




# Notice technique



Les Informations contenues dans la présente notice technique peuvent être modifiées sans avis préalable de l'acheteur. Toute reproduction du document sans accord écrit de la société 2x3 SA est interdite. La société 2x3 SA se réserve le droit de modifier les logiciels, et également la construction des produits et d'arrêter la production de ceux-ci.

# Table des matières

- 1. Introduction ..... 4
- 2. Exigences systémiques ..... 4
- 3. Installation ..... 4
- 4. Caractéristique et notices techniques des produits interactifs de la société 2x3 ..... 5
  - 4.1 *esprit plus PRO* ..... 5
  - 4.2 *esprit DT* ..... 8
  - 4.3 *esprit MT* ..... 10
  - 4.4 *esprit mobile* ..... 12
- 5. Activation du logiciel ..... 13
- 6. Signification des icônes et des fonctions attribuées ..... 14
- 7. Nouvelles fonctions ..... 18
- 8. Aide technique ..... 19

## 1. Introduction

On est très heureux que vous avez choisi notre produit avec la nouvelle version du logiciel **esprit**. La nouvelle version du logiciel **esprit** est compatible avec tous nos produits interactifs, tels que les tableaux interactifs esprit plus, **esprit DT** et **esprit MT** et l'interface interactif **esprit mobile**.

On vous invite d'en profiter en vous souhaitant un travail agréable avec le logiciel.

## 2. Exigences système

Les exigences système dépendent du dispositif choisi qui collabore avec le logiciel esprit (tableau interactif ou l'interface interactif), pourtant les paramètres recommandés de l'ordinateur nécessaires pour un travail correct sont suivants :

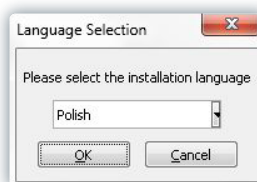
- Processeur Intel Core 2
- 2048 MB de la mémoire RAM
- Windows XP SP3, Windows Vista, Windows 7, Windows 8
- 650 MB d'espace libre sur le disque dur pour l'installation
- Lecteur CD-ROM
- Carte graphique XGA (1024 x 768)
- Carte son / haut-parleurs / microphone
- Adobe Flash Player, version 9.0 ou plus récente
- Microsoft NET Framework 3.0 ou une version plus récente

## 3. Installation

Après avoir mis le disque dans le lecteur CD-ROM, on lance le fichier **esprit\_setup.exe**



On choisit la langue en confirmant notre choix par un clic sur "OK".

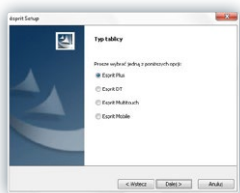


Puis, on choisit l'appareil avec lequel le logiciel collaborera en confirmant notre choix par un clic sur "Suivant" (fig. 1).

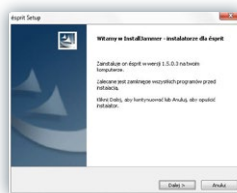
On confirme la volonté d'installer le contrôleur en appuyant sur la touche "Suivant" (fig. 2).

On choisit le disque d'installation du contrôleur (on préconise de ne pas modifier le disque recom-

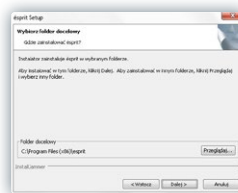
mandé), on confirme notre choix par un clic sur "Suivant" (fig. 3).



1.

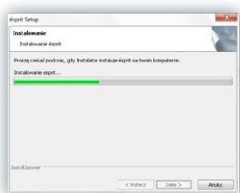


2.

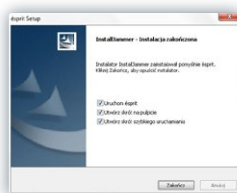


3.

L'installation est en cours (fig. 4). Le premier communiqué informe d'achèvement de l'installation et des options finales à choisir (fig. 5).



