

HANDLEIDING

GARRETT AT MAX INTERNATIONAL



INHOUDSOPGAVE

| | |
|--|-------|
| AT Max International User Controls | 02 |
| AT Max International Display-informatie | 02 |
| Snelstartgids | 03 |
| Componenten | 04 |
| AT Max International Contents | 04/05 |
| Detectorassemblage | 05 |
| Inschakelen / basisbediening | 06 |
| Fabrieksinstellingen, frequentie Aanpassen, Tegenlicht | 06 |
| Target informative | 07/08 |
| Volumeaanpassing | 08 |
| Modi selecteren (discriminatiemethoden) | 09 |
| Alle Metal-modus versus discriminatiemodi | 10 |
| Alle audiomogelijkheden van de metalen modus | 10 |
| Discriminatiemodus Audiokarakteristieken | 10 |
| Toon-ID in Discriminatie Modi | 11 |
| Proportionele audiokenmerken | 11 |
| Notch discriminatie | 12 |
| Sensitiviteit | 13 |
| Audio Treshold aanpassing | 13 |
| Grond Balans | 14/15 |
| Uzer discriminatie | 16 |
| Iron Audio | 17 |
| Z-Lynk draadloze werking | 18 |
| Bench test | 19 |
| Detectie Tips | 20/23 |
| Pinpoint | 23/24 |
| Onderwatergebruik | 24 |
| Handleiding Problemen oplossen | 25 |
| Batterij vervangen | 26 |

AT Max User Controls

Notch Discrimination: Press Shift Button, use (+) or (-) keys to select pixels, then switch on or off with ELIM button (pg. 18).

Iron Discrimination: Direct press (+) or (-) keys to adjust Iron Discrim level (pg. 26).

Volume Adjust: Press Shift Button, then use (+) or (-) keys to change volume (pg. 11).

Sensitivity: Direct press (+) or (-) keys to increase or decrease sensitivity level (pg. 20).

Manual Ground Balance: Press Shift Button, then use (+) or (-) keys to change ground balance setting (pg. 22).

Audio Threshold: Direct press (+) or (-) keys to change level of background sound (pg. 21).

Hold 1 second to switch power on/off. Tap to select detection mode. Hold 5 seconds to restore factory settings.

IRON AUDIO: Use to hear discriminated iron (pg. 28).

LIGHT: Press Shift, then press to switch LCD backlight on/off (pg. 9).

FREQ: Tap to select frequency (pg. 9).

ELIM: Press Shift, then use with NOTCH DISC (+) or (-) to modify discrim pattern (pg. 18).

Press for secondary functions. Hold for Auto Ground Balance.

Simultaneously press and release these two buttons to pair to a new wireless receiver (pg. 32).

AT Max Display Information

Iron Discrim Setting (0-44): also indicates Auto Ground Balance Window setting

Target ID Legend: Indicates metal types

Lower Scale: Indicates notch discrimination pattern

Target ID Cursor: indicates probable target identity

Z-Lynk Icon: indicates unit is wirelessly paired to a receiver. Steady = paired, Blinking = searching, Off = not paired

Mode Indicator (pg. 12)

Battery Level Indicator (pg. 47)

Digital Target ID: Also shows settings during adjustments.

Sensitivity Setting (pg. 20)

Depth Indicator: indicates depth of coin-sized target. (pg. 10)

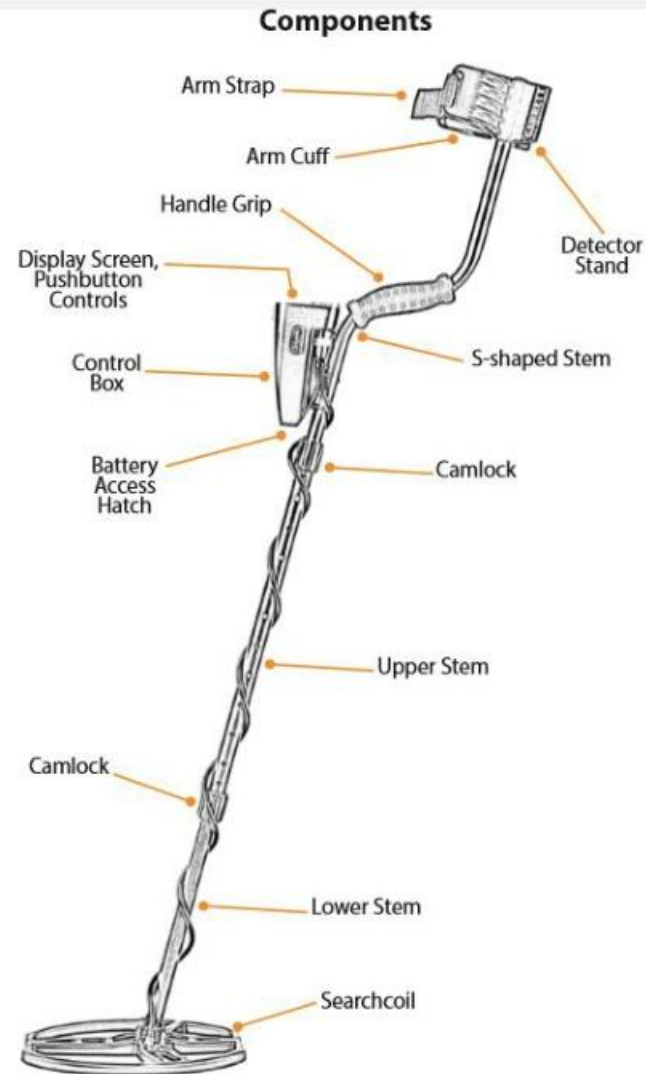
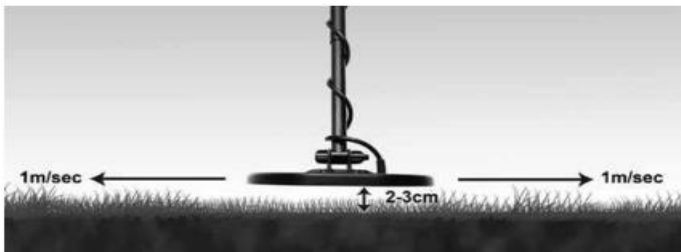
Snelle Start

1. Stroom AAN. Druk gedurende 1 seconde op de aan / uit-knop. De AT Max wordt ingeschakeld in de laatst gebruikte modus en is klaar om te zoeken. De detector werkt met vier (4) AA-batterijen die al door Garrett zijn geïnstalleerd.

2. Selecteer modus. Gebruik de knop Mode om desgewenst een andere detectiemodus te selecteren. (Fabrieksinstelling is COINS.)

3. Pas de instellingen aan. Pas de instellingen voor Gevoeligheid, Treshold waarde, Volume of Discriminatie indien gewenst aan.

4. Begin met scannen. Laat de zoekspoel ongeveer 2-3 cm boven de grond zakken en zwaai de spoel links en rechts op ongeveer 1 m / seconde (3 ft / sec). De spoel moet in beweging zijn voor doeldetectie, maar kan tijdens Pinpoint stationair blijven.



Lijst van onderdelen ATmax



Als een onderdeel ontbreekt, neem dan contact op met de klantenservice van Garrett

Detector assemblage

Maak de onderste camlock los door deze rechtsonder te draaien (met de klok mee) terwijl u de bovenste en onderste steel constructie voor u houdt, zoals hieronder wordt getoond. Verleng de ondersteel en druk de borgringen stevig op hun plaats.



Verbind de zoekspoel met de steel zoals weergegeven en draai de moer handvast aan. Maak de bovenste camlock los, druk de veerklem in de S-stuurpen in (met de besturingsbehuizing) en steek de S-vormige stang door de bovenste camlockkraag in de bovenste steel.



Opmerking: De veerklem moet in de EERSTE stangopening worden geplaatst om toegang te krijgen tot het batterijcompartiment



Stel de ondersteel in op comfortabele lengte en draai de camlocks met de hand aan. Wikkel de kabel nauwsluitend rond de steel met de eerste winding van de kabel over de steel.



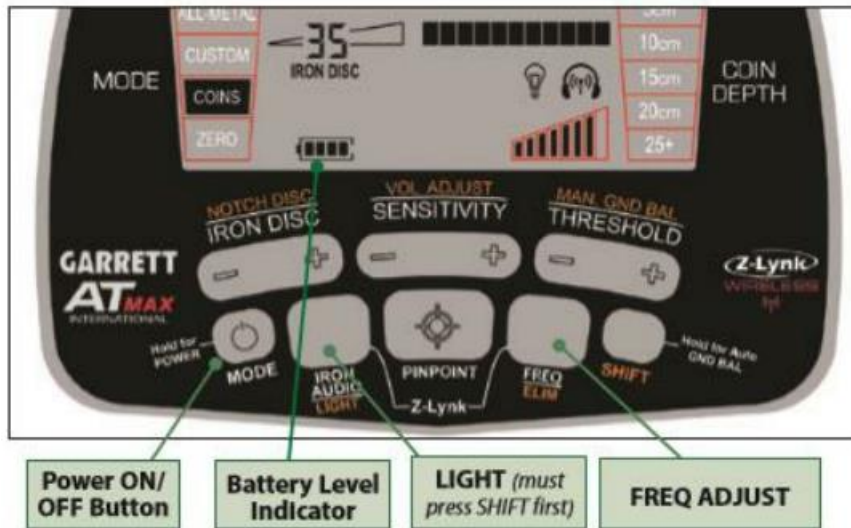
Plaats de spoelconnector in de 4-pins connector van de bedieningskast door verbindingsspinnen uit te lijnen. Druk stevig, maar voorzichtig, tot de O-ring voelbaar is en plaats handvast.



Opmerking:

Als de O-ring op de juiste manier is geplaatst, kan de kraag van de connector eenvoudig worden vastgedraaid; Als de kraag moeilijk te draaien is, is het mogelijk dat de O-ring niet goed zit. Pas indien nodig de armmanchet aan door de schroef aan de onderkant te verwijderen. Verplaats de tweedelige manchet naar het andere gat, plaats de schroef terug door de kabelklem van de hoofdtelefoon en draai vast.





AAN / UIT (POWER): Houd deze knop 1 seconde ingedrukt om de machine AAN of UIT te zetten.

