



PROGEX DIGITAL

PROJECTION INTERACTIVE

Pour tout renseignement :
PROGEXDIGITAL@GMAIL.COM

EQUIPEMENT NECESSAIRE

- Un ordinateur avec Bluetooth
- Un stylet ou une bague infrarouge Progex
- Une wiimote
- Le logiciel smoothboard

INSTALLATION

Téléchargez le logiciel smoothboard en cliquant sur le lien envoyé dans votre e-mail et suivez la procédure (vérifiez à quel endroit vous téléchargez le logiciel sur votre ordinateur pour le retrouver), puis double cliquez sur l'icône du logiciel pour lancer l'application.

Entrez alors la clé de licence qui vous a été envoyée par e mail pour activer la version complète (attention, copier coller ne fonctionne pas, vous devrez ré écrire le code)

CONNECTION DE LA WIIMOTE

Appairé la wiimote à l'ordinateur via bluetooth. Lors du démarrage du logiciel, Smoothboard recherche si une wiimote est disponible, appuyez simultanément sur les touches 1 et 2 de la wiimote afin la connecter au logiciel.

Une barre de recherche s'affiche indiquant si la wiimote a été reconnu, lorsque la barre passe au vert, cela signifie que la connection a été effectuée.

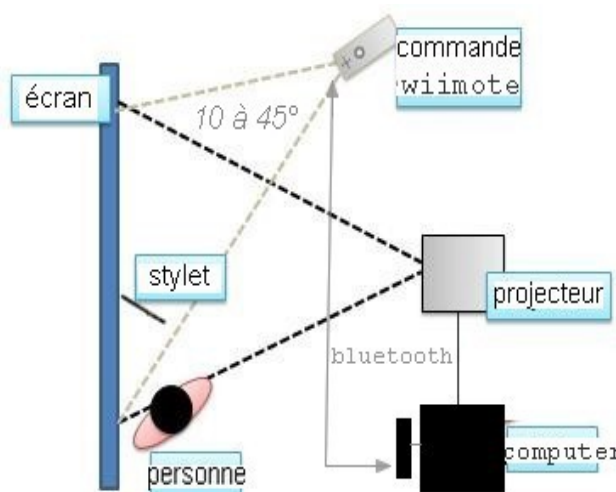
CALIBRAGE DE LA WIIMOTE

Le placement de la wiimote est une étape primordiale pour assurer le bon fonctionnement du système interactif, cela peut nécessiter un peu de temps et plusieurs essais avant de parvenir à une configuration optimale.

Distance de la wiimote : La distance de recule idéale de la wiimote est égale à 2 fois la largeur de l'écran ou de l'image

Angle de la wiimote : La wiimote ne doit jamais se situer du même côté que l'utilisateur afin que celui ci n'obstrue pas les capteur (même principe que pour une télécommande de télévision).

Il est préférable que la wiimote soit à la même hauteur que le centre de l'écran ou de l'image, dans un angle entre 10 et 45 degré en pointant toujours vers le centre de l'écran ou de l'image (voir ci dessous)



Cliquez ensuite sur calibrage rapide, puis cliquez avec le stylet ou la bague infrarouge sur les 4 croix qui s'affichent au coin de l'écran.

Après la calibration, un écran blanc apparaît dans un écran gris, ainsi qu'un pourcentage, ces données indiquent la qualité du calibrage. Si le pourcentage est inférieure à 30% ou que le carré blanc déborde du carré gris, cela signifie que le calibrage n'est pas optimale, veuillez effectuer les modifications nécessaires (distance de la wiimote pour un % trop faible, emplacement de la wiimote pour débordement du carré blanc).

Si vous ne parvenez pas à cliquer sur une des croix, cela signifie que le placement de la wiimote n'est pas correcte ou qu'un objet ou une personne fait obstacle, veuillez modifier son emplacement ou sa distance.

UTILISATION

Un clic sur le bouton du stylet ou de la bague équivaut au clic gauche de la souris, pour actionner le clic droit, veuillez maintenir le bouton enfoncé quelques secondes sans bouger.

La barre d'outil smoothboard apparaît d'origine à la verticale, il est possible de modifier sa forme en maintenant le clic enfoncé tout en bas de la barre (juste en dessous du bouton pour la réduire) puis en glissant sur le côté si par exemple vous souhaitez la mettre à l'horizontale.

Il est possible de sélectionner les fonctions que vous souhaitez avoir sur la barre d'outils en cliquant sur « accéder aux réglages »

La barre d'outil vous permet d'accéder à différentes fonctions tel que :

- Les formes : cadres, cercles, lignes, flèches, dessin
- Le marquage : stylo, surligneur
- La taille du trait
- Les couleurs
- la gomme
- Revenir à l'action précédente
- Tout effacer
- Options d'écrans (afficher un écran blanc ou noir, un écran avec grille)

Vous pouvez également accéder aux fonctions de la barre d'outils en laissant appuyé quelques secondes sur le bouton de la bague ou du stylet sans bouger (ne fonctionne pas en mode curseur).

Pour revenir en mode souris, cliquez sur le symbole de la flèche sur la barre d'outil.

MODE PRESENTATION

La bague blanche PX-22 sert de récepteur afin d'utiliser la wiimote comme une souris sans fil. Les touches 1 et 2 remplacent alors le clic gauche et droit de la souris, et le curseur suit le mouvement de la wiimote. La distance entre la bague et la wiimote doit être comprise entre 15cm et 1m50.

Cliquez Mode présentation sur le menu du logiciel, allumez la bague PX-22 et pointez la wiimote dessus, une croix rouge suivant vos mouvements devrait apparaître sur le menu du logiciel.

Astuce : Vous pouvez attacher la bague à votre montre et pointer la wiimote dessus afin de vous déplacer comme vous le souhaitez dans la pièce tout en utilisant la wiimote comme souris sans fil et la barre d'outils smoothboard.

PROBLEMES TECHNIQUES

- *Le logiciel ne reconnaît pas la wiimote.*

Vérifiez que la wiimote est allumé et que les piles ne sont pas à plat.

Vérifiez que le bluetooth est installé sur votre ordinateur, et que vous avez appairé la wiimote

Assurez vous que la wiimote ne soit pas trop éloigné de la clé bluetooth

- *Impossible de cliquer sur les 4 cibles aux coins de l'écran*

Vérifiez que les piles de la bague ou du stylet ne sont pas à plat et placé dans le bon sens

Vérifiez que la wiimote pointe vers le centre de l'écran en largeur et en hauteur.

Vérifiez que la bonne distance entre la wiimote et l'écran est respectée (1 à 3 fois la largeur de l'écran)

Vérifiez qu'aucun objet n'est placé entre la wiimote et l'écran

Vérifiez que la wiimote est correctement placé par rapport à l'écran (décalé sur votre droite si vous êtes droitier)

- Le stylet ou la bague manque de précision

Changer les piles de la bague ou du stylet

Si certaines zones de l'écran ne réagissent pas, assurez vous que le carré blanc rentre entièrement dans le carré noir, et que le pourcentage est supérieur à 30% lors du calibrage.

Assurez vous que la wiimote est placé correctement en pointant vers le centre de l'écran, sans objet devant, dans un angle légèrement décalé par rapport à vous.