4.



5.

## 4. Caractéristique et la notice technique des produits interactifs 2x3

### 4.1 esprit plus PRO

**esprit plus PRO** est un successeur du tableau interactif esprit plus qui est déjà bien connu sur le marché. Comme le modèle précédent, ce produit utilise la technologie infrarouge, et grâce à la surface céramique durable, effaçable à sec et magnétique peut être utilisé aussi comme un tableau classique effaçable à sec. Le nouveau tableau se caractérise du design moderne (il est plus léger et plus élancé), et aussi de la fonctionnalité améliorée et des meilleurs paramètres techniques.



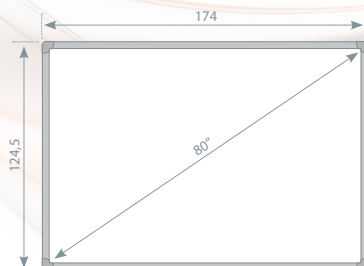
### Avantages

- le tableau dessert 2 points tactiles – il est possible qu'un utilisateur écrive et l'autre dessine sur le tableau en même temps (on se sert d'un indicateur arbitraire ou un doigt)
- la fonction des multigestes
- il est résistant aux rayures de la surface céramique, il est possible d'écrire à l'aide des marqueurs effaçables à sec
- il fonctionne comme un tableau tactile précis sur lequel il est possible de faire les clics ou passer à l'aide du doigt ou de l'indicateur
- l'économie d'énergie : le produit utilise l'alimentation via USB et la consommation d'énergie est inférieure à 0,5 lors du travail sans alimentation extérieure

## Caractéristique du tableau fonctionnant avec le logiciel esprit

- un outil didactique effectif assistant l'apprentissage
- le logiciel assistant les présentations, la fonction zoom, la rotation des images graphiques et des images vidéo
- un choix riche des pointes, des largeurs et des couleurs de lignes
- les fonctions d'édition qui rendent possible l'édition réelle de l'écran
- un choix riche des fonds, la desserte des fonctions définissant le fond et collant la graphique
- la possibilité d'ajouter les commentaires aux fichiers en formats – PPT, AVI, MPEG et JPEG, ou d'éditer les documents présentés
- la possibilité d'enregistrer des documents en formats : JPG, PNG i BMP
- la possibilité de se servir d'autres applications

### Dimensions du tableau

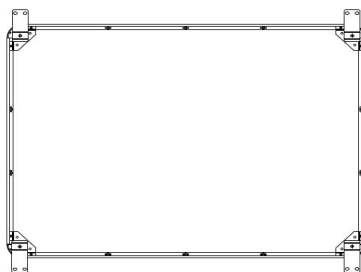
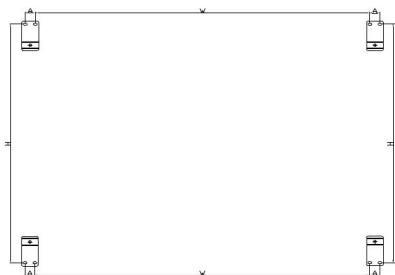


### Déballage

Enlevez le tableau de l'emballage. Après le déballage, le tableau doit être relâché des éléments de sécurité pour le transport. **Si la différence des températures – extérieure et intérieure (dans le local) est significative, il faut attendre au moins 24 heures pour mettre en marche le tableau!**

### Montage du tableau sur le mur

Le montage des poignées murales : percer les orifices sur une hauteur désirée et suspendre les parties murales conformément à la figure (1). Le montage des poignées sur la face inverse du tableau : visser au tableau les poignées conformément à la figure (2) et suspendre le tableau sur les poignées murales et visser au mur la protection inférieure.



## La connexion du projecteur à l'alimentation et à la source de l'image

1. Il faut connecter le projecteur à la source d'alimentation à l'aide du raccord joint au projecteur.
2. On connecte le projecteur à la source de l'image à l'aide du raccord D-SUB (VGA), HDMI.
3. A l'aide de la télécommande jointe ou à l'aide du panneau de commande on choisit l'entrée qu'on a choisie dans le menu du projecteur.

