

 **Target**



iTarget-12T套裝配件 -----	P1
產品介紹 -----	P2
各單元介紹 -----	P3
開始安裝iTarget -----	P5
1-1 圓靶安裝	
1-2 iTarget系統線路串接說明	
1-3 電子靶系統架設說明	
2-1 控制器操作說明	
2-2 設定電子靶ID	
2-3 設定移動靶ID	
2-4 呼叫電子靶	
控制器操作說明 -----	P9
系統狀態畫面說明(System Status)	
Main Menu說明	
單元1 : Game Setup : 遊戲設定說明 (Shot Timer / Whack a Mole / Rescue / Compete / Demo)	
單元2 : 計分板資訊 / 計分說明	
單元3 : Target setup : 電子靶設定	
單元4 : iTracer Pairing: iTracer Unit/SCU配對說明	
單元5 : System setup : 系統設定	
保固說明 -----	P15

iTarget-12T套裝配件



項目	名稱	數量	說明
1	電子靶	12	每個電子靶附8公分與10公分圓靶各一片
2	8公分圓靶	12	FPR材質,厚度1.6mm
3	10公分圓靶	12	FPR材質,厚度1.6mm
4	M3*10mm自攻螺絲	30	鎖圓靶使用.正常用量24個,備用6個.
5	控制器	1	操作與控制iTarget之運作.
6	LED計分板	1	16x64白光LED顯示器.
7	控制按鈕	1	啟動與停止iTarget.
8	PDU (Power Distribution Unit)	1	Power Din轉RJ45電源分接器.
9	1米線材	14	連接電子靶使用,正常用量為12條,備品2條.
10	5米線材	2	1條連接到控制器,1條連接到計分板.
11	變壓器	1	Input : 100-240VAC 50-60Hz Output : 19V / 4.7A

產品介紹

1. iTraget系統由電子靶,移動靶,計分板,控制器,啟動按鈕,變壓器,網路線組成
2. iTarget基本需求:電子靶數個(3~32個)+控制器即可架構電子靶系統
3. 16*64 dot LED計分板:即時顯示目前分數
4. 使用控制器執行遊戲與設定系統各參數
5. 控制器具備RF通訊與iTracer Unit, iTracer SCU(如下圖)連線,功能說明如下:



連線裝置	功能說明	備註
iTracer Unit	可執行彈量限制並且將彈量擊發數併入分數計算	單獨配對 iTracer Unit可將射擊彈量納入計分
iTracer SCU	執行限制擊發彈量功能·當遊戲結束·iTracer SCU將電槍AEG的電力中斷,使得電槍AEG無法擊發,必須再次啟動遊戲才可以再射擊。	同時配對 iTracer Unit與SCU才能執行限制擊發彈量功能

6. 控制器具備藍芽通訊可與手機或平板連線,使用APP操作更簡單。



7. 提供8cm與10cm圓靶,使用者依照喜好安裝8cm或10cm圓靶於電子靶上
8. 移動靶(選配):會左右移動的靶,隨著難度(Level)設定越高,移動速度越快以提升遊戲樂趣與難度。
9. 變壓器:19V/4.7A可供應20個耗電單元
10. 電源耗電說明:

使用者依照系統裝置需求計算耗電,以判斷變壓器是否能供應系統之耗電。

電子靶耗電:1個耗電單元

移動靶耗電:4個耗電單元(包含移動平台上的電子靶)

計分板耗電:3個耗電單元

控制器耗電:1個耗電單元

- 例如 iTarget-12T套裝配件:

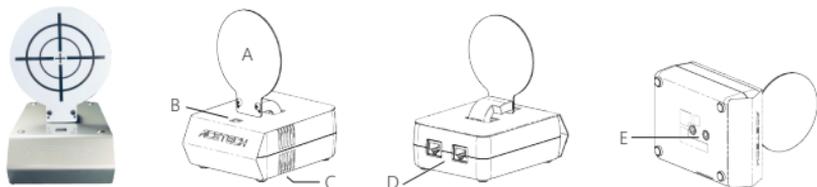
電子靶*12+控制器*1+計分板*1=1*12+1*1+3*1=16個耗電單元

11. 一組iTarget最多可以支援32個電子靶連線(含1個移動靶)

