



## TURINYS

1. SISTEMOS DALYS *(2 puslapis)*
2. ĮDIEGIMAS IR PALEIDIMAS *(3 puslapis)*
3. VIZUALIZAVIMO AKINIŲ IR SUVIRINTOJO ŠALMO NAUDOJIMAS IR NUSTATYMAS *(11 puslapis)*
4. MENIU NARŠYMAS *(14 puslapis)*
5. SIMULACIJŲ / TRENIRUOČIŲ NARŠYMAS *(18 puslapis)*
6. PERŽIŪRŲ NARŠYMAS *(20 puslapis)*
7. 3D STEREOSKOPINIO VAIZDO REŽIMO AKTYVAVIMAS IR NAUDOJIMAS *(21 puslapis)*
8. TEORINIŲ EGZAMINIŲ REŽIMO NARŠYMAS *(22 puslapis)*
9. SISTEMOS IŠJUNGIMAS *(22 puslapis)*
10. SISTEMOS ATKŪRIMAS *(23 puslapis)*
11. IŠORINIO EKRANO KETIMAS *(24 puslapis)*
12. NAUDOJIMO REKOMENDACIJOS *(28 puslapis)*
13. INSTRUKTORIAUS POZICIJOS NAUDOJIMAS *(29 puslapis)*

## 1. SISTEMOS DALYS

Kiekvienas „WeldTrainer“ įrenginys susideda iš šių dalių:

- Korpuso su DVD skaitytuvu, garsiakalbių sistema, įjungimo / išjungimo mygtuku, USB priedais, HDMI vaizdo išvesties priedadu, etherneto priedadu ir aušinimo ventiliatoriais.
- Keičiamų virinimo prietaisų su integruota įvesties vairasvirte.
- Jutkliu, pritvirtintu prie pridėtinio srypelio (jei taikoma, suvirinimui elektrodu inertinėse dujose).
- Suvirintojo šalmo su integruotais vizualizavimo akiniais, ausinėmis ir karšči atspindinčiomis dalimis.
- Magnetinio kubo formos emiterio, pritvirtinto prie jungiamosios struktūros.
- Optinės sistemos srypso su USB jungtimi.
- Stovo pritvirtinti magnetiniai kubai.
- Korpuso maitinimo, tinklo ir vaizdo kabelių.
- Monitoriaus su maitinimo kabeliu.
- Nešiojamojo kompiuterio su maitinimo kabeliu / adapteriu.
- Atkūrimo disko ir tvarkyklų DVD.
- Naudotojo instrukcijų.

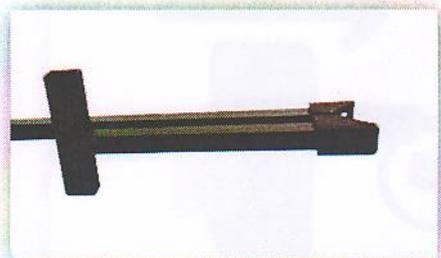
Atidare „WeldTrainer“ pakuotę, patikrinkite, ar yra visos pirmiau nurodytos dalys. Jei kurios nors nėra, prašome nedelsiant susisiekti su „Apollo Studios“.

## 2. ĮDIEGIMAS IR PARENGIMAS

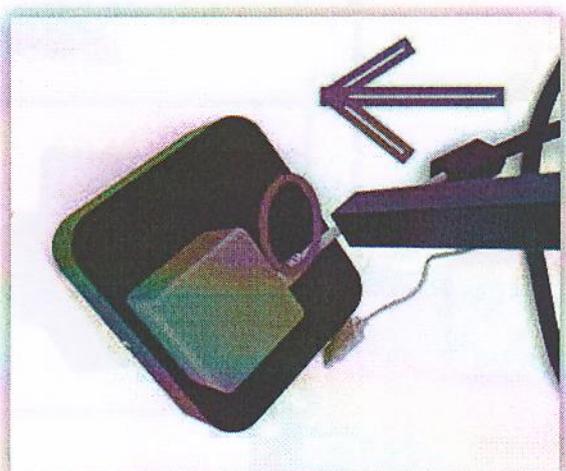
Jei pirktote įrangą su darbo stalu, praleiskite 2.1 skyrelį. Vadovaukitės dokumentu „WELDTRAINER\_WORK\_TABLE\_ASSEMBLY\_AND\_USE“.

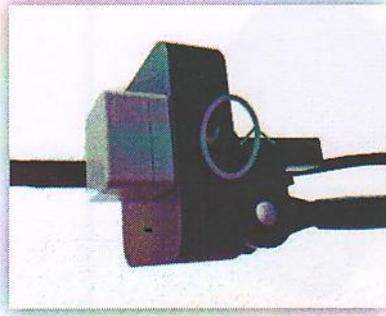
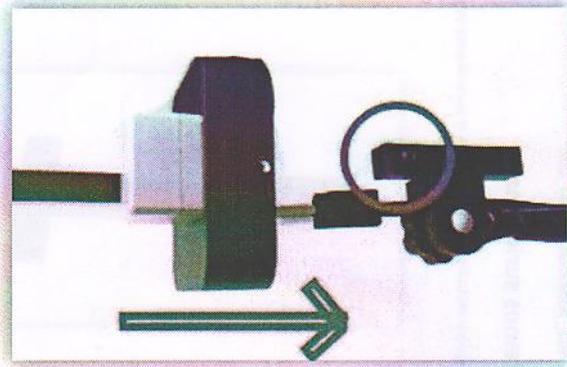
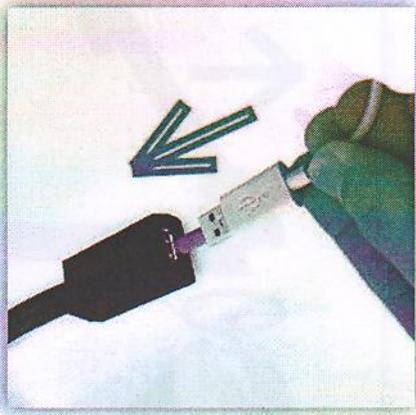
### 2.1 Optinės sistemos surinkimas

Optinė sistema yra prie dvigubo metalinio strypo krašto ir surenkama pagal toliau nurodytus žingsnius:

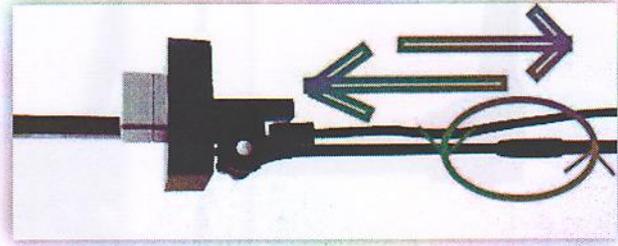


Strypas turi būti įkišamas į kubą laikantį struktūrą, o tada pritvirtintas sraigtu. Taip pat reikia prijungti prie USB priedavado.





Galiausiai galima sureguliuoti visos struktūros aukštį:



## 2.2 Kabelių sujungimas ir įjungimas

Naudodami pateikiamus kabelius, sujunkite sistemos dalis, kaip nurodyta toliau:

- Korpuso maitinimo jungtį įjunkite į išorinio maitinimo lizdą naudodami maitinimo kabelį.
- Korpuso vaizdo išvesties prievadą sujunkite su monitoriumi naudodami DVI/HDMI kabelį.
- Prie korpuso eterneto prievado prijunkite nešiojamą kompiuterį naudodami pateikiamą eterneto kabelį (vienam „WeldTrainer“ įrenginiui) arba naudodami pateikiamus HUB modulį ir eterneto kabelius bei vadovaudamiesi nurodymais ant HUB modulių etiketės (keliems „WeldTrainer“ įrenginiams).
- Monitorių įjunkite į išorinį maitinimo lizdą naudodami maitinimo kabelį.
- Jei rinkinyje pateikiamas liečiamojo ekrano monitorius, prijunkite monitoriaus USB kabelį prie korpuso apatinio USB prievado.

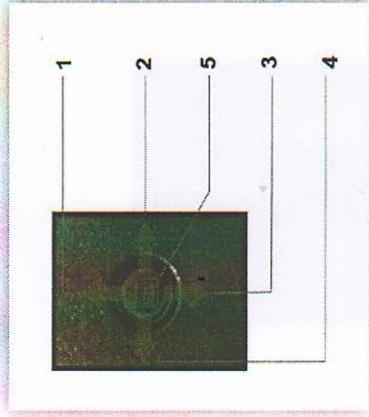
Kai visi kabeliai sujungiami, o maitinimo jungiklis įjungiamas, įjunkite simulatorių paspausdami ant pagrindinio korpuso esantį įjungimo / išjungimo mygtuką, kompiuterio įjungimo / išjungimo mygtuką ir išorinio monitoriaus įjungimo / išjungimo mygtuką.

**LABAI SVARBU.** Vizualizavimo akiniai turi būti išjungti, kol sistema paleidžiama. Akiniai reikia įjungti, kai išoriniame monitoriuje pasirodo vaizdas (detaliau žr. 3.2 skyrelį).

Jei akiniai įjungiami tuo metu, kai sistema paleidžiama, sistemos paleidimas bus sustabdytas. Toku atveju akiniai reikia išjungti, o tada sistemos paleidimas bus toliau tęsiamas.

## 2.3 Keičiamų suvirinimo prietaisų prijungimas ir naudojimas

Kiekvienas „WeldTrainer“ įrenginys tiekiamas su keičiamais suvirinimo prietaisais kiekvienam sistemoje įrašytam suvirinimo tipui. Kad sistema būtų galima naudotis, nors vienas iš jų turi būti prijungtas. Kiekvieno suvirinimo prietaiso viršuje yra vairasvirtė su penkiomis skirtingomis kryptimis (į viršų / žemyn / į kairę / į dešinę / vidurys):



Pagal pirmiau pateiktą paveikslėlį toliau naudotojo instrukcijoje nurodysime į šias penkias kryptis taip:

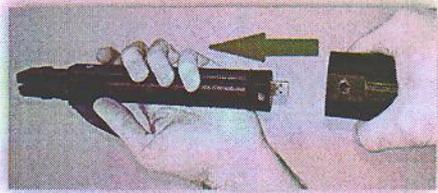
**1:** Mygtukas UP (Į VIRŠŪ) - **2:** Mygtukas RIGHT (Į DEŠINĘ) - **3:** Mygtukas DOWN (ŽEMYN) - **4:** Mygtukas LEFT (Į KAIRĘ) - **5:** Mygtukas CENTER (VIDURYS)

**PASTABA.** Jei įrenginį gaunate su liečiamojo ekrano monitoriumi, ekrane rodomos strėlytės ir mygtukai atlieka tokias pat funkcijas kaip ir vairasvirtės mygtukai, todėl jų naudojimas yra vieno do pobūdžio.

