

FLUORMAT

Ръководство на потребителя

Инструкции за сглобяване.

Мобилна стойка

Системата Fluormat се състои от няколко модула:

1. Метална стойка, от 3 части.
 - а. Основа
 - б. Метални удължители
 - с. П-образна рамка
2. Проектор
3. Стойка за закрепяне на проектора
4. Сензор
5. Стойка за сензора



Фиг. 1: Основни модули на системата Fluormat

Сглобяване.

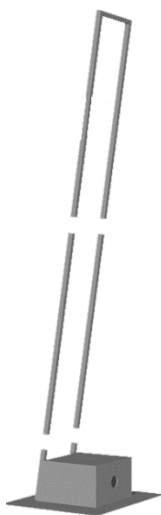
1. Поставете основата (1а) на равна повърхност, като фиксирате колелетата, за да осигурите по-голяма стабилност при сглобяване



2. Пъхнете металните рамена (1b) в съответните отвори на основата. Има значение ориентацията и мястото на рамената – погледнете за съответстваща маркировка от вътрешната страна на рамената и на квадратните отвори в основата.



3. Фиксирайте основата и раменете с болтове, без да ги затягате до край.
4. Пъхнете П-образната рамка (1c) в металните рамене



5. Плъзнете П-образната стойка нагоре или надолу, ката че отворите от нея и раменете да съвпадат. Фиксирайте с 4 броя болтове желаната височина. Започнете поне от 2-ри отвор. Това е наложително, за да може проекторът (2) да не попада във видимото поле на Кинект сензора (4).



6. Разопакувайте проектора (2), като го извадите от картонената кутия.
7. Развийте болтовете на проектора (2), като след това го закрепите към стойката за проектор с тях (3) и ги завиете отново. Убедете се, че стойката (3) е правилно ориентирана, т.е. ръкохватките за завиване са от противоположната страна на лампата на проектора.



8. Закрепете проектора (2) към П-образната рамка, като първо развийте докрай страничните ръкохватки, вкарете стойката на проектора (3) в улеите на П-образната рамка и придържайки самия проектор затягате страничните ръкохватки. Лампата на проектора трябва да е насочена надолу към пода, а ръкохватките с болтове да са от горната страна. С леко развъртане на ръкохватките на болтовете на поставката (3) можете да плъзгате проектора нагоре или надолу по рамката. Препоръчително е проекторът да е монтиран така, че долните краища на стойката (3) да се опират в удължителите(1b).



9. Развийте металния капак на основата (1a).
10. Извадете сензора и го закрепете (4 и 5) за П-образната рамка, като вкарете стърчащите болтове в нея. Затегнете я с перчатите гайки.



11. Използвайте включеното велкро (котешки език) за закрепяне на кабелите от сензора към металната рамка.
12. Свържете кабелите (ако не са вече свързани). Тези, идващи от сензора, трябва да се включат в малкия компютър в основата. Свържете кабелите на проектора – един захранващ и един HDMI / Display port за сигнал от компютъра. При свързване, прекарайте кабелите през елипсовидния преден отвор на основата, за по-голяма прилежност.
13. Изкарайте от кутията Wi-Fi модула през елипсовидния отвор и го прикрепете с велкро към дясната част на рамката. Оставете го свързан с USB кабел към компютъра



14. Изкарайте от кутията приемникът на безжичен сигнал на мини-клавиатурата през елипсовидния отвор и го закрепете с велкро към лявата част на рамката. Оставете го както е първоначално – свързан с кабел към компютъра.



15. Укрепете останалите висящи кабели с велкро към дясната рамка.
16. Затворете капака на основата. Завийте винтовете.
17. В сглобен вид, системата трябва да изглежда по следния начин:



Инструкции за стартиране

1. Системата FluorMat може да се стартира по няколко начина
 - а. автоматично, чрез включване на захранващия кабел към ел. мрежа.
 - б. ако вече е включен към ел. мрежата, чрез натискане **едновременно** на бутони **ALT** и **P** от клавиатурата. NB! клавиатурата трябва да е включена



- с. От малкия бутон на компютъра, но само при отворена кутия на основата (не е препоръчително)
2. Махнете предпазния капак на проектора.
3. Системата трябва да зареди работния плот автоматично.
4. Намерете иконата на FluorMat и натиснете върху нея. Програмата ще стартира.



NB! някои от игрите ползват интернет. Моля, преди да включите системата, свържете се с безжична мрежа. Като алтернатива, може да използвате и кабелен интернет, като прекарате кабела през кръглия отвор на основата и го включите в съответния интернет вход в мини компютъра.

Инструкции за изключване

1. Излезте от програмата Fluormat
2. Натиснете иконата



3. Изключете проектора, като натиснете 2 пъти последователно бутона за изключване на самия проектор или от дистанционното на проектора.