



## **Interaktywna Podłoga FunFloor**

Instrukcja instalacji

Instrukcja obsługi

# Spis treści

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

### 1.1 Zasady bezpieczeństwa i ważne informacje

#### Ważne instrukcje bezpieczeństwa:

- Zapoznaj się dokładnie z instrukcją obsługi, żeby wiedzieć jak właściwie używać produkt Interaktywna Podłoga FunFloor.
- Jeżeli masz wątpliwości odnośnie produktu, jego montażu lub ustawień skontaktuj się z Producentem, dane kontaktowe znajdziesz na stronie funfloor.pl w zakładce 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 Podłoga FunFloor** 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. 2 m x 3 m wyświetlony na podłodze reaguje na ruch chodzących po nim dzieci. Dzięki temu **FunFloor** nie tylko wzbudza duże zainteresowanie, ale również zachęca do aktywnej nauki.

### 1.3 Zawartość zestawu

1. Urządzenie **Interaktywna Podłoga FunFloor**
2. Uchwyt montowany do sufitu
3. Kołki rozporowe dedykowane do betonowego sufitu
4. Pilot główny wraz z zestawem baterii
5. Instrukcja obsługi wraz z kartą gwarancyjną
7. Zasady bezpieczeństwa – do powieszenia na ścianie
6. Licencja

### 1.4 Podłoże

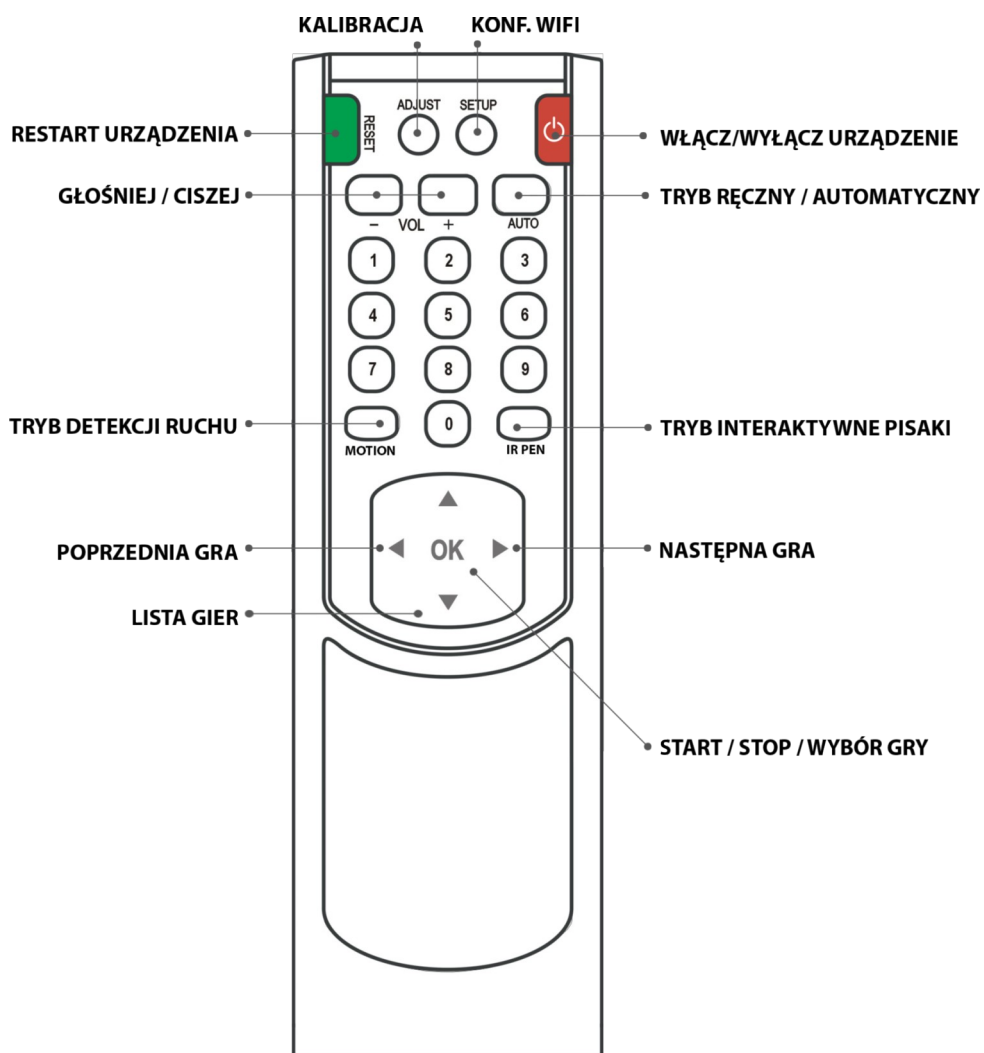
**Interaktywna Podłoga FunFloor** działa na każdym płaskim podłożu. Najlepszy efekt uzyskasz na jasnej i gładkiej powierzchni. Do urządzeń FunFloor możesz dokupić białe podłoże poliwinylowe.