Norint nuimti suvirinimo prietaisą nuo žarnos, reikia atsukti sraigą, esantį prie žarnos krašto:



Norėdami ištraukti suvirinimo prietaisą iš žarnos:



Norint sujungti suvirinimo prietaisą su žarna, reikia sureguliuoti suvirinimo prietaisą taip, kad išraižytos žymos ant suvirinimo prietaiso atitiktų žymas ant žarnos, kaip matyti toliau pateikiamame paveikslėlyje:



Tada suvirinimo prietaisas turi būti įkišamas į žarną:



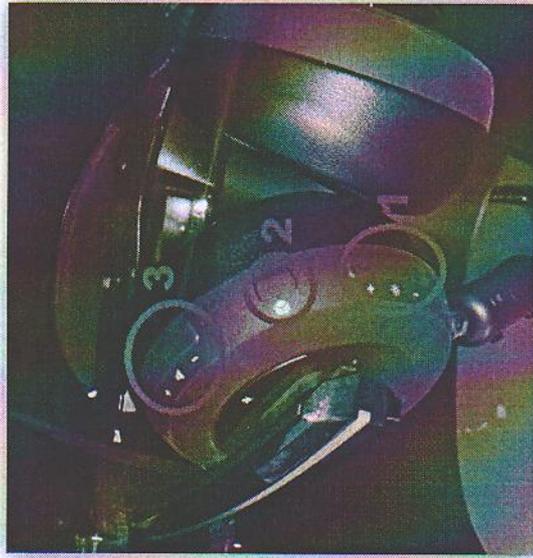
Galiausiai prisukus sraigatą, suvirinimo prietaisas tvirtai pritvirtinamas prie suvirinimo žarnos:



### 3. VIZUALIZAVIMO AKINIŲ IR SUVIRINTOJO ŠALMO NAUDOJIMAS IR NUSTATYMAS

#### 3.1 Akiniuose integruotos valdymo parinktys

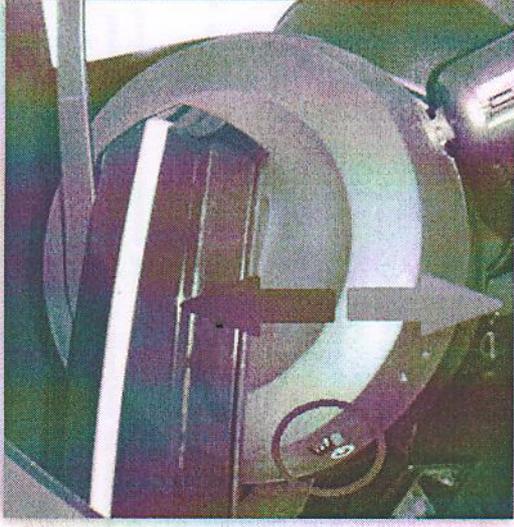
Akiniai, integruoti į suvirintojo šalną, turi kelis mygtukus, esančius prie kairiosios ausinės ir ranka pasiekiamus naudotojui.



Jų funkcijos pagal pirmiau pateiktą paveikslėlį yra šios:

- 1- Šviesumo valdymo mygtukai. Šiais 2 mygtukais galima nustatyti vaizdo šviesumą. Galimi 8 skirtingi vaizdo šviesumo lygiai.
- 2- 3D vaizdo mygtukas. 7 skyriuje detaliau aprašyta, kaip naudoti šį mygtuką.
- 3- Garso valdymo mygtukai. Šiais dviem mygtukais galima padidinti arba sumažinti garso, sklaidžiamo per akiniuose integruotas ausines, stiprumą.

Ir slenkamasis jungimo / išjungimo mygtukas:



Akiniai jungiami, kai mygtukas paslenkamas žalos strėlytės kryptimi. Kita vertus, akiniai išjungiami, kai mygtukas paslenkamas raudonos strėlytės kryptimi, kaip matyti pirmiau pateikiamame paveikslėlyje.

#### 3.2 Akinių jungimo procesas

Kai programinė įranga užkraunama ir rodomas pagrindinis meniu, reikia jungti akinius. Norėdami tai padaryti, vadovaukitės šiais žingsniais:

- Paslinkite slenkamąjį jungimo / išjungimo mygtuką žalos strėlytės kryptimi, kaip parodyta pirmiau pateikiamame paveikslėlyje.
- Palaukite, kol ausinėse išgirsite muziką, o išoriniame monitoriuje pamatysite vaizdą.
- Vieną kartą paspauskite 3D vaizdo mygtuką, kad vaizdo režimas sinchronizuotųsi (kol nepaspausite, vaizdas nebus rodomas teisingai). Jei per klaidą paspaudėte šį mygtuką daugiau kaip vieną kartą, paspauskite dar kartą, kol pamatysite teisingai rodomą vaizdą.

### 3.3 Akinių užsidėjimas

Akiniai turi būti užsidedami ant naudotojo galvos taip, kad visą akinių svorį atlaikytų paminkštinotos dalys ir nespauست naudotojo nosies ar skruostikaulių. Tuomet galėsite ilgai naudoti akinius, nejausdami diskomforto.

Norėdami teisingai pritvirtinti akinius, atsekite tvirtinimo juostą:



Tada ji turi būti pritvirtinama ties galvos pakaušiu ir užsegama, kai akiniai yra patogioje naudotojui padėtyje.

**LABAI SVARBU.** Juosta negali būti nei horizontalioje, nei vertikalioje padėtyje ir ne per toli nuo galvos pakaušio, nes tokiu atveju naudotojui nebus patogiu.

**LABAI SVARBU.** Jei reikia išvalyti akinių stiklą, negalima naudoti cheminių produktų ar bet kokių kitų priemonių, kurios galėtų pailikti įbrėžimus. Jie turi būti valomi tinkama valymo šluoste.

## 4. MENIU NARŠYMAS

### 4.1 Bendras naudojimas

Visus meniu elementus galima naršyti mygtukais **UP** (↑ **VIRŠŪ**) / **DOWN** (ŽEMYN) / **LEFT** (← **KAIRĖ**) / **RIGHT** (→ **DEŠINĖ**) – naršysite kryptimis į viršų / žemyn / į kairę / į dešinę, o mygtukas **CENTER** (**VIDURYS**) naudojamas pasirinkti tam tikrą meniu elementą ir atšaukti pasirinktą meniu elementą / sugrįžti prie pirmesnio žingsnio.

Norėdami pasirinkti tam tikrą meniu elementą, vieną kartą įprastai paspauskite mygtuką **CENTER** (**VIDURYS**). Norėdami atšaukti / grįžti į pirmesnę būseną, mygtuką **CENTER** (**VIDURYS**) spauskite vieną sekundę.

Vadovaudamasis šiomis taisyklėmis ir stebėdamas būseną ekrane, naudotojas gali naršyti meniu ir pasirinkti pageidaujamus nustatymus kiekviename meniu būsenos žingsnyje.

### 4.2 Pagrindinio režimo pasirinkimas

Pirmoji meniu parinktis yra pasirinkimas tarp simuliacijos ir teorinio egzaminavimo režimo.

Pasirinkęs simuliacijos režimą, naudotojas turi pasirinkti, kokį suvirinimo prietaisą naudos, kokį gaminį apdirbs, kokią treniruotę atliks ar peržiūrės (detaliau žr. 4.3 skyrelį). Taip pat naudotojas turi nustatyti suvirinimo klaidų kontrolės konfigūracijos parametrus (detaliau žr. 4.4 skyrelį) ir pasirinkti aktyvaus naudotojo tipą (detaliau žr. 4.5 skyrelį). Kai parinktyms nustatomos, pasirinkta treniruotė paleidžiama pagal pasirinktą konfigūraciją (detaliau žr. 5 skyrelį).

Teorinio režimo naršymas detaliau aprašomas 7 skyrelyje.

### 4.3 Treniruotės pasirinkimas

Kiekvienos treniruotės atveju naudotojas gali pasirinkti paleisti naują simuliaciją arba peržiūrėti anksčiau atliktą treniruotę. Paspaudus mygtuką **UP** (↑ **VIRŠŪ**), pasirinkama paleisti naują simuliaciją, o pasirinkus mygtuką **DOWN** (ŽEMYN), pasirinkama peržiūrėti treniruotę ir jos statistikos duomenis iš naujo.

Jei pasirinkama nauja treniruotės simuliacija, parodomi suvirinimo klaidų kontrolės konfigūracijos parametrai (detaliau žr. 4.4 skyrelį).

O jei pasirinkama treniruotės / statistinių duomenų peržiūros režimas, naudotojas gali pasirinkti peržiūrėti per pastarąsias 7 dienas atliktą pasirinktą treniruotę (detaliau žr. 4.5 skyrelį).

#### 4.4 Suvirinimo klaidų kontrolės konfigūracijos parametrai

Mygtukais UP (Į VIRŠŪ) / LEFT (Į KAIRĘ) / RIGHT (Į DEŠINĘ) / DOWN (ŽEMYN) naudotojas gali kiekvienam suvirinimo parametrai parinkti norimą klaidų kontrolės režimą (atstumui / judėjimo kampui / orientacijos kampui / greičiui; kiekvienas iš jų susietas su mygtukais UP (Į VIRŠŪ) / LEFT (Į KAIRĘ) / RIGHT (Į DEŠINĘ) / DOWN (ŽEMYN)). Trys galimi režimai yra: išjungtas, negriežtos ir griežtos kontrolės.

Priklausomai nuo to, koks režimas parenkamas kiekvienam parametrai, kai simuliacija paleidžiama ir pradėdama formuoti suvirinimo rumbelė, sistema parodys skaitines kiekvieno neišjungto parametro klaidų reikšmes ir priimtinių reikšmių diapazoną pagal negriežtos ir griežtos kontrolės režimus.

#### 4.5 Medžiagos ir storio pasirinkimas

Mygtukais UP (Į VIRŠŪ) / DOWN (ŽEMYN) naudotojas gali pasirinkti medžiagos tipą ir medžiagos storį, o mygtukais LEFT (Į KAIRĘ) / RIGHT (Į DEŠINĘ) gali keisti parinktį.

**PASTABA.** Rodomos tik tokios šių parinkčių vertės, kurios atitinka pasirinktą suvirinimo procedūrą ir pasirinktą treniruotę.

#### 4.6 Naudotojo tipo (kairiarankis arba dešiniarankis) pasirinkimas

Prieš paleidžiant bet kurią treniruotę, ekrane pasirodo parinkty, leidžiančios naudotojui pasirinkti, ar jis yra kairiarankis ar dešiniarankis. Mygtukais LEFT (Į KAIRĘ) / RIGHT (Į DEŠINĘ) pasirinktas naudotojo tipas gali būti keičiamas.

