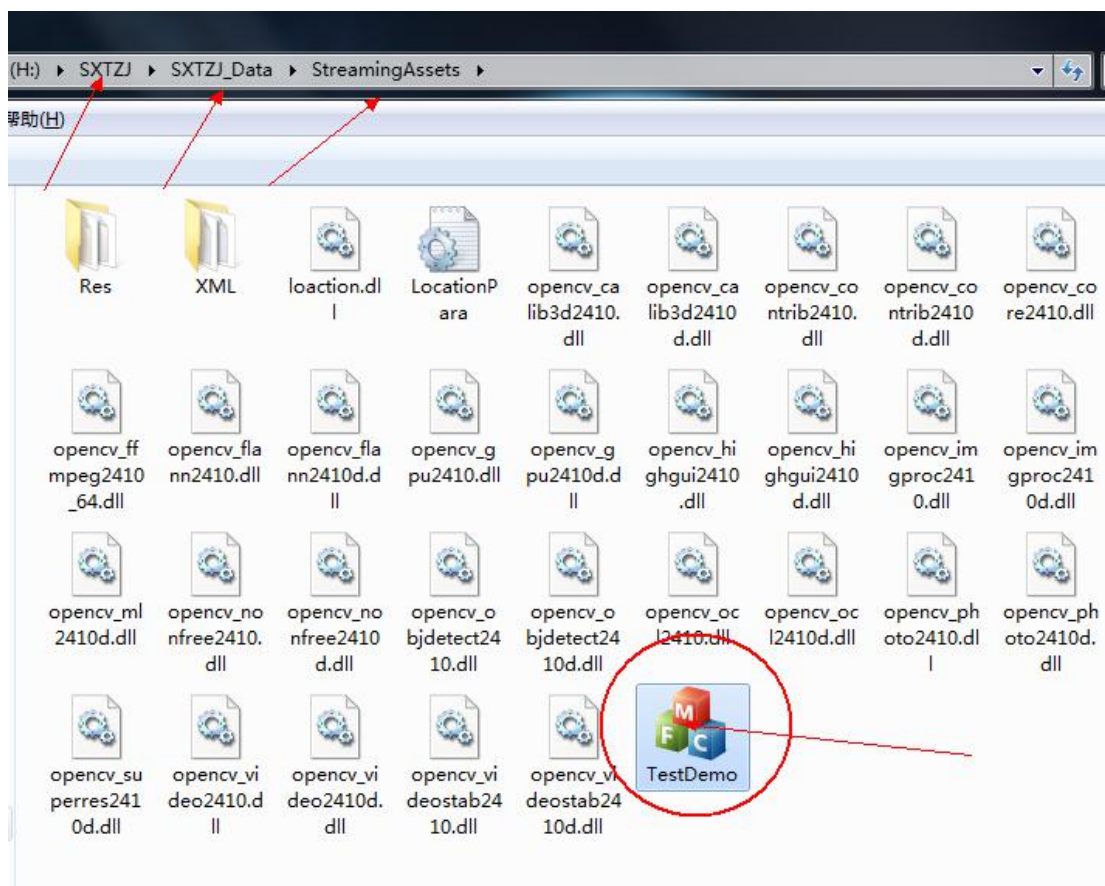
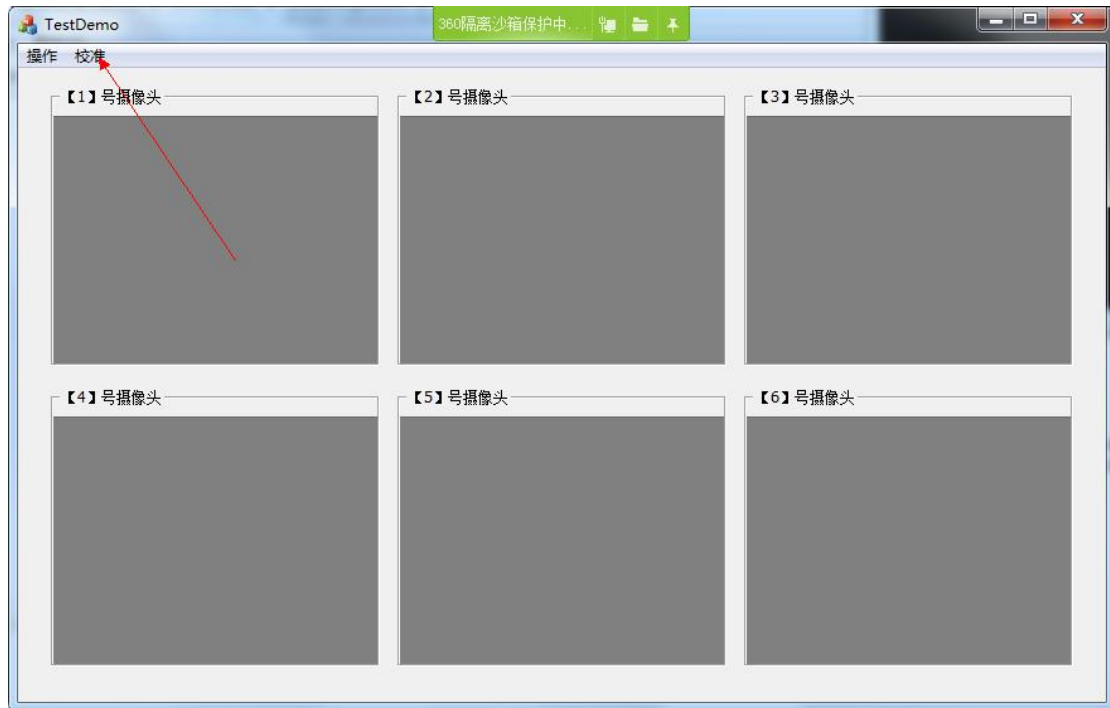