### 1.5 Pomieszczenie

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

## 1.6 Pilot zdalnego sterowania

Zestaw zawiera pilot zdalnego sterowania. Obsługując **Interaktywną Podłogę FunFloor** wykorzystywane są poniższe przyciski:



Ryc.1 Pilot FunFloor

### 2.1 Wybór miejsca

Wybierz odpowiednie miejsce na suficie do zamontowania **Interaktywnej Podłogi FunFloor**. Powinno być ono oddalone od okien i ścian, aby na podłożu pod urządzeniem mogła zostać wydzielona pusta powierzchnia o wymiarach 350 cm x 300 cm (wyświetlony obraz ma wymiar ok. 270 cm x 200 cm), dzięki czemu zachowana będzie pusta przestrzeń po bokach obrazu zapewniająca bezpieczną zabawę dla dzieci.

### 2.2 Montaż urządzenia

#### 1. Doprowadzenie prądu

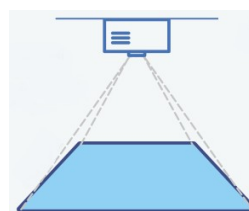
Urządzenie zasilane jest prądem o napięciu 230V. Należy doprowadzić na suficie w okolice docelowego środka obrazu kabel zasilający zakończony podwójnym gniazdkiem z uziemieniem. Urządzenie nie powinno być zasilane z obwodu oświetleniowego ze względu na inny charakter pracy urządzenia i możliwe zakłócenie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

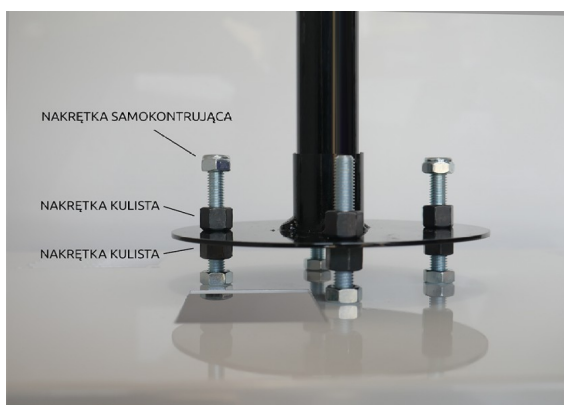
Wsuń urządzenie w uchwyt i nakręć pozostałe 4 nakrętki kulistą stroną w stronę urządzenia.

Zakręć wstępnie nakrętki tak jak na Ryc. 5.

Za pomocą nakrętek jednostronnie kulistych możesz regulować pochylenie zestawu.

Po zamontowaniu urządzenia, zamocuj dodatkowe zabezpieczenie.

Zaczeń jeden karabińczyk do ucha uchwyty sufitowy, a drugi przewlec przez otwór w obudowie znajdujący się przy otworze do regulacji ostrości projektora – patrz Ryc 5b



