działania połączenia skontaktuj się z Producentem.

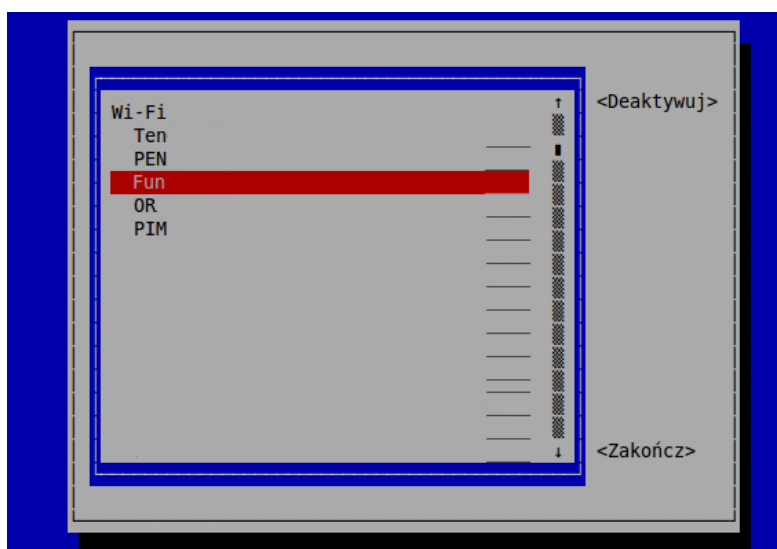
Podłączenie do sieci WIFI

1. Podłącz kartę sieciową dołączone do zestawu do portu USB znajdującego się na górnym panelu urządzenia. Jeżeli urządzenie jest włączone to naciśnij przycisk RESET na pilocie. Jeżeli urządzenie jest wyłączone – włącz je.

UWAGA: Jeżeli hasło do sieci WIFI zawiera litery lub znaki niezbędne jest podłączenie zwykłej klawiatury PC do drugiego portu USB.

2. Gdy wyświetli się pierwsza gra poczekaj minimum 30 sekund, a następnie naciśnij na pilocie przycisk SETUP.

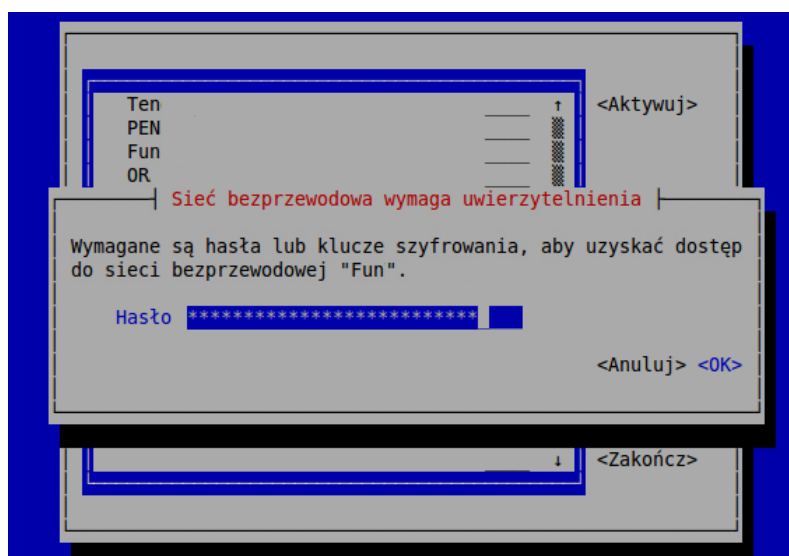
3. Z listy wyświetlonych sieci WIFI wybierz za pomocą strzałek na pilocie tą, do której chcesz się podłączyć i naciśnij OK.



Ryc. 9 Wybór sieci WIFI

2 Instalacja urządzenia

4. Zostanie wyświetlona prośba o wpisanie hasła do wybranej sieci WIFI.



Ryc.10 Okno z polem do wpisania hasła

5. Po wpisaniu hasła wybierz OK, a następnie Zakończ. Urządzenie automatycznie się zrestartuje.

Urządzenie jest gotowe do zdalnego połączenia.

W celu sprawdzenia działania połączenia skontaktuj się z Producentem.

3.1 Włączanie i wyłączanie urządzenia

1. W przypadku gdy w obiekcie zostanie wyłączony prąd lub urządzenie zostanie odłączone od prądu wykonaj poniższe kroki w celu uruchomienia urządzenia:

1. Przyciśnij przycisk znajdujący się na module kamery
2. Dioda umieszczona przy przycisku zaświeci się

Urządzenie uruchomi się w ciągu około 1 minuty.



Ryc. 11 Przycisk włączenia urządzenia

Przyciskiem możesz również wyłączyć urządzenie. W przypadku gdyby pilot zdalnego sterowania przestał działać możesz włączać i wyłączać urządzenie korzystając z powyższej procedury.

