

The LEGEND

사용자
매뉴얼



Software v1.11

Nokta
DETECTION TECHNOLOGIES

Authorized
R&D CENTER

장치를 사용하기 전에 주의깊게 읽어 주십시오.

법적 부인

- ▶ 이 탐지기를 사용하는 동안 금속 탐지기의 사용에 관한 해당 법률 및 규정을 준수하십시오. 보호 또는 고고학 유적지에서 허가 없이 탐지기를 사용하지 마십시오. 불발탄 주변이나 군사 제한 구역에서 허가 없이 이 탐지기를 사용하지 마십시오. 발견한 역사적 또는 문화적으로 중요한 유물에 대한 세부 정보를 해당 당국에 알립니다.

경고

- ▶ 레전드는 최첨단 전자 기기입니다. 사용설명서를 읽기 전에 기기를 조립하거나 조작하지 마세요.

▶ 장치와 탐지 코일을 극도로 낮거나 높은 온도에서 장기간 보관하지 마십시오. (보관 온도: - 20°C ~ 60°C / - 4°F ~ 140°F)

▶ 이 장치는 최대 5미터/16피트의 방수 장치로 IP68 등급으로 설계되었습니다. (Bluetooth® 헤드폰 제외).

▶ 특히 염수에서 장치를 사용한 후에는 아래 항목에 주의하십시오.

1. 시스템 상자, 샤프트 및 코일을 수돗물로 세척하고 커넥터에 염수가 남아 있지 않은지 확인하십시오.

2. 청소 및/또는 다른 용도로 화학 약품을 사용하지 마십시오.

3. 부드럽고 긁히지 않는 천으로 화면과 샤프트를 닦습니다.

▶ 정상적인 사용 중에 탐지기를 충격으로부터 보호하십시오. 배송을 위해 탐지기를 원래 상자에 조심스럽게 넣고 충격 방지 포장으로 고정하십시오.

▶ 레전드 금속 탐지기는 녹타 마크로 공인 서비스 센터에서만 분해 및 수리할 수 있습니다. 어떤 이유로든 금속 탐지기 제어 하우징에 무단으로 분해/침입하면 보증이 무효화됩니다.

중요!

▶ 실내에서 기기를 사용하지 마세요. 장치는 금속이 많이 존재하는 실내에서 지속적으로 대상 신호를 보낼 수 있습니다. 야외, 야외에서 장치를 사용하십시오.

▶ 다른 탐지기나 전자파 장치가 장치에 근접(10m(30ft.))되거나 않도록 하세요.

▶ 장치를 사용하는 동안 금속 물체를 휴대하지 마십시오. 걷는 동안 장치를 신발에서 멀리 두십시오. 장치는 사용자 또는 신발 내부의 금속을 대상으로 감지할 수 있습니다.

항목

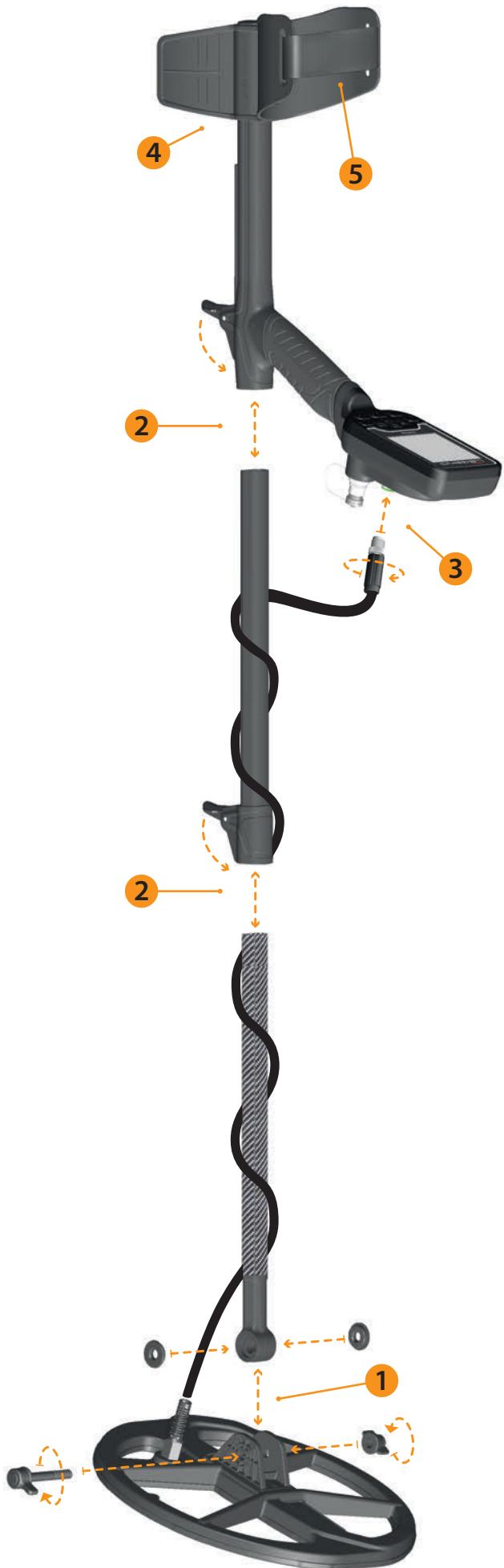
조립	1
장치 소개	2
디스플레이	3
배터리 정보	4
올바른 사용	5
퀵가이드	6
공통 및 모드 기본 설정	6
탐지 모드	7-8
감도	8
대상물 깊이	8
음소거 기능	8
주파수	9
대상물 ID	10
식별 패턴	10-11
그라운드 밸런스	12
핀포인트	13
페로체크	13-14
광물화 지표	14
셋팅	15-28
주파수 변환	15
회복 속도	16
철 필터	16
철 필터의 안정성	16
해변 모드의 안정성	17
병뚜껑 거부	17
그라운드 제어	17
볼륨	18
오디오 제인	18
톤 셋팅	18-24
사용자 프로필	24-25
백라이트	26
진동	26
LED 플래쉬 라이트	27
블루투스	27
시계	27-28
타임 추적	28
경고 메시지	28
소프트웨어 업데이트	28
헤드폰	28
기술 사양	29



유럽 연합 내 소비자의 경우: 이 장비를 일반 가정용 쓰레기와 함께 폐기하지 마십시오. 이 장비에 있는 바퀴가 달린 쓰레기통 기호는 이 장치를 일반 가정 쓰레기로 폐기하지 말고 지역 정부 규정 및 환경 요구 사항에 따라 재활용해야 함을 나타냅니다.



조립



(1) 하부 샤프트에 와셔를 삽입한 후 하부 샤프트를 탐지 코일의 해당 위치에 놓습니다. 나사와 너트를 조여 고정합니다. 너무 조이지 마십시오.

(2) 중간 샤프트와 상부 및 하부 샤프트를 결합하려면 레버 결쇠를 열고 조각을 함께 맞춥니다. 장치의 길이를 높이에 맞게 조정한 후 래치를 눌러 고정합니다.

(3) 탐지 코일 케이블을 너무 많이 당기지 않고 샤프트에 감습니다. 그런 다음 커넥터를 시스템 상자의 탐지 코일 입력 소켓에 연결하고 너트를 조여 고정합니다. 조이는 동안 커넥터가 고정되었음을 나타내는 딸깍 소리가 들릴 수 있습니다.



(4) 팔걸이를 조정하려면 먼저 나사를 제거하십시오. 팔걸이를 한 단계 위 또는 아래로 민 후 구멍을 정렬하고 나사를 조여 고정합니다. 여분의 나사를 분실하고 싶지 않다면 빈 구멍에 부착할 수 있습니다.



(5) 그림과 같이 팔걸이 스트랩을 끼우고 팔 사이즈에 맞게 조절하여 조입니다.

장치 소개



1. LCD 스크린

2. 파워 & 셋팅 버튼

장치를 켜려면 버튼을 1초 동안 누르십시오. 설정에 들어가거나 나가려면 한 번 누르십시오. 장치를 끄려면 길게 누릅니다.

참고: 설정에서 버튼을 길게 눌러도 장치가 꺼지지 않습니다.

3. 핀포인트 & 수락/거부 버튼

메인 화면에서 정확한 위치를 지정할 때 사용합니다. 이 버튼에는 설명서의 관련 섹션에 자세히 설명되어 있는 식별 및 기타 설정에 대한 여러 기능이 있습니다.

4. 주파수 버튼

다중 및 단일 주파수 중에서 작동 주파수를 선택할 수 있습니다.

5. 식별 버튼

레전드에서 제공하는 식별 패턴 사이를 탐색할 수 있습니다.

6. 오른쪽 왼쪽 버튼

기본 화면에서는 모드 간을 탐색하는 데 사용되며 설정 메뉴에서는 설정을 탐색하는 데 사용됩니다.

7. 플러스(+) 마이너스(-) 버튼

메인 화면에서는 감도를 높이거나 낮출 때 사용하고, 설정 메뉴에서는 설정 값을 변경할 때 사용합니다.

8. 그라운드 밸런스 버튼

레전드에서는 이 버튼을 사용하여 3가지 방법으로 탐지기를 접지할 수 있습니다. 자세한 내용은 12페이지를 참조하십시오.

9. 스피커

10. LED 플래쉬 라이트

11. 탐지코일 삽입 소켓

12. 유선 헤드폰 및 충전 입력 소켓

중요! 헤드폰이나 충전 케이블이 소켓에 꽂혀 있지 않으면 나사 캡으로 닫아 두십시오.

디스플레이

- 1. 정보 표시줄
- 2. 시계 및 시간 추적
- 3. 탐지 모드
- 4. 대상물 ID 스케일 및 노치 아웃 ID
- 5. 작동 주파수
- 6. 감도 표시기
- 7. 대상물 ID
- 8. 깊이 표시기
- 9. 사용자 프로필 저장 및 삭제
- 10. FerroCheck™ 바
- 11. 핀포인트
- 12. 설정
- 13. 하위 설정



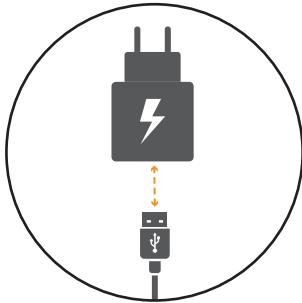
배터리 정보

레전드에는 내부 5050mAh 리튬 폴리머 배터리가 있습니다. 배터리 사용 시간은 8~20시간입니다. 작동 주파수, 스피커 또는 유/무선 헤드폰 사용, 디스플레이 백라이트, LED 손전등 등과 같은 요소가 배터리 사용 시간에 영향을 미칩니다.

충전

처음 사용하기 전에 레전드를 충전하십시오. 빈 배터리를 충전하는 데 약 3-4시간이 걸립니다.

배터리를 충전하려면 기기와 함께 제공된 케이블의 한쪽 끝을 유선 헤드폰/충전기 입력 소켓에 연결하고 다른 쪽 끝을 충전 어댑터에 삽입하세요.



일반 5V 2A(최소) USB 전원 어댑터를 사용하여 장치를 충전할 수 있습니다. PC의 USB 포트를 통해 기기를 충전하면 충전 시간이 늘어납니다.

방수 교체 가능한 예비 배터리

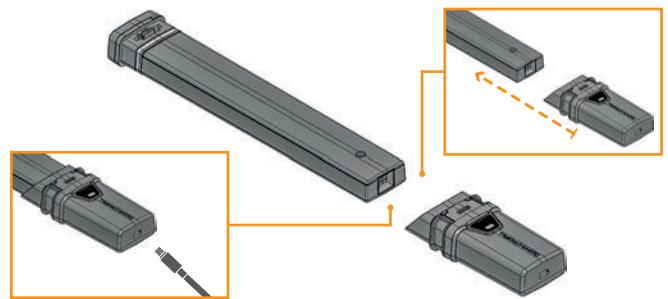
레전드 프로 팩에만 포함되어 있으며 별도로 판매되는 이 배터리는 내부 배터리가 방전되어 충전할 수 없을 때 사용할 수 있습니다.

보조 배터리는 사진과 같이 쉽게 장착할 수 있습니다.



예비 배터리를 사용하는 경우 유선 헤드폰을 장치에 연결할 수 없습니다.

함께 제공되는 충전기를 사용하여 보조 배터리를 쉽게 충전할 수 있습니다.



하우징에서 배터리를 분리한 경우 빗물이나 물 속에서 장치를 사용하지 마십시오. 수중에서 장치를 사용하려면 장치에서 배터리 하우징도 제거해야 하며 장치 위에 두지 마십시오.

파워뱅크로 운영하기

보조 배터리로 배터리에 전원을 공급하고 충전할 수도 있습니다. 이렇게 하려면 충전기와 함께 제공된 케이블의 한쪽 끝을 유선 헤드폰/충전기 입력 소켓에 삽입하고 다른 쪽 끝을 보조 배터리에 삽입하기만 하면 됩니다. 보조 배터리가 장치에 연결되어 있으면 유선 헤드폰을 장치에 연결할 수 없습니다.

중요! 보조 배터리에 연결된 상태에서 수중에서 탐지기를 사용하지 마십시오.

배터리 부족

디스플레이의 배터리 아이콘은 배터리 수명 상태를 보여줍니다. 충전량이 감소하면 배터리 아이콘 내부의 막대도 감소합니다. 배터리가 소진되면 디스플레이에 "Lo" 메시지가 표시되고 장치가 종료됩니다.



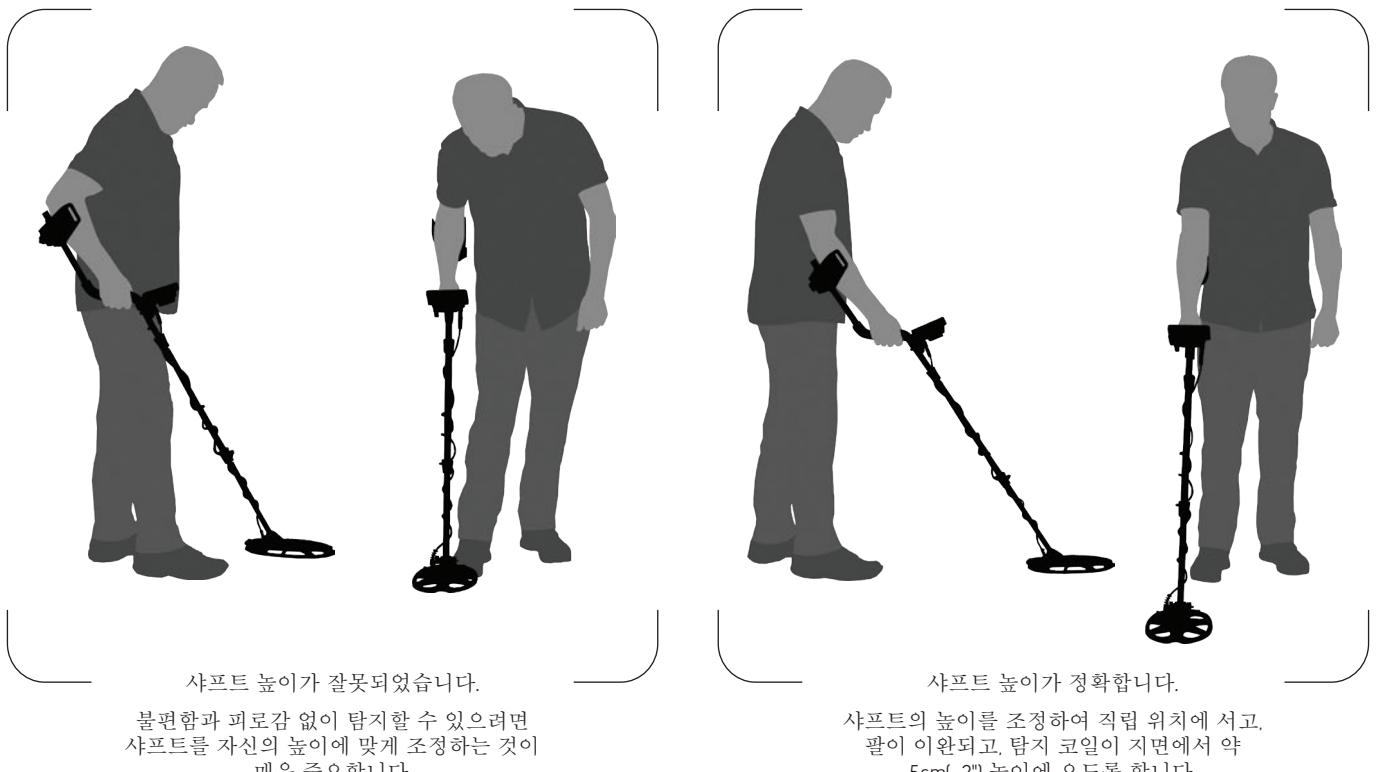
배터리 경고

장치를 극한의 온도에 노출시키지 마십시오(예: 자동차 트렁크 또는 글러브 캠파트먼트).