## Adaptation de l'image du projecteur à la surface du tableau

L'image générée par le projecteur peut être adaptée aux dimensions du tableau de plusieurs façons:

1. En approchant physiquement le projecteur vers le tableau soit en l'éloignant.
2. En utilisant la fonction zoom In/out accessible sur la télécommande soit sur le panneau de commande du projecteur.
3. En modifiant la définition ou les paramètres de l'image affiché dans les options systématiques de l'ordinateur.

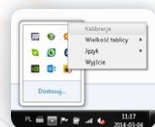
**ATTENTION: l'image affichée correctement sur le tableau doit être éloignée de chaque côté du cadre de 2 cm au minimum.**

## La connexion du tableau à l'ordinateur

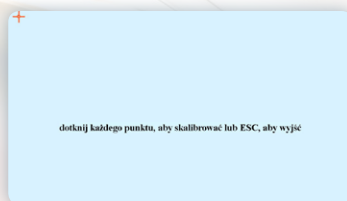
Le tableau esprit plus on connecte à l'ordinateur à l'aide du raccord USB joint dans le kit.

## Calibration

Afin de calibrer le tableau, il faut cliquer à l'aide du bouton droit du souris sur l'icône du contrôleur dans le coin droit inférieur, à côté de l'horloge systématique et on choisit la position "calibration".



Sur l'espace projeté ils apparaîtront successivement quatre points de repère. Chaque fois qu'un point apparaît, il faut le toucher à l'aide de l'indicateur ou du doigt et tenir 2 secondes.



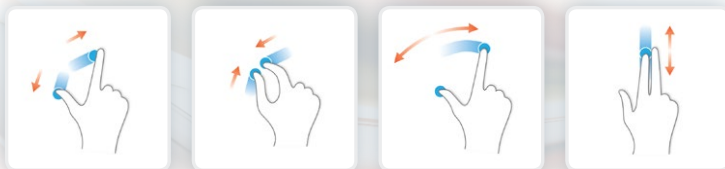
**Le tableau est prêt à utiliser.**

## 4.2 esprit DT

**esprit DT** est le tableau interactif le plus moderne produit par la société 2x3 SA. L'appareil fonctionne selon la procédure Plug&Play – en permettant à l'utilisateur d'en exploiter juste après la connexion à l'ordinateur et au projecteur. La surface du tableau Interactif esprit DT est nettoyable à sec et possède les propriétés magnétiques, ce qui fait qu'il est possible d'utiliser les marqueurs nettoyables à sec et des éléments magnétiques.



Le tableau reconnaît deux touches sur le tableau dans les systèmes Windows 7, Windows 8, et grâce à cela il est possible d'utiliser la fonction des Multi gestes (zoom in, zoom out, la rotation et le défilement).

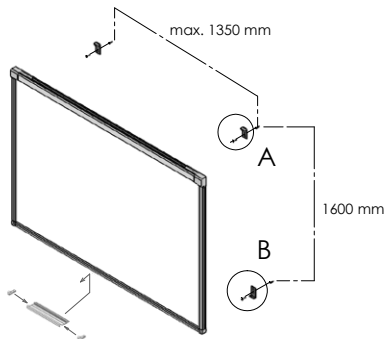


### Déballage

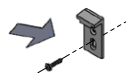
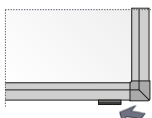
Il faut retirer le tableau de l'emballage. Après le déballage, le tableau doit être libre des éléments de protection de transport. **Si la différence des températures – extérieure et intérieure (à l'intérieur d'une chambre) – est forte, il faut attendre au moins 24 heures pour mettre en service le tableau!**

### Montage du tableau sur le mur

On procède conformément aux dessins ci-dessous:



On suspend la partie inférieure du tableau sur les dispositifs de suspension inférieures :



#### Détail A

Pièce de suspension inférieure montée par l'orifice



#### Détail B

Pièce de suspension supérieure montée par l'orifice longitudinal Ø 6,3 mm

1		4 pièces
2		4 pièces
3		4 pièces



## Connexion du projecteur à l'alimentation et à la source de l'image

1. On connecte le projecteur à l'alimentation par le câble joint au projecteur.
2. On connecte le projecteur à la source de l'image par le câble D-SUB (VGA), HDMI soit RJ45.
3. Dans le menu du du projecteur, à l'aide de la télécommande jointe dans le kit soit à l'aide du panneau de guidage, on choisit l'entrée qu'on utilise.

## Ajustage de l'image du projecteur et la surface du tableau

L'image affichée par le projecteur peut être ajustée aux dimensions du tableau de plusieurs manières différentes :

1. En rapprochant ou en éloignant physiquement le projecteur du tableau.
2. En utilisant la fonction zoom In/out qui est accessible via la télécommande soit via le panneau de guidage du projecteur.
3. En modifiant la résolution ou les paramètres de l'image affichée dans les options systémiques de l'ordinateur.

**ATTENTION : l'image affichée correctement sur le tableau doit être éloignée de chaque côté du cadre de 5 cm au minimum.**

## Connexion du tableau à l'ordinateur (câble USB)

Après la connexion du tableau, il faut attendre un peu jusqu'à ce que l'ordinateur installe le contrôleur (1-2 min.). Après avoir installé les contrôleurs, il faut vérifier par un toucher de la surface du tableau dans un point choisi, pour vérifier si sa surface réagit au toucher.

## Calibration du tableau

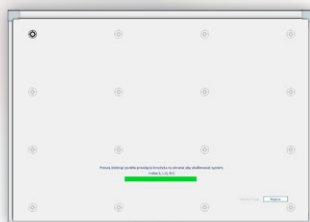
Pour calibrer le tableau, il faut lancer l'application SamAir en cliquant sur l'icône qui se trouve sur le pupitre.



L'écran principal de la calibration est présenté sur le dessin 6; pour faire la calibration, il faut cliquer sur l'icône "Calibration". On réalise la calibration en touchant successivement sur tous les points obscurs sur le tableau à partir du coin gauche supérieur qui est le premier point de calibration. (fig. 7).



6.



7.

Après avoir calibré le dernier point dans le coin droit inférieur, il faut attendre jusqu'à ce que la calibration soit enregistrée dans la mémoire du tableau.

A partir de ce moment-là, la calibration du tableau est mémorisée et il ne faut pas la répéter après la remise en marche de l'ordinateur. **Le tableau est prêt à utiliser**

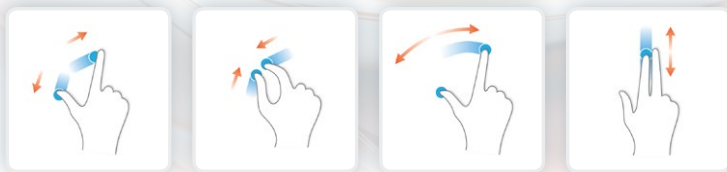
### 4.3 esprit MT

Le tableau interactif le plus moderne produit par la société 2x3 SA. esprit MT est une liason du tableau interactif avec un tableau classique nettooyable à sec. La technologie du rayonnement infrarouge (IR) utilisée permet à 4 personnes de travailler en même temps dans les condtions confortables et sans problèmes, en admettant que chacun d'entre eux peut réaliser une opération arbitraire sur le tableau.



Le kit comprend : le contrôleur et le logiciel esprit (sur le disque CD), la notice technique, le kit d'assemblage, le câble USB – 5 m., le jeu de 4 marqueurs magnétiques.