2. Włączanie i wyłączanie urządzenia przy codziennej eksploatacji:

1. Wyceluj pilot w stronę urządzenia.
2. **Włączanie** - Wciśnij czerwony przycisk Włącz/Wyłącz na pilocie przez ok. 1 sek. Dioda umieszczona przy lusterku zaświeci się. Urządzenie uruchomi się w ciągu około 1 minuty.
3. **Wyłączanie** - Wciśnij czerwony przycisk Włącz/Wyłącz na pilocie przez ok. 1 sek. Dioda przy lusterku zgaśnie w ciągu kilku sekund. Projektor zacznie się schładzać. Po ok. 3 minutach projektor zasygnalizuje sygnałem dźwiękowym koniec schładzania.

UWAGA:

- Dopiero po pełnym wychłodzeniu projektora możliwe będzie ponowne włączenie urządzenia.
- Zalecamy odczekanie 10 minut przed ponownym włączeniem urządzenia.
- W urządzenie projekcyjne wbudowany jest komputer, który jest czuły na zaniki prądu, dlatego nigdy nie wyłączaj urządzenia w inny sposób niż opisany powyżej.

3.2 Obsługa gier

1. Tryb ręczny – sam wybierasz i włączasz gry

Program **FunFloor** składa się z gier oraz animacji. Gry w trybie manualnym wymagają uruchomienia gdyż są na punkty, na czas lub mają skończoną liczbę etapów np. UFO. Animacje natomiast nie wymagają uruchomienia ze względu na to, że się nie kończą np. Pękający murek. Żeby sterować grami użyj poniższych przycisków:

start gry – naciśnij OK
stop/reset gry – naciśnij OK
następna gra – naciśnij ►
poprzednia gra – naciśnij ◀

Wybór gry z listy:

Aby skorzystać z **listy gier naciśnij ▼** następnie strzałkami wybierz grę z listy (zaznaczona gra podświetlona jest niebieskim prostokątem) i zatwierdź OK.

Wybór kategorii:

Aplikacja podzielona jest w zależności od wykupionych pakietów gier na kategorie. Jedna kategoria to jeden pakiet gier.

Po uruchomieniu urządzenia, aplikacja z grami odtwarza gry z pierwszej kategorii.

Zmiana kategorii:

Gdy włączona jest gra naciśnij ▼ - wyświetli się **lista gier w kategorii**, w której się znajdujesz. Następnie przy pomocy strzałek ustaw podświetlenie na prostokacie „powrót” (znajduje się na samej górze po lewej stronie) i naciśnij ok w celu wyjścia z kategorii. Wyświetli się lista kategorii, z której w podobny sposób wybierz tę, która Cię interesuje.

2. Tryb Automatyczny – gry zmieniają się automatycznie (tryb domyślnie włączony przy starcie)

włączenie trybu automatycznego – naciśnij AUTO
wyłączenie trybu automatycznego – naciśnij ◀ lub ► lub ▼ lub AUTO

Opis działania gier znajduje się na stronie funfloor.pl w zakładce GRY I ANIMACJE