各單元介紹

1. 電子靶：

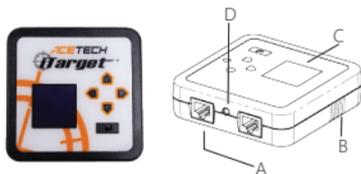
此裝置負責將靶立起與倒下，立靶時發出提示音以提示射擊者，同時利用LED照射紅光或綠光於靶面上添加打靶的樂趣。以下為各部位說明。(附圖1.)



(附圖1.)

- A. 附8cm與10cm圓靶各一個。
- B. RGB LED燈：綠光表示可以射擊，紅光不可射擊，藍燈為執行自我校正。
- C. 喇叭孔：發出提示音，音量可調整。
- D. RJ45 port兩個，使用RJ45 cable連接以架設系統。
- E. 底部2個1/4英吋照相機腳架螺絲孔，依照需求選擇螺絲孔安裝
- F. 尺寸：94mm x 127mm x 49mm
- G. 重量：337g

2. 控制器：可設定遊戲與裝置，並且啟動遊戲，以下為各部位說明。(附圖2.)



(附圖2.)

- A. RJ45 port兩個，使用RJ45 cable連接以架設系統。
- B. 喇叭孔：發出按鍵提示音，音量可調整。
- C. 1.5吋 128*128 dot OLED
- D. 3.5mm耳機孔，插入啟動按鈕線材接頭。
- E. 尺寸：92mm x 92mm x 28mm
- F. 重量：105g

3. 16x64 LED計分板：(附圖3.)



(附圖3.)

- 尺寸：640mm x 160mm x 50mm
- 重量：2.5kg

4. 移動靶：

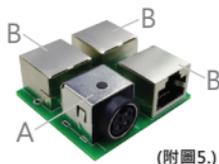
由一個移動平台與一個電子靶組成，使得電子靶可以左右移動，可設定移動的速度增加電子靶的樂趣與難度。(附圖4.)



(附圖4.)

- A. 使用RJ45 cable連接以架設系統。
- B. 機構介紹：步進馬達，皮帶，軸，電子靶，光遮斷器。
- C. 尺寸：740mm x 160mm x 91mm
- D. 重量：3.5kg

5. 電源擴充器PDU(Power Distribution Unit):(附圖5.)
PDU用來連接電源並且透過RJ45 cable連接所有裝置.



- A. 變壓器Power Din連接器 · 與變壓器連接.
- B. 3個RJ45連接器用分別連接到電子靶, 移動靶, 計分板與控制器.

6. 變壓器 :(附圖6.)

input : 100~240VAC
output : 19V/4.7A



7. RJ45網路線 :分別提供1米與5米的cable雙隔離網路線,使用非原廠線材可能導致系統異常.

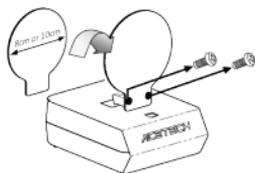
8. 控制按鈕 : 啟動或停止遊戲按鈕(附圖7.)



開始安裝iTarget

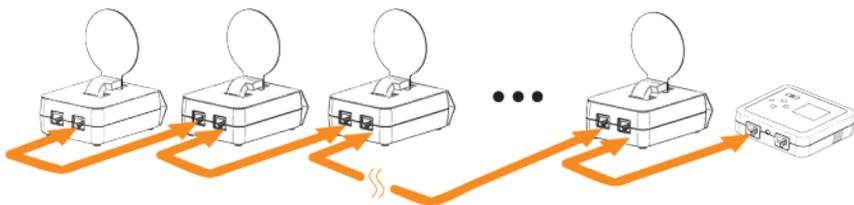
1-1.圓靶安裝：

依照喜好選擇8公分或10公分圓靶,用M3*10螺絲將靶鎖入電子靶轉軸螺絲孔,如圖示。



1-2.iTarget系統線路串接說明：

使用RJ45 cable(下圖橘色線表示)按圖示為串接.(架設請參考下方本章1-3.電子靶系統架設說明)