#### 4.7 Peržiūros / statistikos duomenų režimas

Pasirinkus kurios nors treniruotės peržiūros / statistikos duomenų režimą, ekrane pasirodys išsaugotų tos treniruotės atlikimų sąrašas ir interaktyvi peržiūros ir ataskaitos suvestinė, susijusi su kiekvienu treniruotės atlikimu.

Yra du treniruočių saugojimo tipai. Vienas – numatytasis, nes atliktos treniruotės saugomos automatiškai po kiekvieno atlikimo. Kitas – naudotojas gali perkelti išsaugotus atliktų treniruočių įrašus į nuolatinę saugyklą.

Visi atliktų treniruočių įrašai numatytoje saugykloje automatiškai ištrinami po 15 dienų nuo įrašymo. Kita vertus, atliktų treniruočių įrašai, kurie perkeltami į nuolatinę saugyklą, nebus automatiškai ištrinami sistemos, tačiau juos gali ištrinti naudotojas.

Paspaudus mygtukus UP (Į VIRŠŪ) / DOWN (ŽEMYN), pasirinkimą galima pakeisti.

Paspaudus mygtuką LEFT (Į KAIRĘ), galima keisti saugyklų peržiūrą tarp numatytosios saugyklos ir nuolatinės saugyklos.

Paspaudus mygtuką CENTER (VIDURYS), paleidžiamas pasirinktos treniruotės peržiūros režimas (detaliau žr. 6 skyrelį).

Trumpai paspaudus mygtuką RIGHT (Į DEŠINĘ), jungiamas pasirinktos treniruotės atlikimo statistikos duomenų naršymo režimas, jei pasirinktos treniruotės atlikimo metu atliktas vienas ar daugiau virinimo ėjimų; kitu atveju – jei neatliktas nė vienas virinimo ėjimas, paspaudus mygtuką niekas nepasikeis.

Ilgai paspaudus mygtuką RIGHT (Į DEŠINĘ), kai rodoma numatytoji saugykla, pasirinktas treniruotės atlikimo įrašas bus perkeltas į nuolatinę saugyklą, jei pastarojoje yra daugiau kaip 0 % laisvos vietos. Laisvos vietos kiekis visada rodomas naudotojui pasirinktus šį režimą.

Ilgai paspaudus mygtuką RIGHT (Į DEŠINĘ), kai rodoma nuolatinė saugykla, pasirinktas treniruotės atlikimo įrašas bus ištrintas. Norėdami ištrinti keletą įrašų, turite naudoti instruktoriaus poziciją (detaliau žr. 13.3 skyrelyje).

Kai įjungtas statistikos duomenų naršymo režimas, paspaudus mygtukus UP (Į VIRŠŪ) / DOWN (ŽEMYN) galima keisti režimą iš statistikos duomenų / numatytojo vaizdo / poringumo analizės vaizdo / skverbimosi analizės vaizdo / taškymo analizės vaizdo režimų. Paspaudęs mygtuką CENTER (VIDURYS), kai pasirinktas numatytasis, poringumo ar skverbimosi vaizdo režimas, naudotojas gali naršyti tarp įvairių momentinių suvirinimo rumbelės nuotraukų. Pasirinkus mygtukus RIGHT (Į DEŠINĘ) / LEFT (Į KAIRĘ), galima pakeisti apžiūrėtiną suvirinimo rumbelę, jei buvo padarytos kelios.

#### 4.7.1 Poringumo analizės vaizdo režimas

Jei pasirinkamas poringumo analizės vaizdo režimas, suvirinimo rumbelė bus rodoma specialiu rodymo režimu, kur:

- **RAUDONA** spalva reiškia didelį poringumą.
- **ŽALIA** spalva reiškia, kad nėra poringumo.

#### 4.7.2 Skverbimosi analizės vaizdo režimas

Jei pasirinkamas skverbimosi analizės vaizdo režimas, suvirinimo rumbelė bus rodoma specialiu rodymo režimu, kur:

- **MĖLYNA** spalva reiškia per mažą skverbimąsi.
- **ŽALIA** spalva reiškia, kad skverbimasis teisingas.
- **RAUDONA** spalva reiškia per didelį skverbimąsi.

#### 4.7.3 Taškymo analizės vaizdo režimas

Jei pasirinkamas taškymo analizės vaizdo režimas, visos aptaškytos vietos bus pažymėtos raudona spalva, o virinimo ėjimas bus rodomas balta ir juoda spalvomis.

#### 4.8 Kalbos pasirinkimas

Jeį užsakomas „WeldTrainer“ įrenginys su daugiau kaip viena įdiegta kalba, naudotojas gali pakeisti esamą kalbą paspaudęs mygtuką **CENTER (VIDURYS)** atšaukimo / grįžimo būdu (t. y. palaikydamas vieną sekundę) pagrindiniame meniu. Pasirodys kalbos pasirinkimo meniu su visomis įdiegtomis kalbomis. Mygtukais **RIGHT (I DEŠINĖ) / LEFT (I KAIRĖ)** galima keisti pasirinktą kalbą. Paspaudus mygtuką **CENTER (VIDURYS)**, aktyvuojama pasirinkta kalba.

Jeį įdiegta daugiau kaip viena kalba, pirmąkart įjungus įrangą, sistema iš pradžių automatiškai rodyt kalbos pasirinkimo meniu.

Sistema įsimeina paskutinę pasirinktą kalbą ir, kitąkart įjungus įrangą, automatiškai bus pateikiama ta kalba kaip numatytoji.

#### 4.9 Teorinių egzaminų importavimo režimas

Sistema leidžia importuoti individualius teorinius egzaminus, atsiųstus iš instruktoriaus pozicijos teorinių egzaminų redaktoriaus (detaliau žr. 13.7 skyrelį).

Paspaudus ir kelias sekundes palaikius **UP (I VIRŠŪ)** mygtuką, kai rodomas pradinis meniu su žinute „Spauskite norėdami tęsti“, įjungiamas teorinių egzaminų importavimo režimas. Iš šios būsenos naudotojas gali rankiniu būdu grįžti į meniu paspaudęs ir palaikęs **CENTER (VIDURYS)** mygtuką, arba automatiškai – įjungęs režimą ir palaukęs, kol eksportavimas iš instruktoriaus pozicijos bus užbaigtas (detaliau žr. 13.7 skyrelį).

#### 4.10 Meniu užrakinimas / atrakinimas

Programinė įranga leidžia naudotojui užblokuoti prieigą prie meniu, kad naršymas nebūtų leidžiamas.

Norėdami užrakinti meniu tam tikru metu atliekamai treniruotei iki kito įrangos paleidimo, pradiniam meniu įveskite šią seką: **LEFT (I KAIRĖ), RIGHT (I DEŠINĖ), LEFT (I KAIRĖ), RIGHT (I DEŠINĖ), LEFT (I KAIRĖ), RIGHT (I DEŠINĖ)**.

Norėdami užrakinti meniu visoms sistemos treniruotėms, įveskite šią seką pradiniam meniu: **DOWN (ŽEMYN), UP (I VIRŠŪ), DOWN (ŽEMYN), UP (I VIRŠŪ), DOWN (ŽEMYN), UP (I VIRŠŪ)**.

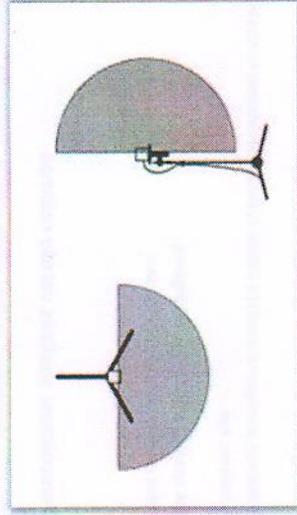
Norėdami atrakinti meniu tik tam tikru metu atliekamai treniruotei iki kito įrangos paleidimo, įveskite šią seką užrakto ekrane: **LEFT (I KAIRĖ), LEFT (I KAIRĖ), LEFT (I KAIRĖ), RIGHT (I DEŠINĖ), RIGHT (I DEŠINĖ), RIGHT (I DEŠINĖ)**.

Norėdami atrakinti meniu visoms sistemos treniruotėms, įveskite šią seką užrakto ekrane: **DOWN (ŽEMYN), DOWN (ŽEMYN), DOWN (ŽEMYN), UP (I VIRŠŪ), UP (I VIRŠŪ), UP (I VIRŠŪ)**.

## 5. SIMULIACIJŲ / TRENIRUOČIŲ NARŠYMAS

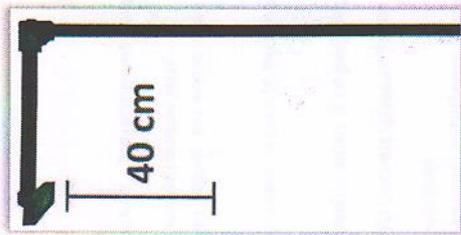
### 5.1 Sistemos sąveikos apžvalga

Magnetinis kubo formos emiteris skleidžia apie 1 metro skersmens magnetinį lauką. Jutikliai lauko ribose nustato tikslią su jais susijusią padėtį ir kryptį:



Todėl jutikliai, esantys svirinimo degiklyje, pateikia visus reikalingus duomenis programinei įrangai virtualiame svirinimo kambaryje atkurti tikslią svirinimo prietaiso padėtį ir kryptį, o naudotojas realiu laiku kontroliuoja simuliacijos eigą.

Taip pat optinė sistema seka svirintojo šalmo judesius ir nustato virtualų žiūros tašką simuliacijoje, o tai, kartu su judesius sekanciais jutikliais, leidžia naudotojui labai tiksliai atlikti virtualų svirinimą. Optinės kameros aptikimo diapazono pradžia – 40 cm nuo jos padėties:



**SVARBU.** Kad sistema veiktų puikiai, per 2 metrus nuo magnetinio kubo neturi būti jokio elemento iš kito „WeldTrainer“ įrenginio.

Magnetinis kubas gali būti padedamas ant stalo tam tikroms treniruotėms atlikti. Kai kurioms treniruotėms, pvz., vamzdžių suvirinimui arba vertikaliajam suvirinimui, atlikti magnetinis kubas turi būti pritvirtintas prie stovo.

Aktyvus sistemos naudotojas sąveikauja su virtualiąja aplinka stebėdamas suvirintojo šarmo vizualizavimo akiniuose matomą vaizdą. Kiti asmenys, esantys šalia aktyvaus naudotojo, mato tą patį vaizdą, kurį mato naudotojas vizualizavimo akiniuose, tiesiogiai išoriniame monitoriuje, nes tas pats vaizdas rodomas abiejuose ekranuose.

## 5.2 Treniruočių planas

Atlikdamas kiekvieną treniruotę naudotojas turi atlikti visus virinimoėjimus, kurie rodomi ekrane, neviršydamas kiekvienai treniruotei skirto laiko. Likęs laikas visada rodomas ekrano apačioje, dešinėje pusėje, atliekant treniruotę.