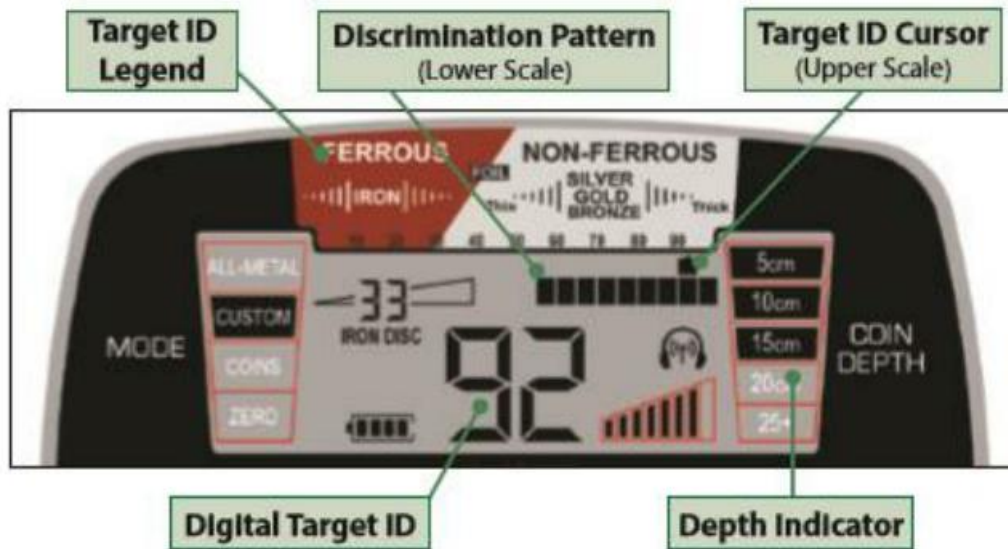
Fabrieksinstellingen: Om de fabrieksinstellingen te herstellen, houdt u de Powerknop 5 seconden ingedrukt (totdat de detector een snelle dubbele pieptoon produceert).

Indicator batterijniveau: geeft de continue status van de batterij aan. Vervang de batterijen als er nog 1 segment over is (zie pagina 47).

Frequentie aanpassen: Druk op de knop FREQ om door de frequentie-instellingen te bladeren. Kies uit vier kleine frequentie-aanpassingen (F1 tot F4) om interferentie veroorzaakt door elektrische bronnen of andere metaaldetectoren tot een minimum te beperken. Opmerking: de eerste toetsaanslag toont de huidige instelling aan.

Achtergrondverlichting: Druk op de SHIFT-knop en druk vervolgens op de LIGHT-knop om de achtergrondverlichting van het LCD-scherm in of uit te schakelen. Gebruik de achtergrondverlichting bij weinig licht voor een betere zichtbaarheid van het scherm. aanpassen

Target Information



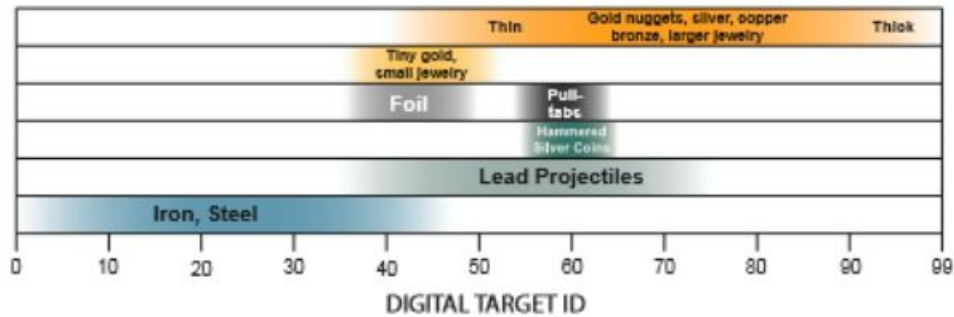
Target ID Legend: Werkt met de Target ID Cursor om de waarschijnlijke identiteit van een target aan te geven, met ferro (ijzeren) doelen aan de linkerkant, non-ferro doelen die dun zijn of een lage geleidbaarheid hebben in het midden en doelen met een dikke of hoge geleidbaarheid (bijv. dik zilver) aan de rechterkant.

Lower Scale: Geeft het huidige onderscheidingspatroon weer, met verlichte pixels die geaccepteerde doelen aangeven en lege pixels die verworpen doelen aangeven.

Target ID Cursor (Upper Scale): Geeft alle doelen weer, maar produceert alleen audio voor doelen die op de Lower Scale zijn geaccepteerd.

Digital Target ID: Biedt een waarde tussen 0 en 99 om doelen nauwkeuriger te identificeren dan de ID-cursor.

Muntdiepte-indicator: De diepte van een munt of een doel van vergelijkbare grootte wordt aangegeven in stappen van 5 cm. Opmerking: doelen groter dan een munt kunnen ondieper zijn dan de werkelijke diepte, terwijl doelen die kleiner zijn dan een muntstuk mogelijk dieper dan de werkelijke diepte worden weergegeven. De voorbeeldgrafiek op de volgende pagina bevat reeksen digitale Target-ID's van een aantal veel gebruikte items.



TARGET-ID kan sterk variëren, afhankelijk van de grootte en dikte van het Object, omdat kleine, dunne stukken metaal geen elektrische stroom kunnen geleiden, evenals dikkere stukken metaal. Bovendien kunnen gemineraliseerde bodems leiden tot TARGET-ID-fouten, vooral voor kleine doelen.

Tip: TARGET-ID is het meest betrouwbaar wanneer het doelwit gecentreerd is onder de zoekspoel en de spoel vlak en op een constante hoogte boven de grond wordt geveegd.

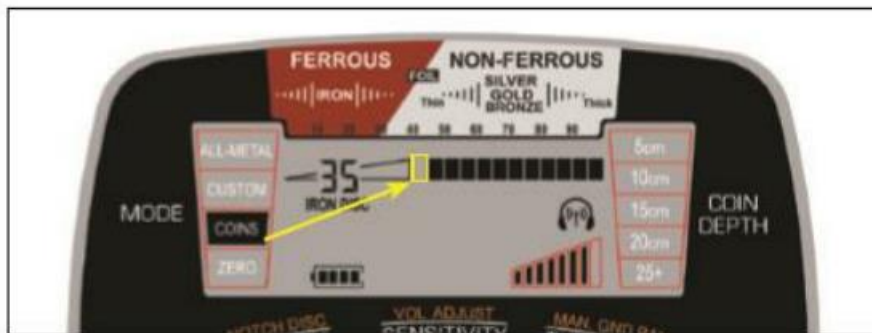
Volume aanpassen

Om de maximale luidheid van de doelgeluiden te regelen, drukt u op de Shift-toets en gebruikt u vervolgens de knoppen (+) of (-) VOL ADJUST om uw voorkeur in te stellen.

- OPMERKING de volumeaanpassingen van de AT Max kan alleen van invloed zijn op de maximale audio geproduceerd door een groot signaal en geen invloed hebben op het audioniveau of de gevoeligheid van vage signalen (Volume is een "limiter" en geen versterkingsregeling), waardoor je maximale detectie van zwakke signalen hebt.

- Om een maximale detectie van zwakke signalen bij gebruik van een hoofdtelefoon te garanderen, zet u het volume van de hoofdtelefoon op maximaal en past u het volume van de AT Max aan uw gewenste niveau aan.

Selecting Modes (Discrimination Patterns)



Voorbeeld: dit is het vooraf ingestelde notch-discriminatie-patroon voor de COINS-modus.

De AT Max International omvat vier detectiemodi: een echte All Metal-modus en drie discriminatiemodi.

Druk op de knop MODE om door de vier modi te bladeren:

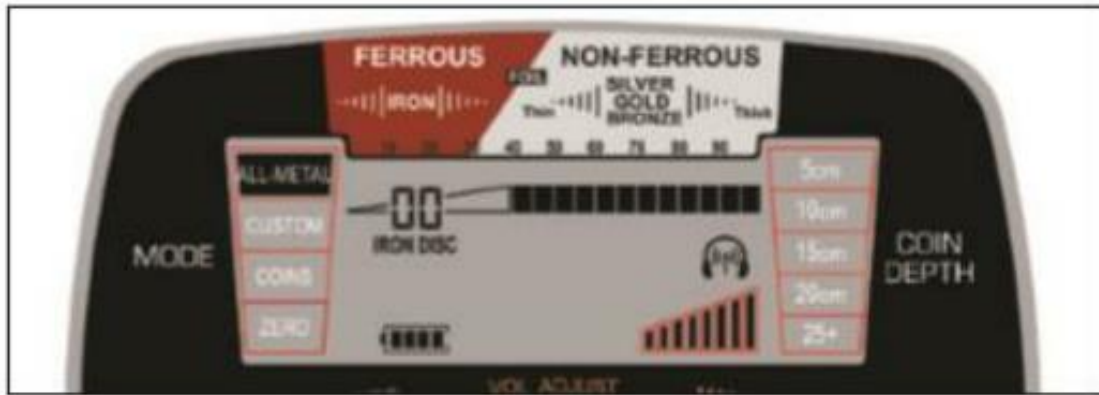
- **ALL METAL Modus** - Biedt de beste detectiediepte en -gevoeligheid. De All Metal-modus biedt een continu audio response, zodat de gebruiker de subtiele detectiesignalen van zwakke doelen kan horen. De All Metal-modus bevat geen discriminatie, dus alle soorten metaal worden gedetecteerd.
- **CUSTOM-modus** - Kan door de operator worden geprogrammeerd en de AT Max behoudt de wijzigingen wanneer de detector is uitgeschakeld. De fabrieksinstelling voor de CUSTOM-modus is hetzelfde als de COINS-modus. Begin met dit onderscheidingspatroon en gebruik vervolgens de NOTCH DISC (+) of (-) en ELIM-knoppen om de modus aan te passen. (Zie pagina 18-19 voor meer informatie.)
- **COINS Modus** - Ontworpen om de meeste soorten munten en sieraden te vinden en veelvoorkomende items zoals ijzer en folie te verwijderen. Het High-Res Iron Discrim-niveau is ingesteld op 35 om de meeste ijzerdoelen uit te sluiten en één pixel van folie is geëlimineerd. Sommige wenselijke items die hetzelfde reageren als folie, kunnen worden gemist. Het is te verwachten dat er wat rommel wordt gevonden, zoals aluminium blikjes.
- **ZERO modus** - Detecteert elk type metaal. Alle 12 onderscheidende pixels zijn ingeschakeld en High-Res Iron Discrim is ingesteld op 0 (nul) - wat aangeeft dat er geen metalen doelen zijn uitgesloten (geëlimineerd). Gebruik deze modus om alle metalen voorwerpen te vinden of wanneer het materiaal van het gewenste object onbekend is. Schakel over naar de modus Zero-Disc om te helpen bij het lokaliseren van een doelwit wanneer het signaal niet consistent is. Dergelijke signalen kunnen betekenen dat er ijzer vervuiling zich dicht bij een goed doelwit bevindt.

Alle Metal-modus versus discriminatiemodi - In elk van de drie Discriminatiemodi (Custom, Coins of Zero) biedt de AT Max meer Tone ID-informatie naast het vermogen om ongewenste vervuiling doelen te onderscheiden (bijv. Nagels, folie, pull-tabs) . De drie Discriminatiemodi zijn echter van nature minder gevoelig voor kleine en diepe doelen dan de All Metal-modus.