1-3.電子靶系統架設說明：

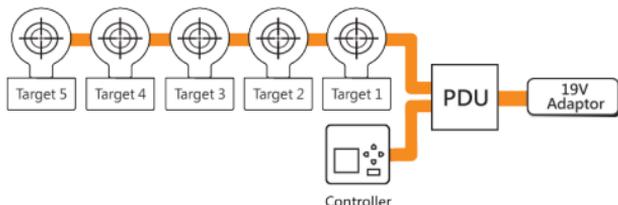
iTarget系統基本元素為控制器與電子靶,所以只要有控制器與3個以上之電子靶即可架設一套電子靶系統,而移動靶,計分板,啟動按鈕是為了增添iTarget的樂趣與難度,使用者可依需求增加電子靶的數量,舉例A.B.C如下：

A 1個控制器+n個電子靶

例如:1個控制器+5個電子靶

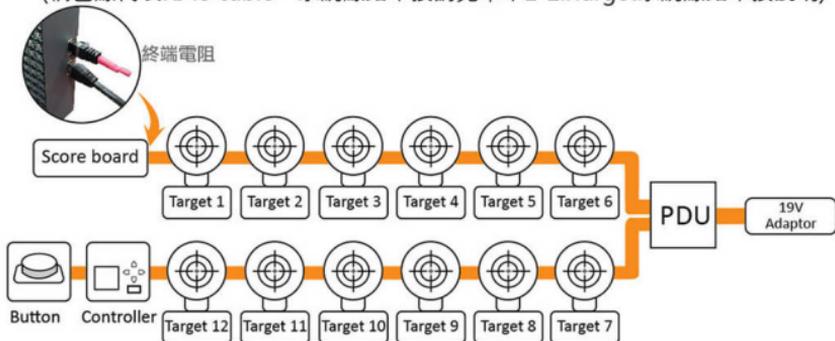
- ① 選擇PDU其中一個RJ45連接器,使用1米的網路線依序串接5個電子靶
- ② 選擇PDU其中一個RJ45連接器,使用5米的網路線連接到控制器
- ③ 當裝置均已連線,將變壓器插入PDU的power din然後通電

(橘色線代表RJ45 cable · 系統線路串接請見本章1-2.iTarget系統線路串接說明)



B iTarget-12T套組：控制器+12個電子靶+計分板+啟動按鈕

- ① 選擇PDU其中一個RJ45連接器,使用1米的網路線依序串接6個電子靶與計分板。
 - ② 選擇PDU其中一個RJ45連接器,使用1米的網路線依序串接6個電子靶,控制器與啟動按鈕。
 - ③ 當裝置均已連線,將變壓器插入PDU的power din然後通電。
- (橘色線代表RJ45 cable · 系統線路串接請見本章1-2.iTarget系統線路串接說明)



C iTarget-12T + 一組移動靶

例如：12個電子靶+1個移動靶+1個控制器+1個計分板+1個控制按鈕

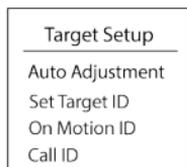
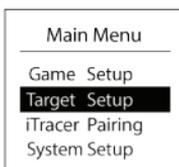
- ① 選擇PDU其中一個RJ45連接器,使用1米的網路線依序串接6個電子靶與計分板。
- ② 選擇PDU其中一個RJ45連接器,使用1米的網路線串接移動靶
- ③ 選擇PDU其中一個RJ45連接器,使用1米的網路線依序串接6個電子靶,控制器與啟動按鈕。
- ④ 當裝置均已連線,將變壓器插入PDU的power din然後通電。

(橘色線代表RJ45 cable · 系統線路串接請見本章1-2.iTarget系統線路串接說明)