## 互动砸球校准及调试流程

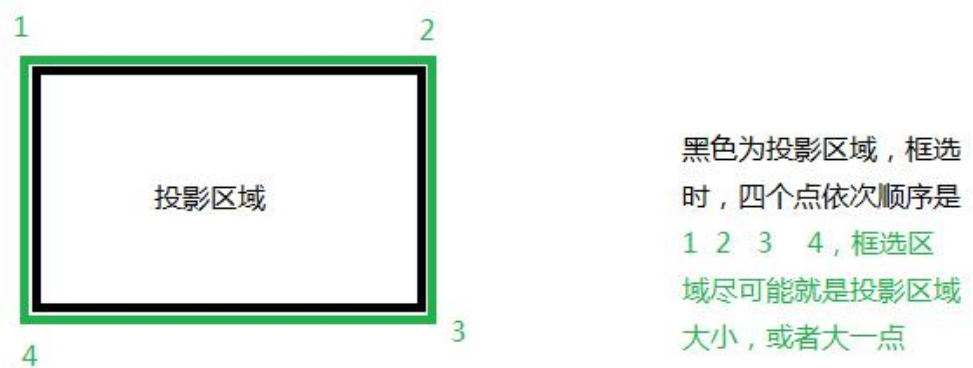
1. 根据路径：“桌面”->“SXTHLZQ15”->“SXTHLZQ\_Data”->“StreamingAssets”，打开“StreamingAssets”文件夹内的“TestDemo”程序，如下图所示：



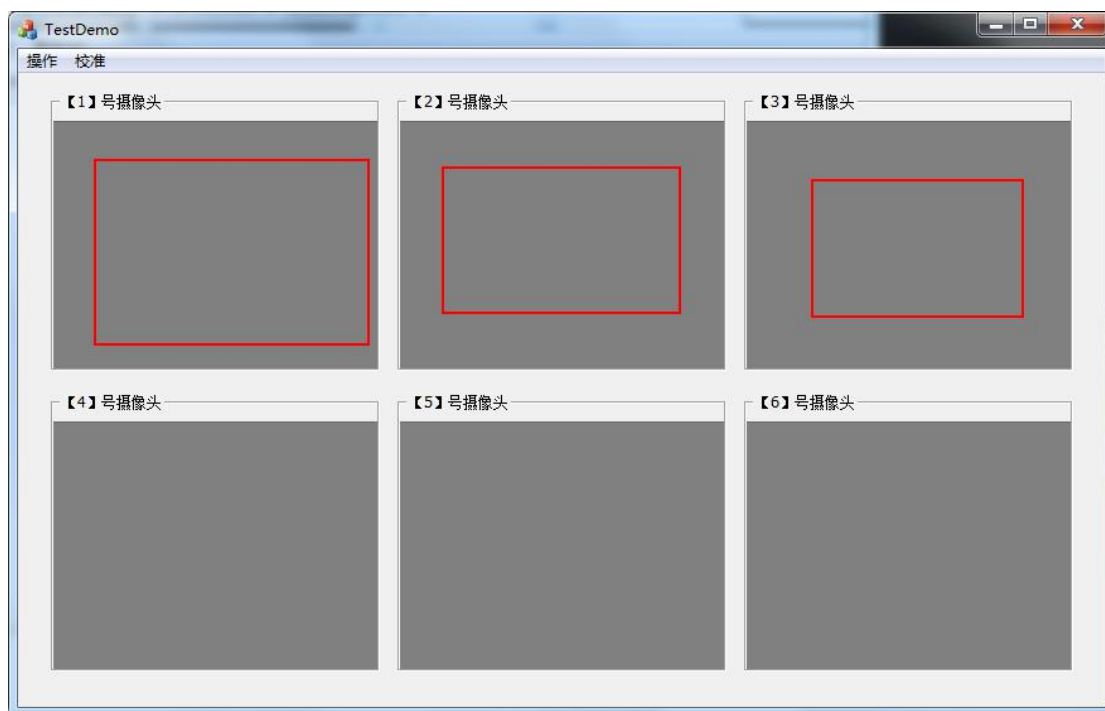
2. 打开菜单栏中的：“校准”->“人工校准”->“1号摄像头”（若摄像头处于测试状态，则需要先通过菜单栏中的：“操作”->“停止测试”停止摄像头测试后再进行校准操作），如下图所示：



