

# Шпаргалка для новичков DEUS XP

**При включении** МД держать катушку подальше от металла и грунта ! Непосредственно влияют на глубину – частота, БГ и скорость восстановления REACTIVITY. Косвенно влияют на глубину - ток в катушке TX POWER, отклик на глубокие цели AUDIO RESPONCE и чувствительность. На комфортность влияют баланс грунта, дискрим, отклик железа IRON LEVEL и шумодав SILENCER. БГ на глубину влияет сильнее, чем чувствительность !

**Частота:** по войне оптимальна 4, империя и чешуя 7 - 11, по домонголу и советам 18. Чем меньше частота, тем глубже проникает сигнал, но и хуже разделение целей. На частоте 4 проявляются достоинства большой катушки. Если грунт очень мокрый, актуально снижаться до 7 кГц, на сухом песке - 18, под ЛЭП - 18 кГц. На мусорке 12-18 ! правда на 18 кГц железо будет давать цветные сигналы. С большой катушкой на выбитых местах актуальны 7 кГц . А 12 кГц – универсальная.

**Баланс грунта** – это устанавливаемая нами планка, ниже которой все сигналы гасятся как фантомные. Автоматическая подстройка БГ не дает глубины и актуальна лишь там, где грунт быстро меняется – на местах поселений (из-за керамики, кирпича и т.д.), а глубина все равно недостижима из-за обилия мусора. На чистом месте определив БГ следует отстраиваться вручную на 3-5-10 единиц вниз от показаний прибора, до появления легких глюков. НЕ СЛЕДУЕТ использовать БГ выше 85-87 !!! Если при занижении БГ идут глюки – лучше чувствительность снизить. Вадян советует ставить 82, если БГ выше 82, и «автомат», если ниже 82. Вручную ниже 82 не ставить ! если что можно отыгаться током и чувствительностью.

Звук от грунта всегда размазанный, с тихими всплесками, а от цели – более четкий, короткий.

**REACTIVITY** – скорость восстановления – обычно ставить 3 (на версии 3.2). На чистом месте можно снижать до "1" (для глубины), но при скорости менее 2 мелкие монеты сносятся в чернину !!! На мусоре чем больше мусора тем ее нужно ставить выше, типа 5; глубиной приходится жертвовать, причем проводка должна быть медленной !

**TX POWER** (ток) в очень чистых местах, на песчаной почве где нет железок ставим на 3, на поселениях ставим 2, на мусорке и в сырых местах 1. С катушкой на 11д. (не на мусоре !) ставить TX=3, для максимальной глубины !!! Вообще увеличение TX актуально для обнаружения мелких целей с низкой проводимостью.

**AUDIO RESPONCE** - отклик - не стоит сильно увеличивать. Это снижает информативность (не поймешь что звучит) и увеличивает громкость подглюкиваний. Обычно рекомендуют ставить примерно на 3, на 4 ставит с 11д. Петрович (говорит, что иначе мелкие цели не слышны). На чистом месте при поиске мелких глубоких целей и «5-7» ставят, и находят глубокие монеты!

**IRON LEVEL** - громкость железа, лежащего ниже уровня дискриминации - поднимаем до еле слышимого, типа до 3, это иногда помогает отделить цвет от железа. К тому же глубокий и мелкий цветмет звучит железом, так что на хороших местах короткие слабые сигналы лучше проверять.

**Чувствительность** - около 90, ее увеличивать до 96-98 на чистом месте (до глюков), а на мусорке понижать вплоть до 75, иначе оглохнешь и ничего не найдешь !

**SILENCER** - шумодав - желательно ставить как можно ниже, ибо *например* стопка монет хорошо видна только при «-1». Обычно ставят около 2. Для поиска мелочи и домонгола ставить на 0 или «-1» !

**Дискрим** по месту, от 2,4 (где чисто) до 15 (мусорка), стандартно 6,8. Притом при дискриме выше чем 2,4 часть цветнины сносится в железо, так что для выбивания на чистом месте желательно работать на 2,4. Чешуя при дискриме выше чем 4,5 сносится в железо !