Kiekvienas atliktinas virinimoėjimas žymimas baltai – rodoma, kura kryptimi reikia sekti, o du apskritimai žymiėjimo pradžią ir pabaigą. Žalias apskritimas reiškiaėjimo pradžią, o raudonas – pabaigą. Jei abu apskritimai yra mėlyni,ėjimą galima pradėti nuo bet kurio iš jų. Jei vienu metu rodomas daugiau kaip vienasėjimas, naudotojas gali laisvai pasirinkti bet kurį iš jų, nesvarbu, kokia tvarka.

Prieš pat pradėdant virinimoėjimą, kai virinimo įrankis yra šalia pradinio taško, sistema parodys taisomąsias virinimo kampo strėlytes, jeigu šios yra aktyvuotos (detaliau žr. 4.4 skyrelį).

Kai virinimoėjimas pradėdamas, jei meniu parinktyse nustatyta virinimo parametro klaidų kontrolė (detaliau žr. 4.4 skyrelį), sistema rodyš kiekvieno pasirinkto parametro skaitinius sekimo duomenis realiu laiku, taip pat rodyš taisomąsias aktyvuotų parametru strėlytes (detaliau žr. 4.4 skyrelį) ir aktyvuos suvirinimo įrankių garsinius signalus, kad naudotojas būtų informuotas apie suvirinimo klaidas skirtingais garsiniais signalais.

Kai virinimoėjimas baigiamas, telemetriamiame ekrane bus parodyti įrašyti pasirinktų parametru ir virinimoėjimo atlikimo duomenys. Paspaudus mygtuką **UP (Į VIRŠŪ)**, šis informacijos ekranas uždaromas.

Treniruotė užbaigiama, kai atliekami visi virinimoėjimai. Pageidaujant treniruotę taip pat galima nutraukti rankiniu būdu bet kuriuo metu (detaliau žr. 5.4 skyrelį).

## 5.3 Suvirinimo parametru nustatymas

Paspaudus mygtuką **CENTER (VIDURYS)** bet kuriuo metu atliekant treniruotę, rodomas suvirinimo parametru nustatymo meniu. Čia taip pat galite nustatyti kitus dalykus, pvz., elektrodu / vielos skersmenį arba elektrodu kryptį elektrodu laikiklyje.

Mygtukais **UP (Į VIRŠŪ) / DOWN (ŽEMYN)** galima pakeisti esamas parametru parinktis.

Mygtukais **LEFT (Į KAIRĖ) / RIGHT (Į DEŠINĖ)** galima pakeisti pasirinkto parametro vertę.

Dar kartą paspaudus mygtuką **CENTER (VIDURYS)**, parametru nustatymo meniu uždaromas, o treniruotė tęsiama pagal nustatytus parametru.

## 5.4 Nuo suvirinimo tipo priklausomi veiksmi

Paspaudus mygtuką **RIGHT (Į DEŠINĖ)** lankinio metalo suvirinimo proceso metu, panaudotas elektrodas pakeičiamas nauju.

Paspaudus mygtuką **UP (Į VIRŠŪ)**, lankinio metalo suvirinimo proceso metu, pašalinamas šlakas.

Paspaudus ir 2 sekundes palaikius mygtuką **RIGHT (Į DEŠINĖ)** lankinio suvirinimo lydžiuoju elektrodu apsauginėse dujose metu, visi neatlikti virinimoėjimai yra sukeičiami vietomis, todėl stūmimo ir traukimo metodika pakeičiama (galima visoms treniruotėms, išskyrus vertikaliajam ir vamzdžių suvirinimui).

## 5.5 Treniruotės nutraukimas rankiniu būdu

Paspaudus ir palaikius 5 sekundes mygtuką **DOWN (ŽEMYN)**, treniruotė gali bet kurio metu būti nutraukiama, o sistema grįš į meniu būseną.

## 6. PERŽIŪRŲ NARŠYMAS

Naudotojas gali peržiūrėti anksesnį atliktos treniruotės įrašą pasirinkęs bet kurį galvos orientacijos jutiklio vaizdo rodymo režimą, taip pat kaip simuliacijos metu.

Paspaudus mygtuką **LEFT (I KAIRĖ) / RIGHT (I DEŠINĖ)**, įrašas pasukamas į priekį arba atgal 15 sekundžių.

Paspaudus mygtuką **UP (I VIRŠŪ)**, peržiūrimas įrašas sustabdomas arba tęsiamas.

Paspaudus mygtuką **CENTER (VIDURYS)**, galima keisti vaizdą iš normalaus vaizdo / poringumo analizės vaizdo / skverbimosi analizės vaizdo.

Paspaudus ir 5 sekundes palaikius mygtuką **DOWN (ŽEMYN)**, peržiūra nutraukiama ir grįžtama į meniu.

## 7.3D STEREOSKOPINIO VAIZDO REŽIMO AKTYVAVIMAS IR NAUDOJIMAS

Sistema leidžia aktyvuoti 3D režimo vaizdo išvestį – naudotojas kiekviena akimi matys skirtingą vaizdą. Ši ypatybė virtualioje aplinkoje sukuria intensyvesnį ir gylio pojūtį, primenantį 3D kiną.

Norėdami priėti prie 3D vaizdo režimo valdymo skydelio, turite paspausti ir kelias sekundes palaikyti mygtuką **CENTRE (VIDURYS)** simuliacijos arba peržiūros metu, kol viršutinėje vaizdo dalyje pamatysite skydelį su aktyvavimo, intensyvesniam vaizdumui, 2D elementų vaizdo režimo pasirinkimo ir išorinio ekrano parinktimis.

Paspaudus mygtukus **UP (I VIRŠŪ) / DOWN (ŽEMYN)**, galima pakeisti nustatytą parinktį.

Paspaudus mygtukus **LEFT (I KAIRĖ) / RIGHT (I DEŠINĖ)**, galima pakeisti nustatytos parinkties vertę.

Pirmoji parinktis aktyvuoja 3D vaizdo režimą, o paspaudus mygtuką **RIGHT (I DEŠINĖ)** ir pakeitus susijusį parametą į 1.

Norėdami deaktivuoti 3D vaizdo režimą, bet kurio metu galite paspausti mygtuką **LEFT (I KAIRĖ)** šią parinktį ir pakeisti parametą į pradinę vertę – 0.

Antroji – 3D intensyvesniam vaizdumui – parinktis leidžia keisti 3D efekto gylybę iš mažo (1) į didelį (9).

Trečiaji parinkti galima nustatyti, kad 2D elementų vaizdas (pvz., laikrodis) būtų matomas abiem akimis arba tik viena iš jų (ši parinktis paaiškinama toliau, po dviejų pastraipų).

Ketvirta parinktis aktyvuoja 3D vaizdo režimą išoriniame ekrane, o paspaudus mygtuką **RIGHT (I DEŠINĖ)** ir pakeitus susijusį parametą į 1. Tam reikia paspausti 3D vaizdo rodymo funkciją palaikančio televizoriaus. Ši funkcija turi būti rankiniu būdu pasirinkama televizoriuje, kai ši parinktis aktyvuojama.

**LABAI SVARBU.** Kiekvienas žmogus toleruoja 3D vaizdą labai skirtingai. Kai kurie žmonės visiškai jo netoleruoja ir negali suvokti 3D efekto. O štai kai kuriems 3D efektas nekelia jokių nepatogumų nuo pat pradžių ir jie puikiai toleruoja didžiausią intensyvumą. Labai svarbu turėti tai galvoje ir pasirinkti tinkamą intensyvumo laipsnį taip, kad žmogui nepasireikėtų galvos svaigimas ar vaizdas nebūtų matomas neįprastai. Taip pat gali pasitaikyti atvejų, kai žmogų iš pradžių 3D efektas erzina, tačiau stebėdamas 3D vaizdo režimą, po kurio laiko jis pripranta.

Trečioji – 2D elementų vizualizavimo režimo – parinkties naudojimas yra labai svarbus, nes kai kurie žmonės mato dvigubą vaizdą, kai žiūri į 2D elementus 3D vaizde. Tai sukelia neįtikėtiną jausmą ir sugadina vaizdo gylio efektą.

Šioje parinktyje pasirinkus 1, 2D elementai matomi tik viena akimi, todėl dvigubo vaizdo efektas dingsta vienu mirksėjimu.

Kiekvieną kartą, kai įjungiamas simulatorius, automatiškai įjungiamas 2D vaizdo režimas, o 3D vaizdo režimas turi būti aktyvuojamas rankiniu būdu, vadovaujantis nurodymais, aprašytais šiame skyrelyje.

Jei naudotoją vis tiek erzina 3D vaizdo režimas net ir po tam tikro laiko, jis turėtų nedelsdamas perjungti vaizdo režimą į 2D režimą.

## 8. TEORINIŲ EGZAMINŲ REŽIMO NARŠYMAS

Kai pasirinkamas teorinių egzaminų režimas, po trumpo užkrovimo pasirodo egzaminų tipų pasirinkimo meniu. Paspaudus mygtukus **RIGHT (I DEŠINĖ) / LEFT (I KAIRĖ)**, galima keisti pasirinkimą, o paspaudus mygtuką **CENTER (VIDURYS)**, pasirinkimas patvirtinamas.

Kiekvienas pasirinktas egzaminų tipas, atsitiktiniu būdu parenka klausimus, kuriuos naudotojas privalo atsakyti. Visuomet pateikiami trys atsakymai, iš kurių tik vienas yra teisingas. Paspaudus mygtukus **RIGHT (I DEŠINĖ) / LEFT (I KAIRĖ)**, galima pasirinkti atsakymą, o paspaudus mygtuką **CENTER (VIDURYS)**, atsakymas patvirtinamas.

Kai pateikiamas atsakymas į klausimą, sistema parodys, ar atsakymas teisingas, ar ne. Jei atsakymas neteisingas, teisingas atsakymas bus pažymėtas žaliai.

Egzaminas gali bet kurio metu būti nutraukiamas paspaudus ir palaikius mygtuką **CENTER (VIDURYS)**.

Atlikto egzaminio rezultatai ir statistika nusiunčiami į instruktoriaus poziciją, sugeneruojama ir išsaugoma .html ataskaita (detaliau žr. 9 skyrelį).

## 9. SISTEMOS IŠJUNGIMAS

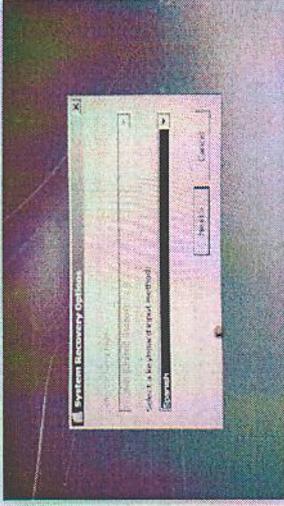
Norėdami išjungti sistemą, bet kuriuo metu paspauskite įjungimo / išjungimo mygtuką, ir sistema automatiškai išsijungs. Taip pat rekomenduojama išjungti maitinimo mygtuką, esančią įrenginio gale.