Ryc. 5 Prawidłowe zamocowanie uchwyty do urządzenia



Ryc. 5b Mocowanie linki zabezpieczającej

### 4. Podłączenie urządzenia

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

### 2.3 Pierwsze włączenie i ustawienie obrazu

#### 1. Pierwsze włączenie

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



Ryc. 6 Przycisk pierwszego włączenia

#### 2. Ustawienie położenia projektora

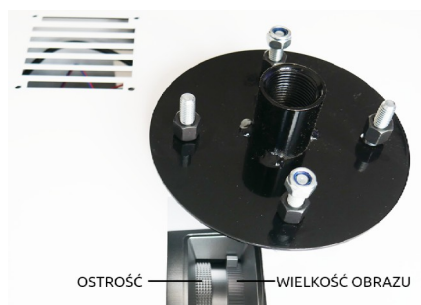
Poluzuj górne nakrętki przy uchwycie i pochyl zestaw w taki sposób, żeby na podłodze wyświetlony obraz był prostokątem (a nie trapezem), następnie dokręć nakrętki od góry i od dołu do żądanej pozycji pilnując żeby kuliste końce weszły w otwory płytki montażowej. Dokręć mocno przy pomocy klucza a następnie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

#### 3. Ustawienie wielkości i ostrości obrazu (opcjonalne)

**Fabrycznie wielkość obrazu jest ustawiona na największą, 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.**

W okolicy uchwytu znajduje się prostokątny otwór w obudowie, przez który widać dwa pokręta. Pokrętko znajdujące się bliżej lusterka jest do ustawiania ostrości, natomiast pokrętko 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. Rozłóż 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 dolnej części okienka znajduje się „Podgląd z kamery”. Wyświetlony jest tam cały obraz, który widzi kamera.



Ryc 8. Konfigurator Xvision

3. Kalibracja polega na docięciu obrazu wynikowego tak żeby czarne elementy, które zostały rozłożone w rogach obrazu znalazły się w rogach zaznaczonych na niebiesko cyframi 1,2,3,4

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 przesunij obraz tak, aby czarny element na „obrazie z kamery” znalazł się w rogu obrazu podpisanym daną cyfrą. 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” – „prawo” poziom detekcji. Im niższa wartość tym mniej będzie samoistnych wzbudzeń. Im wyższa 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.**

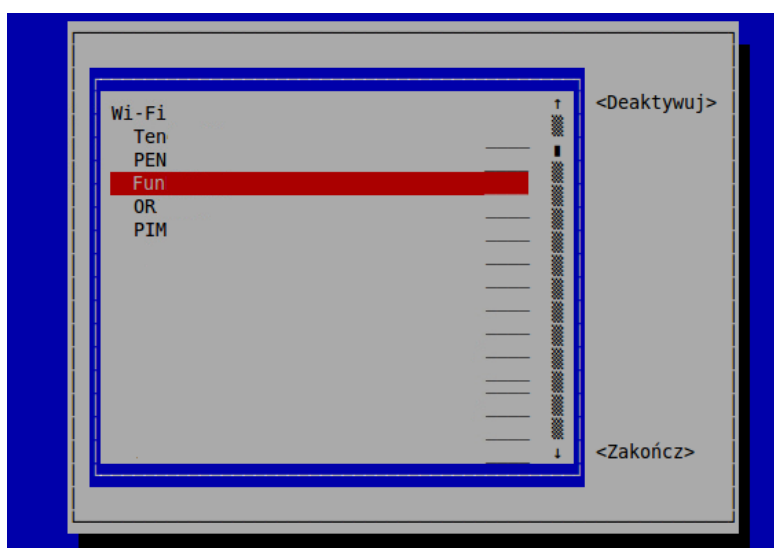
#### Podłączenie do sieci WIFI

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.

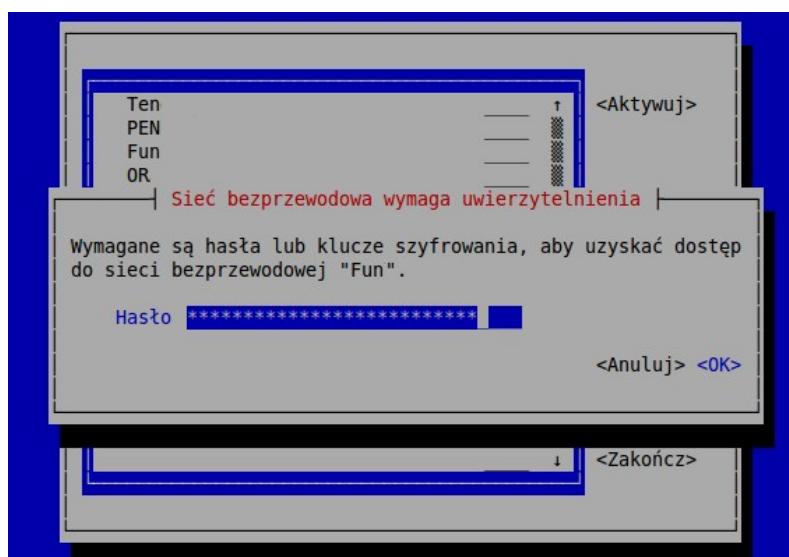
3. Z listy wyświetlonych sieci WIFI wybierz za pomocą strzałek na pilocie tą, do której chcesz się podłączyć i naciśnij OK.