3. 然后会弹出一个新的窗口，窗口内会显示摄像头拍到的画面，调整摄像头角度，使摄像头能够拍摄到整个投影画面，然后根据文字提示在窗口里进行四点校准，即点四个点把投影区域框选起来，如下图所示：

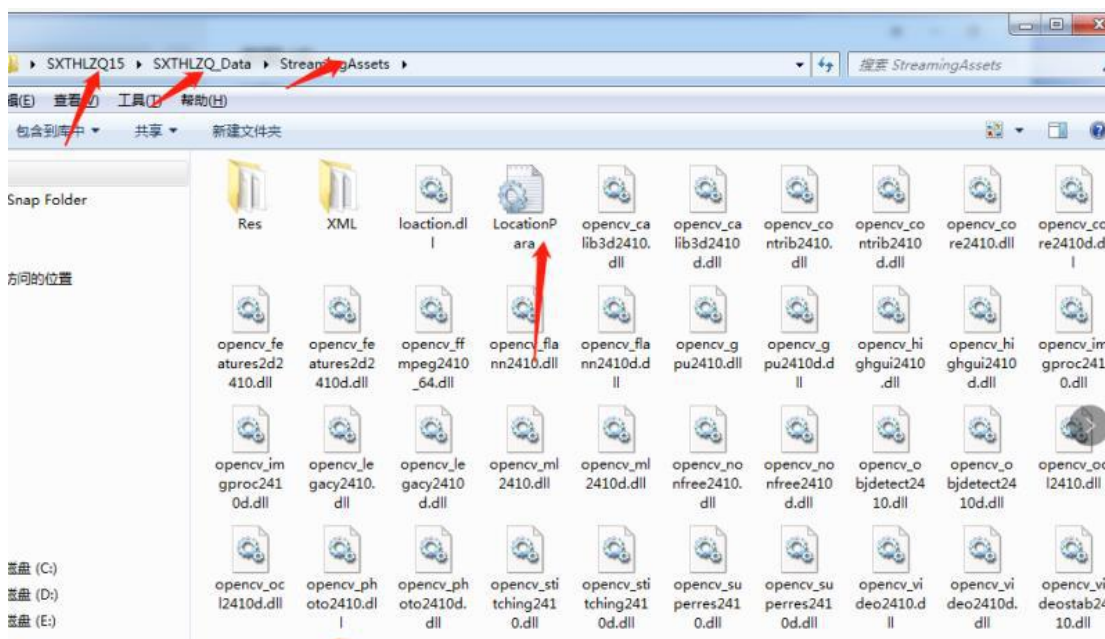


4. 当点完第四个点的时候即框选完毕，就可以按键盘上的 ESC 键退出，然后打开菜单栏的“操作”->“测试”，进行激光器的测试，如下图所示：



5. 第一个红框内会有摄像头拍到的画面（很暗的黑白画面），把手按在墙上的投影区域内，看看有没有绿圈出现，然后砸球，看看有没有绿圈出现。如果不交互的时候无绿圈，用手交互或者砸球的时候有绿圈，则说明校准成功，然后关掉 TestDemo，打开游戏。如果无绿圈，先检查激光器是否通电，然后按下列方法调节参数。

6. 根据路径：“桌面”->“SXTHLZQ15”->“SXTHLZQ\_Data”->“StreamingAssets”，打开“StreamingAssets”文件夹内的“LocationPara”文件，如下图所示：



7. 修改下图中红框内的参数,将红框中的值调小,如改成 2 和 0.5,保存后重新打开“TestDemo”

8. 如果还是校准不成功可以将“TestDemo”程序的测试界面拍照后联系售后客服人员。