**LABAI SVARBU.** Įsitikinkite, kad išjungėte ir vizualizavimo akinius (detaliau žr. 3.1 skyrelį).

## 10. SISTEMOS ATKŪRIMAS

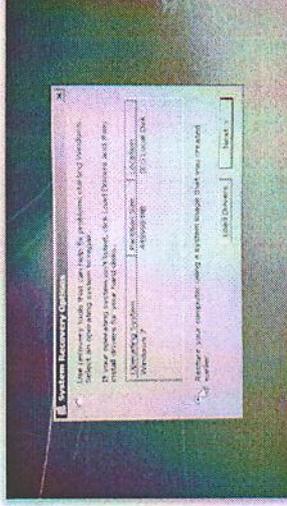
Sistemos atkūrimas gali būti atliekamas tik jei yra pateiktas „Apollo Studios“ arba įgalioto „WeldTrainer“ platintojo prašymas. Niekada negali būti atliekamas, jei nėra aiškiai nurodyta jį atlikti.

- Prijunkite USB klaviatūrą ir USB pelę prie įrenginio.
- Įdėkite DVD diską „REPAIR DISC“ į DVD įrenginį.
- Įjunkite įrenginį iš naujo ir kelis kartus paspauskite „Enter“, kol DVD įrenginio būsenos lemputė ims mirksėti žaliai – tai reiškia, kad DVD diskas yra skaitomas.
- Palaukite, kol pasirodys ši lentelė (ji gali pasirodyti akiniuose arba monitoriuje):

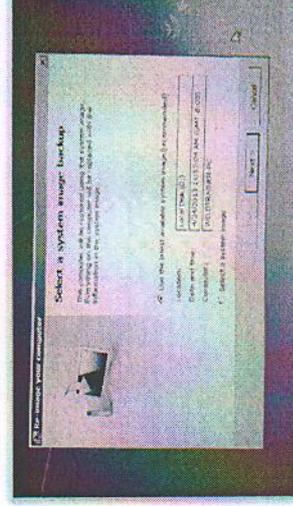


Pasirinkite pageidaujamą klaviatūros kalbą ir spauskite „Next“ („Toliau“).

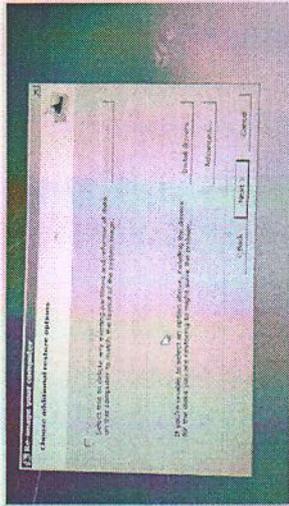
- Kitoje lentelėje pasirinkite antrą parinktį ir spauskite „Next“ („Toliau“):



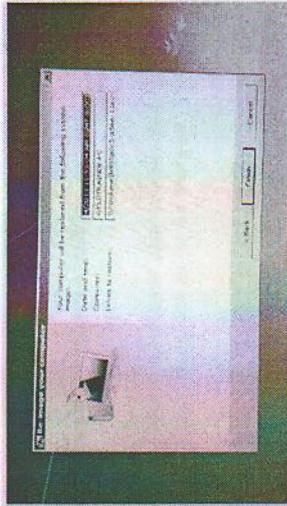
- Šioje lentelėje pasirinkite pirmą parinktį (data ir laikas skirsis nuo paveikslėlyje pateikiamų):



- Atsidarius kitai lentelei, spauskite „Next“ („Toliau“):



- Kitoje lentelėje spauskite „Next“ („Toliau“) – prasidės įrenginio gamyklinių nustatymų atkurimo procesas:

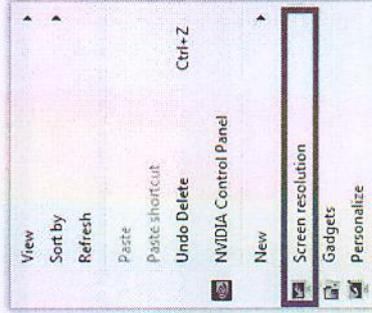


## 11. IŠORINIO EKRANO KEITIMAS

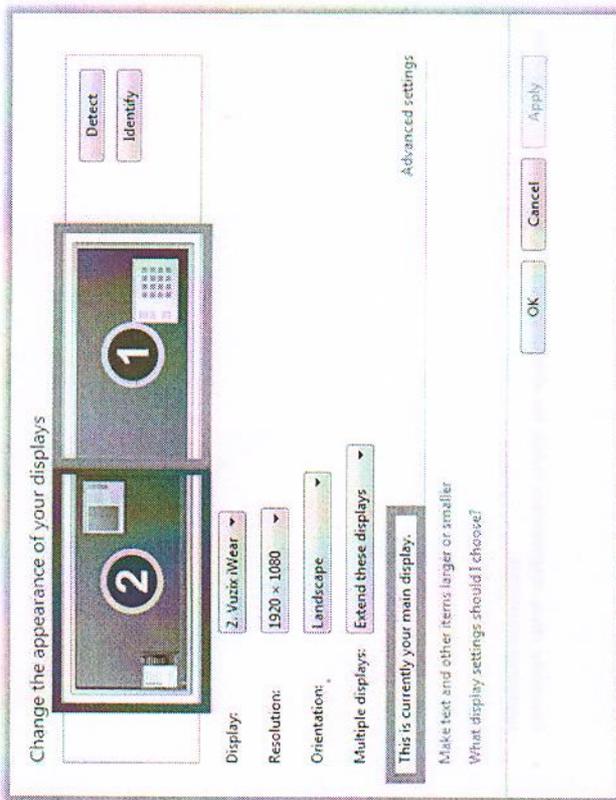
Jeigu ketinama naudoti į „WeldTrainer“ įrenginio rinkinį neįtrauktą monitorių, vadovaukitės šiais konfigūracijos žingsniais:

- Įsitikinkite, kad monitoriaus ekranas palaiko 1920 x 1080 skiriamąją gebą.
- Prijunkite USB pelę ir USB klaviatūrą prie įrenginio gale esančių USB prievadų.
- Įjunkite įrenginį ir monitorių, tačiau vizualizavimo akinius palikite išjungtus (detaliau žr. 3.1 skyrelį)
- Eikite į „Windows“ darbalaukį – atšaukite „WeldTrainer“ programines įrangos paleidimą, uždarydami langą su žinute „KRAUNAMA, PRAŠOME PALAUKTI...“.

- Įjunkite vizualizavimo akinius (detaliau žr. 3.1 skyrelį). Kai akiniai įjungiami, „Windows“ valdymo skydelis gali būti rodomas akiniuose, todėl norint tęsti reikia naudoti akinių ekraną.
- Eikite į „Windows“ skiriamosios gebos nustatymų skydelį, paspaudę darbalaukį dešiniuoju pelės klavišu ir pasirinkę parinktį „Ekranų skiriamoji geba“:



- Pasirinkite 1920 x 1080 skiriamąją gebą abiem ekranams ir pasirinkite parinktį „Išplėsti darbalaukį“, esantį prie išplečiamojo sąrašo „Keli ekranai“.
- Kaip pagrindinį ekraną pasirinkite vizualizavimo akinių ekraną, naudodami toliau pateikiamame paveikslėlyje žalia spalva pažymėtą parinktį.
- Nustatykite vizualizavimo akinių ekraną kairėje išplėsto darbalaukio pusėje, o monitoriaus ekraną – dešinėje pusėje, kaip parodyta toliau pateikiamame paveikslėlyje. Norėdami paslinkti ekraną į kairę ar dešinę pusę, paspauskite ir tempkite jį pele į norimą vietą.

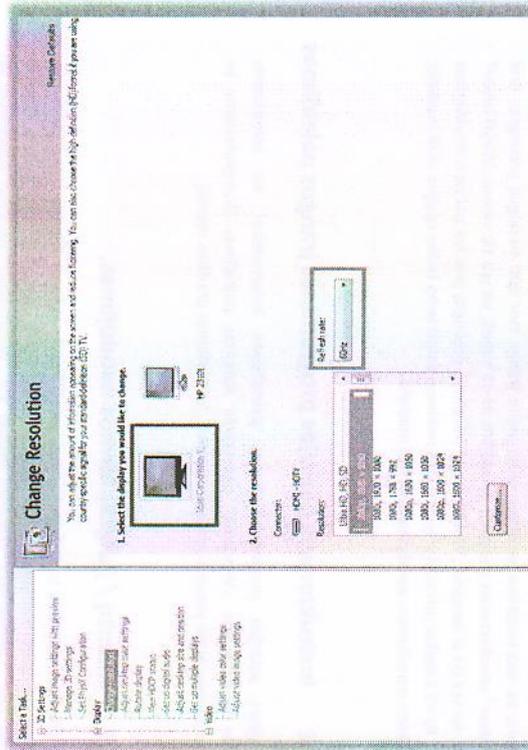


**SVARBU.** Nesvarbu, kuris ekranas yra pažymėtas 1 ar 2 numeriu, svarbiausia sudėlioti juos tokia tvarka, kaip nurodyta pirmiau pateikiamame paveikslėlyje (raudona spalva žymi vizualizavimo akinius, o mėlyna – monitorių) ir įsitikinti, kad teisingai pasirinkta skiriamoji geba ir kelių ekranų režimas.

- Spauskite mygtuką „Taikyti“, o tada – „Gerai“, kad patvirtintumėte ir uždarytumėte langą.
- Eikite į „NVIDIA“ valdymo skydelį, paspausdami darbalaukį dešiniuoju pelės klavišu ir pasirinkdami parinktį „NVIDIA“ valdymo skydelis:



- Kairėje pusėje esančiame išplečiama sąrašo pasirinkite parinktį „Keisti skiriamąją gebą“ ir akiniams parinkite **1080p**, **1920x1080** skiriamąją gebą iš sąrašo „Skiriamoji geba“. Taip pat pasirinkite **60 Hz** atnaujinimo dažnį iš nustatymo parinkčių sąrašo „Atnaujinimo dažnis“. Bus parodytas akininių pavadinimas – „Vuzix iWear“ arba „Iculti Corporation Vuzix iWear“:



- Patvirtinkite pakeitimus.
- Išjunkite ir įjunkite įrenginį iš naujo.



Dešiniu pelės klavišu paspaudus stotį be priskirto naudotojo (oranžine spalva), atsiranda mygtukas „Priskirti naudotoją“. Paspaudus šį mygtuką, pateikiama studentų duomenų bazės forma, kurioje galima pasirinkti pageidaujamą naudotoją (detaliau žr. 13.4 skyrelį) ir priskirti jį prie pasirinktos stoties.

