

# Proteus

AVS fény-hang stimulációs készülék

Használati utasítás



Mielőtt használná a készüléket, érdemes átolvasni ezt a brosrát.

A fény-hang stimulációs technika passzív relaxáció. Segítségével megközelítőleg azonos eredmények érhetőek el, mint az aktív relaxációs és meditációs technikákkal. Ezzel együtt hosszú távon jótékony hatást tudnak kifejteni az alkalmazott területeken.

Fontos leszögezni, hogy a fény-hang stimulációs (AVS) készülékek Magyarországon nem minősülnek gyógyászati eszköznek, vagy orvosi műszernek / eszköznek. Ennek megfelelően a használatuktól önmagában nem várható, hogy betegségeket gyógyítanak, állapotokat javítanak.

Orvosi-, és további tudományos szaklapokban megjelenő kutatások több alkalmazási területen bizonyítottak már állapotjavulásokat, ám a gyógyászati alkalmazásuk orvosi protokollokban általánosan még nem jelent meg. Vannak olyan fejlett országok, amelyek határain belül bizonyos fény-hang készülékeket orvosi műszernek minősítettek, de Magyarországon ez egyelőre nincs napirenden.

Számos, gyógyító tevékenységet végző orvos, gyógypedagógus, természetgyógyász, az általa végzett terápia részeként komplementerként hazánkban is alkalmazza az AVS technikát.

**Egészségügyi figyelmeztetés:**

**Az AVS Fény-hang készülék a használata során betegséget nem okoz. Fényérzékeny Eskórbán (Fotoszenzitív Epilepszia) szenvedők viszont néha rosszul lehetnek tőle. Ezért epilepsziások, vagy rejtett epilepsziások önállóan ne használják. - Legfeljebb az őket kezelő orvosuk felügyeletével.**

A következőkben olvashatja a készülék kezelésének összefoglalóját.

# I. A Proteus AVS fény-hang stimulációs készülék általános használata

## 1. lépés: Elemek behelyezése / adapter csatlakoztatása

A készülék hátoldalán csúsztassa le a fedelet, és polaritás-helyesen tegyen be 3 db AA méretű (ceruza) elemet.

Hosszabb üzemelési élettartamot ér el, ha alkáli katódos elemet használ.

Használható újratölthető elem is, de a hagyományos, Ni-MH típus helyett javaslunk tölthető alkáli, vagy Ni-Zn akkumulátorokat. (A Ni-MH akkumulátorok kapocsfeszültsége ugyanis alacsonyabb, ezért rövidebb ideig tudja használni őket, mint amennyi az akkumulátor kapacitásából következne.)

Egyszerre csak azonos típusú és azonos töltöttségű elemeket (akkumulátorokat) használjon. Ha hosszabb ideig nem használja a készüléket, vegye ki az elemeket, mert az elemből kiszivárgó vegyi anyagok tönkretelhetnek. Vegye figyelembe, hogy az elemek / akkumulátorok veszélyes hulladék, így a kimerülteket megfelelően, szelektíven gyűjtse.

“Gyenge elem” jelzés.

Amikor az elemek feszültsége egy meghatározott szint alá esik, akkor a kijelzőn a „Lo” jelzés villog. Ekkor már nem képes a készülék egy teljes programot lejátszani. Kérjük, ilyenkor cserélje ki az elemet. Az elem kimerülését jelezheti az is, ha a hang furcsán recsegővé válik.

A Proteus készülék hálózati adapterrel is üzemeltethető. Ez esetben a megfelelő tápdugót használja (1,5x3,5mm). A beállított feszültség 7,5V legyen. A polarításban pedig a tápdugó külső oldala legyen a pozitív pólus.

“ + ( o - “

Az adapter tápdugóját a Proteus jobb szélén, a legfelső aljzatba kell csatlakoztatni (közvetlenül a ki-bekapcsoló alatt).

Még ne kapcsolja be a készüléket!