De All Metal-modus is ideaal om te gebruiken voor maximale detectiediepte in gebieden die niet al te vervuild zijn of waar geen enkele wens bestaat om elk type metaal te elimineren. De Discriminatiemodi zijn meestal gewenst in Vervuilde-gebieden voor het elimineren van sommige vervuiling. De discriminatiemodi zorgen voor een stillere, stabielere werking, maar zullen niet zo diep detecteren als de All Metal-modus.

In elk van de modi moet de zoekspoel van de AT Max in beweging zijn om doelen te detecteren. Echt statische detectie is mogelijk tijdens het gebruik van de Pinpoint-drukknop van de detector.

All Metal Mode Audio Characteristics



In de ALL METAL-modus reageert de AT Max op het gehele bereik van geleidende en magnetische eigenschappen die worden tegengekomen, inclusief grondresponses. De gebruiker hoort voortdurend wat de zoekspoel "ziet" in de grond. Daarom is het essentieel om goed grondbalans uitgevoerd te hebben tijdens het werken in de ALL METAL-modus. Natuurlijk voorkomende mineralen in de grond moeten tijdens de grondbalansprocedure worden vermeden om alleen de signalen van metalen voorwerpen te kunnen detecteren.

De ALL METAL-modus biedt doelinformatie, waaronder een Target ID-pixel op de bovenste schaal, Digital Target ID en diepte meting. De AT Max stelt de operator dus in staat om te allen tijde in de ALL METAL-modus te blijven, in tegenstelling tot sommige detectors die van de operator eisen dat hij overschakelt naar een discriminatiemodus om de doel-ID te verkrijgen. Houd er rekening mee dat sommige diepere doelen (vage hoorbare signalen) het bereik van de doel-ID kunnen overschrijden.

Omdat de ALL METAL-modus geen discriminatie toelaat, geeft de detector een zelfde akoestisch signaal voor elk stuk soort metaal dat wordt gescand. Doelresponsen zullen normaliter worden gehoord als een proportionele middentoon. De AT Max is echter een unieke All Metaaldetector omdat de Iron Discrimination- en Iron Audio™ -functies kunnen worden gebruikt om te horen of gedetecteerde doelen ijzerhoudend zijn, zoals wordt aangegeven door een lage toon. IJzerdiscriminatie-niveaus kunnen alleen worden aangepast in de ALL METAL-modus als de Iron Audio-functie is ingeschakeld;

OPMERKING: deze veranderingen niet zullen worden behouden als de detector is uitgeschakeld. (Zie Iron Audio sectie, pagina's 28-31.) Goudzoekers en vele reliekjagers vertrouwen hoofdzakelijk op hun oren om goede doelsignalen te onderscheiden. Deze gewenste signalen worden gepresenteerd als zuivere, herhaalbare responsen die de achtergrondaudio negeren.

Discriminatiemodus Audiokarakteristieken

De AT Max International omvat drie Discriminatiemodi: Custom, Coins en Zero. Deze modi worden gebruikt om vervuil items (bijvoorbeeld folie, trekklipjes, nagels) te negeren van detectie en bieden meer Tone ID-informatie die de ALL METAL-modus biedt.

Discriminatiefilters worden geïntroduceerd in deze drie modi, waardoor ze minder gevoelig kunnen worden voor kleine en diepe doelen dan de ALL METAL MODE.

In de Discriminatiemodi biedt de AT Max-tone roll de toon aan de gebruiker meer doelinformatie om doelen te helpen identificeren, met name platte ijzeren objecten zoals kroonkurken en ringen, vooral wanneer Iron Audio is ingeschakeld. Tone Roll Audio biedt een variatie van doeltönen wanneer de zoekspoel het doel nadert en passeert. Deze verschillende tonen van audio bieden betere algemene doelinformatie en identificatie.

Toon-ID in discriminatiemodi

In Custom, Coins of Zero Mode produceert de Tone ID-functie maximaal drie verschillende hoorbare tonen op basis van het metaaltype en geleidingsvermogen van een doelwit.

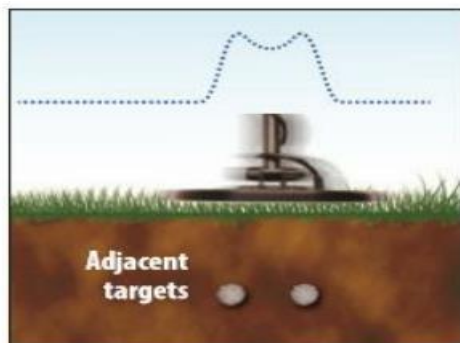
Low-Tone: Ferrous targets (Digital ID <35) zoals nagels, ijzer, staal, etc.

Midtone: Non-ferro targets (Digital ID van 35-50) met lage tot medium conductiviteit, inclusief kleine sieraden, kleine munten, folie, dunne doelen, enz., En ijzerdoelen die zich boven de iron disc instellingen bevinden.

High-Tone: Non-ferro targets (Digital ID > 50) met medium tot hoge geleidbaarheid, inclusief grotere munten en juwelen.

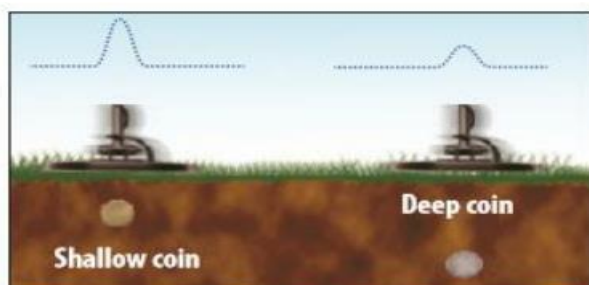
Proportionele audiokarakteristieken

De geavanceerde audiokarakteristieken van de AT Max zorgen voor een snelle herstelsnelheid, wat vooral belangrijk is in gebieden waar goede doelen in de buurt zijn of verspreid kunnen zijn onder ijzerafval. (Zie voorbeeld A.)



Voorbeeld A: Aangrenzende doelen kunnen vaak een enkel sterk signaal produceren met veel metaaldetectoren. Het snelle herstel van de AT Max zal echter twee pieken van audiorespons opleveren. Deze meerdere audioresponsen verschaffen de ervaren gebruiker meer doelinformatie.

Deze snelle hersteltijd helpt de AT Max-operator om aangrenzende doelen te scheiden. De proportionele audio-respons die dit mogelijk maakt, stelt de gebruiker ook in staat om de grootte, vorm en diepte van een doel beter te beoordelen. Proportionele audioresponsie betekent dat de luidheid van de respons van het doelwit evenredig is aan de signaalsterkte van een doelwit (d.w.z. kleine / diepe signalen klinken zwak en sterk / grote signalen klinken luid). (Zie voorbeeld B.)



Voorbeeld B: Let op de verschillende doelrespons die wordt geboden door de proportionele audio van de AT Max met betrekking tot de doeldiepte. Het doel van de ondiepe munt geeft een sterker signaal, terwijl de diepe munt van dezelfde grootte een zachter signaal geeft.

Notch Discriminatie (Alleen in discrim. Modi)

De AT Max heeft 12 Pixels "notches" voor discriminatie, weergegeven op de onderste schaal. Elke combinatie van deze pixels kan worden in- of uitgeschakeld op basis van uw voorkeur. Er zijn twee primaire methoden om het Notch-discriminatiepatroon aan te passen om een bepaald type vervuiling of een ongewenst item te weigeren. Druk voor de eerste methode op de SHIFT-toets en gebruik de (+) of (-) NOTCH DISC-knoppen om de TARGET-ID-cursor naar links of rechts te verplaatsen. Druk vervolgens op de ELIM-knop om de pixel op de onderste schaal te verwijderen of te activeren, direct onder de TARGET-ID-cursor. (Zie illustraties op de volgende pagina.) De tweede methode voor het aanpassen van het notch-discriminatiepatroon gebruikt alleen de ELIM-knop. Wanneer een ongewenst doel hoorbaar wordt gedetecteerd, drukt u eenvoudig op de SHIFT-knop en vervolgens op de ELIM-knop om een streepje bij die TARGET-ID-cursor te maken. De volgende keer dat dit item wordt gevonden, produceert het geen geluidssignaal. Tip: Notch Discrimination kan ook worden gebruikt om specifieke metalen items te vinden. Als een oorbel bijvoorbeeld verloren is gegaan, scan dan de overeenkomende oorbel in de NUL-DISC-modus en noteer de bijbehorende TARGET-ID-cursor. Druk vervolgens op SHIFT en gebruik de NOTCH DISC- en ELIM-knoppen om alle pixels behalve die voor de oorbel en een extra pixel aan beide kanten uit te schakelen om rekening te houden met sommige ID-variaties.

Voorbeeld: handmatige modificatie van het notch-discriminatie-patroon

Druk op SHIFT en gebruik de NOTCH DISC-knoppen om de TARGET-ID-cursor boven de pixel te plaatsen die u wilt verwijderen (zie afbeelding). Gebruik de ELIM-knop om deze pixel van de Lower Scale te verwijderen (zie hieronder). Dit item is nu geweigerd.



Modify pattern with these buttons

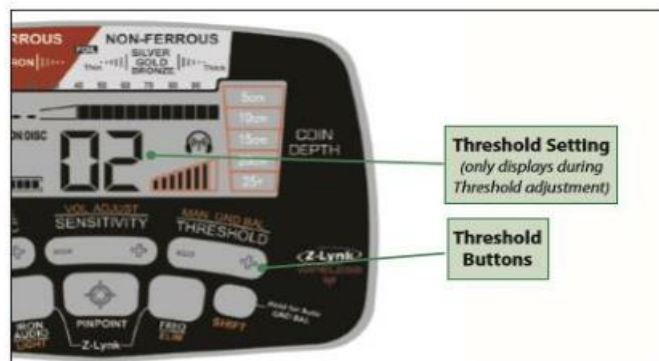
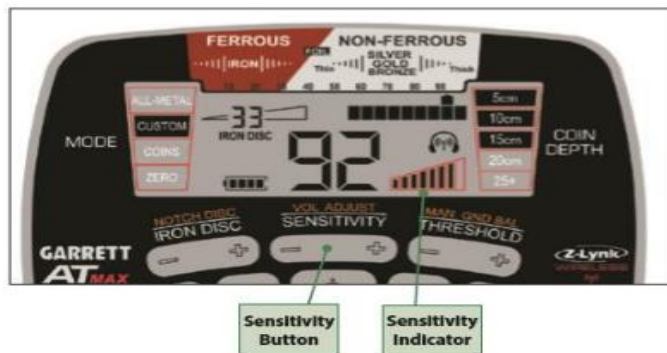


Opmerking: Wijzigingen in het notch-discriminatiepatroon in de CUSTOM-modus blijven behouden

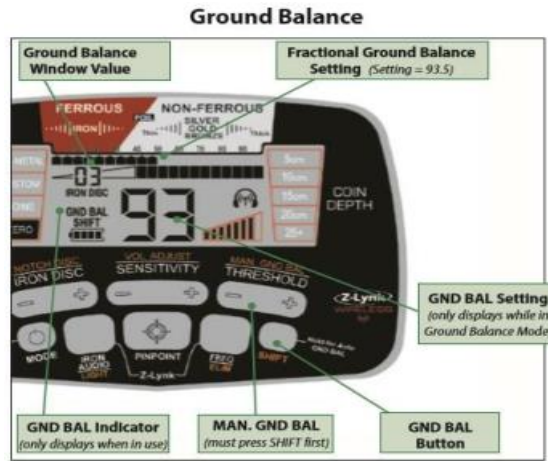
Wanneer de detector wordt uitgeschakeld. Wijzigingen in alle andere modi keren terug naar de fabrieksinstellingen wanneer de melder UIT en weer AAN geschakeld is.