Dešiniu pelės klavišu paspaudus stotį su priskirtu naudotoju (žalia spalva), atsiranda mygtukas „Panaikinti naudotoją“. Jį paspaudus galima panaikinti aktyvų naudotoją iš stoties. Taip pat atsiranda mygtukas „Peržiūrėti naudotojo ataskaitas“, kurį paspaudus atidaroma priskirto naudotojo ataskaitų forma (detaliau žr. 13.6 skyrelį).

Būsenų, pažymėtų oranžine ir žalia spalva, atveju galimos ir parinktys „Priverstinai atsijungti“ ir „Tvarkyti nuolatinę saugyklą“. Mygtukas „Priverstinai atsijungti“ turi būti naudojamas, jei dėl kokios nors priežasties „WeldTrainer“ įrenginio ryšys su instruktoriaus pozicija dingio ir įrenginį reikia rankiniu būdu atjungti nuo instruktoriaus – pavyzdžiui, dingus elektros srovei. Parinktis „Tvarkyti nuolatinę saugyklą“ rodo, kiek nuolatinės vietos yra užimta visų naudotojų, kurie nors kartą naudojo pasirinktą „WeldTrainer“ įrenginiu. Norint atlaisvinti nuolatinės saugyklos vietas, galima ištrinti visus saugomus kiekvieno naudotojo treniruotų įrašus – nereikia jų trinti po vieną (detaliau žr. 4.6 skyrelį).

Paspaudus langą viršuje, kairėje pusėje, esantį mygtuką „Studentų duomenų bazė“, pateikiama studentų duomenų bazės forma (detaliau žr. 13.4 skyrelį).

Paspaudus langą viršuje, per vidurį, esantį mygtuką „Instruktoriaus duomenų bazė“, pateikiama instruktoriaus duomenų bazės forma (detaliau žr. 13.5 skyrelį).

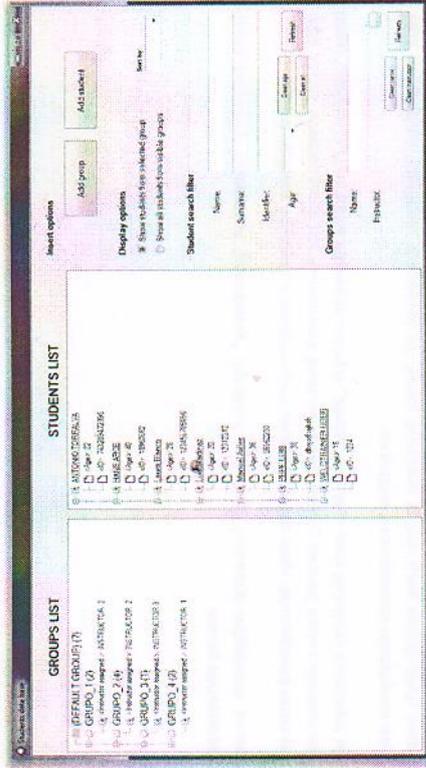
Paspaudus langą viršuje, dešinėje pusėje, esantį mygtuką „Teorinių egzaminų redaktorių“, atidaromas teorinių egzaminų redaktorių forma (detaliau žr. 13.7 skyrelį).

Apačioje esančioje būsenos etiketėje pateikiamas parengtų stočių skaičius, prijungtų stočių skaičius ir stočių su priskirtais naudotojais skaičius.

### 13.4 Studentų duomenų bazės formos naudojimas

Šiame lange galima pridėti naujus studentus paspaudus mygtuką „Pridėti studentą“. Taip pat galima koreguoti arba trinti įrašyto studento duomenis arba peržiūrėti jo ataskaitas parinkčių meniu esančiais mygtukais, kurie atsiranda dešiniu pelės klavišu paspaudus kurį nors studentą.

Taip pat galima kurti naujas studentų grupes paspaudus mygtuką „Pridėti grupę“. Kiekvienai grupei galima priskirti instruktorių (neprivaloma) (detaliau žr. 13.5 skyrelį).



Bet kurio metu šiame lange galima peržiūrėti ir tvarkyti studentų duomenų bazę ir ataskaitas; nėra poreikio prijungti „WeldTrainer“ įrenginį. Kai „WeldTrainer“ įrenginys jungtas ir jam priskirtas naudotojas, visos sugeneruotos atliktų treniruotų ataskaitos automatiškai nusiunčiamos į instruktoriaus poziciją ir saugomos pagal atitinkamą studentą.

Parinktimis iš skydelių „Ekranų parinktys“, „Studentų paieškos filtras“ ir „Grupių paieškos filtras“ pagal naudotojo pateikiamus duomenis galima filtruoti aktyvius studentų ir grupių rodinius bet kuriam.

Paspaudus kurį nors studentą ar grupę dešiniuoju pelės klavišu, pateikiamos redagavimo parinktys.

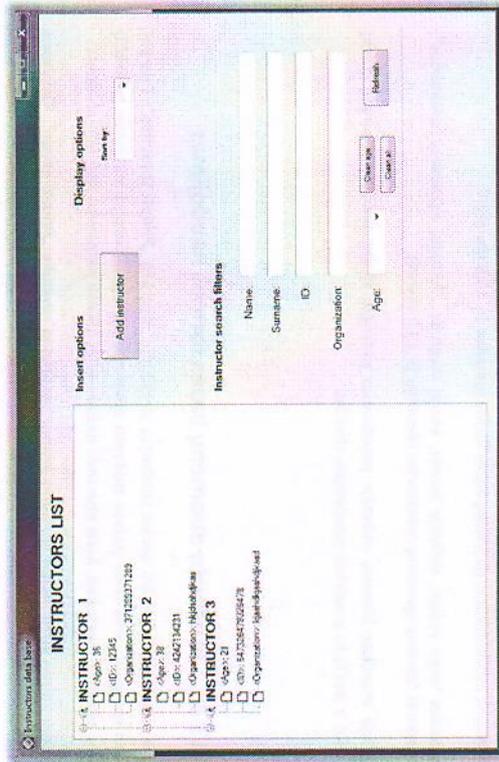
Paspaudus dešiniuoju pelės klavišu kurį nors studentą ir pasirinkus parinktį „Eksportuoti ataskaitas“, galima eksportuoti visas studento ataskaitas į išorinę atmintį, kad jas galima būtų peržiūrėti kitame kompiuteryje. Pasirinkus eksportavimo paskirtį ir patvirtinus, paskirties atmintinėje sukuriama failas pavadinimu „FLPI.exe“. Atidarius šį vykdomąjį failą, pateikiama tam tikro studento ataskaitų naršyklė. Į tą pačią išorinę atmintį galima eksportuoti bet kiek skirtingų studentų ataskaitų.

PASTABA. Šis vykdomasis failas veikia bet kuriame kompiuteryje su „Windows 7“, „Windows 8“ arba „Windows 10“ operacinėmis sistemomis. „Windows 7“ atveju gali prireikti paleisti diegimo programą „dotNetFx45\_Full\_setup.exe“, esančią šalia „FLPI.exe“, jei kompiuteryje ši programa dar neįdiegta.

### 13.5 Instruktoriaus duomenų bazės formos naudojimas

Šiame lange galima pridėti naujus instruktorius paspaudus mygtuką „Pridėti instruktorių“. Taip pat galima redaguoti arba trinti įrašyto instruktoriaus duomenis parinkčių meniu esančiais mygtukais, kurie atsiranda dešiniu pelės klavišu paspaudus kurį nors instruktorių.

Parinktimis iš „Ekranų parinktybės“ ir „Instruktorius paleškos filtras“ pagal naudotojo pateikiamus duomenis galima filtruoti instruktorių sąrašą aktyvius rodimus ir ekranus.



Paspausdus dešiniu pelės klavišu kurį nors instruktorių, pateikiamas redagavimo parinktybės.

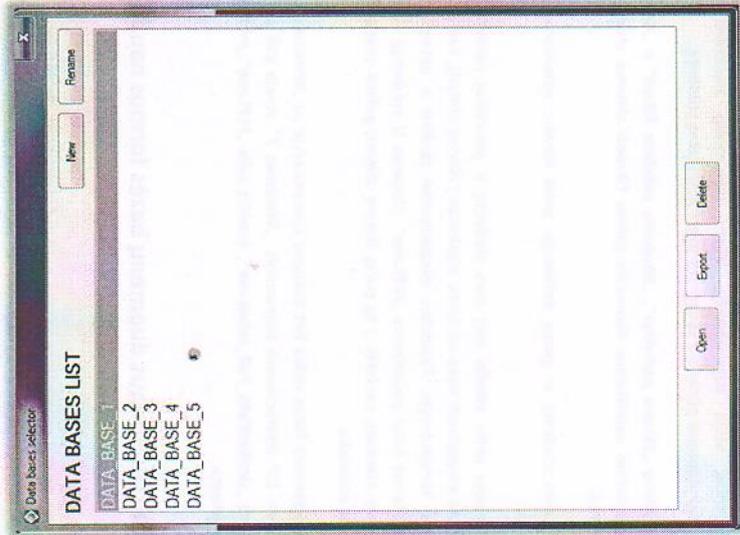
### 13.6 Ataskaitų formos naudojimas

Ataskaitų formoje rodomos ir tvarkomos visos pasirinkto studento atliktos treniruotės ir egzaminų rezultatai. Dukart spustelėkite bet kurią atliktą treniruotę arba egzaminą mazgą, norėdami peržiūrėti ataskaitą, arba spustelėkite dešiniu pelės klavišu, norėdami priėti prie likusių parinkčių.

Rodomiems mazgams galima pritaikyti datos filtrą naudojant datos parinkitlius, esančius ataskaitų lango viršutinėje dalyje.

