

Istruzioni d'uso WarpMe (ad uso interno)

Università della Svizzera Italiana

Versione 20 luglio 2020

Indice

1	Installazione	2
1.1	Componenti	2
1.2	Montaggio	2
1.3	Collegamento	5
1.4	Avvio	5
2	Utilizzo	6
2.1	Scattare una foto	6
2.2	Esportazione	6
3	Spegnimento	6
4	Manutenzione	6
4.1	Consumabili	6
4.2	Carta stampante	7
4.3	Inchiostro stampante	7
5	Codice sorgente	7

1 Installazione

1.1 Componenti

Il sistema WarpMe è composto dai seguenti elementi:

- schermo tattile
- supporto per schermo tattile
- mini computer Intel NUC
- webcam Logitech HD Pro C920
- stampante Canon Selphy CP1200

e dai seguenti cavi:

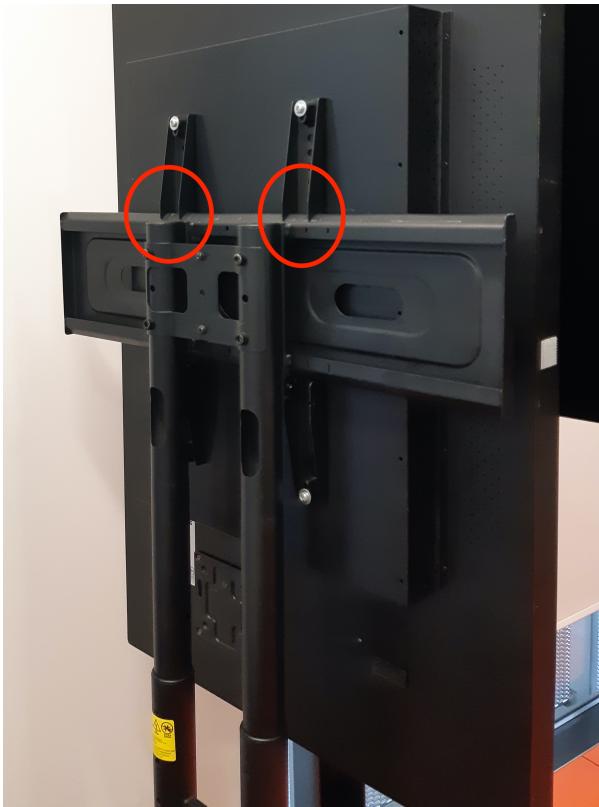
- 1 cavo HDMI
- 1 cavo tre poli per alimentazione schermo
- 1 adattatore corrente per NUC
- 1 cavo USB-B per schermo tattile
- 1 cavo miniUSB per stampante
- 1 adattatore corrente per stampante

1.2 Montaggio

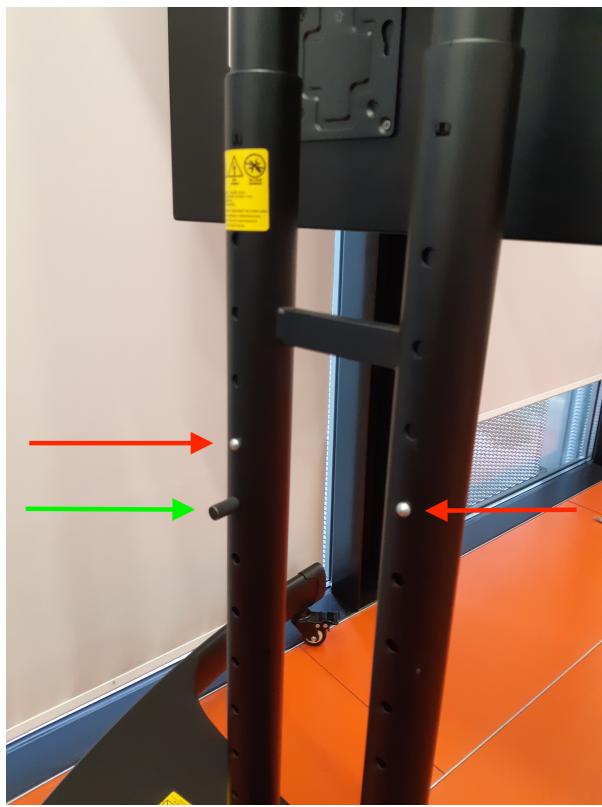
ATTENZIONE: per motivi di sicurezza, procedere con la manipolazione dello schermo solo ed esclusivamente in due o più persone.

Appoggiare lo schermo sull'apposito supporto, in verticale, verificando che entrambi i ganci siano fermamente appoggiati al supporto (vedi foto sottostanti). Dopodiché collocare la webcam sul lato destro con l'apposito velcro, fissare il NUC sull'apposito supporto a retro dello schermo e disporre la stampante in un luogo facilmente accessibile (per esempio su un tavolo o piedistallo a lato). Collocare i due alimentatori di NUC e stampante sul piano inferiore del piedistallo.