Le tableau reconnaît huit touches sur le tableau dans les systèmes Windows 7, Windows 8 et grâce à cela il est possible d'utiliser la fonction des Multi gestes (zoom in, zoom out, la rotation et le défilement



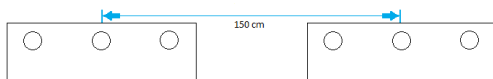
### Déballage

On retire le tableau de l'emballage. Après le déballage, le tableau doit être libre des éléments de protection de transport. **Si la différence des températures – extérieure et intérieure (à l'intérieur d'une chambre) – est forte, il faut attendre au moins 24 heures pour mettre en service le tableau!**

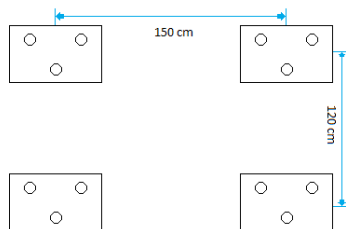
### Montage du tableau sur le mur

On procède conformément aux dessins ci-dessous.

Montage des dispositifs de suspension sur le mur (fig. 8). Montage des dispositifs de suspension sur la face inverse du tableau (fig. 9).



8.



9.

## Connexion du projecteur à l'alimentation et à la source de l'image

1. On connecte le projecteur à l'alimentation par le câble joint au projecteur.
2. On connecte le projecteur à la source de l'image par le câble D-SUB (VGA), HDMI soit RJ45.
3. Dans le menu du projecteur, à l'aide de la télécommande jointe dans le kit soit à l'aide du panneau de guidage, on choisit l'entrée qu'on utilise

## Ajustage de l'image du projecteur et la surface du tableau

L'image affichée par le projecteur peut être ajustée aux dimensions du tableau de plusieurs manières différentes :

1. En rapprochant ou en éloignant physiquement le projecteur du tableau.
2. En utilisant la fonction zoom In/out qui est accessible via la télécommande soit via le panneau de guidage du projecteur.
3. En modifiant la résolution ou les paramètres de l'image affichée dans les options système de l'ordinateur.

**ATTENTION : l'image affichée correctement sur le tableau doit être éloignée de chaque côté du cadre de 1 cm au minimum.**

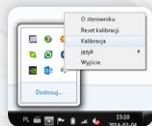
## Connexion du tableau à l'ordinateur (le câble USB)

Après la connexion du tableau, il faut attendre un peu jusqu'à ce que l'ordinateur installe le contrôleur (1-2 min.).

Après avoir installé les contrôleurs, il faut vérifier par un toucher de la surface du tableau dans un point choisi, pour vérifier si sa surface réagit au toucher.

## Calibration du tableau

Pour calibrer le tableau, il faut cliquer à l'aide du bouton droit de la souris sur l'icone du contrôleur dans le coin inférieur droit, à côté de l'horloge, et choisir la position "calibration".



On réalise la calibration en touchant successivement et en tenant pendant environ 2 secondes chaque de 4 points de calibration en couleur bleue à partir du coin gauche supérieur qui est le premier point de calibration.



Après avoir calibré le dernier point dans le coin gauche inférieur, la calibration du est mémorisée et il ne faut pas la répéter après la remise en marche de l'ordinateur.

**Le tableau est prêt à utiliser.**

### 4.3 esprit mobile

**esprit mobile** est une solution interactive la plus pratique, compatible avec chaque tableau blanc de la société 2x3 et avec un projecteur choisi. esprit mobile peut être utilisé sur une surface plane quelconque. Le système a été conçu de manière à ce que l'utilisation et la fonctionnalité soient les plus simples possible. Le crayon est utilisé de manière implicite et juste après la connexion est prêt à utiliser. En plus, le crayon est équipé des boutons de fonctions : le bouton Gauche et Droit de la souris et le défilement à l'aide du curseur. L'interface utilise la technologie du rayonnement infrarouge et des ultrasons. Le kit comprend : le crayon numérique, le dispositif de fixation, le logiciel Esprit sur le disque CD, le câble USB.