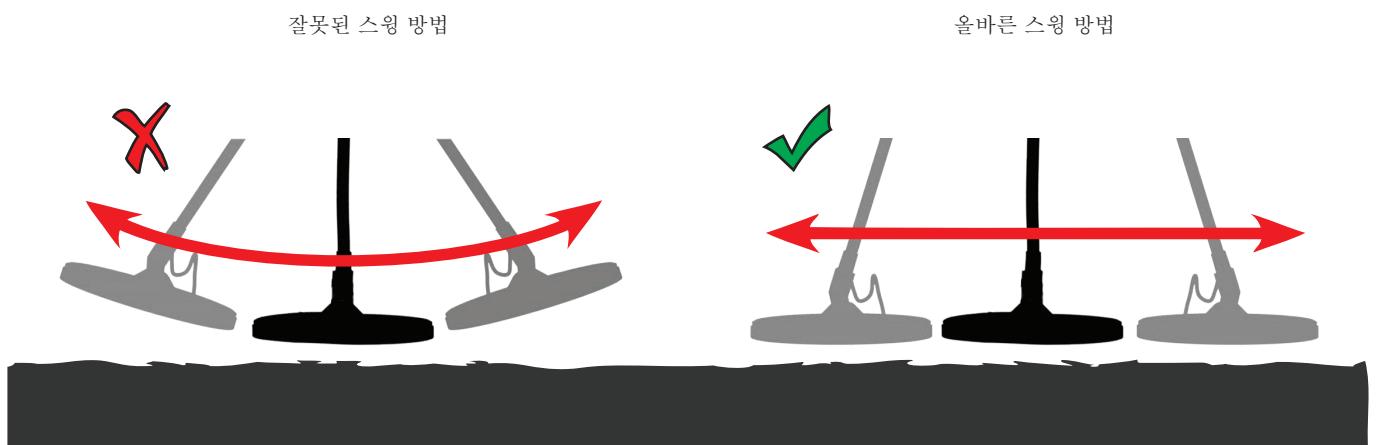
35°C(95°F) 이상 또는 0°C(32°F) 미만의 온도에서 배터리를 충전하지 마십시오.

레전드 배터리는 Nokta Makro Detectors 또는 공인 서비스 센터에서만 교체할 수 있습니다.

올바른 사용



올바른 스윙 방법



정확한 결과를 얻으려면 탐지 코일을
지면과 평행하게 유지하는 것이
중요합니다.

탐지 코일은 항상 지면과 평행해야
합니다.

퀵 가이드

- 1페이지의 지침에 따라 장치를 조립합니다.
- 전원 및 설정 버튼을 1초 동안 길게 눌러 장치를 켭니다. 로딩 메시지 "Ld"가 화면에 나타나고 오른쪽 상단에 소프트웨어 버전이 표시됩니다.



- 장치를 켜면 공원 모드와 다중 주파수에서 시작됩니다. 지상 조건에 따라 모드를 변경할 수 있습니다. 이 설명서에서 탐지 모드 및 주파수에 대한 자세한 내용을 찾을 수 있습니다.



- 필요한 경우 감도를 높일 수 있습니다. 감도를 높이면 더 깊은 깊이를 제공할 수 있습니다. 단, 주변이나 지면으로 인해 기기에 과도한 노이즈가 발생하는 경우 감도 설정을 낮춰야 합니다.



- 탐지를 시작할 수 있습니다!

공통 및 모드 기반 설정

특정 설정은 모든 모드에 공통입니다. 이 설정의 변경 사항은 모든 모드에서 적용됩니다.

대부분의 설정은 모드 기반이며 현재 선택된 모드에만 영향을 미칩니다. 한 모드에서 변경한 사항은 다른 모드에 영향을 주지 않습니다.

공통 설정 및 모드 기반 설정은 설명서 전체에 다음과 같이 표시되어 있습니다.

공원	P	F	금광지
금광지	B	G	공통 설정

감도

볼륨

백라이트

진동

공원	P	F	모드 기반 설정
금광지	B	G	

맞춤형 식별 패턴

그라운드 밸런스

주파수

주파수 이동

회복 속도

철 퀘터 / 안정성 / 병뚜껑 거부 / 그라운드 제어

오디오 개인

톤 수

톤 볼륨

톤 주파수

톤 브레이크

임계값 수준

임계 주파수

탐지 모드

레전드에는 다양한 지형과 목표물을 위해 설계된 4가지 탐지 모드가 있습니다.

검색 모드 탐색

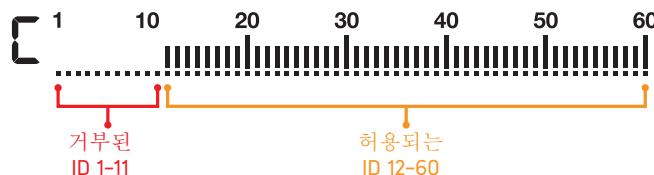
오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 모드를 쉽게 탐색할 수 있습니다. 선택한 모드가 프레임이 됩니다.



공원

현대적인 쓰레기(알루미늄 호일, 당김 텁, 병뚜껑 등)가 많은 도시 지역 및 공원에서 동전 및 보석 찾기용으로 설계되었습니다.

이 모드는 중대형 동전 및 보석에 최적화되어 있습니다. 기본 식별은 철과 알루미늄 호일을 제거하기 위해 최대 11까지의 대상 ID를 거부하도록 설정되어 있습니다.



알루미늄 호일은 일반적으로 타겟 ID 11을 생성합니다. 그러나 모양에 따라 ID는 최대 20까지 올라갈 수 있습니다.

이 모드에서는 모든 단일 주파수와 다중 주파수를 사용할 수 있습니다. 대상 유형에 따라 원하는 빈도를 선택할 수 있습니다. Park 모드의 다중 주파수는 최대 깊이와 분리를 허용합니다. 따라서 약간의 소음이 발생할 수 있습니다.

공원 모드는 기본적으로 복구 속도 5 및 2 톤으로 설정되어 있습니다. 필요한 경우 복구 속도와 톤 수를 수동으로 변경할 수 있습니다.

화면의 FerroCheck™ 막대는 대상의 철/비철 비율을 보여주므로 쓰레기 금속 식별에 중요한 역할을 합니다. 따라서 공원 모드에서 대상물이 감지되면 대상물 ID와 함께 FerroCheck™ 막대를 관찰해야 합니다.



들판

목초지 및 경작/쟁기질 밭에서 동전 및 유물 사냥에 권장됩니다.

들판에는 철 쓰레기와 코크스가 포함될 수 있습니다. 이러한 쓰레기 항목 중에서 동전과 유물을 더 쉽게 감지하기 위해 기본 식별은 최대 11개까지의 대상 ID를 거부하도록 설정됩니다.



이 모드에서는 모든 단일 주파수와 다중 주파수를 사용할 수 있습니다. 대상 유형에 따라 원하는 주파수를 선택할 수 있습니다. 필드 모드의 다중 주파수는 최대 깊이와 분리를 허용합니다. 필드 모드는 기본적으로 복구 속도 5 및 2 톤으로 설정되어 있습니다.

ID 11-15의 ID 해상도는 공원 모드와 필드 모드에서 다릅니다. 이 ID 범위에 속하는 대상에 대해 각 모드에서 다른 ID를 얻을 수 있습니다.

공원 및 들판 모드는 Multi-1(M1), Multi-2(M2) 및 Multi-3(M3)의 3가지 멀티 주파수를 제공합니다. 자세한 내용은 9페이지의 주파수 섹션을 참조하십시오.

공원 및 들판 모드에서는 서로 다른 알고리즘이 실행됩니다. 쓰레기 사이트에서는 M3 다중 주파수가 선호되어야 합니다. 대상이 지하에 격리되어 있으면 두 모드에서 ID가 동일합니다. 그러나 대상이 알루미늄 호일과 같은 쓰레기 옆에 있는 경우 공원 모드의 Multi 3은 대상에 대해 더 정확한 ID를 생성합니다.



해변

이 모드는 건조하거나 젖은 해변 모래와 최대 5m수중 사용에 최적화되어 있습니다.(16피트)

일반적으로 해변 모래와 바다에 존재하는 소금은 모래와 물을 매우 전도성으로 만들어 소음과 잘못된 신호를 생성합니다. 단일 주파수 감지기는 이러한 환경에서 작동할 수 없거나 성능이 저하됩니다. 다중 주파수는 이러한 환경에서 최대 성능을 허용하는 이 노이즈를 최소화할 수 있습니다.

이러한 이유로 해변 모드에서는 단일 주파수를 사용할 수 없습니다. 비치 모드를 선택하면 장치가 자동으로 다중 주파수로 전환되고 단일 주파수는 선택할 수 없습니다. 이 모드에서만 다중 주파수에는 2가지 옵션이 있습니다. 젖은 모래/수중(MW) 또는 염도가 매우 낮은 마른 모래(WD). 해변 모드에서 주파수 버튼을 누를 때마다 두 가지 옵션 사이를 탐색합니다.

탐지하는 모래가 건조하지만 염도가 높은 경우 MW 옵션을 사용해야 합니다. 염도 수준을 식별하려면 모든 금속 식별 패턴(판별 패턴 참조)에서 모래 위로 탐지 코일을 펌핑하고 모래의 ID를 확인합니다. ID가 2보다 크면 MD 대신 MW를 선택해야 합니다.

접지 및 ID 안정성은 다양한 조건에 최적화되었으며 각 옵션에 따라 다릅니다. 젖은 해변에서 MW Multi 주파수는 정확한 ID를 생성하지만 MD로 전환하면 ID가 틀릴 수 있습니다. 마찬가지로 염도가 낮은 마른 모래에서는 MD로 탐지기를 접지할 수 있지만 MW로 전환하면 접지 균형을 맞추지 못할 수 있습니다.

해변 모드는 기본적으로 복구 속도 6 및 2 톤으로 설정되어 있습니다.

검은 모래

일부 해변은 천연 철을 함유한 검은 모래로 덮여 있습니다. 이러한 유형의 해변은 금속 탐지를 거의 불가능하게 만듭니다. 해변 모드는 검은 모래를 자동으로 감지하고 정보 섹션의 화면 상단에 경고 아이콘을 표시합니다.



이 아이콘이 사라지면 장치가 정상 작동을 재개합니다.

중요! 기기를 물속에 담갔다가 꺼낸 후 스피커 커버에 물이 차서 기기의 오디오가 잘 들리지 않을 수 있습니다. 이것은 정상입니다. 이 경우 스피커 커버 내부에 있는 물을 가볍게 흔들어주면 오디오가 정상으로 돌아옵니다.



금광지

이 모드는 광물화된 금광에서 사용하기에 최적화되어 있습니다.

이 모드는 다른 모드와 달리 배경에서 지속적으로 들리는 임계값 톤이 특징입니다. 목표물이 감지될 때 발생하는 오디오 경고의 볼륨과 빈도는 목표물 신호의 강도에 비례하여 달라집니다. 금광지 모드는 광물화된 지반에서 얕고 작은 금덩어리와 더 깊고 큰 금덩어리를 감지하는 데 이상적입니다.

이 모드에서는 더 높은 단일 주파수(20kHz 및 40kHz)와 다중 주파수만 사용할 수 있습니다. 고도로 광물화된 지반에서 탐지기는 많은 잘못된 신호를 수신합니다. 또한 금광에는 광물화된 암석(일반적으로 뜨거운 암석이라고 함)이 있습니다. 따라서 이 모드의 다중 주파수는 이러한 광물화된 암석과 지반의 영향을 최소화하여 편리한 탐지를 제공합니다.

금광지 모드는 기본적으로 리커버리 속도 5 및 1 톤으로 설정되어 있습니다.

감도

30

감도는 장치의 깊이 설정입니다. 또한 주변 환경의 주변 전자기 신호 및 접지에서 전송되는 노이즈 신호를 제거하는 데 사용됩니다.

30

감도는 30단계로 구성되어 있으며 기본 설정은 25입니다.

30

감도 설정은 개인 취향입니다. 그러나 더 작고 깊은 대상을 놓치는 것을 방지하려면 크게 터지는 듯한 소리가 들리지 않는 가능한 가장 높은 수준으로 감도를 설정하는 것이 중요합니다. 예를 들어: 소음 수준이 탐지에 적합하고 25와 30 수준에서 같으면 30이 선호됩니다.



감도는 모든 모드에 대한 공통 설정이며 이 설정을 변경하면 모든 모드에 영향을 미칩니다.

감도 조정

메인 화면에서 더하기(+) 및 빼기(-) 버튼을 사용하여 감도를 높이거나 낮춥니다. 값을 하나씩 변경하려면 한 번 클릭하고 빠르게 변경하려면 길게 누릅니다.

감도 표시기는 타겟 ID의 왼쪽에 있습니다. 정확한 감도 수준은 표시기 위에 숫자로 표시됩니다. 표시기는 5단계로 구성됩니다. 각 레벨은 6단위의 감도를 나타냅니다.

깊이 표시기의 각 레벨에 해당하는 감도 값은 다음과 같습니다.



장치는 항상 마지막으로 조정된 감도 수준으로 시작합니다.

중요! 최대 깊이 성능을 얻으려면 전자기 간섭으로 인한 노이즈를 제거하려면 먼저 주파수를 이동해 보십시오.

대상물 깊이



장치는 탐지하는 동안 신호 강도에 따라 추정된 목표 깊이를 제공합니다.

깊이 표시기: 탐지 중 대상물의 표면에 대한 근접도를 5단계로 표시합니다. 대상물이 가까울수록 레벨이 감소하고 그 반대의 경우도 마찬가지입니다.



대상이 2.5cm(1") 동전이라고 가정하고 깊이 탐지를 조정합니다. 실제 깊이는 대상의 크기에 따라 다릅니다. 예를 들어, 탐지기는 2.5cm(1") 동전보다 작은 대상물에 대해 더 깊은 깊이를 표시하고 더 큰 대상물에 대해 더 적은 깊이를 나타냅니다.

얕은 대상물



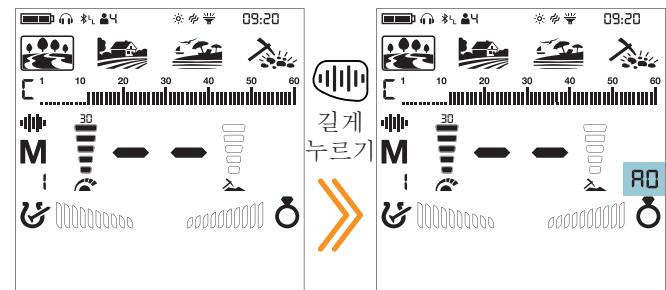
깊은 대상물



중요! 장치의 작동 주파수는 장치에 직접적인 영향을 미치므로 주파수가 변경되는 동안 동일한 대상에 대해 추정된 깊이가 다를 수 있습니다.

음소거 기능

메인 화면에서 주파수 버튼을 길게 눌러 장치를 음소거합니다. 문자 "AO"(오디오 끄기)가 오른쪽에 나타납니다. 주파수 버튼을 길게 눌러 음소거를 해제할 수 있습니다.



음소거된 경우에도 음소거 해제시에 장치는 자동으로 사용자 지정 식별 패턴(노치), 그라운드 밸런스 및 설정 메뉴로 되돌아갑니다.

주파수

레전드는 다양한 주파수가 동시에 작동하는 다중 주파수와 5개의 단일 주파수를 제공합니다.

M_WD 40 kHz

주파수 버튼을 눌러 주파수를 쉽게 전환할 수 있습니다.

모든 모드에서 다중 주파수 사용을 권장합니다. 다중 주파수를 선택하면 화면에 'M' 문자가 나타납니다. 단일 주파수를 선택하면 주파수가 화면에 숫자로 표시됩니다.

공원	P F	주파수는 현재 선택된 모드에만 영향을 미칩니다.
금광지	B G	한 모드에서 변경한 사항은 다른 모드에 영향을 주지 않습니다.

단일 주파수

때로는 단일 주파수를 사용하는 것이 다중 주파수보다 이점을 제공할 수 있습니다. 예를 들어, 더 큰 전도성 대상물만 찾고 있다면 4kHz가 더 나은 선택일 수 있습니다. 마찬가지로 얇은 보석을 찾고 있다면 20kHz와 40kHz가 더 나은 결과를 제공할 수 있습니다.

전자기 간섭이 있는 지역에서는 단일 주파수가 다중 주파수에 비해 잡음이 덜 할 수 있습니다. 그러나 동시에 많은 대상에 덜 민감합니다.

4kHz는 Multi 및 기타 주파수에 비해 더 큰 은화 및 유물에 대해 더 깊은 깊이를 제공하지만 특정 토양 조건에서는 시끄럽습니다.