Sensitiviteit

Gebruik de (+) of (-) SENSITIVITY-knoppen om door de acht (8) niveaus te bladeren. Gebruik verhoogde gevoeligheid bij het zoeken naar zeer kleine of zeer diepe doelen. Gebruik lagere gevoeligheidsniveaus wanneer de detector onregelmatig gedrag vertoont (vanwege overmatig metaalachtig afval, sterk gemineraliseerde bodems, elektrische interferentie of de aanwezigheid van andere metaaldetectoren) en de onregelmatige werking kan niet worden opgelost met grondbalans, discriminatie of door frequentie te veranderen



Threshold is de constante achtergrond "brom" die wordt toegevoegd aan de doelrespons. Druk eenmaal op een Threshold-knop om de huidige instelling weer te geven. Druk opnieuw op de (+) of (-) Threshold-knoppen om uit 33 niveaus te selecteren, van -9 tot +23. Positieve treshold voegen een hoorbare achtergrond zoemtoon toe aan de doelrespons (dat wil zeggen positieve audio-bias), terwijl negatieve audio waarden zich onttrekken van de doelrespons (dat wil zeggen negatieve audio-bias). Een Threshold of zero voegt geen audio bias toe. Selecteer een Threshold-instelling op basis van persoonlijke voorkeur. Om de mogelijkheid om zwakke signalen te horen te maximaliseren, wordt het echter aanbevolen om te werken met een zwakke, maar nauwelijks hoorbare drempelwaarde (d.w.z. zwakke positieve audio-bias). Hoe luider de omgeving, hoe hoger u mogelijk de Threshold moet instellen. Omgekeerd kunnen er soms momenten zijn dat u wilt werken met een negatieve of stille Threshold, bijvoorbeeld om het geratel van de detector te verminderen, enz. Hoofdtelefoons worden ook ten zeerste aanbevolen om het vermogen om zwakke signalen te horen te maximaliseren, vooral in luidruchtige omgevingen.



GND BAL-knop - Houd de SHIFT-knop ingedrukt voor automatische grondbalans of, voor handmatige grondbalans, SHIFT indrukken en loslaten en gebruik vervolgens de (+) en (-) MAN. GND BAL-knoppen. De werking van de detector kan negatief worden beïnvloed door mineralisatie van de grond. De AT Max International kan zowel automatisch als handmatig Gegrondbalansd worden om ongewenste grondsignalen te annuleren en maximale stabiliteit en doeldetectie te verkrijgen. **Opmerking:** Zoek altijd een gebied dat vrij is van metaal voordat u probeert de detector met de grond te balanceren. De AT Max bevat een hoge resolutie grondbalans, met 175 resolutiepunten, variërend van geleidende grond, zoals zoutwaterstranden, tot ferro-gemineraliseerde grond.

Tijdens de grondbalans functie, zullen de woorden GND BAL verschijnen op het display en de waarde van de grondbalans wordt op het LCD-scherm weergegeven.

Automatische grondbalans: Houd de SHIFT-toets ingedrukt terwijl u de zoekspoel voortdurend "bouncet" of "pompt" van 1 tot 8 inch (2 tot 20 cm) boven de grond totdat er een minimale geluidsrespons van de grond is. Laat vervolgens de knop los en begin met jagen. De waarde van de grondbalans is aangegeven op het LCD-scherm. Een lage waarde voor de grondbalans duidt op geleidende grond, zoals zoutwaterstranden; hoge grondbalanswaarden geven ijzerhoudende grond aan. Als de detector grondbalans is, kan de waarde van de grondbalans worden bepaald waar het ID-nummer van het digitale doel normaal zou worden weergegeven. De grondbalanswaarden van 0 tot 75 worden aangegeven met hele cijfers. De waarden van de grondbalans van 75 tot 99 vertegenwoordigen de 'hete' grond en op dit punt gebruikt de AT Max de hoge-resolutie-grondbalans. Vanaf 75 begint de waarde van de grondbalans in stappen van kwartpunten te stijgen. Dit wordt weergegeven door een geheel cijfer en toenemende kwartstappen van het bovenste staafdiagram. (Zie illustratie hieronder.)



Grondbalans-waarden boven 75 stijgen in kwartpunten van resolutie. De bovenstaande afbeelding geeft een grondbalanswaarde van 87,5 aan. Boven het vaste getal 87 wordt elk kwartpunt van waarde aangegeven door vijf blokken pixels op de bovenste schaal.

Opmerking: Als de grondbalansinstelling van de AT Max niet verandert tijdens het automatische grondbalanceringsproces, is de detector al voldoende gebalanceerd met de grond of vertoont de huidige grond zo'n neutrale mineralisatie dat de instellingen niet zullen veranderen.

Handmatige grondbalans: druk op de SHIFT-toets en laat deze los, en druk vervolgens op de (+) of de (-) MAN. Knop GND BAL en Pomp voortdurend de zoekspoel van 2 tot 20 cm boven de grond. Als lage tonen worden geproduceerd, verhoogt u de instelling van de grondbalans met behulp van de (+) MAN. GND BAL-knop. Als hoge tonen worden geproduceerd, verlaagt u de instelling met behulp van de (-) MAN. GND BAL-knop. Druk kort op de (+) of (-) MAN. GND BAL-knoppen voor het maken van aanpassingen in één stap of ingedrukt houden om grote aanpassingen te maken. Ga door met het pompen van de spoel en het maken van handmatige aanpassingen totdat een minimale audio-respons is verkregen, wat aangeeft dat de detector is gegrondbalansd. De instelling van de grondbalans wordt op het LCD-scherm weergegeven. De detector verlaat automatisch de handmatige grondbalansmodus na vijf seconden zonder een druk op de knop. De instelling van de grondbalans blijft behouden wanneer de detector wordt uitgeschakeld. Wellicht wilt u de handmatige grondbalansfunctie gebruiken om de grondbalans enigszins positief te maken om detectie van kleine doelen te verbeteren of om een beetje negatief in balans te zijn om detectie van "Hot Rocks", terracotta en bakstenen te verminderen. Het afstellen van de AT Max na de grondbalans, is enigszins positief en kan een zwakke maar hoorbare reactie van de grond produceren als de zoekspoel wordt verlaagd. Het handhaven van een horizontale zwaai op een constante hoogte boven de grond zal deze reactie op de grond minimaliseren.

Typische grondbalansbereiken:

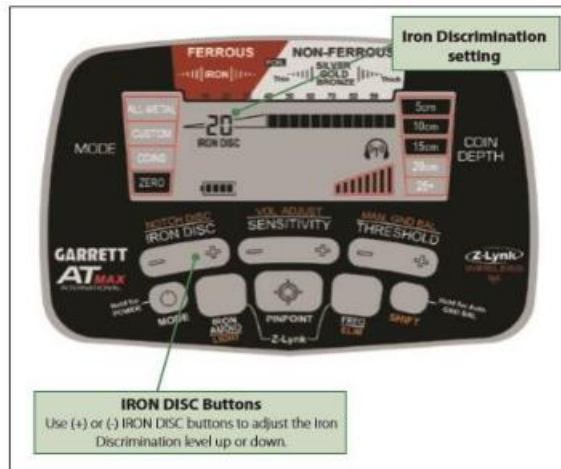
80-99: Sterk ferro (magnetiet, ijzeroxide mineralen, zwart zand, hete rotsen, terracotta)

60-80: Matig gemineraliseerde bodems (rode klei, bruine klei, ijzerhoudende kleimineralen, enz.) 20-60: Waarschijnlijk een ijzeren voorwerp 0-20: sterk geleidende, non-ferro mineralen zoals zout water

Automatic grondbalans Window TM: gemineraliseerde grond is vaak een mengsel van verschillende bodems, gesteenten en kuilen met geconcentreerde mineralisatie, die mogelijk een enigszins verschillende instelling van de grondbalans vereisen. In dergelijke gevallen is het misschien niet mogelijk om een enkele grondbalansinstelling te vinden die tegelijkertijd de verschillende grondcomponenten in evenwicht brengt. Dit is niet het gevolg van een beperkte resolutie van de grondbalans; dit komt eerder door gelokaliseerde variaties in de grondmineralen. Voor conventionele detectoren die in de All Metal-modus werken, kunnen deze grondvariaties valse audioweergaven produceren die de mogelijkheid van de operator om zwakke signalen te onderscheiden verminderen, wat resulteert in gemiste doelen. Zelfs detectoren met continue grondvolgving kunnen deze gelokaliseerde grondvariaties niet compenseren. Garrett heeft dit probleem aangepakt met zijn Automatic grondbalans Window dat de grondbalansinstelling effectief "verspreidt" om tegelijkertijd de grondbalans op een reeks waarden af te stemmen. Dit maakt de audio gladder door de subtiele achtergrondreacties te verminderen en stelt de gebruiker in staat om die zwakke doelen te horen. Dit venster of "spread" past zich automatisch aan tijdens het uitvoeren van de automatische grondbalans. In de grondbalans-modus wordt de Grondbalans Window-instelling weergegeven als een getal van twee cijfers boven IRON DISC (zie illustratie op pagina 22). Het eerste cijfer staat voor de instelling van het onderste venster en het tweede cijfer voor de instelling van het bovenste venster, elk cijfer in het bereik van 0 tot 9. Bijvoorbeeld, met de grondbalans ingesteld op 93,5 en een venster voor grondbalans van 46, is de effectieve spread voor de grondbalans van 93,5 minus 4 stappen tot 93,5 plus 6 stappen (dwz van 92,5 tot 95,0).