L'interface interactif **esprit mobile** assure un travail confortable à un seul utilisateur, avec l'emploi du crayon joint dans le kit.

#### Déballage

On retire l'interface de l'emballage. Après le déballage, l'interface doit être libre des éléments de protection de transport. **Si la différence des températures – extérieure et intérieure (à l'intérieur d'une chambre) – est forte, il faut attendre au moins 24 heures pour mettre en service l'interface!**

#### Installation de l'interface

L'interface doit être installé du côté gauche, la distance entre l'interface et l'image affichée par le projecteur doit être au minimum de 7 cm et de 10 cm au maximum.

L'interface est équipé des aimants intégrés qui s'accrochent à la surface du métal quelconque.

Si on a besoin d'accrocher l'interface à une autre surface, il faut utiliser la poignée en métal équipée d'un côté de la bande bilatérale de fixation.

#### Connexion du projecteur à l'alimentation et à la source de l'image

1. On connecte le projecteur à l'alimentation par le câble joint au projecteur.
2. On connecte le projecteur à la source de l'image par le câble D-SUB (VGA), HDMI soit RJ45.
3. Dans le menu du du projecteur, à l'aide de la télécommande jointe dans le kit soit à l'aide du panneau de guidage, on choisit l'entrée qu'on utilise.

#### Ajustage de l'image du projecteur et la surface du tableau

L'image affichée par le projecteur sur la surface doit avoir au minimum 40 et au maximum 100 pouces. L'image affichée par le projecteur peut être ajustée aux dimensions du tableau de plusieurs manières différentes:

1. En rapprochant ou en éloignant physiquement le projecteur du tableau.
2. En utilisant la fonction zoom In/out qui est accessible via la télécommande soit via le panneau de guidage du projecteur.
3. En modifiant la résolution ou les paramètres de l'image affichée dans les options système de l'ordinateur.

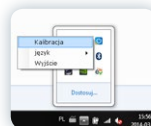
## Connexion de l'interface à l'ordinateur

Après avoir connecté l'interface à l'ordinateur, il faut attendre un moment jusqu'à ce que le contrôleur détecte l'interface.

L'icône du contrôleur changera de  à .

## Calibration

Pour faire la calibration, il faut cliquer à l'aide du bouton droit de la souris sur l'icône du contrôleur de l'interface qui se trouve dans le coin droit inférieur de l'écran sur la barre des tâches dans la zone des avertissements et choisir la position la calibration.



On réalise la calibration en touchant successivement sur chaque de 4 points qui apparaissent. Après avoir fait la calibration, le crayon devient actif et fonctionne sur toute la surface de l'image affichée. On peut également mettre en marche la calibration en appuyant le bouton qui se trouve sur l'interface.



## Signification des fonctions et de la manière de fonctionnement des boutons qui se trouvent sur le crayon et sur l'interface

Le premier bouton sur le crayon (plus proche du stylet) est responsable du déplacement du curseur dans le système sans toucher physiquement la surface par le crayon. C'est un équivalent du déplacement réalisé à l'aide de la souris.

Le second bouton sur le crayon (plus éloigné du stylet) est équivalent du bouton droit de la souris. Le bouton sur l'interface lance la calibration.

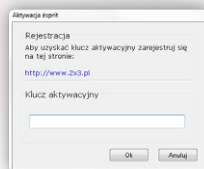
Le toucher de la surface à l'aide du crayon correspond au bouton gauche de la souris (le clic singulier et également le double-clic).

## 5. Activation du logiciel

Après la première mise en marche du logiciel, il apparaîtra un communiqué avec la demande de citer la clé d'activation (fig. 10) pour débloquer la pleine fonctionnalité du logiciel.



10.



11.