다중 주파수

다중 주파수를 동시에 실행하는 다중 주파수는 사용자에게 모든 유형의 지형에서 더 넓은 범위의 표적을 커버할 수 있는 이점을 제공합니다.

단일 주파수와 비교하여 다중 주파수는 일반적으로 깊이에서 더 정확한 ID를 제공합니다. 또한 지면 소음을 최소화하여 젖은 염수 해변 모래와 수중에서 다양한 크기의 다양한 금속에 대해 최대 깊이를 제공합니다.

모드 및 주파수

각 탐지 모드는 최고의 성능을 제공하기 위해 주파수로 최적화되었습니다. 예를 들어, 공원 및 들판 모드는 다중뿐만 아니라 모든 단일 주파수에서 작동합니다. 반면에 비치 모드는 다중 주파수에서만 잘 작동하므로 이 모드에서는 단일 주파수를 선택할 수 없습니다. 또한 해변 모드에서 다중 주파수에는 다중 습식(MW) 및 다중 건식(MD)의 2가지 옵션이 있습니다. 해변 모드에서 주파수 버튼을 누르면 문자 M 옆에 "W" 또는 "D"가 표시됩니다.



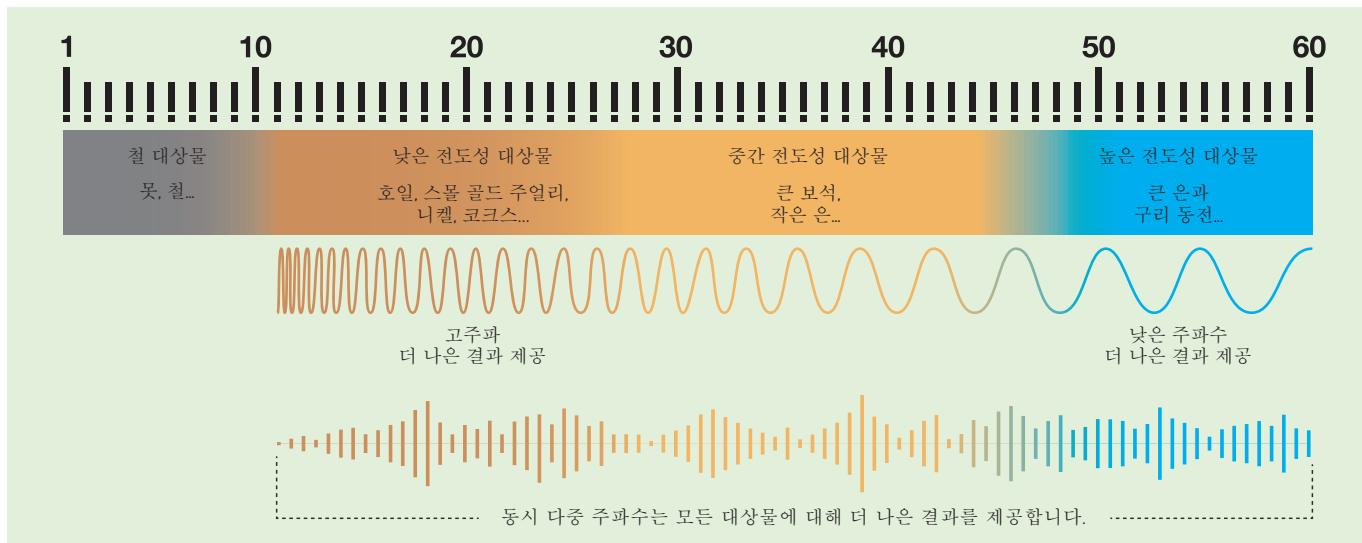
반면에 금광지 모드는 더 작은 전도성 대상물을 탐지하도록 최적화되어 있으므로 이 모드에서 더 낮은 단일 주파수(4kHz, 10kHz 및 15kHz)를 사용할 수 없습니다.

다른 모드와 달리 공원 및 들판 모드는 Multi-1(M1), Multi-2(M2) 및 Multi-3(M3)의 3가지 다중 주파수를 제공합니다. M1은 높은 도체에 더 민감하고 M2는 낮은 도체를 더 잘 감지합니다.

M3는 습하고 전도성이 있는 토양에 이상적입니다. 그것은 거짓신호를 일으킬 수 있는 토양의 수분 영향을 줄입니다. 또한 코크스 및 알루미늄 호일과 같은 10-11 ID를 생성하는 대상의 응답을 약화시킵니다.



	공원	들판	해변	금광지
다중	✓	✓	✓	✓
4 kHz	✓	✓	✗	✗
10 kHz	✓	✓	✗	✗
15 kHz	✓	✓	✗	✗
20 kHz	✓	✓	✗	✓
40 kHz	✓	✓	✗	✓



대상물 ID

42

대상물 ID는 금속의 전도도를 기반으로 금속 탐지기에 의해 생성된 숫자이며 사용자에게 대상물이 무엇인지에 대한 아이디어를 제공합니다.

대상물 ID는 디스플레이에 01-60 사이의 두 자리 숫자로 표시됩니다.

레전드의 대상물 ID 스케일은 각각 1개의 대상물 ID를 나타내는 60줄로 구성되어 있습니다.



화면 중앙에 Target ID를 표시하는 것 외에도 ID 눈금 아래에 작은 커서로 ID가 표시됩니다.

철 범위는 1-10입니다.

비철 범위는 11-60입니다.

경우에 따라 장치가 동일한 대상에 대해 여러 ID를 생성할 수 있습니다. 즉, ID가 불안정할 수 있습니다. 이는 여러 요인으로 인해 발생할 수 있습니다. 목표 방향, 깊이, 금속의 순도, 부식, 토양의 광물화 수준 등. 탐지 코일 스윙의 방향으로도 장치가 여러 ID를 생성할 수 있습니다.

경우에 따라 장치에서 ID를 제공하지 못할 수 있습니다. 장치는 ID를 제공하기 위해 대상으로부터 강력하고 명확한 신호를 수신해야 합니다. 따라서 장치가 탐지하더라도 주변 깊이 또는 더 작은 대상물에 대한 ID를 제공하지 못할 수 있습니다.

대상물 ID는 "가능성이 있는" 것. 즉 추정된 값이며 과거 전까지는 문헌 물체의 속성을 정확히 알 수 없다는 점을 명심하십시오.

구리, 은, 알루미늄 및 납과 같은 비철금속의 ID가 높습니다. 금의 대상물 ID 범위는 넓고 철, 호일, 나사 캡 및 담김 텁과 같은 금속 폐기물의 동일한 범위에 속할 수 있습니다. 따라서 금 타겟을 찾고 있다면 일부 쓰레기 금속을 파헤쳐야 합니다.

전 세계에서 탐지되는 동전은 지리적 위치와 역사적 시대에 따라 다양한 금속과 크기로 만들어집니다. 따라서 특정 Zone에 있는 코인의 대상물 ID를 학습하기 위해서는 가능하면 해당 코인의 샘플로 테스트를 수행하는 것이 좋습니다.

탐지 영역에서 대상물 ID 기능을 최대한 활용하려면 시간과 경험이 필요할 수 있습니다. 탐지기의 브랜드와 모델에 따라 대상물 ID 번호가 다릅니다.

중요! 큰 타겟은 컨터턴스가 낮더라도 ID가 예상보다 높습니다.

식별 패턴

레전드는 사용자가 보다 쉽게 조작할 수 있도록 고급 식별 설정을 제공합니다. 식별 버튼을 사용하여 4개의 다른 식별 패턴 중 하나를 선택할 수 있습니다. 이 중 3개는 사전 설정되어 있고 1개는 사용자가 완전히 사용자 정의할 수 있습니다.

공원, 들판, 해변모드의 기본 식별 패턴은 철제거를 나타내는 "F" 식별 패턴입니다. 금광지모드에서 기본 식별 패턴은 "G"(접지 끄기)입니다.

이 패턴에서 사용자는 각 ID를 거부하거나 수락할 수 있습니다.

공원
 식별 설정은 현재 선택된 모드에만 영향을 미칩니다. 한 모드에서 변경한 사항은 다른 모드에 영향을 주지 않습니다.

모든 금속 식별 패턴

R 이 패턴에서 모든 ID는 ID 척도(1-60)에서 허용됩니다. 즉, 스케일의 모든 선이 표시되고 ID가 거부되지 않습니다. 장치는 모든 금속과 접지에 대한 오디오 응답을 내보내고 해당 ID가 화면에 표시됩니다.

접지 해제 식별 패턴

G 이 패턴에서 장치는 접지 잡음을 수신하지 않으며 오디오 또는 대상 ID를 제공하지 않습니다. 대상 ID 1과 2는 꺼져 있고(거부) 나머지는 열려 있습니다(허용).

철 제거 식별 패턴

F 이 패턴에서 장치는 철 타겟에 대한 오디오 또는 타겟 ID를 제공하지 않습니다. 대상 ID 1 – 10은 꺼져 있고(거부됨) 나머지는 열려 있습니다(허용됨).

맞춤형 식별 패턴

C 이 패턴을 통해 사용자는 수락 및 거부하려는 대상 유형에 따라 고유한 식별 패턴을 만들 수 있습니다. 거부된 ID는 검색 모드에 따라 다릅니다.

ID 수락 및 거부를 '노치'라고도 합니다.

각 모드에 대한 사용자 지정 차별 패턴의 기본, 허용 및 거부 ID는 아래 표에 나와 있습니다.

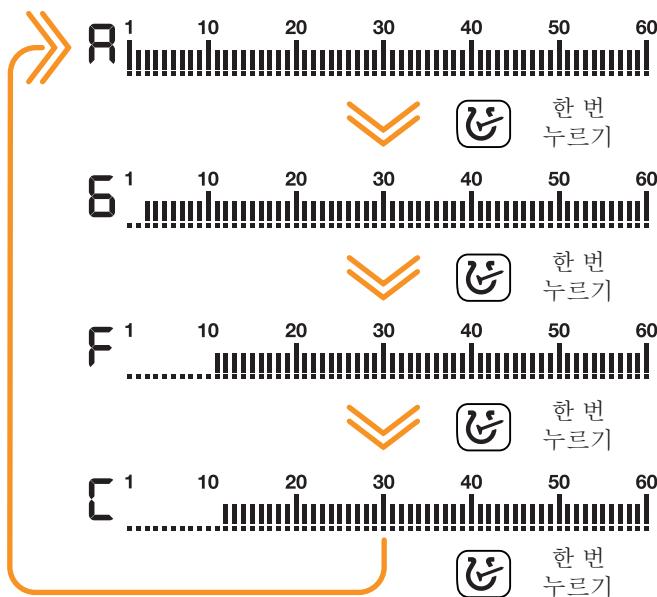
	거부된 ID	허용된 ID
공원	1-11	12-60
들판	1-11	12-60
해변	1-10	11-60
금광지	1-10	11-60

기본 차별 패턴

검색 모드	식별 패턴
공원	철제거(F)
들판	철제거(F)
해변	철제거(F)
금광지	접지 해제(G)

식별 패턴 선택

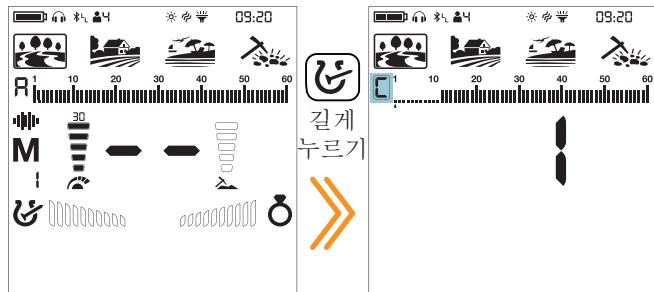
 메인 화면에서 식별 버튼을 누를 때마다 패턴이 바뀌며 대상물 ID 눈금 왼쪽의 작은 상자에 글자로 표시됩니다.



노치 기능을 사용하여 여러 ID를 수락(켜기) 및 거부(끄기)할 수 있습니다. 거부된 ID의 행은 지워지고 이 ID는 ID 눈금에서 공백으로 표시됩니다. 장치는 이러한 대상에 대해 오디오 응답 또는 대상 ID를 제공하지 않습니다.

맞춤형 식별 패턴 형성(Notch)

메인 화면에서 식별 버튼을 길게 눌러 식별 메뉴를 엽니다. 감도 레벨은 자동으로 5로 떨어집니다.



선택한 식별 패턴에 관계없이 장치는 화면에 맞춤형 식별 패턴을 표시합니다.

사용하지 않는 아이콘은 화면에서 사라지고 글자 "C"가 프레임으로 표시됩니다.

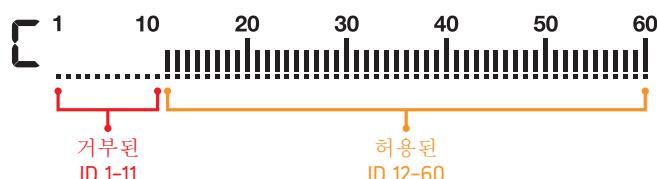
맞춤형 식별 패턴을 형성하는 방법에는 수동 및 자동의 2 가지가 있습니다.

수동 노치:

코일을 고정시키십시오. 마지막 대상물 ID가 화면에 표시되고 화살표 커서가 대상물 ID 눈금 아래에 나타납니다.

1. 좌우 버튼으로 커서를 이동합니다. 버튼을 누를 때마다 화면에서 대상물 ID가 변경됩니다. 끄기(거부) 또는 켜기(수락)하려는 ID를 선택합니다.

2. 핀포인트 및 승인/거부 버튼을 누릅니다. 선택한 ID가 꺼져(거부) 되었다면 이제 켜져(수락). 그 반대의 경우도 마찬가지입니다. ID 척도의 변경 사항을 따를 수 있습니다.

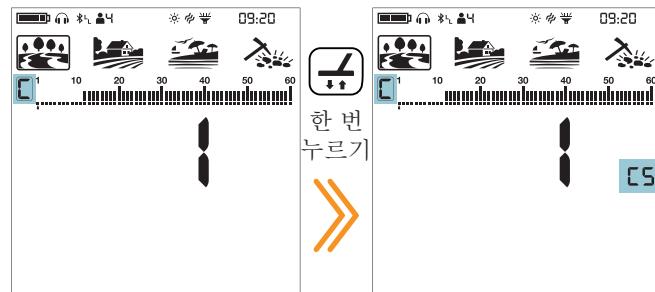


자동 노칭:

식별 메뉴에서 거부하거나 수락하려는 대상 위로 코일을 휘두릅니다. ID 눈금 아래의 커서와 가운데의 대상물 ID는 대상의 ID를 표시합니다.

2. ID를 끄거나 켜려면 Pinpoint & Accept/Reject 버튼을 누르십시오.

감도 레벨이 자동으로 5로 떨어지므로 자동 노칭에서 감도가 낮아지는 것을 원하지 않을 수 있습니다. 이 경우 그라운드 밸런스 버튼을 한 번 누르면 현재 감도로 되돌아갑니다. 문자 "CS"(현재 감도)가 오른쪽에 표시됩니다.

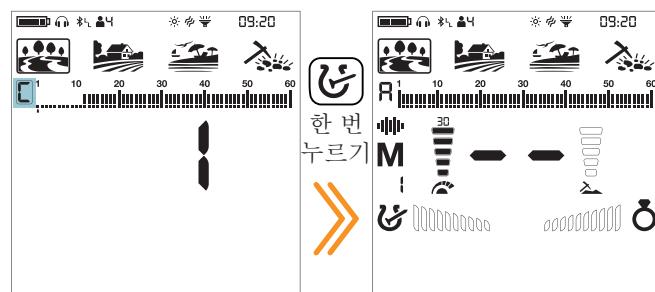


레전드는 거부된 대상에 대한 오디오 응답을 생성하지 않습니다. 단, 식별 메뉴에는 ID가 표시됩니다.

커서는 다음에 노치 식별 설정을 사용할 때 마지막으로 놔둔 위치에 나타납니다.

노치 식별 종료:

식별 버튼을 한 번 누르면 메인 화면으로 돌아갑니다.



이 메뉴에서 10초 동안 아무 버튼도 누르지 않으면 장치는 자동으로 메인 화면으로 돌아갑니다.

그라운드 벨런스

 레전드는 대부분의 지형에서 그라운드 벨런싱 없이 작동하도록 설계되었습니다. 그러나 숙련된 사용자와 고도로 광물화된 땅에서 그라운드 벨런싱은 장치에 추가적인 깊이와 안정성을 제공합니다.

레전드의 그라운드 벨런스는 자동, 수동 및 추적의 세 가지 방법으로 수행할 수 있습니다.



그라운드 벨런스는 현재 선택된 모드에만 영향을 미칩니다. 한 모드에서 변경한 사항은 다른 모드에 영향을 주지 않습니다.