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.

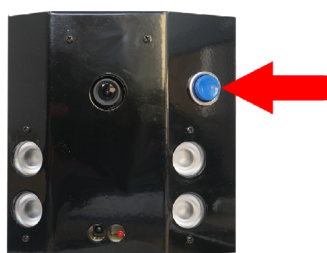
**W celu sprawdzenia działania połączenia skontaktuj się z Producentem.**

## 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 przy lusterku
2. Dioda umieszczona przy lusterku 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. Pingwinek. Animacje natomiast nie wymagają uruchomienia ze względu na to, że się nie kończą np. Odgarnianie liści. 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](http://funfloor.pl) w zakładce GRY I ANIMACJE**

## 3.3 Sposób zabawy

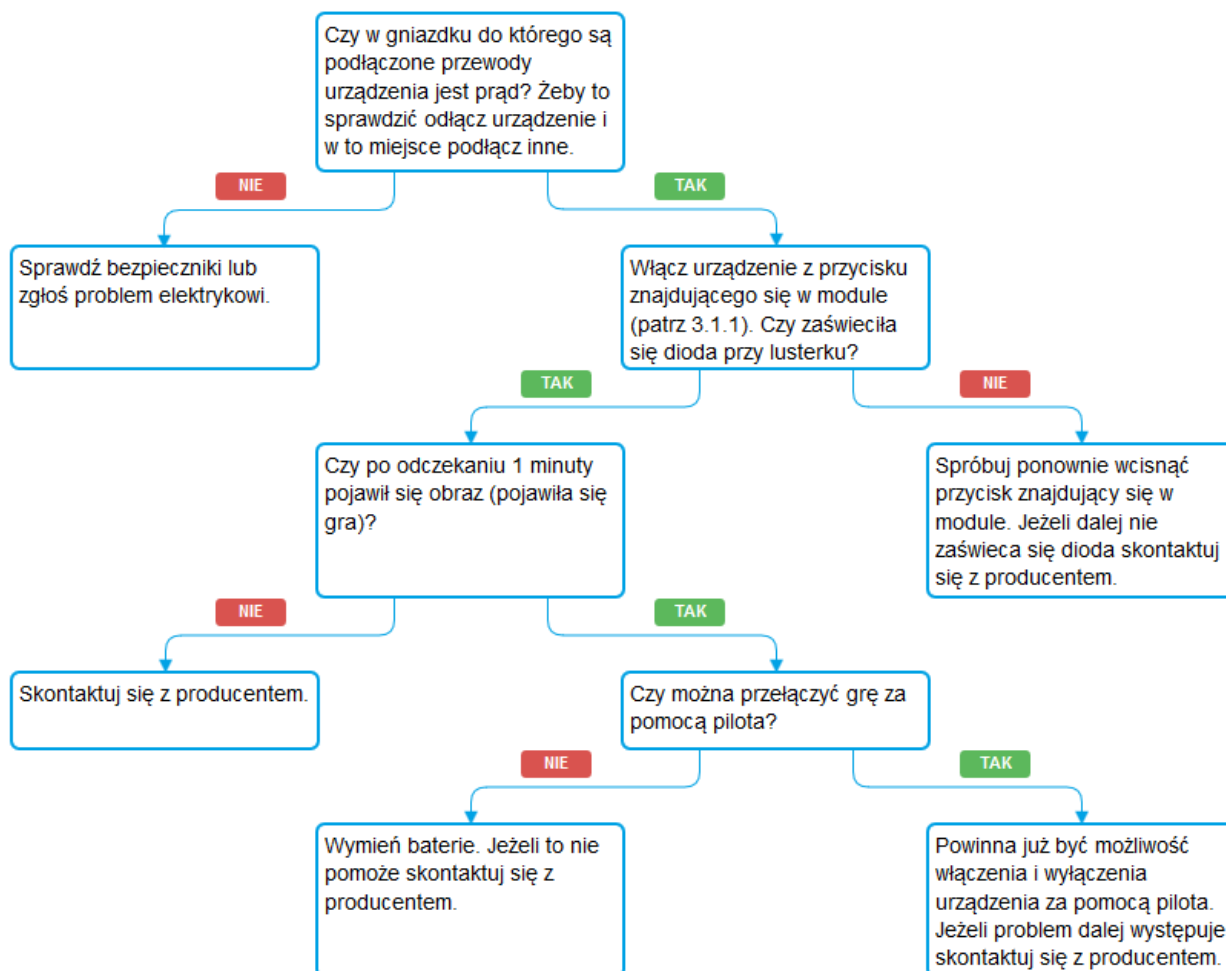
**Interaktywna Podłoga FunFloor** obserwuje obraz wyświetlany na podłodze i wykrywa ruch na jego tle. Zabawa polega na tym, aby uaktywnić elementy interaktywne poprzez ruszanie dowolną częścią ciała. Praktycznie każda pozycja jest właściwa np. na stojąco, na leżąco, albo na czworakach. Należy aktywnie poruszać się na wykładzinie i czerpać radość z zabawy. Dodatkowo można używać przedmiotów takich jak piłki, szczotki itp. w celu uatrakcyjnienia gier.