Dans la même fenêtre avec le communiqué se trouve le lien direct (l'écriture en bleu), qui ouvre le site internet avec le formulaire d'enregistrement (fig. 11), qu'il faut remplir. Après avoir rempli le formulaire d'enregistrement pendant 1 à 3 minutes, sur l'adresse e-mail citée dans le formulaire sera envoyée la clé d'activation qu'il faut mettre dans la fenêtre du communiqué.

**Après avoir appuyé le bouton OK, l'enregistrement et le déblocage du logiciel sont terminés.**

## 6. Signification des icônes et des fonctions attribuées



slide précédente



slide suivant



copier



coller



annuler



répéter



outils des pages



ajoute une page blanche



ajoute une page noire



ajoute une photo en tant qu'une page



ajoute la capture du pupitre en tant qu'une page



annuler une page



vue de la liste des pages



outils de l'écriture



ligne fine



ligne d'épaisseur moyenne



ligne grosse



ligne continue



ligne pointillée



ligne discontinue



outils des figures



ligne droite



carré



ellipse



triangle



cube



étoile



flèche



cadre de texte



outils du collage



coller une image



coller un segment de la capture windows



visualiser



édition



outils de la gomme



effacer les lignes



annuler les figures



outils du projet



nouveau projet



ouvre le projet



enregistre le projet



enregistre le projet en tant que



exporte le projet



imprime le projet



couleur de la ligne



couleur du remplissage



accessoires



calculateur



clavier



rapporteur



équerre





loupe



voile de la zone



rideau



enregistrement



marqueur



accessoires personnels



reconnaissance des figures



blocage du programme



options



sortie à windows



aide



sortie



icone de la poubelle



icone de la poubelle confirmant la suppression



palette des couleurs



transparence



sans remplissage



déplace la page d'une position vers le haut



déplace la page d'une position vers le bas



déplace la page au début



déplace la page à la fin



supprime la page




ferme la vue des slides

## 7. Nouvelles fonctions

### Manière de fonctionnement de la poubelle

On peut supprimer et mettre dans la poubelle un objet choisi arbitrairement : une ligne, une figure, une image, un segment.

Pour mettre un objet dans la poubelle, il faut cocher un objet à l'aide de la fonction "édition" , et

puis en tenant cet objet, il faut le déplacer vers l'icone de la poubelle, dans le coin droit inférieur , après avoir déplacé un objet sur l'icone de la poubelle, l'icone changera la couleur de la blue en rouge









, následne daný objekt pustíte a on je automaticky presunutý do koša.


### Manière de fonctionnement de la vue des slides

La vue des slides est mis en marche par le choix de la position  dans le menu, et puis dans le

menu développé la position "vue des slides" . En fonction du nombre des pages actives en ce moment-là dans le projet, toutes les pages seront visibles dans le panneau du côté gauche.



La vue des slides permet de changer rapidement et sans problèmes l'ordre des slides particuliers.

Pour réaliser une opération liée à un slide, il faut tout d'abord le marquer  et puis profiter d'une fonction choisie:  déplace le slide d'une position vers le haut,  déplace le slide d'une position vers le bas,  déplace le slide au début,  déplace le slide à la fin  supprime le slide.

Pour désactiver la vue des slides, il faut choisir l'icone .

## Manière de fonctionnement des accessoires personnels

Les accessoires personnels remplissent la fonction du menu personnel où l'on peut modifier le contenu des icones et fonctions d'une manière arbitraire.

Pour lancer les accessoires, il faut choisir dans le menu "accessoires"  puis "accessoires personnels" . L'ajout de nouveaux icones aux accessoires s'effectue par le déplacement des icones fonctionnels du menu principal aux accessoires et par le lâchement. La suppression d'un icone des accessoires s'effectue par le déplacement d'un icone des accessoires hors les accessoires et par le lâchement.

## 8. Aide technique

Au cas d'un problème, on vous prie de contacter notre service d'aide technique à distance :

**support@avsolutions.pl**

**+48 664437354**