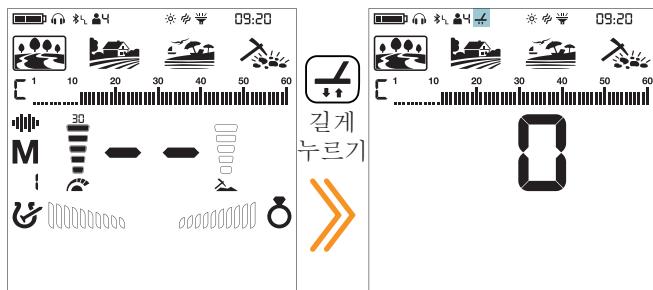
이 장치는 모든 모드에서 00-99 범위 내에서, 해변 모드 MW Multi 주파수에서 00-20 범위 내에서 그라운드 벨런스를 수행할 수 있습니다. 그라운드 벨런스는 해변 MD Multi 주파수와 해변 MW Multi 주파수 옵션에 대해 별도로 수행해야 합니다. MD에서 수행된 그라운드 벨런스는 MW에서 작동하지 않으며 그 반대의 경우도 마찬가지입니다.

자동 그라운드 벨런스

자동 그라운드 벨런스는 모든 검색 모드에서 다음과 같이 수행됩니다.

1. 금속이 없는 곳을 찾습니다.

2. 그라운드 벨런스 버튼을 누른 상태로 유지합니다. 그라운드 벨런스 아이콘은 상단의 정보 섹션에서 깜박이기 시작하고 화면 중앙에 그라운드 벨런스 값이 표시됩니다. 이전에 그라운드 벨런싱이 수행되지 않은 경우 이 값은 항상 0입니다.



 3. 탐지 코일을 지면 위 약 15-20cm(~6"-8")에서 지면에서 3cm(~1")까지 부드러운 움직임으로 위아래로 펌핑하고 수평을 유지합니다.

4. 지면에 반응하여 오디오가 줄어들 때까지 계속합니다. 지면 조건에 따라 그라운드 벨런스를 완료하는 데 일반적으로 약 2-4번의 펌핑이 필요합니다.

5. 그라운드 벨런스가 완료되면 디스플레이의 타겟 ID 섹션에 그라운드 벨런스 값이 표시됩니다. 그라운드 벨런스가 적절한지 확인하기 위해 그라운드 벨런스를 최소 2-3회 이상 디스플레이에서 그라운드 벨런스 값을 확인하십시오. 일반적으로 값의 차이는 1-2 숫자보다 크지 않아야 합니다.

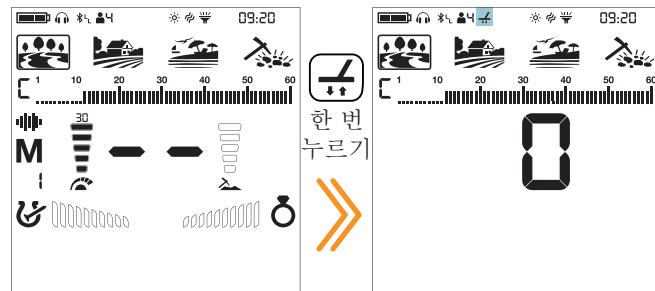
6. 그라운드 벨런싱을 할 수 없다면 그라운드가 너무 전도성이 높거나 광물질이 없거나 탐지 코일 바로 아래에 대상물이 있다는 의미입니다. 이러한 경우에는 다른 지점에서 그라운드 벨런싱을 다시 시도하십시오.

수동 그라운드 벨런스

그라운드 벨런스 값을 수동으로 수정할 수 있습니다. 시간이 많이 걸리기 때문에 대부분 선호하지 않습니다. 그러나 다른 방법을 사용하여 성공적인 그라운드 벨런스를 수행할 수 없거나 자동 균형에 약간의 수정이 필요한 경우 선호되는 옵션입니다.

1. 금속이 없는 깨끗한 곳을 찾습니다.

2. 그라운드 벨런스 버튼을 한 번 눌렀다가 놓습니다. 그라운드 벨런스 아이콘이 상단의 정보 섹션에 나타나고 장치가 그라운드 벨런싱 화면으로 전환됩니다. 화면 중앙에 그라운드 벨런스 값을 표시됩니다.



3. 수동 그라운드 벨런스를 하기 위해서는 지면에서 나는 소리를 들어야 합니다. 탐지 코일을 지면 위 약 15-20cm(~6"-8")에서 지면에서 3cm(~1")까지 부드러운 움직임으로 위아래로 펌핑하고 지면과 평행을 유지합니다.

4. 코일을 펌핑할 때 낮은 톤이 나온다면 플러스(+) 버튼을 이용하여 그라운드 벨런스 값을 높여야 한다는 의미입니다. 반면에 고음이 들린다면マイ너ス(-) 버튼을 이용하여 그라운드 벨런스 값을 낮춰야 합니다.

5. 지면에서의 반응이 없어질 때까지 위의 과정을 계속합니다.

6. 그라운드 벨런스 버튼을 한 번 눌러 종료합니다.

그라운드 벨런스 값을 특정 토양 유형에서 단일 주파수 및 다중 주파수에서 다를 수 있습니다.

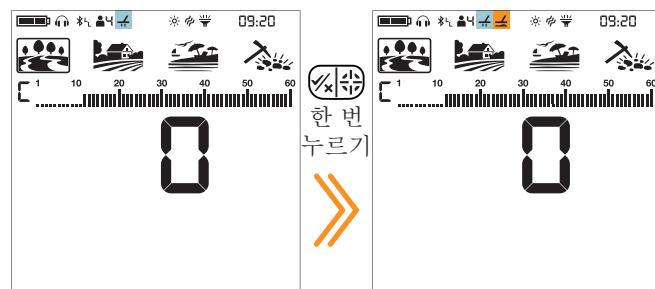
특정 지형에서는 사운드가 완전히 제거되지 않을 수 있습니다. 이 경우 그라운드 노이즈가 최소화되면 그라운드 벨런스가 완료된 것입니다.

지상 추적

장치는 탐지하는 동안 지면의 변화를 추적하고 그라운드 벨런스를 자동으로 업데이트합니다. 눈에 보이지 않는 지면 변화는 탐지기의 깊이와 식별 성능에 영향을 미칩니다.

1. 그라운드 트래킹을 활성화하려면 그라운드 벨런스 버튼을 한 번 누르십시오. 장치가 그라운드 벨런스 화면으로 이동하고 디스플레이 상단의 정보 섹션에 그라운드 벨런스 아이콘이 나타납니다.

2. 편포인트 및 수락/거부 버튼을 한 번 누릅니다. 정보 섹션에서 그라운드 벨런스 아이콘 옆에 그라운드 트래킹 아이콘이 나타납니다.



이제 지상 추적이 활성화되었습니다. 그라운드 벨런스 버튼을 한 번 누르면 메인 화면으로 돌아갑니다.

장치는 탐지 코일이 지면 위로 흔들리는 한 자동으로 그라운드 벨런스를 업데이트합니다. 사용자에게 피드백을 제공하지 않습니다.

트래킹은 동일한 토양 내에 서로 다른 토양 구조가 존재하는 지역이나 광물화된 암석이 넓게 흘어져 있는 분야에서 사용하기에 적합합니다. 뜨거운 암석이 심하게 존재하는 지역에서 지면 추적을 사용하는 경우 장치가 이러한 고도로 광물화된 암석을 제거하지 못하거나 더 작거나 깊은 금속을 놓칠 수 있습니다.

핀 포인트

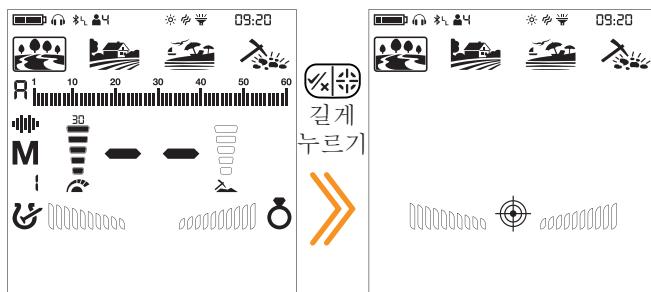


핀포인트는 탐지된 대상물의 중심 또는 정확한 위치를 찾는 것입니다.

레전드는 움직임 감지 탐지기입니다. 즉, 장치가 대상을 탐지하면 탐지 코일을 대상 위로 이동하거나 대상을 탐지 코일 위로 이동해야 합니다. 핀포인트 모드는 움직임이 없는 모드입니다. 장치는 탐지 코일이 대상 위에 고정되어 있을 때 계속 신호를 보냅니다.

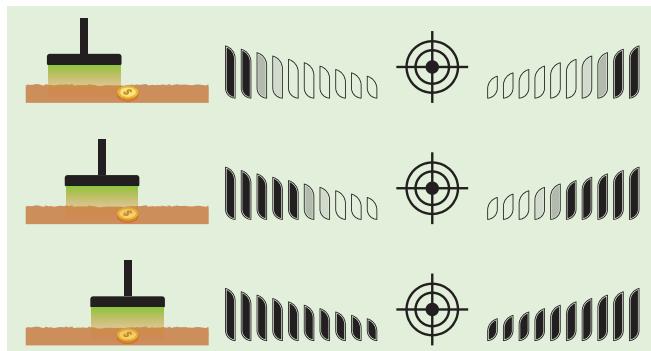
Pinpoint & Accept/Reject 버튼을 누르면 사용하지 않는 아이콘이 화면에서 지워집니다. 핀포인트 아이콘과 Ferro-Check™ 막대가 비어 있는 상태로 표시됩니다.

핀포인트 모드에서 장치는 금속을 구별하거나 Target ID를 제공하지 않습니다.



핀포인트를 수행하려면:

1. 대상물이 탐지되면 대상물 응답이 없는 곳으로 탐지 코일을 옆으로 옮기고 핀포인트 버튼을 누릅니다.
2. 버튼을 누른 상태에서 탐지 코일을 천천히 그리고 지면과 평행하게 대상물에 더 가깝게 가져옵니다.
3. 대상물 중앙에 가까워질수록 신호음이 강해지고 음높이가 변하며 FerroCheck™의 막대가 바깥쪽에서 안쪽으로 채워지기 시작합니다.
4. 가장 큰 소리가 나는 위치를 도구나 발로 표시한다.
5. 방향을 90° 변경하여 위의 절차를 반복합니다. 몇 가지 다른 방향에서 수행할 작업은 대상 영역을 좁히고 대상 위치에 대한 가장 정확한 세부 정보를 제공합니다.



중요! 신호가 수신되면 경험이 없는 사용자는 위에서 언급한 절차를 수행하는 경험을 얻을 때까지 탐지 코일을 지면에 내려 놓고 Pinpoint & Accept/Reject 버튼을 누른 상태에서 대상을 스캔하여 정확히 찾아낼 수 있습니다.

페로 체크



금속을 철/비철로 구분할 때 대상물 ID가 충분하지 않은 경우가 있습니다. 페로 체크는 화면에 대상의 철/비철 비율을 그래프으로 표시합니다.

페로체크는 다른 탐지기에서는 볼 수 없는 레전드만의 고유한 기능으로 대상 신호의 철/비철 비율을 사용자에게 제공하여 대상을 보다 쉽게 식별할 수 있습니다.

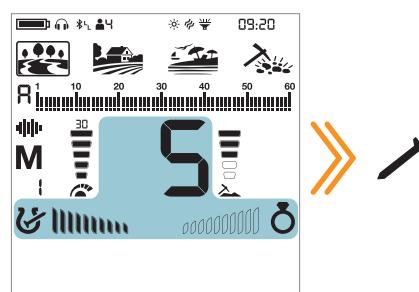


큰 철, 녹슨 못, 병뚜껑과 같은 표적에는 철 및 비철 신호가 모두 포함되어 있으며 이러한 유형의 대상물은 대상물 ID 및 오디오 응답만으로 구별할 수 없습니다. 이러한 유형의 대상물은 비철 오디오 응답과 타겟 ID를 생성할 수 있습니다.

중요! 이 기능에 익숙해질 때까지 모든 대상을 파헤치는 것이 좋습니다. 목표물을 페로체크 그래프와 비교함으로써 사용자는 이 기능을 보다 생산적으로 사용하여 대상물을 식별할 수 있습니다.

철 대상물

철 신호만 있는 대상은 아래와 같이 대상물 ID와 페로 체크 모두에서 100% 철로 식별됩니다.



진정한 비철금속 대상물

비철 신호만 있는 대상물은 대상물 ID와 페로체크 모두에서 아래와 같이 100% 비철로 식별됩니다.



거짓 비철 대상물

병뚜껑과 같은 대상물은 비철 대상물 ID를 생성하지만 페로체크 기능으로 검사하면 아래와 같이 철(철) 함량이 있는 합금으로 식별됩니다.



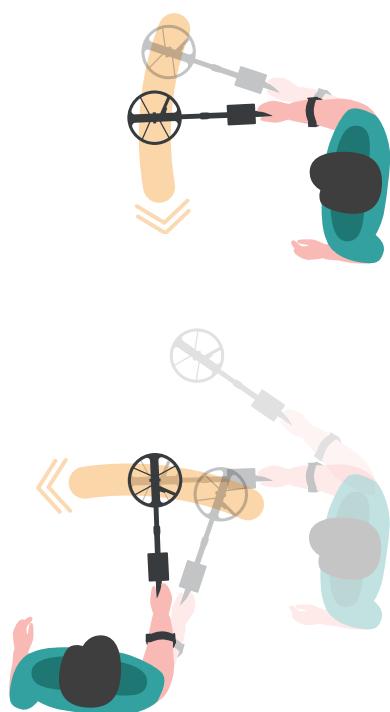
대상물은 비철금속 ID를 생성합니다. 그러나 철 및 비철 신호가 모두 있습니다.

중요! 페로체크 기능이 작동하려면 탐지기가 강한 신호를 수신해야 합니다. 따라서 페로 체크는 더 얕은 대상에서 작동하도록 설계되었습니다.

페로 체크의 올바른 사용법

페로 체크 기능의 정확성은 올바른 사용법과 직접적인 관련이 있습니다. 따라서 대상물 탐지한 후 페로 체크로 대상물이 철인지 비철인지 확인하려면 아래 지침에 주의하십시오.

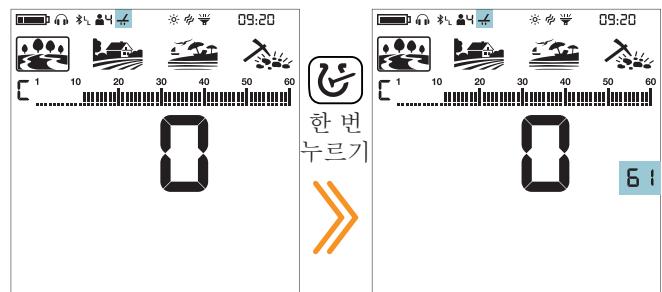
1. 코일을 대상에 대해 큰 각도로 스윙하고 넓게 스캔해야 합니다. 탐지 코일이 스윙 중에 신호를 완전히 떠나는지 확인하십시오.
2. 대상물 주위를 돌아다니며 다른 각도에서 코일을 스윙해야 합니다. 다시 긴 스윙을 해야 합니다.
3. 철 면이 완전히 채워질 필요는 없습니다. 2개 이상의 막대는 대상물을 철을 함유한 합금으로 식별하기에 충분합니다(진정한 비철 대상물이 아님).



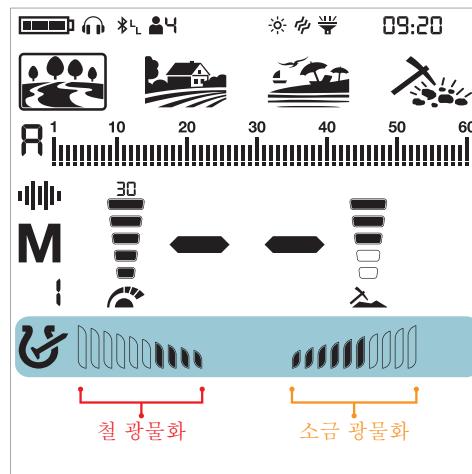
광물화 지표

광물화 지표는 금속 탐지기의 성능에 영향을 미치는 토양에서 자연적으로 발생하는 광물을 말합니다. 지하 광물화에는 두 가지 주요 유형이 있습니다. 철 입자와 바닷물 해변과 같은 소금입니다. 이로 인해 접지가 전도성이 됩니다. 둘 다 대상에 대한 거짓 신호를 생성합니다.