Aprire il pannello anteriore della stampante e collocare il vassoio portacarta. Controllare il display della stampante e se necessario inserire o sostituire la cartuccia aprendo l'apposito sportello sul lato destro della stampante.



Lo schermo agganciato



Regolazione dell'altezza



Il sistema dal fronte



Il sistema dal retro



La stampante assemblata



Montaggio del NUC



Il NUC in posizione



Alimentazione del sistema

1.3 Collegamento

Tutti i seguenti cavi sono richiesti per il corretto funzionamento del sistema:

Alimentazione schermo (cavo tre poli)
Schermo ⇄ NUC (HDMI - segnale video)
Schermo ⇄ NUC (USB - feedback tattile)

Alimentazione NUC (alimentatore)
NUC ⇄ webcam (USB)

Alimentazione stampante (alimentatore)
Stampante ⇄ NUC (USB)

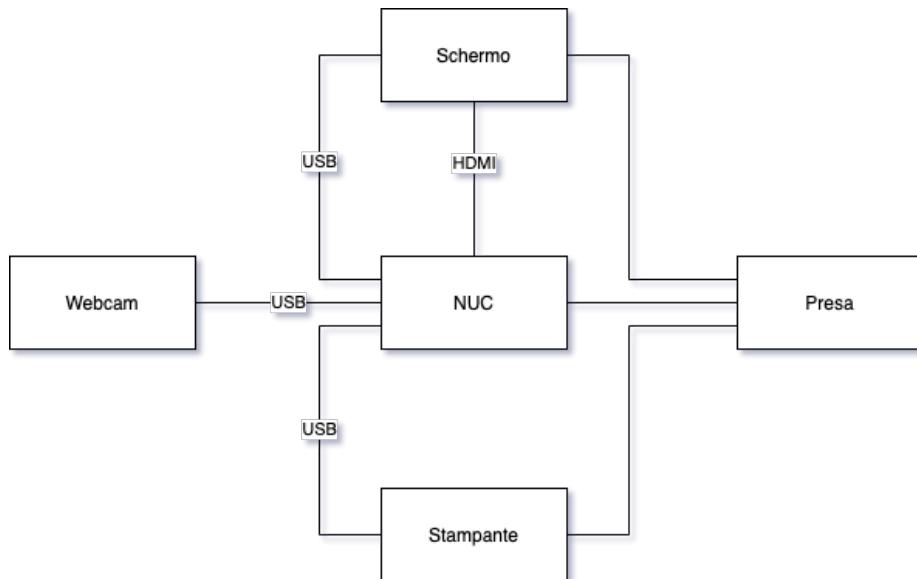


Figura 5: Schema dei vari collegamenti

1.4 Avvio

1. Posizionare su 1 l'interruttore principale dello schermo, posizionato sul lato destro vicino al connettore di alimentazione
2. Premere il pulsante di accensione del NUC
3. Premere per qualche secondo il tasto **On** della stampante
4. Quando si presenta la schermata di blocco di Windows, trascinare l'immagine verso l'alto e inserire la password **usi-warpme** con l'aiuto della tastiera a schermo
5. Il software dovrebbe avviarsi automaticamente, mostrando un volto grigio. Qualora non fosse il caso, avviarlo toccando due volte l'icona **WarpMe** sul Desktop

2 Utilizzo

2.1 Scattare una foto



Dalla schermata principale del software, toccare l'icona della fotocamera e posizionare il volto all'interno dell'area arancione.

Una volta scattata la foto, deformarla a piacimento trascinando i punti arancioni sui bordi.

2.2 Esportazione



Per stampare la foto, toccare l'icona di stampa .



Per ricevere la foto per email, toccare l'icona email , inserire il proprio indirizzo email e toccare per inviare.

3 Spegnimento

1. Premere brevemente il tasto di accensione del NUC
2. Attendere e verificare che si sia spento completamente
3. Posizionare su 0 l'interruttore dello schermo (lato destro)
4. Spegnere la stampante premendo il tasto On

4 Manutenzione

4.1 Consumabili

Riferimento set carta e inchiostro: Canon KC-36IP. Può essere ordinato tramite il Copy Center all'USI (<https://www.desk.usi.ch/it/copy-center-campus-di-lugano>).

4.2 Carta stampante

Per ricaricare il vassoio della carta, estrarlo dalla stampante e inserire la carta con la faccia lucida in alto e i bordi rettangolari in fondo.

4.3 Inchiostro stampante

Per sostituire la cartuccia, aprire lo sportello collocato sul lato destro della stampante, estrarre la cartuccia usata sollevando il gancio marrone e inserire delicatamente quella nuova, con l'etichetta verso l'alto. Smaltire in maniera appropriata le vecchie cartucce.

5 Codice sorgente

Il codice sorgente dell'applicazione, assieme alle istruzioni per compilarla, si trova qui: <https://github.com/USI>Showroom/WarpMe>.