### 13.7 Teorinių egzaminų redaktoriaus naudojimas

Sistema leidžia naudotojui sukurti individualizuotus teorinius egzaminus, kurie gali būti eksportuoti ir pridėti prie numatytųjų teorinių egzaminų, kurie jau yra įtraukti į sistemą. Norėdami priėti prie teorinių egzaminų redaktoriaus, spustelėkite mygtuką „Teorinių egzaminų redaktorius“ instruktoriaus pozicijos pagrindiniame lange (detaliau žr. 13.3 punktą). Įsijungia teorinės duomenų bazės naršyklė:

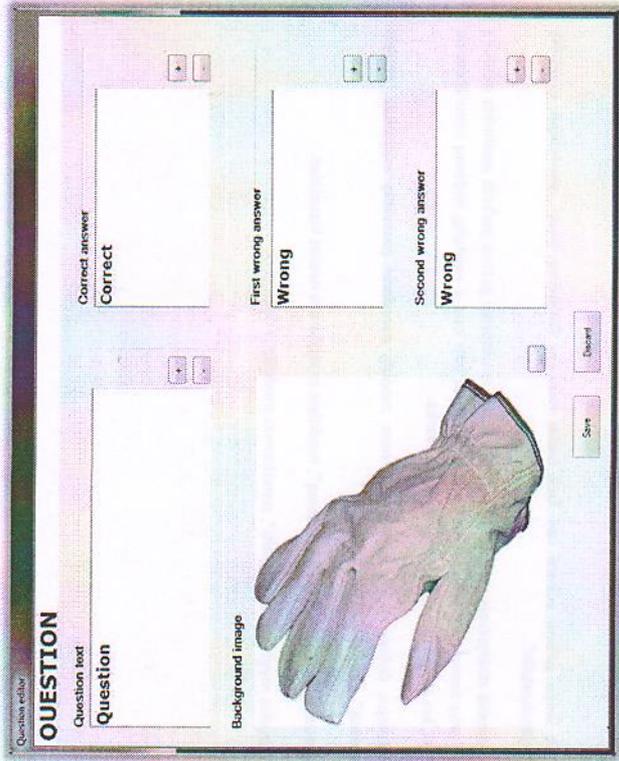


Šiame lange galima kurti naujas duomenų bazines, jas pervadinti, redaguoti, eksportuoti arba trinti naudojantis pavaizduotais mygtukais.

Kai sukuriamas duomenų bazė mygtuku „Nauja“ arba pervadinama mygtuku „Pervadinti“, reikia atsiradusioje teksto įvesties formoje įvesti tinkamą pavadinimą. Kai patvirtinamas naujas arba pakeistas pavadinimas, visos duomenų bazės surikiuojamos ir rodomos abėcėles tvarka.

Dukart spustelėjus duomenų bazę arba mygtuką „Redaguoti“, pateikiama duomenų bazės redaktoriaus forma:





Šioje formoje naudotojas gali įvesti klausimo ir trijų atsakymų tekstą, taip pat pakeisti paveikslėlį, rodomą klausimo metu.

Mygtukais „+ / -“ teksto dydis padidinamas arba sumažinamas.

Mygtuku „išsaugoti“ klausimas išsaugomas.

Mygtuku „Atmesti“ visi paskutiniai pakitimai atmetami, o forma uždaroma.

Grįžus į duomenų bazės naršyklės langą ir paspaudus mygtuką „Eksportuoti“, visos pasirinktos duomenų bazės eksportuojamos. Šiuo veiksmu sukuriamas paketas su visais visų pasirinktų duomenų bazių, kuriose yra nors vienas klausimas, moduliai. Spustelėjus duomenų bazę kartu su klavišu „Ctrl“, galima pasirinkti kelias duomenų bazes ir eksportuoti jas tuo pat metu kartu į tą patį paketą.

Šis paketas išsiunčiamas į visus „WeldTrainer“ įrenginius, kurie prijungti prie instruktoriaus pozicijos ir kurių būseną yra „įimportuoti teorinį egzaminą“ (detaliau žr. 4.8 skyrelį). Eksportuotas paketas pridodamas prie teorinio egzaminavimo turinio „WeldTrainer“ įrenginio aktyvia kalba, tačiau prie kitų kalbų, įdiegtų „WeldTrainer“ įrenginyje, nepridedamas.

Visos anksčiau eksportuoti paketai, išsiųsti į „WeldTrainer“ įrenginį, ištrinami, aktyvuojamas tik paskutinis paketas.

Norėdami atstatyti turinio numatytąją būseną – be redaktoriaus sukurtų modulių, eksportuokite nepasirinkę jokios duomenų bazės.

# iWear®

## Virtualios tikrovės ausinės



### NAUDOJIMO INSTRUKCIJA, v1

NAUJAUSIAS TVARKYKLES,  
PAKAIKOMAS  
VIRTUALIOS TIKROVĖS PROGRAMAS  
IR PRIEDUS RASITE SVETAINEJE:

[VUZIX.COM](http://VUZIX.COM)

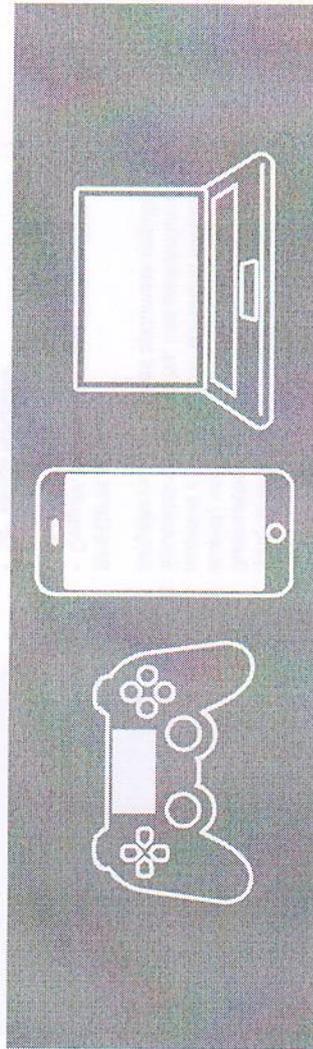
# VUZIX®

View the Future®

©Vuzix 2015. Naudojimo instrukcija gali keistis.  
Prieš naudodamiesi šiuo produktu, perskaitykite skyrį apie saugų naudojimą.  
Visi prekes ženklai priklauso jų savininkams.  
412PB0002-01- „iWEAR“ NAUDOJIMO INSTRUKCIJA

## SVEIKINAME, ĮSIGIJUS NAUJAŠIAS „iWEAR®“ VIRTUALIOS TIKROVĖS AUSINES

Šiuo metu pažangiausias mobiliųjų programų displejus



**HD + 3D SU VISAPUSIŠKAI ERDVINIU GARSU. NEPATIKĖSITE, KOL NEPAMATYSITE IR NEIŠGIRSITE**  
Užbaigus tyrimų ir vystymo, prototipų iš mokslinės fantastikos žanro ir apdovanojimų už galutinį produktą etapą, prasideda tikrasis veiksmas – kartu su jumis. Todėl pasiruoškite įtraukiančioms pramogoms, kokių niekada nesate matę – ar girdėję.

ŽAIDIMAI

VIRTUALI  
TIKROVĖ

MOBILIOSIOS  
PRAMOGOS

FILMAI



## GARSAS

### AUSINĖS IR MIKROFONAI VIENAME

Jūsų „Wear“ ausinės paminkštinotos, kad suteiktų didžiausią komfortą ir nuslopintų triukšmas, taip leisdamas mižišnišką, įtraukiantį garsą, apie kurį norėsite visiems papasakoti per įdiegtus dvigubus mikrofonus.

#### GARSO REGULIAVIMAS

Susiraskite garso mygtuką ant virtualios tikrovės ausinių valdymo juostos. Spustelėkite „+“, norėdami padidinti, ir „-“, norėdami sumažinti garsą. Spustelėkite vieną kartą, kad padidintumėte ar laikykite nuspaudę, kad testumėte reguliavimą.

#### MIKROFONO IŠJUNGIMAS

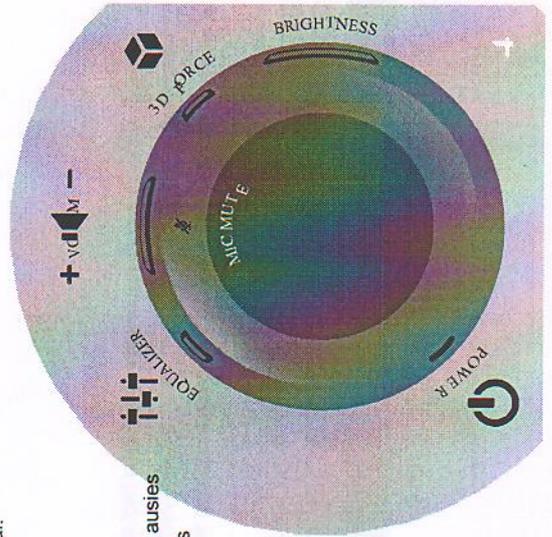
Susiraskite mikrofono išjungimo mygtuką ant išorinės virtualios tikrovės ausinių pusės. Spustelėkite, norėdami išjungti mikrofoną.

#### VIENODINTUVO REGULIAVIMAS

Susiraskite vienodintuvo mygtuką ant virtualios tikrovės ausinių valdymo juostos. Spustelėkite, norėdami pasirinkti vieną iš standartinių nustatymų: Jokio nustatymo, filmai, rokas, bosai.

#### SPECIFIKACIJOS:

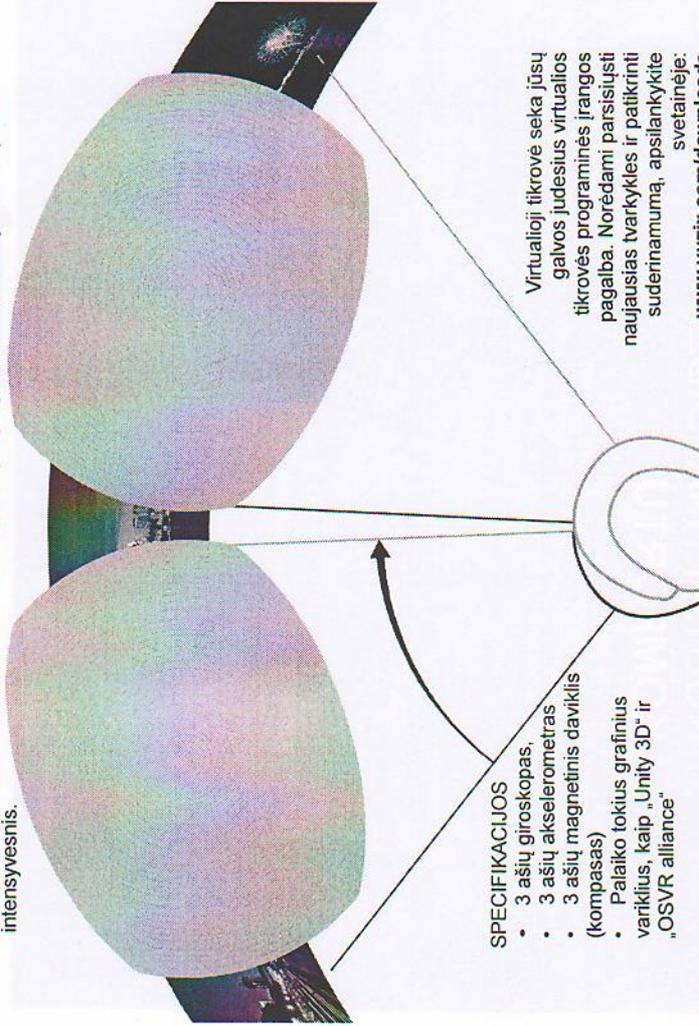
- Vaizduoklis: 40 mm, kupolo formos (su įdiegta CCAV) diafragma
- Triukšmą slopinantis dizainas, dedamas ant ausies
- Elektroninis suvienodinimas su standartiniais nustatymais
- Jautrumas (db): 100 dB/mW



## SEKIMAS

### MATYKITE, KUR ŽIŪRITE, 3 AŠIŲ TECHNOLOGIJOS DĖKA

Integruotos sekimo sistemos dėka, „Wear®“ virtualios tikrovės ausinės užtikrina, kad, kol jūsų akys žavėsis jūsų mėgstamo žaidimo ar virtualių pasaulių, bet koks galvos pasukimas natūraliai atitiktų jūsų judesius realiuoju laiku – taip išsiplečia jūsų regos laukas, o žiūrėjimas tampa dar intensyvesnis.