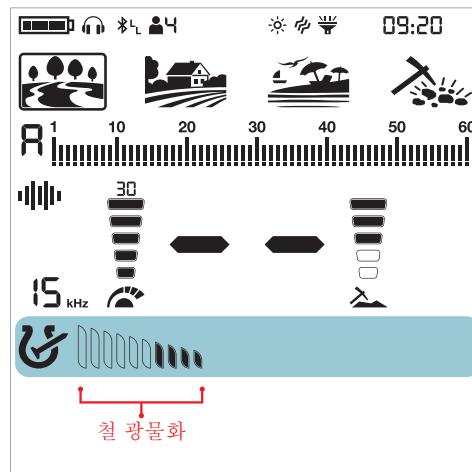
지상 균형 메뉴에서 식별 버튼을 눌러 광물화 표시기를 활성화합니다. 글자 GI(접지 표시기)가 오른쪽에 나타납니다. 식별 버튼을 다시 누르면 Ferro Check로 돌아가 FC가 나타납니다.



광물화 막대의 왼쪽은 철 입자의 광물화를 나타내고 오른쪽은 염분으로 인한 광물화를 나타냅니다.

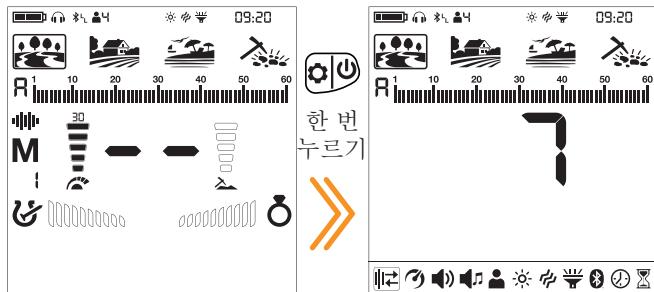


오른쪽은 다중 주파수에서만 작동합니다!



설정

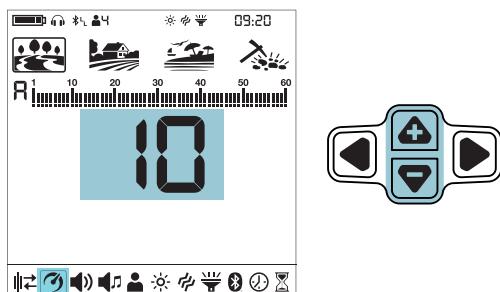
설정 메뉴로 이동하려면 전원 및 설정 버튼을 한 번 누르십시오. 버튼을 누르면 모든 설정이 화면 하단에 표시됩니다. 선택한 설정이 프레임으로 표시되고 해당 값이 화면에 표시됩니다.



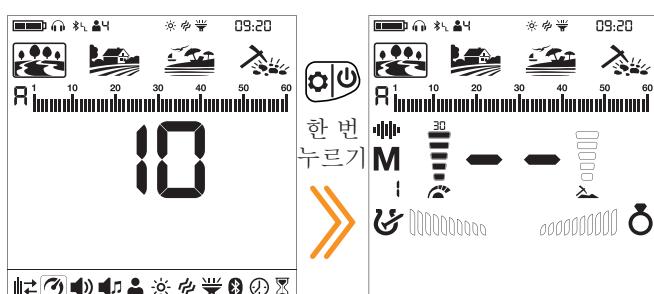
설정 탐색
오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 설정을 탐색할 수 있습니다.
선택한 설정이 더 쉽게 볼 수 있도록 깜박입니다.



설정 조정
더하기(+) 및 빼기(-) 버튼을 사용하여 설정 값을 조정할 수 있습니다.



설정 메뉴 종료
전원 및 설정 버튼을 한 번 눌러 설정 메뉴를 종료합니다.



1. 주파수 이동

장치가 근처 또는 주변 환경(고전압 전력선, 셀룰러 기지국, 무선 라디오 및 기타 전자기 장치)에서 동일한 주파수 범위에서 작동하는 다른 탐지기로부터 수신하는 전자기 간섭을 제거하는 데 사용됩니다.

다중 주파수를 포함하여 모든 주파수에 대해 13개의 채널을 사용할 수 있습니다. 기본 채널은 1입니다.

P	F
B	G
금광지	

주파수 이동은 현재 선택된 모드와 주파수에 영향을 미칩니다. 한 모드에서 변경한 사항은 다른 모드나 주파수에 영향을 미치지 않습니다.

탐지 코일을 공중으로 들어올릴 때 노이즈가 너무 많이 수신되면 로컬 전자기 신호 또는 높은 감도 수준으로 인해 발생할 수 있습니다.

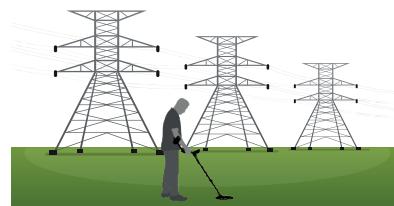
최대 깊이 성능을 얻으려면 전자기 간섭으로 인한 노이즈를 제거하려면 감도를 낮추기 전에 먼저 주파수를 이동해 보십시오.

탐지기는 전기적 간섭으로 인해 노이즈가 발생할 수 있으며 깊이 손실 또는 불안정한 대상 ID와 같은 불규칙한 동작을 나타낼 수 있습니다. 주파수 이동 설정을 사용하면 탐지기 전송 주파수를 약간 이동하여 원치 않는 노이즈를 제거할 수 있습니다.

주파수 이동은 The LEGEND: 수동 및 자동의 2가지 방법으로 수행할 수 있습니다.

수동 주파수 이동에서 오퍼레이터는 각 채널을 듣고 노이즈가 가장 적은 채널을 선택합니다.

자동 채널에서 장치는 모든 채널을 스캔하고 가장 노이즈가 적은 채널을 자체적으로 선택합니다. 이 기능은 종종 노이즈 캔슬링이라고도 합니다.



주파수 변환

- 코일을 고정하고 지면에서 떨어뜨리십시오.
- 전원 및 설정 버튼을 한 번 누릅니다. 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 주파수 변환 설정을 선택합니다. 현재 채널이 화면에 표시됩니다.



수동 사용

- 더하기(+) 및 빼기(-) 버튼을 사용하여 주파수 채널을 이동합니다.

- 간섭이 가장 적은 것으로 생각되는 것을 선택하십시오.

자동 사용

- 노이즈 캔슬링을 하기 전에 그림과 같이 장치를 공중으로 들어 올려서 작업이 완료될 때까지 고정합니다.



- 핀포인트 및 수락/거부 버튼을 한 번 누릅니다.

- 장치가 모든 채널을 검색하기 시작하고 각 채널 번호가 화면에 표시됩니다.

- 과정이 완료되면 자동으로 선택된 채널 번호가 표시되고 확인음이 들립니다.

전원 및 설정 버튼을 한 번 누르면 메인 화면으로 돌아갑니다.

주의! 자동 주파수 변환은 다양한 기준에 따라 가장 조용한 채널을 선택합니다. 그러나 때로는 선택한 채널에 여전히 약간의 노이즈가 나타날 수 있습니다.

2. 리커버리 속도

 리커버리 속도 설정은 대상을 반응 속도를 조정합니다.

근접한 여러 대상을 분리할 수 있습니다.

리커버리 속도 설정을 사용하면 쓰레기 또는 철제 대상을 중에서 더 작은 대상을 탐지할 수 있습니다.

레전드의 리커버리 속도 설정은 1에서 10 사이에서 조정할 수 있으며 1이 가장 느리고 10이 가장 빠릅니다.

공원

리커버리 속도 설정은 현재 선택한 모드에만 영향을 줍니다. 한 모드에서 변경한 사항은 다른 모드에 영향을 주지 않습니다.

리커버리 속도 설정이 낮은 숫자로 설정되면 장치가 근접한 대상을 탐지하는 기능은 감소하지만 깊이는 증가합니다.

마찬가지로, 높은 리커버리 속도 설정(예: 10)은 장치가 근접한 대상을 탐지하는 능력을 증가시키지만 깊이는 감소합니다.

이 설정을 사용하기 전에 서로 가까이 배치된 다른 금속으로 연습하는 것이 좋습니다.

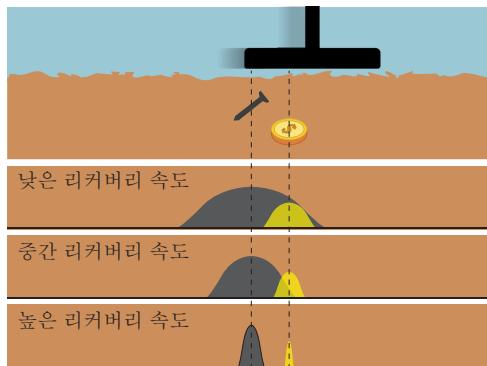
리커버리 속도 조정

1. 전원 및 설정 버튼을 한 번 누릅니다. 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 리커버리 속도 설정을 선택합니다. 현재 값이 화면에 표시됩니다.



2. 더하기(+) 및 빼기(-) 버튼을 사용하여 리커버리 속도 값을 변경합니다.

3. 전원 및 설정 버튼을 한 번 눌러 메인 화면으로 돌아갑니다.



중요! 리커버리 속도를 높이면 대상을 놓칠 확률이 줄어들면서 더 빠른 스윙 속도가 가능합니다. 동일한 스윙 속도로 리커버리 속도를 높이면 그라운드 노이즈를 제거하는 데 도움이 되지만 감지 깊이는 감소합니다.

해변 모래 또는 수중에서 높은 수준의 지면 소음이 발생하면 리커버리 속도를 높이십시오.

기본 리커버리 속도 설정

탐지 모드	리커버리 속도
공원	5
들판	5
해변	6
금광지	5

2.1 철 필터(IF)



철 필터를 사용하면 이전에 철로 가려진 쓰레기 밭에서 원하는 비철 목표물을 탐지할 수 있습니다.

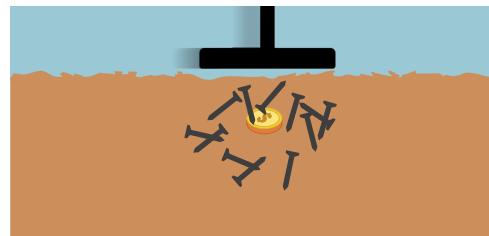
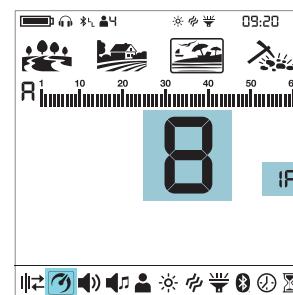
Iron Filter(IF) 설정 범위는 1-9이며 기본값은 8입니다. 기본값 8은 Iron Filter 설정이 없는 이전 버전의 LEGEND(v1.05, v1.07)와 동일합니다.

레벨 9는 산탄총 탄약통과 같은 원하지 않는 일부 중간 전도체를 철로 식별하려고 할 때 유용합니다.

IF 설정이 낮을수록 철 타겟이 비철 타겟으로 분류될 확률이 높아지고 그 반대의 경우도 마찬가지입니다.

장치가 다중 주파수에서 작동할 때 복구 속도 설정을 선택하고 편포인트 버튼을 누릅니다.

문자 "IF"(철 필터)가 오른쪽에 나타납니다.



2.2 철 필터의 안정성

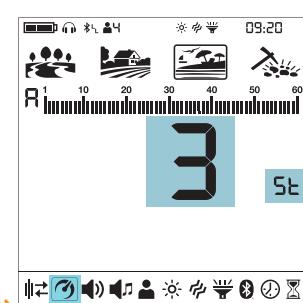
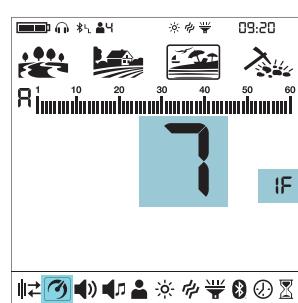


안정성(St) 설정은 철 필터(IF) 설정에 대한 미세 조정입니다.

안정성(St) 설정 범위는 1-5이며 기본값은 3입니다.

IF가 8 또는 9로 설정되면 St 설정은 공원, 들판 및 금광지 모드에서 비활성화됩니다.

IF가 8 미만의 값으로 설정되면 오른쪽 또는 왼쪽 버튼을 눌러 안정성 설정을 활성화할 수 있으며 더하기(+) 및 빼기(-) 버튼을 사용하여 조정할 수 있습니다.



참고: 해변 모드의 St 설정은 이 St 설정과 다릅니다!

2.1 안정성



안정성 설정은 해변 모드에서만 활성화됩니다.

이 설정을 사용하면 해변에서 접지 노이즈와 잘못된 신호를 최소화하여 보다 편안한 금속 탐지 경험을 할 수 있습니다.

안정성은 1에서 5 사이에서 설정할 수 있습니다. 기본 설정은 5입니다. 레벨 5는 최대 안정성을 제공합니다. 그러나 안정성이 증가함에 따라 11 ID를 가진 금과 같은 낮은 전도체의 신호가 줄어들 수 있으며 이러한 금속을 놓칠 가능성이 높아집니다. 이 설정은 중간에서 높은 컨터터에 영향을 주지 않습니다.

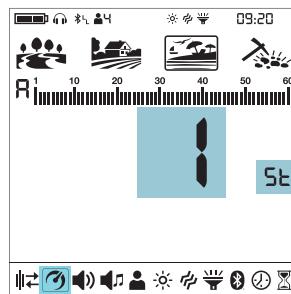


안정성 조정

1. 전원 및 설정 버튼을 한 번 누릅니다. 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 리커버리 속도 설정을 선택합니다. 현재 값이 화면에 표시됩니다.



2. Pinpoint & Accept/Reject 버튼을 한 번 누릅니다.



3. 면 오른쪽 또는 왼쪽 버튼을 눌러 안정성 설정을 활성화할 수 있으며 더하기(+) 및 빼기(-) 버튼을 사용하여 조정할 수 있습니다.

4. 리커버리 속도 설정으로 돌아가려면 Pinpoint & Accept/Reject 버튼을 한 번 누르십시오.

참고: 일부 환경에서는 안정성 설정의 4단계가 5단계보다 더 나은 안정성을 제공할 수 있습니다. 이는 물의 염도와 관련이 있습니다.

기본 철 필터, 안정성, 병뚜껑 거부 및 그라운드 제어 설정

검색 모드	철 필터	안정성	병뚜껑 거부	그라운드 제어
공원	8	3	0	0
들판	8	3	0	0
해변	8	5	0	0
금광지	8	3	0	0

2.4 병뚜껑 거부

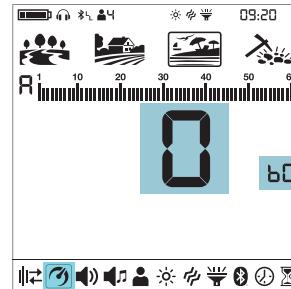


병뚜껑은 탐지기에서 원하지 않는 대상이며 대부분 금속 탐지기에 의해 비철금속 대상으로 탐지됩니다. 병뚜껑 거부 설정을 사용하면 병뚜껑을 철로 구분할 수 있습니다.

병뚜껑 거부 설정(bC)은 0~8 사이에서 설정할 수 있으며 기본 설정은 0입니다. 이 설정은 다중 주파수에서만 작동합니다.

병 뚜껑 거부 조정

복구 속도 설정을 선택하고 펀포인트 버튼을 누릅니다. 오른쪽 및 왼쪽 버튼으로 탐색하면 화면 오른쪽에 "bC" 문자가 표시됩니다. + 및 - 버튼을 사용하여 1-8 사이에서 bC 값을 조정할 수 있습니다. bC가 0이면 꺼져 있음을 의미합니다.



2.5 그라운드 제어

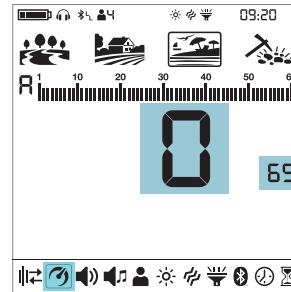


거친 지형에서 잘못된 지상 신호를 제거하는 데 사용됩니다. 이 설정은 다중 및 단일 주파수 모두에서 사용할 수 있습니다. 필요한 경우가 아니면 이 설정을 꺼진 상태로 두는 것이 좋습니다.

그라운드 제어(GS) 값은 0~8 사이에서 조정할 수 있으며 기본값은 0입니다.

그라운드 제어 조정

복구 속도 설정을 선택하고 펀포인트 버튼을 누릅니다. 오른쪽 및 왼쪽 버튼으로 탐색하면 화면 오른쪽에 "GS" 문자가 나타납니다. + 및 - 버튼을 사용하여 1-8 사이에서 GS 값을 조정할 수 있습니다. GS가 0이면 꺼져 있음을 의미합니다.



3. 볼륨

이 컨트롤을 사용하면 기본 설정 및 환경 조건에 따라 장치의 볼륨을 높이거나 낮출 수 있습니다.

볼륨 설정은 6단계로 구성되어 있으며 기본적으로 3단계로 설정되어 있습니다. 장치를 켰다가 켜면 선택한 마지막 볼륨 레벨로 시작됩니다.



이 설정은 모든 모드에 공통입니다. 변경 사항은 모든 모드에서 적용됩니다.