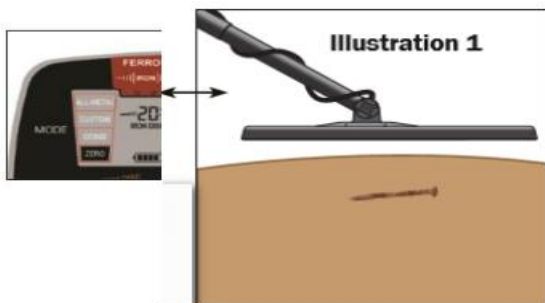
IJzer Discrimineren

IRON DISC knoppen - De AT Max heeft een hoge-resolutie ijzerdiscriminatieaanpassing. Met deze extra resolutie kan nauwkeuriger worden bepaald hoeveel ijzeronderscheiding kan worden toegepast. Het niveau kan worden aangepast van 0 (geen ijzerdiscriminatie) tot 44 (maximale ijzerdiscriminatie).

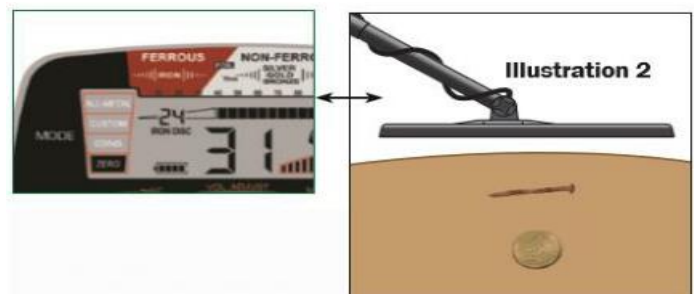


IJzer maskering: om te voorkomen dat een ijzeren voorwerp het signaal van een aangrenzend goed doelwit "maskeert", gebruikt u precies genoeg onderscheid om het ijzeren afval (bijvoorbeeld een kleine spijker, zoals te zien in afbeelding 1) nauwelijks te verwerpen. Hiermee kun je munt en spijker samen detecteren (zie afbeelding 2) en een goed doelwit niet missen / maskeren.

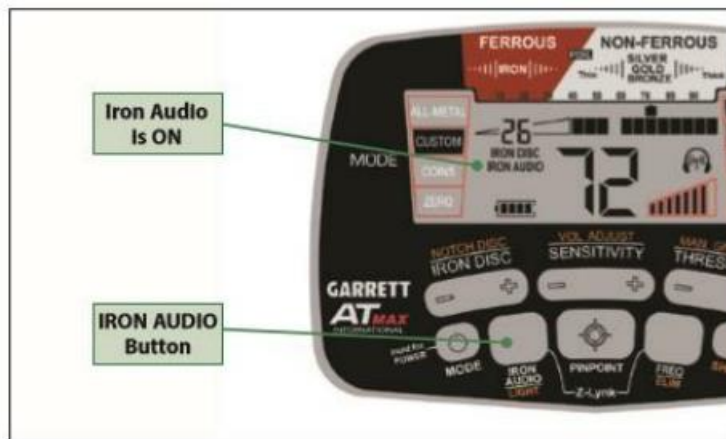
Het detecteren van doelen in de prullenbak met High-Res Iron Discrim



In afbeelding 1 werkt de AT Max in de nul-modus met een IRON DISC instelling van 20. De spijker in de afbeelding registreert van 18 tot 24 op de schaal voor het digitale doel-ID. Om de nagel uit de detectie te verwijderen, verhoogt u het ijzerdiscriminatie-niveau tot 24 met behulp van de IRON DISC (+) knop.

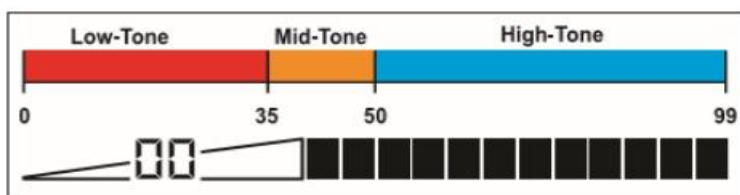


In afb 2 ligt dezelfde spijker boven een gouden munt. Daar het niveau voor de discriminatie van ijzer nu is ingesteld op 24, wordt de nagel niet gedetecteerd; de 2 objecten (spijker en gouden munt) hebben een gecombineerde geleidbaarheid van meer dan 24. Daarom wordt de gouden munt gedetecteerd omdat de gecombineerde geleidbaarheid hoger is dan die van het gediscrimineerde doel (spijker) alleen.

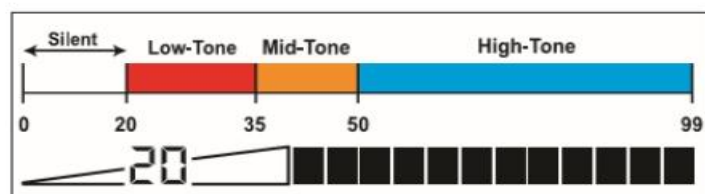


Druk op de IRON AUDIO-knop en laat deze los om de Iron Audio-functie AAN / UIT te schakelen. Wanneer deze functie is ingeschakeld, verschijnen de woorden "IRON AUDIO" op het LCD-scherm (zoals in de bovenstaande afbeelding). De Iron Audio-functie kan worden gebruikt in een van de vier modi van de AT Max. De functionaliteit ervan in de drie Discriminatiemodi versus de All Metal-modus zal afzonderlijk worden besproken.

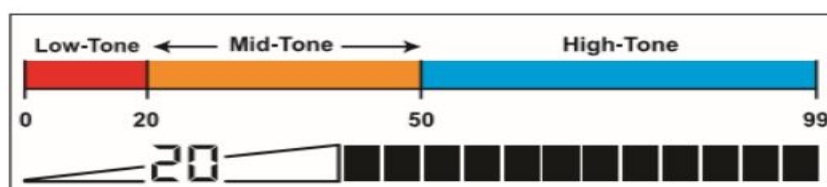
Gebruik van ijzeren audio in discriminatiemodi: verspreide ijzervoorwerpen in de grond kunnen goede doelen maskeren en zelfs "spooksignalen" creëren die een goed doelwit lijken. Met de selecteerbare Iron Audio-functie van Garrett kan de gebruiker gediscrimineerd ijzer horen (normaal gesproken het zwijgen opgelegd) om het hele beeld te kennen van wat zich in de grond bevindt en om te voorkomen dat hij in de val wordt gelokt om een ongewenst doelwit te graven. Iron Audio helpt de gebruiker platte ijzervoorwerpen te identificeren, zoals doppen die anders goede doelen zouden lijken. Met het gebruik van Iron Audio produceren gediscrimineerde ijzeren doelen (normaal gesproken stil) een Low-Tone ID. Iron Audio gebruiken, een ijzeren spijker produceert verschillende snelle lage tonen wanneer de zoekspoel eroverheen gaat, terwijl een flesdop of stalen ring een zeer onderscheidende LowHigh-Low-respons produceert. Raadpleeg de onderstaande illustraties voor het gebruik van de Iron Audio-functie in Custom, Coins of Zero Mode:



IRON AUDIO OFF: Normal division of low, mid and high tones in a Discrim Mode.

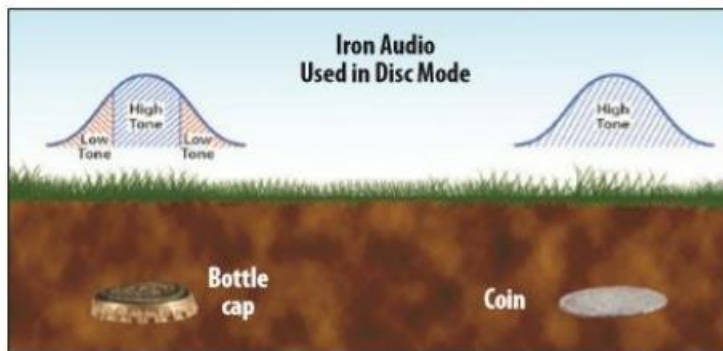


IRON AUDIO OFF: With Iron Discrimination set to 20, all targets below 20 are silent.

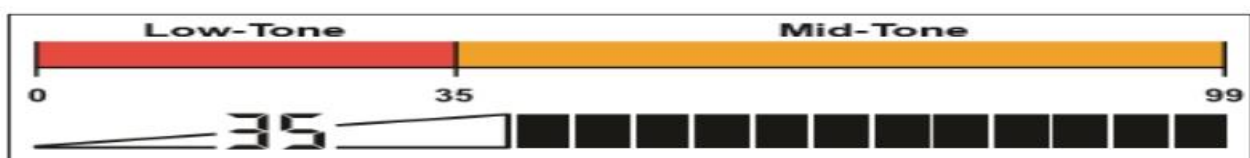


IRON AUDIO ON: Targets below 20 are now heard as a low tone and targets above

Tip voor het gebruik van Iron Audio: in gebieden met hoge concentraties ijzer wordt aanbevolen om Iron Audio uit te schakelen. Anders kan dit veel te veel signalen produceren. Als er dan een doelwit wordt gedetecteerd met een twijfelachtig of inconsistent response, schakelt u Iron Audio in om te controleren of dit ijzer is. Als u de aanvullende informatie van de Iron Audio-functie volledig wilt waarderen, voert u het volgende experiment uit met een dop en een muntstuk. Begin met de AT Max in de nul-modus, met de ijzeren schijf op 35 en de ijzeren audio uit. Haal het flesdopje vlak over de zoekspoel op ongeveer 10 cm (4 inch). Let op de subtiele onderbrekingen en inconsistenties van de doelrespons, waarmee wordt aangegeven dat dit een goed doel kan zijn of dat het van ijzer kan zijn. Voer vervolgens de munt plat over de zoekspoel en noteer de zuivere, High-Tone ID. Schakel nu Iron Audio in en geef de dop van het flesje weer vlak over de zoekspiraal. De kenmerkende Low-High-Low-respons geeft een doel aan dat onmiskenbaar van ijzer is. Merk op dat de munt nog steeds een zuivere High-Tone ID produceert. (Zie illustratie hieronder.)



Iron Audio gebruiken in de ALL METAL-modus: in de ALL METAL-modus worden alle metalen doelen die de AT Max International tegenkomt gewoonlijk geïdentificeerd door een middentoon. Het gebruik van de Iron Audio-functie maakt echter de introductie van een lage toonreactie mogelijk om het ijzergehalte van doelen hoorbaar aan te geven. Deze Iron Audio-functie in een True All Metal Mode metaaldetector is exclusief voor Garrett. De Iron Audio-functie moet worden gebruikt in de All Metal-modus als een middel om doelen voor het ijzergehalte te controleren. Daarom wordt het niet aanbevolen om te jagen terwijl de Iron Audio-functie continu is ingeschakeld. Om All Metal Iron Audio ten volle te waarderen, gebruik je een ijzeren spijker en een munt om te experimenteren. Selecteer de ALL METAL-modus, schakel Iron Audio tijdelijk in en stel de IRON DISC in op 35. (Opmerking: Iron Audio moet zijn ingeschakeld om Iron Discrimination in de ALL METAL-modus in te stellen.) Schakel Iron Audio terug en passeer de nagel over de searchcoil. De nagel reageert met een heldere middentint, vergelijkbaar met die van een goed doelwit, zoals de munt. Schakel nu Iron Audio in en leid de twee doelen afzonderlijk opnieuw volledig over de spoel. De kenmerkende Low-Medium-Low reactie van de nagel duidt nu een doelwit aan dat onmiskenbaar ijzer is. Merk op dat de munt echter blijft reageren met een heldere mediantoon. Raadpleeg de onderstaande illustratie met betrekking tot het gebruik van de Iron Audio-functie in de All Metal-modus:



IRON AUDIO ON: In All Metal Mode with this example, iron targets below 35 are now heard with flanking low tones and targets above 35 produce a clean medium tone.