(csak azután, hogy a stimulációs gogglit és a hallgatót csatlakoztatta)

## 2. lépés: Stimulációs goggli (szemüveg), és hallgató csatlakoztatása

A készülék tetején, az erősség szabályozók potenciométerek között található egy csatlakozó aljzat, amely mellett egy szemüveg rajzolatot is találunk. A Stimuláció goggli (szemüveg) dugóját ebbe toljuk be. Bizonyosodjunk meg róla, hogy rendesen a helyére töltük a dugót.



A készülék konzol jobb oldalán, a goggli csatlakozójához hasonló két aljzat található. A felső mellett egy fejhallgató rajzolatot találunk. A fejhallgató / fülhallgató 3,5mm-es sztereo jack dugóját ebbe dugjuk be. Bizonyosodjunk meg róla, hogy rendesen a helyére töltük a dugót.



## 3. lépés: készülék bekapcsolása

A készülék konzol jobb oldalán találunk egy toló kapcsolót. Ezt fölfelé tolva tudjuk bekapcsolni a készüléket. Ilyenkor a készülék konzol kijelzőjén pirosan jelennek meg jelzések.

Ha a kapcsoló a bekapcsolt állásban van (felső "ON" pozíció), a kijelző sötét, és program sem fut, akkor mozdítsuk az alsó "OFF" állásba, majd 10 másodperc után a felső "ON" állásba.

A készülék bekapcsolása után várjunk legalább öt másodpercet, amíg a vezérlő program betöltődik. Ha ezen 3-5 másodperc letelte előtt elkezdjük a gombokat nyomkodni, előfordulhat, hogy a program betöltődését akadályozzuk. Ennek megoldása egy kikapcsolás, majd 10 másodperc múlva újra bekapcsolás.

## 4. lépés: program kiválasztása

A Proteus készülékben "P" és "U" program könyvtárak, és ezekben különböző programok találhatóak. Ha például az "U06" programot kell futtatnunk, akkor a következő módon készülhetünk hozzá:

*a, Először a megfelelő program-könyvtárat állítjuk be.*

A készülék konzol elején, a kijelző alatt egymás alatt három gombot találunk. A középsőt addig nyomkodjuk, amíg a kijelzőn az "U" program könyvtárig jutunk. Ez akkor történt meg, ha a kijelzőn az "U" betűt és utána két számjegyet látunk.

*b, Ez után a konkrét programot választjuk ki:*

Ehhez az alsó gombot nyomkodjuk addig, amíg a kijelzőn az "U06" lesz látható.

A menü "átfordul", tehát a legmagasabb számú programot meghaladva a programok száma előlről kezdődik.

Tipp: aki otthonosan mozog a gombok nyomogatásában, annak kezelés könnyebbség, hogy a konzol alsó gombját nyomva is lehet tartani, ekkor a programok sorszáma fölfelé lépked, amíg nyomva tartjuk. Ha az alsó gomb nyomva tartása közben benyomjuk, és nyomva tartjuk a felső gombot is, akkor a programok száma csökkenni kezd.

## 5. lépés: program elindítása

Ha a kívánt programot kiválasztottuk, és a futtatáshoz elhelyezkedtünk, a program elindításához a felső gombot nyomjuk meg.

## 6. lépés: program közbeni lehetőségek

*a, A fény-, és hangerőt a Proteus készüléken bármikor tudjuk szabályozni.*

A stimulációs goggle (szemüveg) fényerősségét a készülék tetején lévő jobb oldali szabályozóval állíthatjuk be. A program futtatása közben is bármikor állítható a fény erőssége.

A fejhallgató hangerejét a készülék tetején található bal oldali szabályozóval állíthatjuk be. A program futtatása közben is bármikor állítható a hang erőssége.

*b, A kijelző állapotai*

A program futása közben a kijelzőnek három állapota lehetséges. Az első állásában a készülék egyik csatornája ritmusának frekvenciáját Hertzben írja ki. A második állásban a programból hátra lévő időt olvashatjuk le percben (a legvégén pedig másodpercben). A harmadik állásban a kijelző elsötétül. Ilyenkor a kijelzőt meghajtó elektronika zaja is eltűnik a fejhallgatóból.