볼륨 조정

1. 전원 및 설정 버튼을 한 번 누릅니다. 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 볼륨을 선택합니다. 현재 값이 화면에 표시됩니다.



2. 더하기(+) 및 빼기(-) 버튼을 사용하여 볼륨 레벨을 변경합니다.

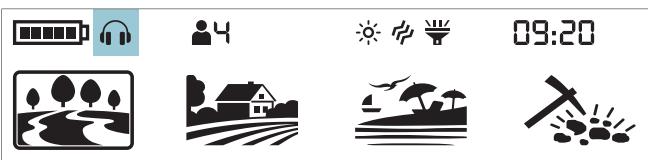
3. 전원 및 설정 버튼을 한 번 눌러 메인 화면으로 돌아갑니다.

볼륨 레벨은 소비 전력에 영향을 미치므로 필요 이상으로 높이지 않는 것이 좋습니다.

중요! 이 설정으로 장치의 볼륨을 변경하면 톤 볼륨 설정으로 조정된 금속 영역의 볼륨도 비례하여 변경됩니다.

별도 판매되는 헤드폰 어댑터 케이블을 사용하여 유선 헤드폰을 장치에 연결할 수 있습니다. 헤드폰의 볼륨도 장치의 볼륨 설정을 통해 조정됩니다.

유선 헤드폰이 연결되면 화면 상단의 정보 섹션에 헤드폰 아이콘이 나타납니다.

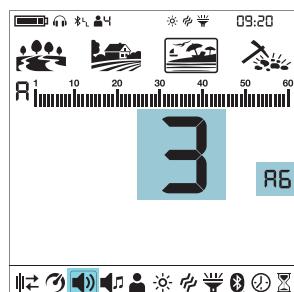


3.1 오디오 게인(AG)

오디오 게인 설정은 약한 대상 응답의 볼륨을 증가시킵니다.



오디오 게인 설정은 현재 선택한 모드에만 영향을 줍니다. 한 모드에서 변경한 사항은 다른 모드에 영향을 주지 않습니다.



볼륨을 선택한 후 편포인트 버튼을 누릅니다. 문자 AG가 오른쪽에 나타납니다. 플러스(+) 및 (-) 버튼을 사용하여 1~6 사이에서 AG를 조정할 수 있습니다. 기본값은 3으로 설정되어 있습니다. 기본값 3은 오디오 획득 설정이 없는 이전 버전의 LEGEND(v1.05, v1.07)와 동일합니다.

오디오 게인은 깊이를 증가시키지 않습니다.

기본 오디오 게인(AG) 설정

검색 모드	오디오 게인(AG)
공원	3
들판	3
해변	3
금광지	1

4. 톤 설정

이러한 고급 톤 설정은 레전드가 대상물에 대해 생성하는 사운드를 수정하는 다양한 옵션을 제공합니다.

톤 설정은 톤 수, 톤 볼륨, 톤 주파수, 톤 나누기, 임계값 레벨, 임계 주파수와 같은 6가지 하위 설정을 제공합니다.

전원 및 설정 버튼을 한 번 누릅니다. 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 톤 설정을 선택합니다.



톤을 선택하면 설정의 두 번째 행에서 모든 톤 설정을 볼 수 있습니다. 이러한 설정의 왼쪽에는 이러한 설정을 조정하는 동안 안내하는 버튼 아이콘도 표시됩니다.

톤 수가 1인 경우 톤 브레이크 포인트가 없으므로 메뉴에서 톤 브레이크 설정을 선택할 수 없습니다.



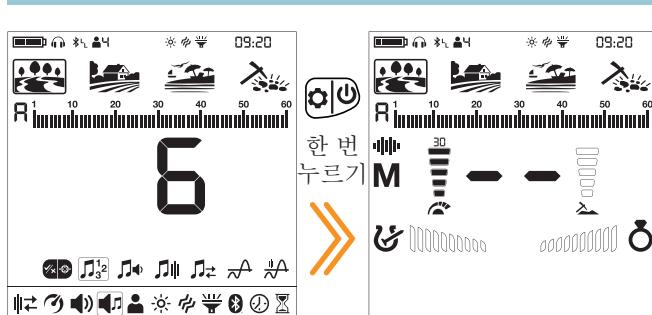
금광지 모드에서 음색의 수는 1이며 변경할 수 없습니다. 또한 이 모드에서는 톤 주파수도 조정할 수 없습니다. 따라서 이 2 가지 설정은 금광지 모드가 선택된 경우 톤 설정 메뉴에서 활성화되지 않습니다.



톤 설정 메뉴로 이동하려면 더하기(+) 버튼을 한 번 누릅니다. 선택한 설정이 액자로 표시됩니다. 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 설정 사이를 이동할 수 있습니다. Pinpoint & Accept/Reject 버튼을 한 번 눌러 설정으로 돌아갈 수 있습니다.



중요! 톤 설정 메뉴에서 바로 메인 화면으로 돌아가려면 전원 및 설정 버튼을 한 번 누르세요.



4.1 톤 수

 레전드는 대상물 ID 스케일을 여러 영역으로 나누어 사용자가 각 영역에 속하는 대상물에 대해 다른 톤 조정을 할 수 있도록 합니다.

톤 수를 변경하여 ID 스케일을 분할할 구역 수를 결정할 수 있습니다. 이 기능 덕분에 모든 대상물에 대해 동일한 톤을 할당하거나 각 대상물 ID에 대해 다른 톤을 할당할 수 있습니다.

톤 수를 1, 2, 4, 6 또는 60으로 설정할 수 있습니다.

공원

 톤 수 설정은 현재 선택된 모드에만 영향을 미칩니다. 한 모드에서 변경한 사항은 다른 모드에 영향을 주지 않습니다.

금광지 모드의 톤 수는 1이며 변경할 수 없습니다.

톤 수 조정하기

- 전원 및 설정 버튼을 한 번 누릅니다. 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 톤 설정을 선택합니다.
- 톤 설정 메뉴가 상단에 나타나고 왼쪽에 더하기(+) 아이콘이 나타납니다. 더하기(+) 버튼을 한 번 누릅니다.
- 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 톤 수 설정을 선택합니다. 선택한 설정이 액자로 표시됩니다.



4. 현재 톤 수가 화면에 표시됩니다. 더하기(+) 또는 빼기(-) 버튼을 사용하여 톤 수를 선택합니다.

5. 설정으로 돌아가려면 Pinpoint & Accept/Reject 버튼을 한 번 누르십시오. 메인 화면으로 돌아가려면 전원 및 설정 버튼을 한번 누르십시오.

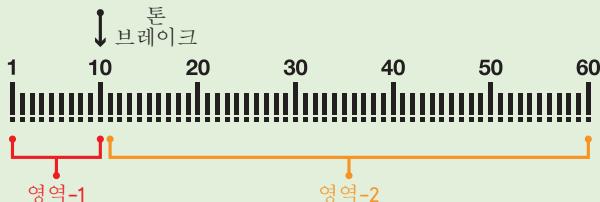
1-톤

대상물 ID 스케일은 구역으로 나뉘지 않으므로 1개의 톤 구역만 있습니다. 레전드는 모든 대상에 대해 동일한 톤 볼륨과 톤 주파수를 생성합니다.



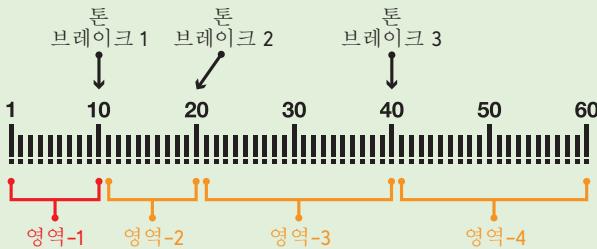
2-톤

대상물 ID 스케일은 철과 비철의 2가지 영역으로 나뉩니다. 이 두 영역을 구분하는 기본 지점은 선택한 탐지 모드(아래 참조)에 따라 다르며 톤 나누기 설정을 사용하여 변경할 수 있습니다. 톤 볼륨 및 톤 주파수는 각 영역에 대해 조정할 수 있습니다.



4-톤

대상물 ID 스케일은 4개의 영역으로 나뉩니다. 톤 볼륨 및 톤 주파수는 각 영역에 대해 조정할 수 있습니다.



6-톤

대상물 ID 스케일은 6개의 영역으로 나뉩니다. 톤 볼륨 및 톤 주파수는 각 영역에 대해 조정할 수 있습니다.



60-톤

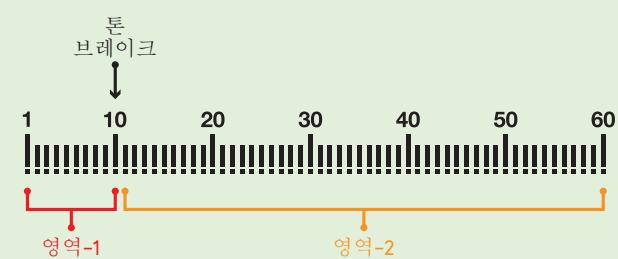
2-톤과 마찬가지로 대상물 ID 스케일 철과 비철 2개의 영역으로 나뉩니다. 이 두 영역을 구분하는 기본 지점은 선택한 탐지 모드(아래 참조)에 따라 다르며 톤 나누기 설정을 사용하여 변경할 수 있습니다.

톤 볼륨 및 톤 주파수는 각 영역에 대해 조정할 수 있습니다.

2-톤과 60-톤의 차이점은 60-톤은 각 대상물 ID에 대해 다른 주파수로 별도의 톤을 생성한다는 것입니다.

이 장치는 철 범위에 대해 저주파 톤을 생성하고 비철 금속에 대해 중간에서 고주파수 톤을 생성합니다.

자세한 내용은 톤 주파수 설정을 참조하세요.

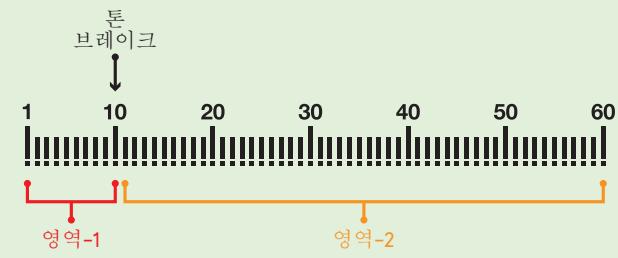


톤 피치

2톤과 마찬가지로 대상의 ID 막대는 철과 비철로 2개의 영역으로 나뉩니다. 이 두 영역을 구분하는 기본 지점은 선택한 검색 모드(아래 참조)에 따라 다르며 톤 나누기 설정을 사용하여 변경할 수 있습니다.

톤 볼륨 및 톤 주파수는 각 영역에 대해 조정할 수 있습니다.

톤피치에서 코일이 목표에 접근함에 따라 오디오 주파수는 신호 강도에 비례하여 변경됩니다.



기본 톤 수

검색 모드	톤 수
공원	2
들판	2
해변	2
금광지	1

4.2 톤 볼륨



 이 설정을 사용하면 각 톤 영역의 볼륨 레벨을 조정할 수 있습니다.

특히 쓰레기 사이트에서는 원하지 않는 대상의 오디오 응답을 끄거나 볼륨을 낮추어 편리하게 탐지할 수 있습니다.

톤 볼륨은 각 대상 영역에 대해 조정할 수 있습니다. 예를 들어: 1-톤에서는 1 영역의 볼륨을 조절할 수 있지만 6-톤에서는 각 영역의 볼륨을 개별적으로 조절할 수 있습니다.

톤 볼륨 설정 범위는 0~10입니다.

금광지 모드에서는 톤 볼륨 설정이 작동하지 않습니다.

토 볼륨 조정

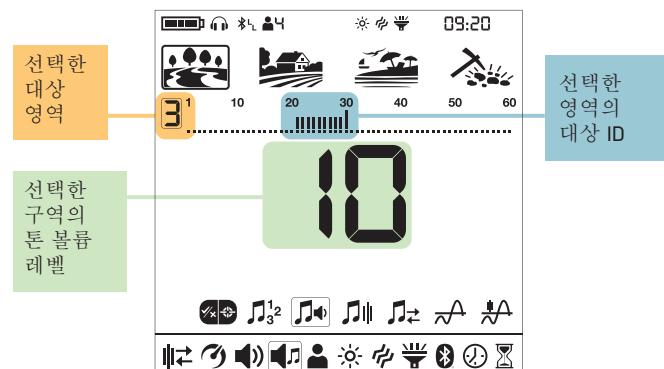
- 전원 및 설정 버튼을 한 번 누릅니다. 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 톤 설정을 선택합니다.
 - 톤 설정 메뉴가 상단에 나타나고 왼쪽에 더하기(+) 아이콘이 나타납니다. 더하기(+) 버튼을 한 번 누릅니다.
 - 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 톤 볼륨 설정을 선택합니다. 선택한 설정이 액자로 표시됩니다.



기본 톤 볼륨

4. 더하기(+) 버튼을 눌러 톤 볼륨 설정으로 이동합니다.

5. 선택한 준의 톤 불륨이 화면에 표시됩니다. ID 눈금의
왼쪽에는 선택한 영역이 숫자로 표시됩니다.



6. 좌우 버튼을 이용하여 톤 볼륨을 변경하고자 하는 영역을 선택합니다.

7. 영역이 선택되면 더하기(+) 및 빼기(-) 버튼을 사용하여 톤 볼륨을 변경할 수 있습니다.

8. 완료되면 Pinpoint & Accept/Reject 버튼을 한 번 눌러 톤 설정으로 돌아가거나 두 번 클릭하여 기본 설정 메뉴로 돌아갈 수 있습니다. 메인 화면으로 돌아가려면 전원 및 설정 버튼을 한 번 누르십시오.

4.3 톤 주파수

 이 설정을 사용하면 각 톤 영역의 톤 주파수를 조정할 수 있습니다.

이 설정을 사용하면 사용자가 오디오로 대상을 쉽게 식별할 수 있습니다.

톤 주파수는 각 대상 영역에 대해 조정할 수 있습니다. 예를 들어: 6-톤에서는 6개의 영역 각각의 톤 주파수를 개별적으로 조정할 수 있습니다.

톤 주파수 설정 범위는 1~30입니다.

공원

금광지

톤 주파수 설정은 현재 선택된 모드에만 영향을 미칩니다. 한 모드에서 변경한 사항은 다른 모드에 영향을 주지 않습니다.

톤 주파수 설정은 금광지 모드에서 작동하지 않습니다.

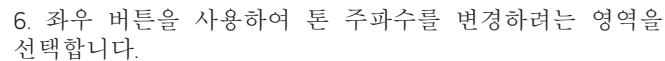
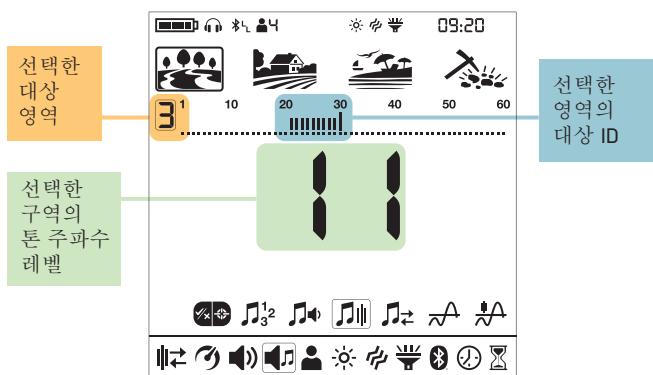
톤 주파수 조정

1. 전원 및 설정 버튼을 한 번 누릅니다. 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 톤 설정을 선택합니다.
 2. 톤 설정 메뉴가 상단에 나타나고 왼쪽에 더하기(+) 아이콘이 나타납니다. 더하기(+) 버튼을 한 번 누릅니다.
 3. 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 톤 주파수 설정을 선택합니다. 선택한 설정이 액자로 표시됩니다.



4. 더하기(+) 버튼을 눌러 설정으로 들어갑니다.

5. 선택한 구역의 톤 주파수가 화면에 표시됩니다. ID 눈금의 위쪽에는 선택한 영역이 숫자로 표시됩니다.



7. 영역이 선택되면 더하기(+) 및 빼기(-) 버튼을 사용하여 톤 주파수를 변경할 수 있습니다.

8. 완료되면 Pinpoint & Accept/Reject 버튼을 한 번 눌러 톤 설정으로 돌아가거나 두 번 클릭하여 기본 설정 메뉴로 돌아갈 수 있습니다. 메인 화면으로 돌아가려면 전원 및 설정 버튼을 한 번 누르십시오.