3.3 Sposób zabawy

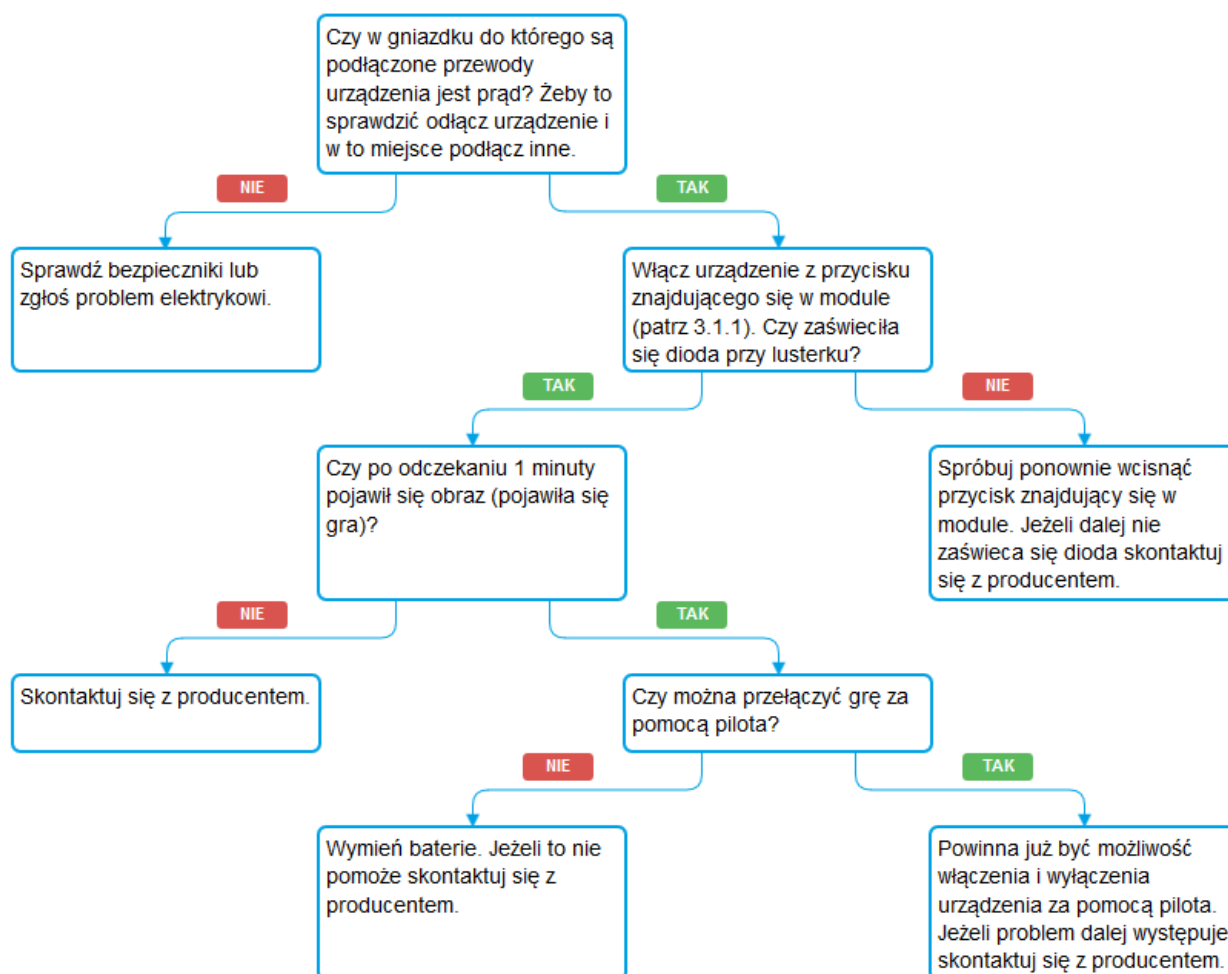
Interaktywna Ściana FunWall obserwuje obraz wyświetlany na ścianie i wykrywa ruch na jego tle. Zabawa polega na tym, aby uaktywnić elementy interaktywne poprzez rzucanie dowolnym obiektem np. piłkami. Należy pamiętać że urządzenie wykrywa ruch obiektu nie tylko w miejscu styku ze ścianą, ale również podczas lotu w miejscu, w którym tworzy cień. Jest to normalne zjawisko.

3.4 Wymiana baterii w pilocie

Pilot zasilany jest bateriami alkalicznymi. Jeżeli baterie wyczerpią się to pilot przestanie działać. W takiej sytuacji należy wymienić baterie, zdejmując pokrywę znajdującą się na tylnej stronie pilota.

4. Rozwiązywanie problemów

1. Urządzenie nie włącza się:



2. Obraz jest słabo widoczny:

Projektor wyposażony jest w lampę, która ma ograniczoną żywotność. Po pewnym czasie jasność lampy zaczyna spadać i obraz staje się ciemniejszy. W celu wymiany lampy skontaktuj się z Producentem.

3. Pojawia się komunikat o potrzebie wymiany lampy:

Projektor wyposażony jest w lampę, która ma ograniczoną żywotność. W celu wymiany lampy skontaktuj się z Producentem.

4. Pojawia się komunikat o potrzebie czyszczenia filtra:

Skontaktuj się z Producentem.

5. Aplikacja „sama gra”:

Zmień czułość kamery – patrz 2.4.2 Ustawienie czułości kamery. Spróbuj wartości od 9 do 13. Sprawdź czy w pomieszczeniu nie znajdują się urządzenia, które generują pulsujące światło lub działają w podczerwieni i je wyłącz. Jeżeli to nie pomaga skontaktuj się z Producentem.

5. Dane techniczne

Model	FunFloor Edu
Projektor	
Producent	Benq
Jasność	3200 ANSI Lumen
Rozdzielczość	800 x 600
Żywotność lampy (tryb standard)	4500 h
Odległość	1.25 x 1.65 z odległości 1.65m
Wysokość montażu dla optymalnego położenia obrazu	2.1 m od dołu urządzenia do podłogi
Zasilanie / Pobór prądu	
Zasilanie	230 V
Pobór mocy gdy urządzenie wyłączone	0 W
Maksymalny pobór mocy	395 W
ciągłej	6 h
Dźwięk	
Wbudowane głośniki	Tak
Moc	10 W
Mocowanie	
Sposób mocowania do sufitu betonowego	4 kołki rozporowe
Wysokość rury dystansującej	5 cm – 300 cm
Obudowa	
Wymiary	40 cm x 31 cm x 20 cm
Waga	7.5 kg
Złącza zewnętrzne	
Ethernet RJ45	1 szt.
USB 2.0	2 szt.
Wyjście Audio Jack 3.5 mm	1 szt.
Pilot	
Baterie	2 szt. alkaliczne LR03 / AAA



FunFloor