#### SPECIFIKACIJOS

- 3 ašių girokopas,
- 3 ašių akselerometras
- 3 ašių magnetinis daviklis (kompasas)
- Palaiko tokius grafinius variklius, kaip „Unity 3D“ ir „OSVR alliance“

Virtualioji tikrovė seka jūsų galvos judesius virtualios tikrovės programinės įrangos pagalba. Norėdami parsiųsti naujausias tvarkykles ir patikrinti suderinamumą, apsilankykite svetainėje: [www.vuzix.com/downloads](http://www.vuzix.com/downloads)

#### Kas yra 3 ašių technologija?

3 ašių technologija sujungia giroskopo judesius, kompasą kryptinę navigaciją ir akselerometro greičio matą, taip iš esmės sekdama optinius judesius tam, kad tikrieji judesiai būtų atkartoti virtualioje ar papildytoje tikrovėje. Kitai sakant, tai dar vienas būdas sušukti „Oho, kaip nerealu!“.

## MOBILUMAS

# MAITINAMOS ELEMENTAIS IR PARUOŠTOS Į KELIONĘ

Vidinis įkraunamas elementas ir išmanusis dizainas, skirtas nešiojimui net nepalankiausiomis aplinkybėmis, reiškia, kad jūsų „iWear®“ virtualios tikrovės ausinės leis jums pakilti nuo savo sofos ir keliauti ieškoti pramogų visur, kur jus nuves jūsų nešiojamas kompiuteris ar mobilusis įrenginys.



### ELEMENTO ĮKROVIMAS

Naudodamiesi pridėtu AC adapteriu, įkiškite USB laidą į maitinimo šaltinį. Pilnas įkrovimas užtrunka 3 valandas, jei aparatas išjungtas ir prijungtas prie AC adapterio arba 2A USB prievado.

Nuolatiniam maitinimui per USB reikia 1,5A maitinimo šaltinio.

**GAUBTO NUO ŠVIOSOS NAUDOJIMAS.** Prisiekite prie jūsų „iWear®“ virtualios tikrovės ausinių pridėtą displejaus gaubtą, kad maksimaliai padidintumėte matomumą, esant ryškiai šviesai lauke.

### SPECIFIKACIJOS

- Vidinis elementas leidžia veikti be perstojo iki 3 valandų
- USB prievadas elemento krovimui arba nuolatiniam maitinimui (reikia > 1 ampero)



## NUSTATYMAI

# NUSTATYMAI DIDŽIAUSIAM KOMFORTUI

Elegantiškas ir proporcingas dizainas tolygiai paskirsto jūsų virtualios tikrovės ausinių svorį tarp jūsų kaktos ir pakaušio – nesiremamos į jūsų nosį – tam, kad pasiektumėte didžiausią komfortą ir nenuliscami valandų valandas mėgautumėtės savo „iWear®“.

**Atrama kaktai**  
Uždėkite „iWear“ ant kaktos

**Galvos atramos užrakto reguliavimas**

Užsidėkite galvos dirželį ant pakaušio ir pasukite užraktą pagal laikrodžio rodyklę, kad užfiksuotumėte.

## 2 Ausinių slinkties reguliavimas

Uždėkite ausines, kad patogiai uždengtų ausis.



### SPECIFIKACIJOS

- 3 taškų reguliavimas komfortui pasiekti
- Tinka daugumai suaugusiųjų galvos dydžių
- Gali būti dėvima kartu su receptiniais akiniais

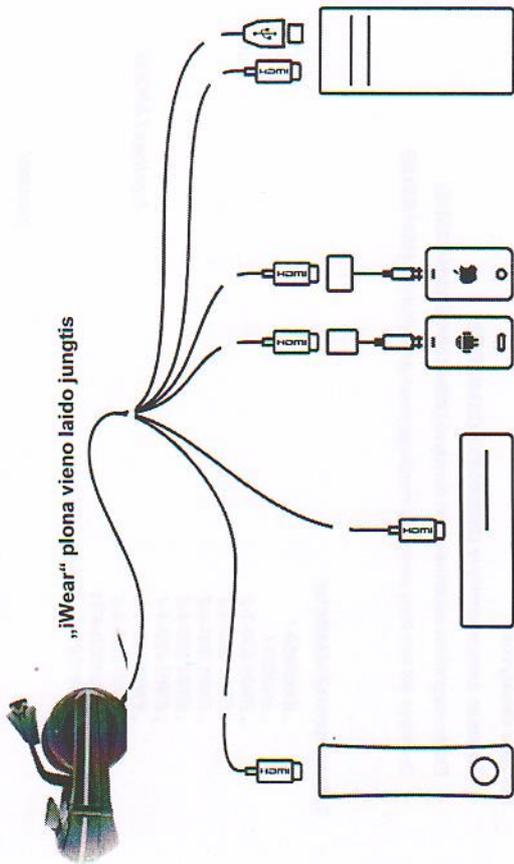
### Komfortas reiškia jokių spaudimų

Unikalus „iWear®“ „ore Kybančio“ displejaus dizainas mažiau liečiasi prie jūsų veido, todėl nespaudžia jūsų viršūnės ir leidžia visiškai pasinerti į virtualią tikrovę.

## NUSTATYMAI

### ĮRENGINIO PRIJUNGIMAS

Prijunkite ir žaiskite – tiek ir tereikia, naudojantis HDMI ar USB jungtimi, prijungiant „iWear®“ virtualios tikrovės ausines prie norimo įrenginio.



**PRIJUNGIMAS  
PRIE**  
žaidimų konsolės  
(„PlayStation“,  
„Xbox“, „Wii“, t.t.)

**PRIJUNGIMAS PRIE**  
„Bluray“ grotuvo  
HDMI

**PRIJUNGIMAS PRIE**  
mobiliojo įrenginio  
MHL-HDMI („Android“)  
Lightning-HDMI („iOS“)

**PRIJUNGIMAS PRIE**  
stacionaraus  
kompiuterio  
HDMI, USB

# HDMI™

Didelės raiškos multimedijos sąsaja yra nesuspausta, visokeriopai skaitmeninė garso/vaizdo sąsaja, patikanti standartines, padidintos ar didelės raiškos vaizdo klipus ir daugiafunkali skaitmeninį garso – visa tai viename laide. Daugiau jokių laidų raizgalynės!

## TRIKIŲ ŠALINIMAS

### VISOS JŪSŲ PROBLEMOS IŠSPRĘSTOS

Bet kokie veikimo sutrikimai, su kuriais galite susidurti, naudodamiesi savo „iWear®“ virtualios tikrovės ausinėmis, lengvai išsprendžiami tiesiog išjungiant ir pakartotinai įjungiant įrenginį. Vis dar turite problemų? Vadovaukitės šiais paprastais nurodymais:

#### PATIKRINKITE ELEMENTA

Aįjunkite visas jungtis, įskaitant ir energijos tiekimo jungtį bei HDMI. Įsitikinkite, kad jungiklis jungtas. Greitai mirksintis mėlynas LED indikatorius rodo, kad jūsų įrenginys įspėja, netrukus išsikrausiantis ir išsijungiantis, jei nedelsiant jo neprijungsite prie maitinimo šaltinio. Lėtai mirksintis LED indikatorius rodo, kad elementas visiškai išsikrovęs. Bet kuriuo atveju, įrenginį turite prijungti prie maitinimo šaltinio, kad galėtumėte juo naudotis.

#### MAITINIMAS

Kai prijungsite įrenginį prie DC arba USB maitinimo šaltinio, raudonas LED indikatorius rodytų, kad vyksta įkrovimas. Nepamirškite, tam, kad veiktų „iWear“ virtualios tikrovės ausinėms reikia mažiausiai 1,5A srovės iš maitinimo šaltinio. Tam geriausiai tinka DC šaltinis, tačiau yra ir tam tikrų USB šaltinių, kuriais galite naudotis. Raudonas LED indikatorius švies toli, kol įrenginys bus prijungtas prie maitinimo šaltinio.

#### HDMI JUNGTTIS

Naudodamiesi HDMI laidu, prijunkite įrenginį prie norimo HDMI šaltinio. Jungtis turėtų būti aptikta nedelsiant. Užsidėkite įrenginį, kad patikrintumėte, kaip veikia vaizdas ir garsas. Jei yra problemų, dar kartą patikrinkite HDMI jungtį ir įsitikinkite, kad šaltinis įjungtas ir veikia tinkamai.

**ES atitikties žymėjimui CE ženklų deklaracija**

MES APOLO STUDIOS S.L.  
AVENIDA DEL TALGO 120 4B  
28023 MADRIDAS ISPANIJA

pareiškiamo, kad šis įrenginys atitinka visus būtinuosius sveikatos ir saugos reikalavimus, nurodomus Europos direktyvose.

Įrenginio pavadinimas: **Virinimo simulatorius**

Markė: **WELDTRAINER**

Įrenginio tipas: **Profesiniam mokymui skirtas įrenginys**

Serijos Nr.: **001 044 00241**

Pagaminto metai: **2018**

**Europos direktyvos:**

- Žemosios įtampos direktyva (2006/95/EC) (2014/35/EU)
- Elektromagnetinio suderinamumo direktyva (2004/108/CE) (2014/30/EU)
- Direktyva dėl tam tikrų pavojingų medžiagų naudojimo (RoHS) (2011/65/EU)

/logotipas / APOLO

**Taikomi darnieji standartai:**

- EN60950-1
- EN55011
- EN61 000-3-2
- EN61 000-3-3
- EN61 000-4-2
- EN61 000-4-3
- EN61 000-4-4
- EN61 000-4-5
- EN61 000-4-6
- EN61000-4-11
- EN61326-1 (A klasė ir B klasė)

/parašas/

2018 m. spalio 15 d. CE Pasirašė: **JAVIER MARTIN ESQUIFINO**  
**GENERALINIS DIREKTORIUS**

Data /logotipas/ APOLO STUDIOS