Z-Lynk draadloze werking

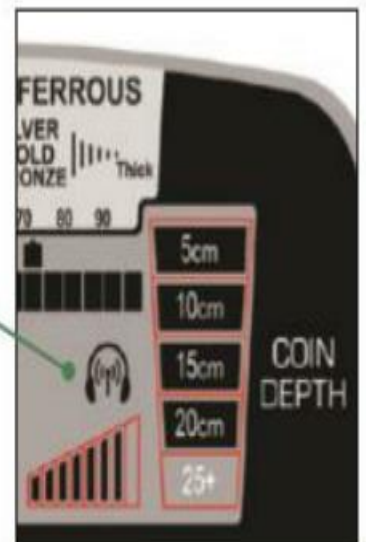
Z-Lynk Wireless-De AT Max International beschikt over een ingebouwde Z-Lynk draadloze zender die kan worden gebruikt met de Garrett MS-3-hoofdtelefoon. Het zal ook verbinding maken met de meeste andere koptelefoons met behulp van een afzonderlijke Z-Lynk-ontvanger. Een Z-Lynk Wireless-hoofdtelefoonsymbool (zie afbeelding) op het LCD-scherm geeft de huidige status van uw draadloze verbinding aan. Een stabiel pictogram geeft aan dat de detector is gepaard met een werkende Z-Lynk-ontvanger die zich binnen het bereik bevindt. Een knipperend pictogram geeft aan dat de detector naar een ontvanger zoekt. Het ontbreken van het pictogram geeft aan dat de draadloze zender van de AT Max is uitgeschakeld.

Koppelen: om te koppelen met een nieuwe koptelefoon / ontvanger, schakelt u eenvoudig de koptelefoon / ontvanger in, houdt u binnen 0,6 meter van de AT Max en drukt u vervolgens op de Z-Lynk-knoppen (IRON AUDIO en FREQ) tegelijkertijd. Zorg ervoor dat het pictogram voor draadloze communicatie op de AT Max knippert of afwezig is wanneer u op de knoppen drukt



PAIRING: Switch on headphones and hold within 0.6 meters (2 feet) of AT Max, then press and release Z-Lynk buttons (IRON AUDIO and FREQ) simultaneously.

Een brandende rode LED op de MS-3-hoofdtelefoon en dit stationaire Z-Lynk Wireless-pictogram op het LCD-scherm geven een succesvolle koppeling aan.



Zodra de hoofdtelefoon is gekoppeld en de hoofdtelefoon / ontvanger is uitgeschakeld of buiten bereik is geplaatst, zoekt de AT Max gedurende 30 seconden naar de ontvanger en probeert deze opnieuw aan te sluiten, aangegeven door een knipperend pictogram. Als de verbinding in die tijd niet wordt hersteld, schakelt de AT Max zijn draadloze zender uit. Het is noodzakelijk om de AT Max uit en weer in te schakelen om een nieuwe zoekopdracht van 30 seconden te starten.

Om een koptelefoon te ontkoppelen (vergeten), drukt u eenvoudig tegelijkertijd op de Z-Lynk-knoppen terwijl het draadloze pictogram op de AT Max stabiel is.

Z-Lynk Wireless for Water Hunting: de AT Max kan draadloos worden bediend voor ondiep waden, maar draadloze bediening is niet mogelijk wanneer de detector volledig is ondergedompeld. De Z-Lynk MS-3 draadloze hoofdtelefoon mag nooit worden ondergedompeld. Wanneer de AT Max volledig wordt ondergedompeld, is een waterdichte hoofdtelefoon (apart verkrijgbaar) vereist. Raadpleeg het gedeelte "Gebruik onder water" van deze handleiding voor meer informatie.

Bench Test

U moet een bench-tests uitvoeren om meer vertrouwd te raken met de werking van de AT Max in zowel ALL METAL- als Discriminatiemodi. Bovendien moet het gebruik van de Iron Audio-functie in elke modus worden getest. Voorgestelde testitems moeten het volgende bevatten: • Munten • Ijzeren spijker • Kroonkurk of stalen ring. Voor het uitvoeren van een Bench test plaatst u de zoekspoel op een vlak, niet-metalen oppervlak dat ten minste een meter verwijderd is van andere metalen voorwerpen.

Begin met testen in de ALL METAL-modus. Voer de testitems afzonderlijk over de zoekspoel heen op een afstand van 3 tot 4 inch (8-10 cm). Observeer de Target-ID voor elk. Selecteer vervolgens de NUL-modus en geef dezelfde doelen door over de zoekspoel. Gebruik zowel grote als kleine proefstukken op verschillende afstanden van de zoekspoel om de niveaus van hun response te observeren.



For bench testing, place the searchcoil on a flat, stable, non-metallic surface that is at least a meter from other metallic objects.

Discriminatie bench test: Een vergelijkbare testprocedure kan worden gebruikt om een beter begrip te krijgen van het instellen van ijzerdiscriminatie-niveaus. Haal de ijzeren spijker over de zoekspoel in de modus NUL of COINS. volgende in de ZERO-modus, met het vooraf door de fabriek ingestelde niveau van nul (0) Ijzeren Discriminatie, de nagel een lage toon produceert. Als de ijzeren spijker tot een 26 op de digitale Target-ID registreert, verhoog dan de instelling Ijzeren discriminatie tot 26.

Breng de ijzeren spijker opnieuw over de zoekspiraal om te controleren of deze is geëlimineerd. Als dat niet het geval is, verhoogt u de instelling Iron Discrimination iets hoger totdat het ijzeren doel niet langer een hoorbare respons geeft. Het door de fabriek ingestelde niveau van ijzeronderscheiding van 35 in COINS-modus zal de meeste ijzeren spijkers zonder aanpassing van detectie verwijderen. IJzer-audiotestbank: blijf vervolgens in de NUL-stand met je Ijzeren Discriminatie-niveau ingesteld om de ijzeren spijker te verwijderen die in het bovenstaande voorbeeld is getest. Druk op de knop IRON AUDIO en haal de spijker opnieuw over de zoekspiraal om de kenmerkende ijzeren geluiden te horen. Test deze nagel vervolgens in de ALL METAL-modus. Schakel de Iron Audio-functie in, stel IRON DISC in op 26 en haal de spijker helemaal opnieuw langs de zoekspiraal.

De kenmerkende Low- Medium-Low-respons geeft aan dat het doelwit onmiskenbaar van ijzer is. Platte ijzervoorwerpen zoals kroonkurken of stalen onderlegingen kunnen een goed geleidend doelwit voor detectoren lijken.

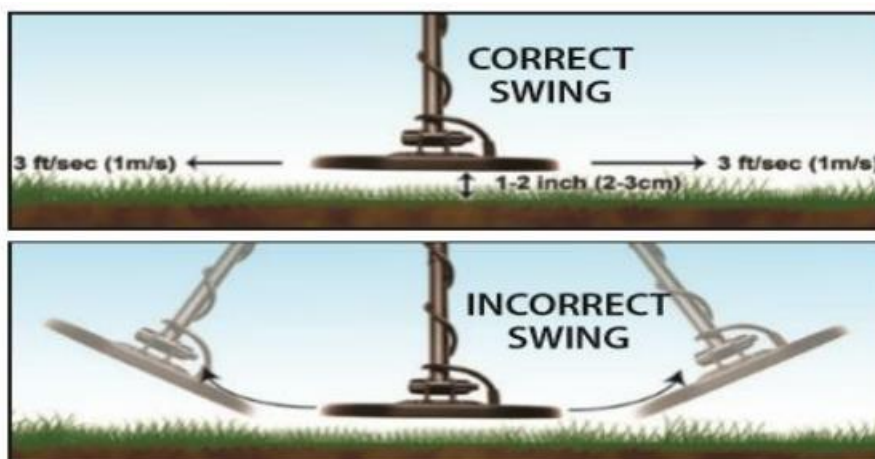
Om de geavanceerde ijzer herkenning mogelijkheden van de AT Max te testen, voert u nog een test uit met een ijzeren flesdop. Stel eerst de detector in op de ALL METAL-modus, schakel Iron Audio uit en haal de dop van de fles over de zoekspoel op een afstand van 3 tot 4 inch (8-10 cm). Houd er rekening mee dat het vlakke oppervlak van de flesdop een aanduiding geeft voor het digitale streefcijfer in het algemeen in het bereik van 40-60. Blijf in de ALL METAL-modus, schakel de Iron Audio-functie in en stel IRON DISC in op 35. Breng de dop van de fles opnieuw helemaal over de zoekspoel en luister naar de kenmerkende Low-Medium-Low-reactie die een ijzerdoel aangeeft. Deze mogelijkheid om ijzerdoelen te controleren tijdens het werken in een echte ALL METAL-modus is een exclusieve Garrett-functie die de AT Max tot een dergelijke krachtige detector maakt.

Schakel vervolgens over naar de COINS-modus, zet IRON DISC op 35 en schakel de Iron Audio-functie uit. Breng de dop van de fles opnieuw over de spoel en merk de subtiele onderbrekingen en inconsistenties op van de doelrespons, wat aangeeft dat het misschien goed is of van ijzer is gemaakt. Haal een non-ferro object zoals een munt of gouden ring over de spoel en let op de zuivere toon in vergelijking met die van de dop van de fles. Resterend in COINS-modus, met IRON DISC op 35, schakelt u de Iron Audio-functie in. Haal de flesdop opnieuw helemaal over de spoel en let op de Low-High-Low-respons die onmiskenbaar van ijzer is. Haal opnieuw de munt of ring over de spoel om de audio te vergelijken met die van de dop van de fles.