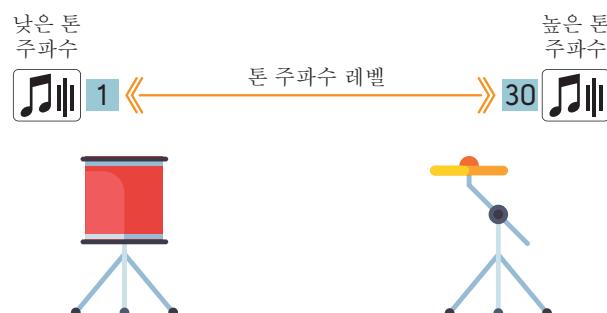
2톤과 60톤의 차이점

대상물 ID 스케일은 2-톤과 60-톤 모두에서 철과 비철로 2개의 영역으로 나뉩니다.

톤 주파수는 영역-1(Z-1)과 영역-2(Z-2) 모두에 대해 1-30 사이의 숫자로 조정할 수 있습니다. 사용자는 두 영역을 동일한 번호로 설정할 수도 있습니다. 그러나 이 설정은 60톤에서 다르게 사용됩니다.

60톤에서 영역1[Z-1]에 대해 설정된 톤 주파수 값은 영역2[Z-2]에 대해 설정된 톤 주파수 값보다 낮아야 합니다. 예를 들어: 영역2에 설정된 톤 주파수 값이 20인 경우 영역1의 톤 주파수 레벨은 1과 19사이여야 합니다. 이는 Pton 피치에도 적용됩니다.

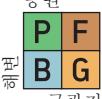
중요! 철 및 비철 대상을 구별할 수 있으려면 선택된 톤 주파수 레벨이 서로 더 멀리 떨어져 있어야 합니다.



4.4 톤 브레이크

 톤 브레이크 설정을 사용하면 대상 영역을 구분하는 지점을 이동할 수 있습니다.

기본 톤 중단점은 찾고 있는 대상 간에 필요한 구분을 제공하지 않을 수 있습니다. 톤 브레이크 설정으로 대상 구역의 시작/종료 지점을 조정할 수 있습니다.

공원

톤 브레이크 설정은 현재 선택된 모드에만 영향을 미칩니다. 한 모드에서 변경한 사항은 다른 모드에 영향을 주지 않습니다.

금광지
톤 수가 1인 경우 톤 브레이크 조정을 할 수 없습니다. 따라서 금광지 모드에서는 톤 브레이크 설정이 작동하지 않습니다.

톤 브레이크 조정

- 전원 및 설정 버튼을 한 번 누릅니다. 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 톤 설정을 선택합니다.
- 톤 설정 메뉴가 상단에 나타나고 왼쪽에 더하기(+) 아이콘이 나타납니다. 더하기(+) 버튼을 한 번 누릅니다.
- 좌우 버튼을 사용하여 톤 브레이크 설정을 선택합니다. 선택한 설정이 액자로 표시됩니다.



4. 더하기(+) 버튼을 눌러 설정으로 들어갑니다.

5. 선택된 영역의 톤 브레이크 포인트가 화면에 표시됩니다. ID 눈금의 왼쪽에는 선택한 영역이 숫자로 표시됩니다.



6. 좌우 버튼을 이용하여 톤 브레이크를 변경하고자 하는 영역을 선택합니다.

7. 영역이 선택되면 플러스(+) 및 마이너스(-) 버튼을 사용하여 톤 브레이크 포인트를 변경할 수 있습니다.

8. 완료되면 Pinpoint & Accept/Reject 버튼을 한 번 눌러 톤 설정으로 돌아가거나 두 번 클릭하여 기본 설정 메뉴로 돌아갈 수 있습니다. 메인 화면으로 돌아가려면 전원 및 설정 버튼을 한 번 누르십시오.

기본 톤 나누기														
탐지 모드	1-톤		2-톤		4-톤			6-톤			60-톤		P톤 피치	
	영역-1	영역-1	영역-1	영역-1	영역-2	영역-3	영역-1	영역-2	영역-3	영역-4	영역-5	영역-1	영역-1	영역-1
공원	-	10	10	20	40	10	20	30	40	50	10	10	10	10
들판	-	11	11	20	40	11	20	30	40	50	11	11	11	11
해변	-	10	10	20	40	10	20	30	40	50	10	10	10	10
금광지	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-



  x5



4.5 임계값 수준



이 설정은 사용자가 대상물을 보다 쉽게 식별할 수 있도록 하며 이 기능은 금덩이와 같은 작은 대상물의 약한 신호의 소리를 더 잘 들을 수 있도록 합니다.

임계값 수준 설정이 활성화되면 레전드는 배경에서 지속적으로 들리는 소리를 생성하며 이 소리를 'threshold'라고 합니다.

임계값 수준 범위는 0에서 30입니다.

임계값 톤의 주파수는 임계값 톤 주파수 설정으로 조정할 수 있습니다(4.6 임계값 주파수 (p.23) 참조).



임계값 수준 설정은 현재 선택한 모드에만 영향을 줍니다. 한 모드에서 변경한 사항은 다른 모드에 영향을 주지 않습니다.

임계값 조정

- 전원 및 설정 버튼을 한 번 누릅니다. 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 톤 설정을 선택합니다.
- 톤 설정 메뉴가 상단에 나타나고 왼쪽에 더하기(+) 아이콘이 나타납니다. 더하기(+) 버튼을 한 번 누릅니다.
- 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 임계값 수준 설정을 선택합니다. 선택한 설정이 액자로 표시됩니다.



- 현재 임계값 수준이 화면에 표시됩니다. 더하기(+) 또는 빼기(-) 버튼을 사용하여 임계값 수준을 선택합니다.
- 설정으로 돌아가려면 Pinpoint & Accept/Reject 버튼을 한 번 누르십시오. 메인 화면으로 돌아가려면 전원 및 설정 버튼을 한번 누르십시오.

거부된 대상에 대한 임계값 톤

공원, 들판 및 해변 모드

임계값 톤은 거부된 대상이 탐지되었음을 나타내기 위해 비어 있습니다.



금광지 모드

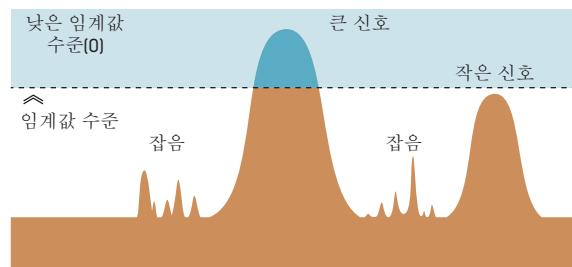
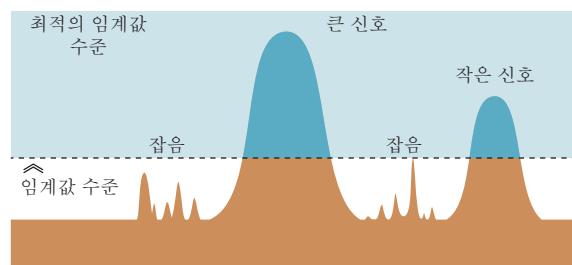
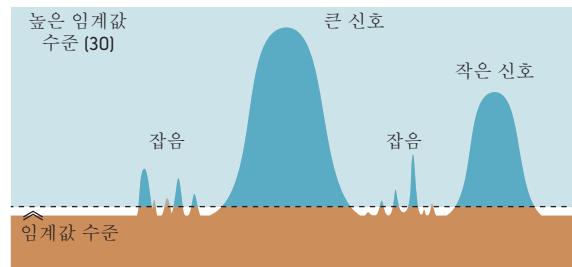
레전드가 거부된 대상을 탐지하면 임계값 톤이 백그라운드에서 계속됩니다.



기본 임계값 수준

탐지 모드	임계값 수준
공원	0
들판	0
해변	0
금광지	12

임계값 수준은 더 작고 깊은 대상의 탐지 깊이에 직접적인 영향을 줍니다. 임계값이 너무 낮게[0] 설정되면 더 작거나 깊은 대상의 약한 신호를 놓칠 수 있습니다. 반대로 임계값이 너무 높게 설정되면[30] 장치가 더 시끄럽고 임계값 사운드가 크며 대상 응답이 구별되지 않습니다. 따라서 대상에 의해 발생하는 약간의 오디오 변화가 여전히 들릴 수 있는 수준으로 조정하는 것이 좋습니다.



4.6 임계 주파수

 이 설정은 배경 잡음의 톤 주파수를 조정하는 데 사용됩니다. 매우 낮은 주파수 범위를 제공합니다. 임계 주파수 범위는 1~30입니다.

공원  임계값 주파수는 현재 선택된 모드에만 영향을 줍니다. 한 모드에서 변경한 사항은 다른 모드에 영향을 주지 않습니다.

임계 주파수 조정

- 전원 및 설정 버튼을 한 번 누릅니다. 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 톤 설정을 선택합니다.
- 톤 설정 메뉴가 상단에 나타나고 왼쪽에 더하기(+) 아이콘이 나타납니다. 더하기(+) 버튼을 한 번 누릅니다.
- 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 임계 주파수 설정을 선택합니다. 선택한 설정이 액자로 표시됩니다.



4. 현재 임계 주파수가 화면에 표시됩니다. 더하기(+) 또는 빼기(-) 버튼을 사용하여 임계 주파수를 선택합니다.

5. 설정으로 돌아가려면 Pinpoint & Accept/Reject 버튼을 한 번 누르십시오. 메인 화면으로 돌아가려면 전원 및 설정 버튼을 한번 누르십시오.

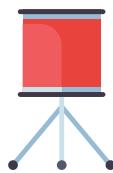
기본 임계값 주파수

탐지 모드	임계 주파수
공원	10
들판	10
해변	10
금광지	13

낮은 임계값
주파수



높은 임계
주파수



5. 사용자 프로필

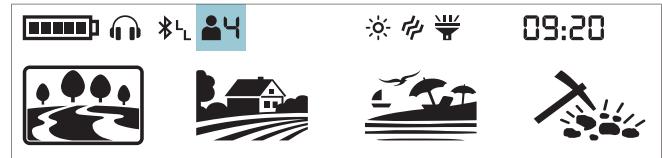
 레전드는 설정을 저장하고 4개의 다른 사용자 프로필을 생성할 수 있는 4개의 사용자 프로필을 제공합니다.

이것은 사용자가 최적화된 설정을 유지하고 나중에 즉시 액세스할 수 있는 훌륭한 기능입니다.

모든 사용자 프로필에는 레전드의 기본 설정이 있습니다.

사용자 프로필 1은 기본 사용자 프로필입니다.

사용 중인 활성 사용자 프로필은 화면 상단의 정보 섹션에 표시됩니다.

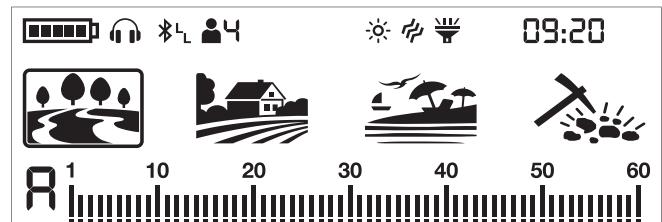


사용자 프로필 메뉴

1. 전원 및 설정 버튼을 한 번 누릅니다. 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 사용자 프로필 설정을 선택합니다.

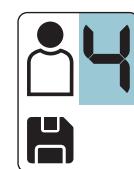


2. 화면에 더하기(+) 아이콘이 나타납니다. 더하기(+) 버튼을 한번 누릅니다.



활성 사용자 프로필 변경

플러스(+), 마이너스(-)버튼을 이용하여 사용자 프로필 메뉴에서 사용자 프로필을 변경할 수 있으며, 선택한 사용자 프로필 번호가 표시됩니다.



선택한 사용자 프로필은 사용자 프로필 메뉴를 종료할 때만 활성화됩니다. Pinpoint & Accept/Reject 버튼을 한 번 눌러 설정으로 돌아갑니다.

사용자 프로필 저장

레전드는 설정의 모든 변경 사항을 추적하여 사용자 프로필에 저장하지 않더라도 장치를 껐다가 다시 켰을 때 항상 마지막으로 저장된 설정으로 장치를 시작합니다.

그러나 특정 위치에 대한 설정을 저장하려면 사용자 프로필에 저장할 수 있습니다.

1. 사용자 프로필 메뉴에서 사용자 프로필 번호를 선택한 후 Pinpoint & Accept/Reject 버튼을 길게 눌러 설정을 선택한 사용자 프로필에 저장합니다.



사용자 프로필이 저장되면 사용자 아이콘에 확인 표시가 나타납니다.

2. 편포인트 및 승인/거부 버튼을 한 번 눌러 설정으로 돌아갑니다.

중요! 사용자 프로필을 저장한 후 해당 프로필을 활성화하면 모든 변경 사항이 자동으로 저장됩니다.

저장된 설정을 유지하려면 다른 사용자 프로필을 활성화하면 다른 사용자 프로필로 선택해야 합니다.

사용자 프로필 재설정

1. 사용자 프로필 메뉴에서 더하기(+) 및 빼기(-) 버튼을 사용하여 재설정하려는 저장된 사용자 프로필을 선택합니다.

2. 저장된 프로필을 선택하면 좌우 버튼이 동작합니다. 저장되지 않은 사용자 프로필의 경우 이 버튼이 작동하지 않습니다.

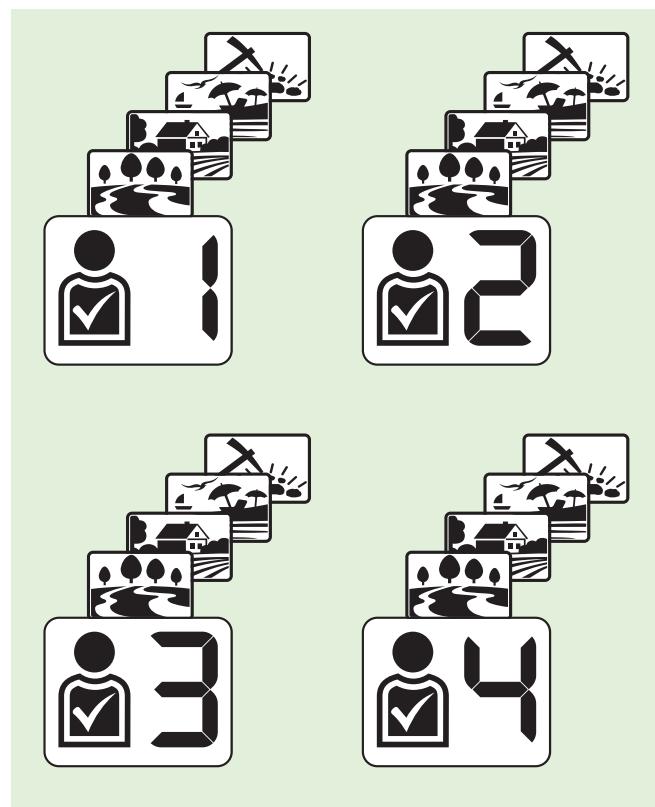
3. 좌우 버튼을 누르면 저장 및 초기화 아이콘을 볼 수 있습니다.



4. 재설정 아이콘을 선택하고 Pinpoint & Accept/Reject 버튼을 길게 눌러 사용자 프로필을 재설정합니다. 사용자 아이콘 프로필의 체크 표시가 사라집니다.

5. 편포인트 및 승인/거부 버튼을 한 번 눌러 설정으로 돌아갑니다.

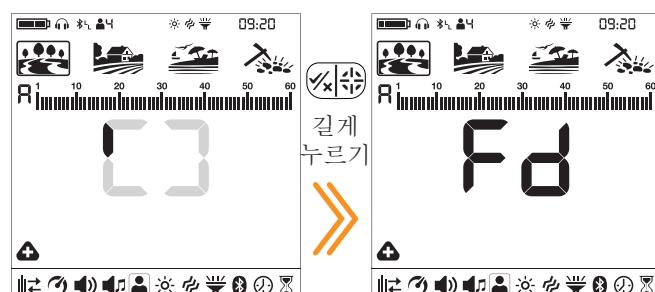
총 16개의 다른 설정 세트를 포함하는 4명의 사용자 프로필 각각에 대해 모든 모드에서 다른 위치 및/또는 대상에 대해 선호하는 설정을 개별적으로 저장하십시오!



참고: 사용자 프로필을 저장하면 모든 모드의 모든 설정이 저장됩니다. 특정 모드에서만 설정을 저장할 수 없습니다.

공장 기본값으로 되돌리기

설정 메뉴에서 사용자 프로필을 선택한 후 화면에 문자 Fd가 나타날 때까지 Pinpoint & Accept/Reject 버튼을 길게 누릅니다. Fd는 2초 후에 사라집니다.



6. 백라이트

 개인 취향에 따라 디스플레이 백라이트 레벨을 조정할 수 있습니다.

범위는 0에서 6까지, A1에서 A6까지입니다. 0 레벨에서는 백라이트가 꺼집니다. 1~6 레벨에서는 계속 켜져 있습니다. A1~A6 레벨에서는 대상이 감지되거나 메뉴를 탐색하는 동안 짧은 시간 동안만 켜졌다가 꺼집니다.