2-1. 控制器操作說明：

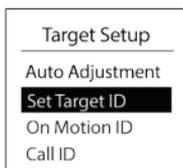
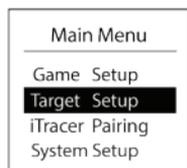
當電子靶系統架設完成後，插上電源即開機，此時控制器OLED顯示iTarget，按下控制器任何一個按鍵即進入系統狀態畫面，按右鍵▶進入 Main Menu 再按右鍵▶，進入Target setup (電子靶設定)。



2-2. 設定電子靶ID：

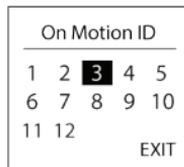
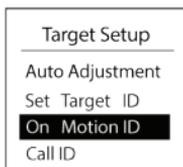
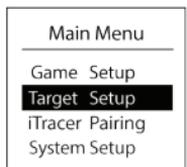
於iTarget setup (電子靶設定)畫面，按下控制器的下▼按鍵選擇Set Target ID，按右▶按鍵執行此功能。

此時所有的電子靶將會立起，請手動依序將靶推倒(如下圖示)，系統將會依推倒順序進行編號設定，第1個推倒的靶ID為1，第2個推倒的靶ID為2，以此類推。



2-3. 開始設定移動靶ID：【使用者搭配移動靶(選配設備)才須執行此項目】

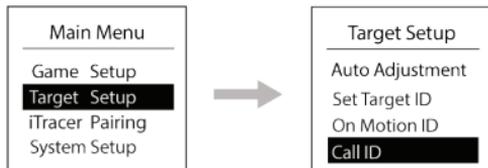
於iTarget setup (電子靶設定)畫面，按下▼按鍵選擇On Motion ID，按右▶按鍵執行此功能後進入畫面選擇在移動平台上的自動靶ID號碼然後按確認鍵即完成設定。



2-4. 呼叫電子靶

當完成ID設定,可透過此功能確認電子靶ID確認。

於iTarget setup (電子靶設定)畫面, 按下 **♥** 按鍵選擇Call ID, 按右 **▶** 按鍵執行此功能, 呼叫ID=n的電子靶,第 n 號電子靶將立靶,並且投射綠色LED燈且發出提示音。



控制器操作說明



System Status
 Score Board : ✓
 Target Number : 12
 Moving Target : ✓
 iTracer Unit : ✓
 iTracer SCU : X
 Version : v1.000

Main Menu
 Game Setup
 Target Setup
 iTracer Pairing
 System Setup

Main Menu
 Game Setup
 Target Setup
 iTracer Pairing
 System Setup

Game Setup
 Shot Timer
 Whack a Mole
 Rescue
 Compete
 Demo

Shot Timer
 Start
 Round : 1
 Time Out : 36 s
 Count : 100 *備註

Game Setup
 Shot Timer
 Whack a Mole
 Rescue
 Compete
 Demo

Whack a Mole
 Start
 Level : 1
 Round : 1
 Count : 100 *備註

Game Setup
 Shot Timer
 Whack a Mole
 Rescue
 Compete
 Demo

Rescue
 Start
 Level : 1
 Round : 1
 Hostage : 1
 Count : 100 *備註

Game Setup
 Shot Timer
 Whack a Mole
 Rescue
 Compete
 Demo

Compete
 Start
 Level : 1
 Round : 1
 Count : 100 *備註

*備註:
 Count欄位為限制
 擊發彈量數功能；
 此功能僅限於當
 iTarget完成與
 iTracer Unit連線
 設定後，才會顯示
 於螢幕上。

Main Menu
 Game Setup
 Target Setup
 iTracer Pairing
 System Setup

Target Setup
 Auto Adjustment
 Set Target ID
 On Motion ID
 Call ID

Main Menu
 Game Setup
 Target Setup
 iTracer Pairing
 System Setup

iTracer Pairing
 Unit Pairing
 Unit Flash ON
 SCU Pairing

Main Menu
 Game Setup
 Target Setup
 iTracer Pairing
 System Setup

System Setup
 Power Saving
 Brightness
 Sound

System Status	
Score Board	: √
Target Number	: 12
Moving Target	: √
iTracer Unit	: √
iTracer SCU	: X
Version	: v1.000