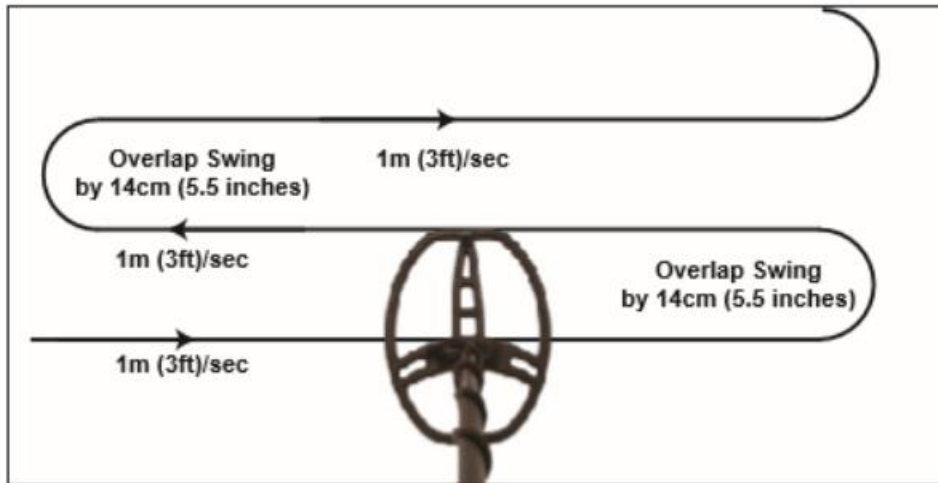
Laatste tip: noteer de resultaten van uw bench-tests en verwijst ze naar de praktijk in het veld. Kennis van de audiokarakteristieken en de Iron Audio-functie van de AT Max kan de hoeveelheid vervuiling die worden gegraven verminderen.

Tips voor tijdens het detecteren

- Als u nog niet bekend bent met het detecteren van metalen, begin dan met zoeken in gebieden met zandige en losse grond om het gemakkelijker te maken om te leren hoe je kunt gebruiken metaaldetector, lokaliseer en graaf doelen.
- Houd de hoogte van uw zoekhoogte ongeveer 2-3 cm (1-2 ") inch boven en evenwijdig aan de grond voor de beste detectieresultaten.



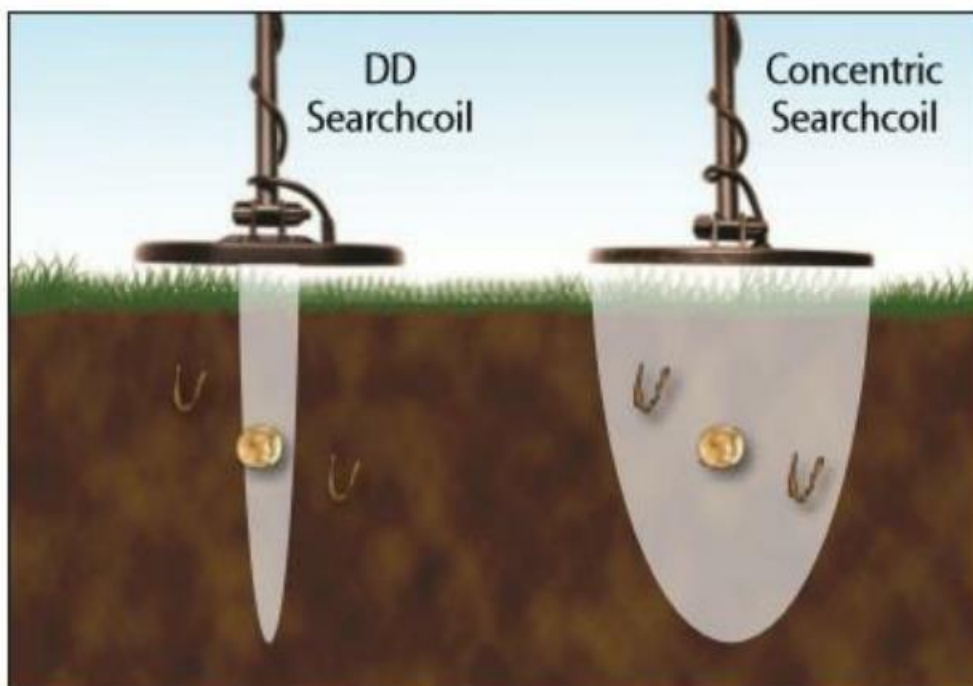
- Loop langzaam terwijl u uw zoekspoel van links naar rechts zwaait ongeveer met een snelheid van 1 meter per seconde. Draai de zoekspoel aan het eind ongeveer de helft van de lengte van de zoekspoel van elke zwaai (zie illustratie op de volgende pagina).



In order to fully search an area, overlap the swings of your searchcoil by half the length of the coil (about 14cm/5.5 inches). Sweep the searchcoil in a straight line or with a slight arc at a sweep speed of about 1m/sec (3 ft/sec).

Om een gebied volledig te doorzoeken, overlapt de schommeling van uw zoekcoil met de helft van de lengte van de spoel (ongeveer 14 cm / 5,5 inch). Veeg de zoekspoel in een rechte lijn of met een lichte boog met een snelheid van ongeveer 1 m / sec (3 ft / sec).

- Afzonderlijke doelen isoleren: het smalle detectieveld van de DD-zoekspray van de DDX zorgt voor een betere scheiding van aangrenzende doelen versus een concentrische zoekcoating van vergelijkbare grootte. Gebruik smalle schommels van de zoekcoil in trashy-gebieden om goede doelen onder de prullenbak te isoleren.



- Tips voor zoutwatergebruik: Detecteren in een zoutwateromgeving is een uitdaging voor bijna elke metaaldetector. Zoutwater is geleidend en produceert signalen die lijken op folie en fijne sieraden. Hoewel de AT Max niet specifiek is ontworpen voor gebruik in zout water, kan deze in deze omgeving worden gebruikt. Een goede grondbalans is de belangrijkste stap voor een stabiele werking van zout water. Om een stabiele werking te bereiken:
- Als Eerst, auto GrondBalans de detector in het gebied waar je gaat detecteren (zie pagina's 22-25). Zoutwaterstranden typisch Grondbalans tussen 0 en 20.
- Verlaag indien nodig de gevoeligheid tot signalen stabiel worden.
- Zwaai de zoekspoel plat en op een constante hoogte. Niet stuiten of de spoel liften aan het eind van de zwaai.
- Zwaai de zoekspoel evenwijdig aan de rand van het water.
- De detector zal minder stabiel zijn in ondiepe, brekende golven waar de zoekspoel in en uit het zoute water gaat. In dit gebied komt de detector voortdurend in bewegende omgeving geproduceerd door de branding, waardoor het moeilijk is voor de detector om te stabiliseren. Om de stabiliteit te verbeteren, wordt de grondbalans negatief beïnvloed door meerdere punten, indien nodig. Om dit te doen, drukt u eenvoudig op de SHIFT-knop en gebruikt u de (-) MAN. GND BAL-knop om handmatig in te stellen verlaag de instelling van de grondbalans. Bijvoorbeeld, als de
Het nummer van de grondbalans 11 is, verlaag de grondbalans naar nummer 7 of 8.
Opmerking: hoewel er wat achtergrond geluid kan blijven, blijf je het geluid als er een object word gedetecteerd herkennen
- Notch (uitschakelen) indien nodig de eerste pixel onder Foil. Het is belangrijk om op te merken dat de detectie verminderd van sommige kleine sieraden als deze pixel wordt genotcht.

• **Tips voor het lokaliseren van doelen bedekt met terracotta / Hot Rocks:** magnetische mineralen zoals hot rocks en terracotta kunnen de aanwezigheid van goede doelen maskeren. Om een goed doelwit te detecteren, moet de eerste grondbalans de AT Max in evenwicht brengen met de terracotta of hot rocks die aanwezig zijn. Houd er echter rekening mee dat de gecombineerde Target-ID mogelijk erg laag is (bijvoorbeeld een bronzen munt en terra cotta kunnen samen tussen 10 en 15 op de digitale Target-ID worden geregistreerd). Daarom moeten de niveaus van de ijzerdiscriminatie worden verlaagd om te zorgen voor de detectie van goede doelen die door de terracotta worden bedekt. De Iron Audio-functie kan ook worden gebruikt, zodat alle doelen boven de instelling Iron Discrimination een middelhoge of hoge toon (d.w.z. "goede" doelen) produceren.

• **Zwaai uw zoekspoel parallel aan plooiën en de rand van het water.** Dit minimaliseert de negatieve effecten veroorzaakt door oneffenheden in geploegde velden en variërende hoeveelheden vocht in de buurt van het water. Zwaai de zoekspoel niet loodrecht op plooiën en de rand van het water, omdat dit abrupte veranderingen in de grondrespons kan veroorzaken die de prestaties van de detector kunnen verminderen



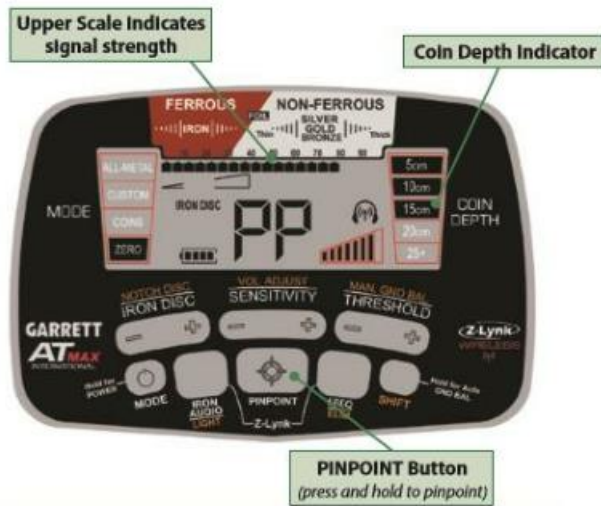
Pinpointen:

Nauwkeurige pinpointen maakt snel herstel mogelijk met de kleinst mogelijke opening. Om Pinpoint te gebruiken:

- Plaats de zoekspoel naar de rand van de object locatie op een vaste hoogte boven de grond.
- Houd de Pinpoint-knop ingedrukt en zwaai langzaam de zoekspoel over het doelgebied met behoud van de dezelfde vaste hoogte boven de grond (bijvoorbeeld 2-3cm / 1").
- zwaai de zoekspoel van links naar rechts en van voren naar achteren in een draadkruispatroon om het pieksignaal te lokaliseren, aangegeven met de luidste audio en het grootste aantal segmenten op de bovenste schaal.
- Het midden van de zoekspoel bevindt zich direct boven het doelwit met de diepte van een doel op muntachtige grootte getoond op de diepteschaal.
- Het symbool "PP" voor exacte punten verschijnt op het LCD-scherm tijdens aanwijzen. Het wordt aanbevolen om te oefenen met lokaliseren in een testplot.



Indicates
pinpointing
center of the
21.5cm x 28cm
searchcoil.



For the best pinpointing results, maintain a constant height above the ground (e.g. 2-3cm/ 1 inch).



Opmerking: het gebruik van de Pinpoint-knop wordt getoond op de AT Max trainingsvideo, die te zien is op garrett.com



• Alternatieve pinpointtechniek: DD-tip of tail. In de standaard pinpoint methode die op pagina 41 wordt beschreven, wordt het doelwit onder het midden van de zoekspoel gericht. Sommige detectors die DD-spoelen gebruiken geven er de voorkeur aan om met de punt of de staart van de zoekspoel te pinpointen.