### *c, Pillanat-állj*

A program futását rövid időre szüneteltethetjük. Ehhez a program futása közben a középső gombot kell megnyomnunk. Ekkor a készülékből jövő ritmus nem változik tovább, s a számjegyek melletti pontok villogása leáll. A tovább futtatást a középső gomb ismételt megnyomásával indíthatjuk.

## 7. lépés: leállítás

A készülék a program futásának befejeztével a fény-, és hangerőt minimálisra csökkenti, majd kikapcsolja. A kijelzőn pedig megjelenik a futtatott program száma.

Ha újabb programot akarunk indítani, válasszuk ki és indíthatjuk. Ha nincs tovább szükségünk rá, kikapcsolhatjuk a készülék jobb oldalán lévő főkapcsolóval.

Ha a készüléket valami miatt a program futása közben szeretnénk leállítani, akkor a felső gombot nyomjuk meg. Ekkor 12 másodperc alatt fogja lecsökkenteni a fény-, és hangerőt. Ha azt sem akarjuk kivárni, akkor a felső gombot kétszer, gyorsan egymás után nyomjuk meg. Ha a frissen elindított program futásának első 12 másodpercében akarjuk a leállítást, ahhoz a felső gombot háromszor kell gyorsan megnyomnunk.

A program lefutásával, ha nem kapcsoljuk ki a készüléket, - hogy megvédje az elemeket, - öt perc után automatikusan kikapcsol. Ugyanígy tesz akkor is, ha nem indítjuk el a programot, s öt percig nem nyomunk gombot. Ez után a kapcsolóval fizikailag is ki kell kapcsolnunk, majd újra bekapcsolhatjuk.

## II. Speciális használat

### 1. További csatlakozások (AUX bemenet)

A készülék külső információ fogadására a készülék jobb oldalán található AUX feliratú bemeneten keresztül képes.

Ezt a csatlakozást használjuk külső vezérlőhöz (audio strobe / Thoughtstream biofeedback / számítógép, stb.) és külső hangforrásokhoz.

## 2. Speciális üzemmódok, és kiválasztásuk

A készülék bekapcsolása után a program csoportok választása mellett speciális üzemmódokat is választhatunk

a, **P00 .. P49** - Normál használat. Az első program könyvtár. A programok száma változhat.

b, **U01 .. U14** - Normál használat. A második program könyvtár. A programok száma változhat.

c, **USr** - Kézi vezérlés üzemmódja.

d, **PC** - Ebbe az állásba kell kapcsolnunk, ha a Proteust számítógépről akarjuk vezérelni.

e, **AS** – Audiodiód-kódolt külső hangforrás vezérli a Proteus működését.

f, **dL** - A Proteusba való program és firmware letöltés ebben az üzemmódban lehetséges.

## III. Hibaelhárítás

A fehér lámpákkal működő stimulációs szemüveg nem világít a program futtatása közben. A színes szemüveg halványan működik. A hangok is furcsán recsegők.

Lemerültek az elemek. Cserélje ki őket újakra, vagy használjon hálózati adaptert.

Külső hangokat is akarunk csatlakoztatni (pl. nyelviskola), a programok közben, de nem jelennek meg a hangok a fejhallgatóban. A kijelzőn a két számjegy között villog egy pont.

Átállítódott a bemenet digitálisra. A visszaállításhoz a felső és a középső gombot egyszerre kell megnyomni akkor, amikor nem fut program.

Erős recsegő hang hallatszik a fejhallgatóban.

A stimulációs szemüveg helyére dugta a hallgatót.

Nagyon halkan hallom a hangokat, hiába erősítem fel az erősség szabályozót.

A hallgatót az AUX csatlakozóba dugták, az pedig csak bemenetekhez használható.

## **IV. Beépített programok**

A Proteus készülékben két program könyvtár található. Ezekbe a felhasználás céljától függően, - és gyakran személyre szabottan is - a forgalmazók különböző programcsomagokat töltenek.

Az általunk forgalmazott publikus csomagok leírása honlapunkon található.

Programok használatának tekintetében érdemes tanácsadók segítségét kérni.