系統狀態畫面說明：

- Score Board : √, 表示系統有安裝計分板.
- Target Number : 12, 表示系統有12個電子靶.
- Moving Target : √, 表示系統有移動靶.
- iTracer Unit : √, 表示系統有安裝iTracer Unit.
- iTracer SCU : X, 表示系統沒有安裝iTracer SCU.

Main Menu	
Game Setup	
Target Setup	
iTracer Pairing	
System Setup	

Main Menu說明:

- Game Setup : 選擇遊戲並且設定遊戲次數與難易度 (詳見單元1)
- Target Setup : 設定電子靶的ID與馬達自動校正 (詳見單元3)
- iTracer Pairing : 與iTracer連線執行限制擊發彈量遊戲 (詳見單元4)
- System Setup : 設定控制器音量, 螢幕亮度, 系統程式更新與電子靶的音量 (詳見單元5)

單元1

Game Setup :

進入遊戲設定, 當游標在Game Setup按右鍵進入遊戲設定。一共有4種遊戲與一個Demo。

- ① Shot Timer : 快速射擊遊戲, 此遊戲啟動時所有的靶將立起, 當時間結束或者所有的靶被全部擊倒則遊戲結束。



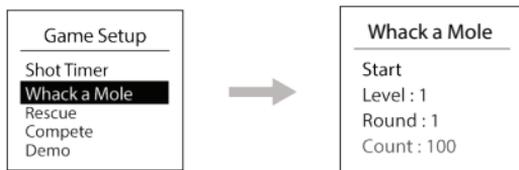
Start : 選擇開始

Round : 局數, 設定範圍1~5, Round 1表示所有得靶立起與倒下1次. Round 2表示所有得靶立起與倒下2次, 以此類推。(預設值: 1)

Time Out : 遊戲結束限時 (單位: 秒)

Count : Count欄位為限制擊發彈量數功能; 此功能僅限於當iTarget完成與iTracer Unit連線設定後, 才會顯示於螢幕上。

- ② Whack a Mole : 打地鼠遊戲,此遊戲啟動時,任何一個電子靶不定時立靶,依據遊戲的難易度將會有1~3個靶在同一時間立靶,且立靶時間隨著難度縮減.射擊者必須在立靶的時間內將靶擊倒,否則 將錯失射擊時機。



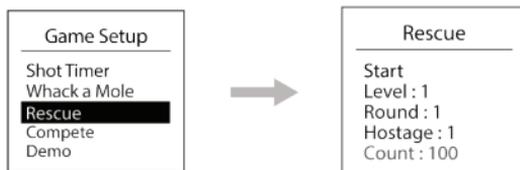
Start : 選擇開始

Level : 難易度設定(詳見備註)

Round : 局數,設定範圍1~5,Round 1表示所有得靶立起與倒下1次.Round 2表示所有得靶立起與倒下2次,以此類推。(預設值:1)

Count : Count欄位為限制擊發彈量數功能;此功能僅限於當iTarget完成與iTracer Unit連線設定後,才會顯示於螢幕上。

- ③ Rescue : 救援遊戲,與打地鼠遊戲雷同,將人質角色加入遊戲,誤擊人質將扣分,以增加遊戲樂趣。



Start : 選擇開始

Level : 難易度設定(詳見備註)

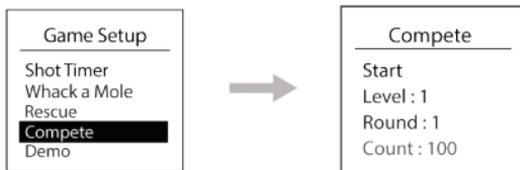
Round : 局數,設定範圍1~5,Round 1表示所有得靶立起與倒下1次.