Houd de Pinpoint-knop ingedrukt en veeg de zoekspoel heen en weer om het doel te centreren (het punt waar de sterkste audio-respons wordt gehoord en de maximale signaalsterkte wordt weergegeven op het LCD-scherm). Trek vervolgens de spoel langzaam naar u toe (zie afbeelding A), terwijl u het doelsignaal opmerkt. DD "tip" -aanwijstechniek



Zodra het doelsignaal wegvalt (zowel hoorbaar als op de LCD-meter), moeten ondiepe doelen direct voor de tip van de searchcoil worden geplaatst (zie afbeelding B). Diepe doelen bevinden zich onder of net binnen de tip van je searchcoil. Dit komt omdat de conische vorm van het detectieveld van de zoekspoel enigszins begint te buigen naarmate de diepte toeneemt.

Je kunt deze pinpointing-techniek omkeren om de staart van de DD-spoel aan te wijzen; duw in dat geval de spoel van u af. De audio- en LCD-meter plaatsen het doelwit net buiten de staart van de zoekrobot.

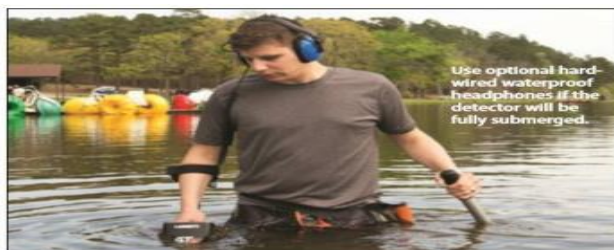
• **Alternatieve pinpointtechniek:** DD-wiggle. Lokaliseer snel doelen door de Pinpoint-knop als volgt te gebruiken. Zwaai de zoekspoel voortdurend heen en weer met behulp van snelle, smalle zwaaitjes van 5-10cm (d.w.z. wiggle). Terwijl u deze side-to-side-wiggle voortzet, beweegt u de zoekspoel langzaam zijwaarts naar de vermoedelijke positie van het doelwit totdat de audio-respons een consistente, symmetrische toon produceert. Dit geeft de laterale positie van het doel aan. Lokaliseer vervolgens de positie van voren naar achteren door 90 ° te draaien en hetzelfde proces te herhalen.

Tip: Oefen een of meer van deze verschillende lokaliseropties in uw testplot. Kies de techniek die het beste voor u werkt. Naarmate je je nauwkeurigheid verbetert, graaf je kleinere gaten en verhoog je je productieve detectie tijd.

• **Opnieuw afstemmen om het detectiegebied te verkleinen:** grote doelen kunnen brede signalen produceren tijdens het lokaliseren, waardoor het moeilijk wordt om precies het midden van het doel te lokaliseren. Om te helpen lokaliseren, kan de detector opnieuw op het doelwit worden afgestemd om het detectieveld als volgt te versmallen. Houd de Pinpoint-knop ingedrukt en verplaats de spoel in de richting van het doel totdat het LCD-scherm net een volledige respons heeft bereikt. Laat dan snel de Pinpoint-knop los en druk deze opnieuw in om de detector opnieuw af te stellen en het detectieveld te verkleinen. Blijf de zoekspoel naar het doel verplaatsen om zijn centrale piekreactie te vinden. Herhaal indien nodig het retune-proces om de respons van het doel verder te verkleinen. Een hoogwaardige in de hand te houden pinpointer zoals Garrett's Pro-Pointer AT is een aanbevolen accessoireartikel om het zoeken van het object te versnellen en om te helpen bij het lokaliseren van secundaire objecten.

Onderwater zoeken

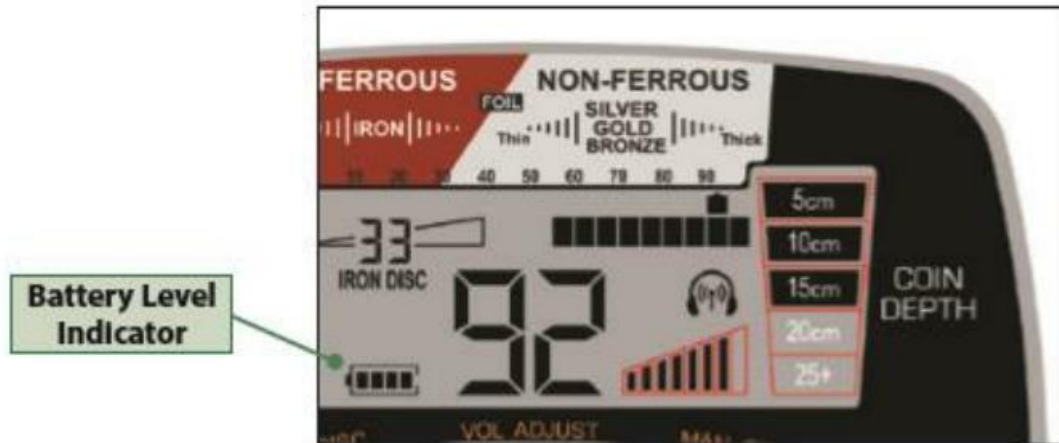
De AT Max kan worden ondergedompeld in water tot een diepte van 3 m (maximaal) om te zoeken in en langs oevers, rivieren, pieren, dokken of zwemgaten. Gebruik van de AT Max op diepten van meer dan 3 m kan lekken veroorzaken en de detector beschadigen. Als u de AT Max buiten de aanbevolen diepte gebruikt, vervalt de fabrieksgarantie. Zie tips op pagina 39 voor gebruik in zout water. De AT Max wordt geleverd met een MS-3 draadloze hoofdtelefoon die nooit mag worden ondergedompeld. De detector kan worden gebruikt om langs waterwegen te zoeken en zelfs in ondiep water dat de behuizing van de AT Max-behuizing onderdompelt. Radiosignalen zenden echter niet door water, dus als u in water detecteerd waardoor uw bedieningskast wordt ondergedompeld, moet u overschakelen naar een bedrade headset. Een volledig onderdompelbare headset is verkrijgbaar bij Garrett als een optioneel accessoire.



When using the AT Max with its MS-3 wireless headphones, do not submerge the detector's control housing. Waterproof headphones (sold separately) must be used if the headset is fully immersed in water.

Gids voor probleemoplossing

| | |
|---|---|
| Geen Spanning | <ol style="list-style-type: none"> 1. Zorg ervoor dat de batterijen in de juiste richting zijn geplaatst. 2. Vervang alle oude batterijen door alle nieuwe batterijen. |
| Onregelmatige geluiden of doel ID cursorbeweging | <ol style="list-style-type: none"> 1. Zorg ervoor dat uw zoekspoel goed is aangesloten en dat de spoelkabel goed rond de steel is gewonden. 2. Als u de detector binnenshuis gebruikt, houd er dan rekening mee dat er sprake is van overmatige elektrische storingen, en dat er in metalen vloeren en wanden veel metaal zit. 3. Bepaal of u zich in de buurt van andere metaaldetectoren of andere metalen structuren bevindt, zoals elektrische hoogspanningslijnen, draadhekken, banken, enz. 4. Pas de frequentie aan 5. Verminder uw gevoeligheidsinstelling. (sense) |
| Intermitterende signalen | <p>Intermitterende signalen betekenen meestal dat u een diep begraven doelwit hebt gevonden of een object dat zich in een moeilijke hoek bevindt wat uw detector moeilijk kan scannen. Scan vanuit verschillende richtingen om het signaal te helpen definiëren. In het geval van meerdere doelen dan overschakelen naar de ZERO-modus of druk op de pinpoint-knop om precies alle doelen te lokaliseren. Gebruik in vervuilde-gebieden de Super Sniper™ - zoekspoel. (NB: ijzerdoelen kunnen intermitterende signalen veroorzaken.) U kunt ijzerdoelen identificeren in de NUL-modus) of met de Iron Audio-functie.</p> |
| Ik vind geen specifieke doelen | <p>Zorg ervoor dat u de juiste modus gebruikt voor voor het detecteren dat u aan het doen bent. Als u specifiek op munten jaagt, zou de COINS-modus uw beste keuze moeten zijn om andere ongewenste doelen te elimineren. U kunt ook de ZERO-modus gebruiken, die alle metalen doelen detecteert om ervoor te zorgen dat de gewenste doelen aanwezig zijn.</p> |
| Target ID Cursor verspringt | <p>Als uw Target-ID-cursor onregelmatig is (verspringt), is de kans groot dat u vervuiling heeft gevonden. Een doel-ID-cursor kan echter stuiten als een goed doel (zoals een munt) niet parallel is aan de zoekspoel (bijvoorbeeld aan de rand). Het kan ook stuiten als er een of meerdere "rommel" doelen naast het goede doelwit liggen. Scan vanuit verschillende richtingen totdat uw Target-ID-cursor stabiel wordt.</p> <p>OPMERKING: grote, platte stukken ijzer, afhankelijk van hun diepte in de grond, kunnen een goed doelwit zijn of een onregelmatige verplaatsing van de Target-ID-cursor veroorzaken. Gebruik Iron Audio om ijzerdoelen te identificeren.</p> |
| Draadloze hoofd-telefoon wil niet correct verbinden | <p>Zie "Z-Lynk draadloze bediening" in deze gebruikershandleiding, pagina's 32-33.</p> |



Vier balken geven volledig opgeladen batterijen aan. Vervang de batterijen als er nog maar één balk over is. De detector blijft volledig functioneren tot de batterijen moeten worden vervangen. NiMH-oplaadbare batterijen kunnen worden gebruikt, maar ze hebben mogelijk een kortere levensduur per oplaadbeurt. Je kunt 15-25 uur detecteren zonder een draadloze hoofdtelefoon en 10-20 uur met een draadloze hoofdtelefoon, afhankelijk van het batterijtype en de kwaliteit.

Om bij de batterijen te komen en te vervangen: vervang ze door het deksel van het batterijvak een kwartslag tegen de klok in te draaien. Trek aan de dop en verwijder deze om de batterijhouder naar buiten te schuiven. Verwijder de batterijen als de AT Max langer dan 30 dagen wordt opgeslagen. Opmerking: 1.5V / cell lithiumbatterijen kunnen ook worden gebruikt, maar het gebruik van 3.7V / cell lithiumbatterijen zal de detector beschadigen.



Heeft u vragen, opmerkingen of ondervind u problemen met uw apparaat neem dan contact op met:

De Detectorshop / Luctor et Detector

Zusterplein 15

4331 KM Middelburg

The Netherlands

Tel: +31 (0) 6 29271192

E-mail: info@dedetectorshop.nl

Website: www.dedetectorshop.nl.



Push your limits to the
MAX