## 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	FunFloor Premium	FunFloor Exclusive
<b>Projektor</b>			
Producent	Benq	Nec / Panasonic	Nec / Panasonic
Jasność	3200 ANSI Lumen	4000 ANSI Lumen	5000 / 5500 ANSI Lumen
Rozdzielczość	800 x 600	1024 x 768	
Żywotność lampy (tryb standard)	4500 h	5000 h	
<b>Wielkość obrazu</b>			
Wysokość nad podłożem	Maksymalny rozmiar obrazu		
2.5 m	2.3 m x 1.7 m	1.9 m x 1.5 m / 2.1 m x 1.6 m	
3.0 m	2.7 m x 2.0 m	2.3 m x 1.7 m / 2.5 m x 1.9 m	
3.5 m	3.2 m x 2.4 m	2.7 m x 2.0 m / 2.8 m x 2.1 m	
4.0 m	3.6 m x 2.7 m	3.0 m x 2.3 m / 3.3 m x 2.5 m	
4.5 m	4.0 m x 3.0 m	3.4 m x 2.6 m / 3.8 m x 2.8 m	
Wysokość montażu dla sugerowanego rozmiaru projekcji (2.7 m x 2.0 m)	3.0 m – 3.5 m	3.5 m – 4.5 m / 3.15 m - 4.5 m	
<b>Zasilanie / Pobór prądu</b>			
Zasilanie	230 V		
Pobór mocy gdy urządzenie wyłączone	0 W	15 W	
Maksymalny pobór mocy	395 W	455 W	505 W
Sugerowany maksymalny czas pracy ciągłej	6 h	12 h	
<b>Dźwięk</b>			
Wbudowane głośniki	Tak		
Moc	10 W		
<b>Mocowanie</b>			
Sposób mocowania do sufitu betonowego	4 kołki rozporowe		
Wysokość rury dystansującej	5 cm – 300 cm		
<b>Obudowa</b>			
Wymiary	51 cm x 31 cm x 20 cm	52 cm x 42 cm x 22 cm	
Waga	9.5 kg	15.5 kg	
<b>Złącza zewnętrzne</b>			
Ethernet RJ45	1 szt.		
USB 2.0	2 szt.		
Wyjście Audio Jack 3.5 mm	1 szt.		
<b>Pilot</b>			
Baterie	2 szt. alkaliczne LR03 / AAA		

## 6. Dane kontaktowe

Numery telefonów oraz adres korespondencyjny dostępny jest w zakładce kontakt na :

[www.funfloor.pl](http://www.funfloor.pl)



**FunFloor**