Round 2表示所有得靶立起與倒下2次,以此類推。(預設值:1)

Hostage : 救援遊戲的人質數量設定,人質數量設定範圍:1~(電子靶數量/2).當電子靶立靶時投射紅色燈光於靶面表示為人質,不可射擊,誤擊人質會扣分。

Count : Count欄位為限制擊發彈量數功能;此功能僅限於當iTarget完成與iTracer Unit連線設定後,才會顯示於螢幕上。

- ④ **Compete** : 競賽遊戲,同一時間只會有一個電子靶立靶,而且依據LEVEL設定會有不同的立靶時間,LEVEL越高,立靶時間越短,當射擊者將靶擊倒或者靶自動倒下,下一個靶才會立靶,射擊者將靶依序擊倒直到遊戲結束,時間越短表示射擊者越精準。



Start : 選擇開始

Level : 難易度設定(詳見備註)

Round : 局數,設定範圍1~5, Round 1表示所有得靶立起與倒下1次。

Round 2表示所有得靶立起與倒下2次,以此類推。(預設值: 1)

Count : Count欄位為限制擊發彈量數功能; 此功能僅限於當iTarget完成與iTracer Unit連線設定後,才會顯示於螢幕上。

- ⑤ **Demo** : 示範模式,提供業者示範使用。

備註 :

※ 電子靶立靶時會投射綠色LED燈於靶面上並且發出提示音,以提示玩家射擊。

※ 每種遊戲可以設定難易度與次數

※ Level : 難易度,設定範圍1~5,1為最容易,5為最難,如果系統有架設移動靶,移動靶速度隨著LEVEL設定加快移動速度

LEVEL=1 : 移動靶speed = 1,規律性左右移動

LEVEL=2 : 移動靶speed = 2,規律性左右移動

LEVEL=3 : 移動靶speed = 3,規律性左右移動

LEVEL=4 : 移動靶speed = 2,不規律性左右移動

LEVEL=5 : 移動靶speed = 3,不規律性左右移動。

※SHOT Number : 當iTarget與iTracer Unit配對完成才可設定此參數,一共有5階可以設定,比如電子靶數為12,可設定值為12,24,36,48,60(default=電子靶數x3)

單元2 計分板資訊 / 計分說明:

● 記分板資訊

遊戲名稱	TIME	HIT	MISS	BAD	SHOT	SCORE	備註
SHOT TIMER	○	×	×	×	備註2 / 3	×	備註1
WHACK A MOLE	○	○	×	×		○	
RESCUE	○	○	○	○		○	
COMPETE	○	○	○	×		○	
DEMO	○	○	○	○		○	

備註：1. 此遊戲有TIME OUT時間,TIME OUT即遊戲結束。Time out時間說明：n個靶乘以5秒
例：12個靶的time out時間為60秒。

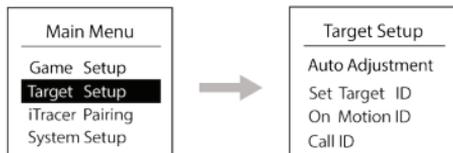
- 當iTarget有與iTracer連線時,才会有SHOT參數顯示於計分資訊。
- 如iTarget有與iTracer Unit連線,則會顯示SHOT資訊。

● 計分說明

遊戲名稱	TIME	HIT 分數	移動靶 HIT分數	MISS分數 備註3	BAD分數 備註4	SHOT 分數	SCORE	備註
SHOT TIMER	○	×	×	×	×	score的 time加 0.5秒	×	此遊戲有TIME OUT時間, TIME OUT即遊戲結束
WHACK A MOLE	○	100分	150分	×	×	未擊中: -10分	如備註 說明	SCORE= HITx100+未擊重發數x(-10)
RESCUE	○	100分	150分	-20分	-300分	未擊中: -10分	如備註 說明	SCORE= HITx100+MISSx(-20)+ BADx(-300)+未擊中發數x(-10)
COMPETE	○	100分	150分	-20分	×	未擊中: -10分	如備註 說明	SCORE= HITx100+MISSx(-20)+ 未擊中發數x(-10)
DEMO	○	100分	150分	-20分	-300分	未擊中: -10分	如備註 說明	SCORE= HITx100+MISSx(-20)+ BADx(-300)+未擊中發數x(-10)