이 설정은 모든 모드에 공통입니다. 변경 사항은 모든 모드에서 적용됩니다.

백라이트를 계속 사용하면 전력 소비에 영향을 미치므로 권장하지 않습니다. 백라이트 설정은 장치를 껐다가 다시 켜면 최종 저장된 설정으로 복원됩니다. 이 설정은 모든 모드에서 공통입니다. 모든 모드에서 변경한 사항은 다른 모드에도 적용됩니다.

백라이트 조정

- 전원 및 설정 버튼을 한 번 누릅니다. 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 백라이트를 선택합니다. 현재 값이 화면에 표시됩니다.



2. 더하기(+) 및 빼기(-) 버튼을 사용하여 백라이트 레벨을 변경합니다.

3. 전원 및 설정 버튼을 한 번 눌러 메인 화면으로 돌아갑니다.

백라이트가 켜져 있으면 화면 상단의 정보 섹션에 백라이트 아이콘이 표시됩니다.



7. 진동



이 기능은 대상물이 탐지되면 진동 효과를 만들어 사용자에게 피드백을 제공합니다.

독립적으로 또는 오디오 응답과 함께 사용할 수 있습니다. 오디오 응답이 비활성화되면 대상 탐지 중 모든 응답이 사용자에게 진동으로만 제공됩니다.

진동 설정 범위는 0~5입니다. 0에서는 진동이 꺼집니다. 진동 효과의 크기는 대상의 깊이와 스윙 속도에 따라 달라질 수 있습니다. 이 설정은 모든 겸색 모드에서 공통입니다.



이 설정은 모든 모드에 공통입니다. 변경 사항은 모든 모드에서 적용됩니다.

장치를 껐다가 켜면 마지막으로 선택한 진동 수준으로 시작됩니다.

진동 조정

- 전원 및 설정 버튼을 한 번 누릅니다. 좌우 버튼을 이용하여 진동을 선택합니다. 현재 값이 화면에 표시됩니다.



2. 더하기(+) 및 빼기(-) 버튼을 사용하여 레벨을 변경합니다.

3. 전원 및 설정 버튼을 한 번 눌러 메인 화면으로 돌아갑니다.

진동이 켜져 있으면 화면 상단의 정보 섹션에 진동 아이콘이 표시됩니다.



진동이 켜져 있어도 설정 메뉴에서 대상에 대한 응답은 발생하지 않고 탐지 화면에서만 발생합니다.

8. LED 플래쉬 라이트

 야간이나 어두운 장소에서 감지하면서 스캔하는 영역을 비추는 데 사용되는 헤드라이트입니다.

장치가 꺼져 있으면 LED 플래쉬 라이트가 작동하지 않습니다. 작동 시 추가 배터리 전원이 소모되므로 필요할 때만 켜는 것이 좋습니다.

LED 플래쉬 라이트 설정은 0(끄기) 또는 1(켜기)로 설정할 수 있습니다. LED 플래쉬 라이트는 시작할 때마다 껐집니다.

LED 플래쉬 라이트 켜기/끄기

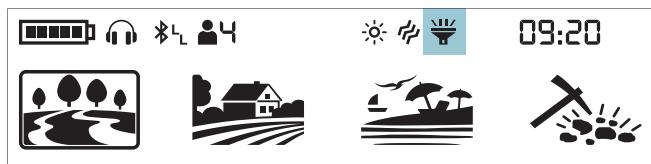
- 전원 및 설정 버튼을 한 번 누릅니다. 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 LED 손전등을 선택합니다. 현재 값이 화면에 표시됩니다. 0(꺼짐) 또는 1(켜기)



2. 더하기(+) 및 빼기(-) 버튼을 사용하여 플래쉬 라이트를 켜거나 끕니다.

3. 전원 및 설정 버튼을 한 번 눌러 메인 화면으로 돌아갑니다.

LED 플래쉬 라이트가 켜져 있으면 화면 상단의 정보 섹션에 손전등 아이콘이 표시됩니다.



9. 블루투스®

 이 설정은 무선 블루투스 연결을 켜고 끄는 데 사용됩니다.

블루투스 설정은 0(끄기) 또는 1(켜기)로 설정할 수 있습니다. 장치를 껐다가 켜면 마지막으로 선택한 설정으로 시작됩니다.

블루투스 연결 켜기/끄기

- 전원 및 설정 버튼을 한 번 누릅니다. 좌우 버튼을 이용하여 블루투스를 선택하세요. 현재 값이 화면에 표시됩니다.



2. 더하기(+) 및 빼기(-) 버튼을 사용하여 값을 변경합니다.

3. 무선 연결이 켜지면 화면 상단의 정보 섹션에서 블루투스 헤드폰 아이콘이 깜빡이기 시작합니다.

장치는 처음에 페어링된 헤드폰을 검색하여 연결을 시도합니다. 이렇게 하면 블루투스 설정이 켜져 있을 때 장치가 다른 블루투스 장치에 연결되는 것을 방지할 수 있습니다. 장치를 다른 블루투스 헤드폰(처음에 페어링된 헤드폰 제외)과 페어링하려면 메모리에서 해당 헤드폰을 삭제해야 합니다.

블루투스 헤드폰(Nokta BT 헤드폰 또는 기타)과 페어링되면 아래 아이콘 중 하나가 정보 섹션에 표시됩니다.

 표준 Bluetooth® 헤드폰이 연결되었습니다.

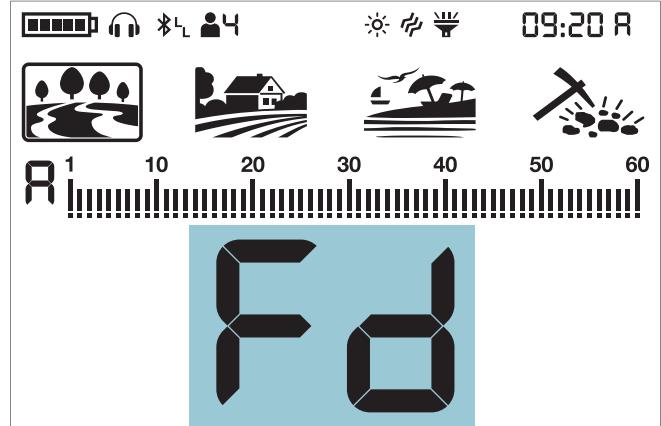
 aptX™ Low Latency 헤드폰이 연결되었습니다.

4. 전원 및 설정 버튼을 한 번 눌러 메인 화면으로 돌아갑니다.

Nokta BT 헤드폰에 대한 자세한 내용은 헤드폰과 함께 제공된 설명서를 참조하십시오.

메모리에서 페어링된 헤드폰 삭제

블루투스 설정에서 Pinpoint & Accept/Reject 버튼을 길게 누르면 "Fd" 글자가 화면에 2초 동안 표시되고 이전에 장치와 페어링된 헤드폰 목록이 삭제됩니다. 이후에 새 헤드폰을 페어링하려면 페어링 지침을 다시 따라야 합니다.



헤드폰이 장치와 페어링되면 14분 동안 헤드폰으로 소리가 전송되지 않으면 전원을 절약하기 위해 헤드폰이 자동으로 종료됩니다.

스피커와 블루투스 헤드폰을 통해 동시에 오디오 듣기
블루투스 설정이 선택되어 있을 때 블루투스 헤드폰이 페어링되어 있으면 위쪽 버튼을 누르고 2를 선택합니다.

Bluetooth® 칩 버전 표시

Bluetooth® 헤드폰이 장치와 페어링되고 Bluetooth® 설정이 선택된 경우 식별 버튼을 길게 누릅니다. Bluetooth® 칩 버전이 시계 섹션에 표시됩니다. 버튼을 놓으면 시계가 다시 표시됩니다.

532는 현재 Bluetooth® 소프트웨어 버전입니다.

530은 이전 Bluetooth® 소프트웨어 버전입니다.

10. 시계

 레전드에는 화면의 오른쪽 상단 모서리에 시계가 내장되어 있습니다.

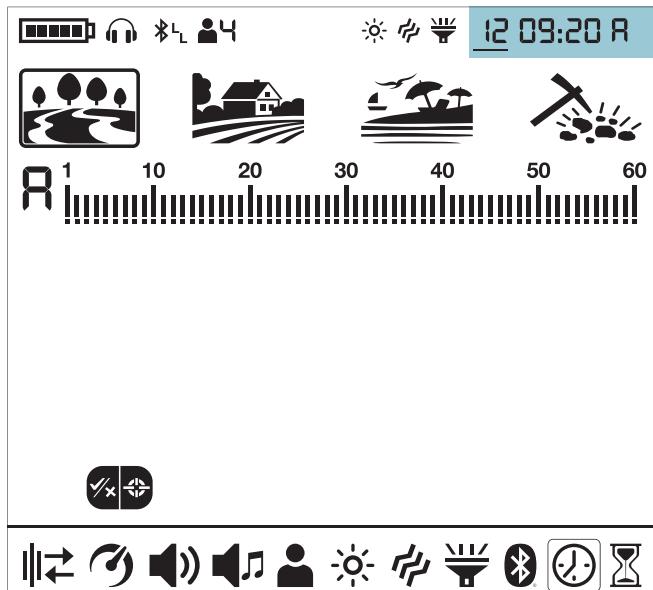
시계 설정

- 전원 및 설정 버튼을 한 번 누릅니다. 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 시계 설정을 선택합니다.



2. 화면에 더하기(+) 아이콘이 나타납니다. 더하기(+) 버튼을 한번 누릅니다.

3. 오른쪽 상단 모서리에 숫자와 그 아래에 작은 선이 표시됩니다. 라인은 시계 섹션 아래에 있습니다. 더하기(+) 및 빼기(-) 버튼을 사용하여 먼저 24시간제 또는 12시간제 옵션 중에서 선택합니다(12시간제를 선택하면 AM의 경우 문자 A 또는 PM의 경우 문자 P가 나타납니다).



4. 그런 다음 좌우 버튼을 이용하여 시와 분을 선택하고 플러스(+) 버튼과マイ너스(-) 버튼을 이용하여 시간을 설정합니다.
5. 편포인트 및 승인/거부 버튼을 한 번 눌러 설정으로 돌아갑니다.
6. 전원 및 설정 버튼을 한 번 눌러 메인 화면으로 돌아갑니다.

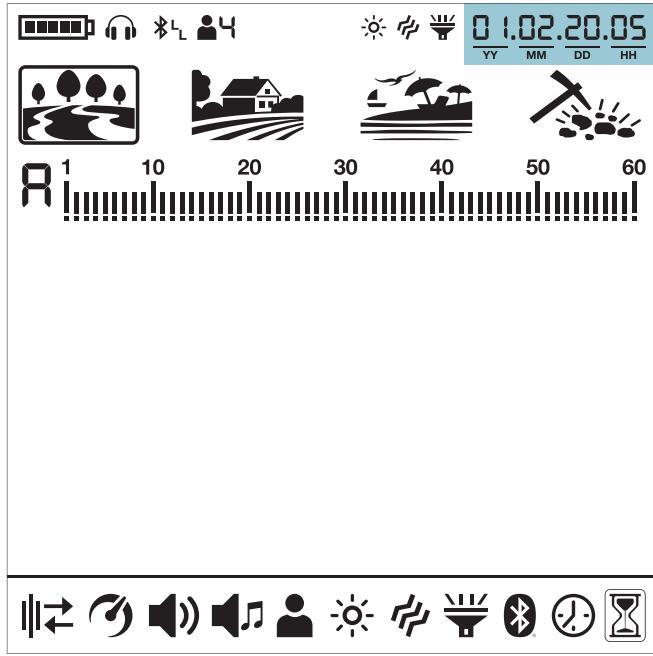
11. 시간 추적

레전드는 사용자에게 고유한 기능을 제공합니다. 시간 추적. 처음 전원을 켰 때부터 사용 시간을 절약하고 이를 설정하면 화면에 표시합니다.

설정에서 시간 추적을 선택하면 사용자는 레전드와 함께 보낸 시간을 년/월/일/시 형식으로 볼 수 있습니다.

사용 시간 표시

1. 전원 및 설정 버튼을 한 번 누릅니다. 오른쪽 및 왼쪽 버튼을 사용하여 시간 추적을 선택합니다.



2. 오른쪽 상단에서 장치가 실행된 시간을 확인할 수 있습니다. 예를 들어 위 화면의 사용시간은 1년 2개월 20일 5시간입니다.
3. 전원 및 설정 버튼을 한 번 눌러 메인 화면으로 돌아갑니다.

경고 메시지

아래 메시지 중 하나가 화면에 표시된 직후 장치가 종료됩니다.

	체크 코일(CC) 검색 코일 송신기 신호의 중단을 나타냅니다. 탐지 코일 커넥터가 연결되지 않았거나 느슨하거나 연결이 끊겼을 수 있습니다. 동일한 코일 커넥터를 가진 다른 탐지기를 소유하고 있는 경우 실수로 잘못된 코일을 연결하지 않았는지 확인하십시오. 위의 사항이 없으면 탐지 코일 또는 해당 케이블에 결함이 있을 수 있습니다. 탐지 코일을 교체해도 문제가 계속되면 코일 제어 회로에 문제가 있을 수 있습니다.
	배터리 부족(Lo) 배터리가 소진되면 디스플레이에 'Lo' 메시지가 표시되고 장치가 종료됩니다.
	시스템 오류(SE) 이 경고 후에 장치가 종료되면 장치를 다시 켜십시오. 문제가 지속되면 전원 및 설정 버튼을 30초 동안 길게 눌러 기기를 초기화하세요. 문제가 계속되면 기술 서비스에 문의하십시오.

소프트웨어 업데이트

레전드에는 소프트웨어 업데이트 기능이 있습니다. 장치가 시장에 출시된 후 이루어진 모든 소프트웨어 업데이트는 업데이트 지침과 함께 제품 웹 페이지에 발표됩니다.

시스템 버전 정보:

탐지기를 켰 때마다 The LEGEND의 소프트웨어 버전이 오른쪽 상단 모서리에 표시됩니다.

참고: 장치를 업데이트한 후
소프트웨어 버전이 표시된 위치에 E5
E5 오류 코드가 나타나면 업데이트가
올바르게 설치되지 않은 것입니다.
이 경우 소프트웨어를 다시 로드해야
합니다.



헤드폰

레전드는 블루투스 무선 헤드폰과 함께 제공됩니다. Bluetooth® 헤드폰은 방수가 아니므로 물에 노출되어서는 안 됩니다.

무선 연결은 장치의 시스템 상자가 물에 잠기지 않는 한 작동합니다. 즉, 코일이 물속에 잠긴 상태에서 얇은 물에서 검색하면서 무선 헤드폰을 사용할 수 있습니다. 그러나 무선 헤드폰은 물에 닿지 않아야 한다는 점을 기억하십시오.

시스템 박스가 물에 잠긴 경우 무선 연결이 되지 않습니다. 이 경우 육지 및 수중 사용을 위해 옵션인 Nokta 방수 헤드폰을 구입해야 합니다. 헤드폰을 물에 담그지 않고 시스템 상자만 물에 담그고 싶다면 방수 커넥터가 있는 Nokta Koss 헤드폰을 구입할 수도 있습니다.

토지 전용으로 레전드를 유선 헤드폰과 함께 사용하려는 경우 선택 사양인 헤드폰 어댑터를 구입할 수도 있습니다.

기술 사양

작동 주파수	: 멀티[2], 4kHz, 10kHz, 15kHz, 20kHz, 40kHz
오디오 주파수	: 100Hz - 1200Hz 조정 가능
탐지 모드	: 4(공원/들판/해변/금광지)
사용자 정의 프로필	: 4
오디오 톤	: 60
톤 볼륨	: 예
톤 브레이크	: 예
톤 주파수	: 예
조정 가능한 임계값	: 예
노치 필터	: 예
그라운드 벨런스	: 자동/수동/추적
핀포인트	: 예
주파수 변환	: 예
잡음 제거	: 예
진동	: 예
감도 설정	: 30단계
대상 ID	: 01-60
탐지 코일	: 레전드 WHP: LG28 28cm(11") DD : 레전드 프로 팩: LG28 28cm(11") DD & LG15 15cm(6") DD
디스플레이	: 맞춤형 LCD
백라이트	: 예
LED 플래쉬 라이트	: 예
무게	: 탐지 코일 포함 1.3kg (3.0lbs.)
길이	: 63cm - 132cm (25" - 52") 조절 가능
배터리	: 5050mAh 리튬 폴리머
보증	: 3년

Bluetooth® 워드 마크 및 로고는 Bluetooth SIG, Inc. 소유의 등록 상표입니다.
Qualcomm® aptX™는 Qualcomm Technologies, Inc.의 제품입니다.

Nokta Detectors는 사전 통지 없이 어떠한 의무나 책임 없이 디자인, 사양 또는 액세서리를 변경할 수 있는 권리를 보유합니다.



www.noktadetectors.com