**ВДИ** если 97-99, то это или крупная монета, или большая железка. Особое внимание слабым коротким звукам без ВДИ !!!  
На глубокие/ мелкие цели индикации ВДИ нет, есть только звук. Полезная цель производит чистый высокочастотный звук, и этот звук не меняется при поднятии катушки вплоть до потери сигнала (слова француза). ВДИ на цветмет стоит как вкопанный, звук от цвета чистый с четкими краями, а на железку ВДИ всегда прыгающий (скачет), звук без четких границ предмета, от большой железки сигнал с подхрюкиванием, если качать над ней краем катушки. Если звук с переливами и ВДИ скачет – мусор. Если сигнал двойной – цель неглубокая, близка к катушке. Правильность дискриминации зависит от ориентации цели, так что медная монета на ребре при проходах под 90 градусов может давать то цветной, то железный отклик. Если пошли сигналы – поднимаем REACTIVITY до 2-3, TX снижаем до 2 или даже 1, чуйку снижаем. Ходить медленно и слушать тихие устойчивые пискоты от глубоких целей ! Если чернина дает цветной сигнал – нужно снизить REACTIVITY, или поднять SILENCER. Тихие короткие "железные" звуки копать ! – на глубине цветмет озвучивается как железо. Звук горячих камней длинный, как бы тянется за катушкой.

**ВЕКТОГРАФ** включение: ВЫБОР; одновременно «+» и ПИН; появляется меню, выбрать СРЕДСТВА, потом ВЫБОР. Монета дает четкую прямую линию; алюм. фольга почти вертикальную. Цветнина сложной формы дает разные картинки в зависимости от направления прохода, что позволяет например определять гильзы. Если линия не выходит из 1 и 3 секторов, то это цветмет ! Чермет типа железного прута дает при проходе поперек четкую монетную линию, а вдоль -чернушную кракозябру, так и определяется. С повышением REACTIVITY цветной мусор и железо по вектографу и звуку приобретают «монетный» характер. На скорости 0 и 1 мы видим реальную картину, а на скоростях 2 и выше идет смещение мусора в сторону «монетных» звука и вектографа. От ГК график жметя к горизонтали при большой длине вектора. Линия БГ лежит на оси X при БГ=90. Вектограф очень полезен в частности на советской мусорке !

**ВЫРЕЗКА** грунта актуальна лишь при наличии горячих камней. Например при грунте 82 и ручном БГ=82 при установке вырезки на 86 отсекаются горячие камни в диапазоне 86-90 (вырезается всегда до 90), что позволяет комфортно вести поиск (камни дают сигнал в этом диапазоне).

**На высокой траве или пахоте** БГ нужно поднять, а частоту снизить. Поперек распашки ходить эффективнее, чем вдоль борозд, потому что когда катушка идет вдоль борозд, то они не дают грунтового сигнала. Звук от банки «нахальный и большой», а от монеты короче, благородный и мягкий. Звук от грунта всегда размазанный, с тихими всплесками, а от цели – более четкий, короткий.

**Метка** - это вырезание звуков сигналов с определенным ВДИ. Например, с вырезкой 20-45 не будет звука от цели, у которой ВДИ определен в этом диапазоне (фольги например).

Вырезка грунта - это исключение звуков сигналов, которые идут в диапазоне баланса грунта. Это не зависит от ВДИ. Это зависит, на сколько я понимаю, от силы и частоты помех в возвращаемом сигнале.

Например, горячие камни фонят в диапазоне баланса грунта 86-90. Если общий БГ больше 90 - вы их не слышите. Если он, например, 78 - слышите. Но не хотите. Ставите вырезку грунта 86-90. Вы будете слышать сигналы в полосе 78-86 и 90 + . При этом они могут быть идентифицированы как любое ВДИ.

Метка режет определенные сигналы после обработки прибором на основе ВДИ. Вырезка грунта режет входящий поток сигналов на основе другого принципа еще до определения ВДИ !

**ПОЛИФОНИЯ** дает озвучку железного сектора, позволяет различать мелкое и крупное железо (на разные ВДИ - разный звук). Чем ниже электропроводность цели, тем ниже тон. При полифонии рекомендуют всегда выставлять нулевой дискрим, чтобы слышать все оттенки сигналов.

**КАТУШКИ:** при переходе с 9 на 11 нужно немного снизить чуйку и повысить БГ. С 9-ой можно понижать БГ до легких глюков, а с 11-ой лучше убрать глюки и поднять ГСС, сосредоточившись на слабых сигналах при проводке в обе стороны.

Блок при включении ищет наушники и передает в них настройки, так что наушники нужно включать первыми. Если наушники включать позже блока, а в блоке выбрали другую катушку, то наушники ее не увидят !