- 備註：1. 當iTarget有與iTracer連線時,才会有SHOT參數顯示於計分資訊並且列入計分。
- SHOT：擊發時沒有擊中靶依照遊戲種類進行扣分,在RESCUE的BAD不重複扣分。
 - MISS：立靶時間內未擊中因time out而自動倒靶的次數。
 - BAD：表示誤擊人質的次數

單元3 Target setup : 電子靶設定



Auto Adjustment : 電子靶馬達校正。(已完成出廠預設)

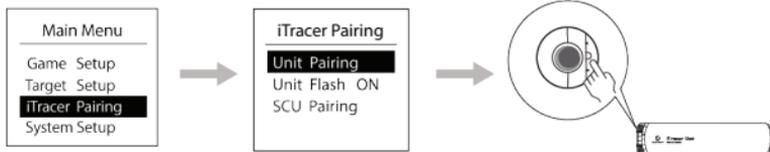
Set Target ID : 設定電子靶的ID, 執行此功能時,所有的電子靶將會立起,依序將靶推倒,第1個推倒的靶ID為1, 第2個推倒的靶ID為2,以此類推。

On Motion ID : 設定在移動靶上的電子靶ID.用方向按鍵選擇移動平台上的自動靶ID號碼然後按確認按鍵即完成設定。

Call ID : 當完成ID設定,可透過此功能為電子靶ID確認。呼叫ID=n的電子靶,第n號電子靶將立靶,並且投射綠色LED燈且發出提示音。

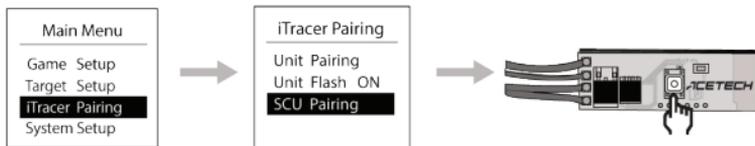
單元4 iTracer Pairing : 與iTracer Unit配對,可將射擊彈量納入計分,與iTracer SCU配對可執行限制擊發彈量功能。

Unit Pairing : 與iTracer Unit配對,選單進入Unit Pairing,將iTracer Unit開機,開機後持續按住電源按鍵3秒,控制器的畫面顯示OK即配對完成,與iTracer Unit配對可以將擊發彈數納入計分。



Unit Flash : ON ,啟動iTracer Unit發光功能,需搭配夜光彈使用。
OFF,關閉iTracer Unit發光功能。

SCU Pairing : 與iTracer SCU配對,選單進入SCU Pairing,將iTracer SCU接上電池通電,持續按住SCU的按鍵3秒,控制器的畫面顯示OK即配對完成。



說明 : 必須同時配對Unit與SCU才能執行限制擊發彈量功能,比如遊戲的擊發彈數為50發,當完成50發射擊,遊戲即結束且無法再擊發BB彈。必須重新執行遊戲,電動槍才能擊發BB彈。



Power Saving : 省電功能,當系統閒置超過設定時間,控制器與計分板的螢幕將降低亮度以達到省電功能,此功能也可關閉。

Brightness : 顯示器亮度調整,可調整控制器與計分板顯示器的亮度。

Sound : 音量調整,可分別調整控制器按鍵音與電子靶提示音的音量,也可以關閉聲音。

保固說明

- 1.保固14個月.保固期內自然損壞享有免費維修服務
- 2.以下情況均無法享有免費維修服務
 - A.擅自拆裝或維修者
 - B.未能正確使用或人為疏失導致損壞
(如使用錯誤電源,浸水,蟲害,摔機,電池漏液腐蝕機板....等)
 - C.天災導致損壞如雷擊..
 - D.無產品序號貼紙