

*Hunterhelp*

РУКОВОДСТВО  
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ  
**HUNTERHELP  
STANDART 3**



## **СОДЕРЖАНИЕ**

Введение .....	3
Основные технические характеристики.....	5
Устройство и органы управления.....	6
Подготовка к эксплуатации.....	7
Основные функции.....	9
Настройки.....	14
Возможные причины неисправностей .....	20
Гарантийные обязательства .....	21
Правовая информация.....	22
Информация о продавце .....	23

# 1. ВВЕДЕНИЕ

Настоящая инструкция распространяется на изделие: электронный манок – Hunterhelp Standart 3, далее по тексту Hunterhelp S3.

Манок Hunterhelp S3 предназначен для приманивания птиц и зверей с целью фотоохоты, наблюдения, отстрела в санитарных и научных целях, представляет собой специализированное цифровое звуковоспроизводящее устройство. Манок воспроизводит звуковую информацию, записанную в специальном формате в виде треков, на съемную карту памяти.

Электронные манки Hunterhelp 3-го поколения обладают широкими функциональными возможностями, набор которых различен для каждой модели. Функциональные возможности по моделям приведены в таблице.

<b>Возможности / Модель</b>	<b>Standart 3</b>	<b>Master 3</b>	<b>PRO 3</b>
Влагопылезащищённый*, ударопрочный	✓	✓	✓
Питание 6 батареек АА, возможность подключения внешнего питания 12В	✓	✓	✓
Цифровое звучание (качество DVD-audio)	✓	✓	✓
Мощный встроенный усилитель	✓	✓	✓
Различные режимы воспроизведения	✓	✓	✓
Воспроизведения аудиофайлов пользователя	✓	✓	✓
Функция выбор "языка"	✓	✓	✓
Функция "своя папка"	–	✓	✓
Функция "горячая кнопка"	✓	✓	–
Настройка яркости дисплея	✓	✓	✓
Авто настройка яркости дисплея	–	✓	✓
Возможность дистанционного управления	–	✓	✓
Эквалайзер	–	✓	✓
Функция JBD (усиливает реалистичность воспроизведения)	–	–	✓
2 канала воспроизведения, микширование	–	–	✓

## 2. ОСНОВНЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

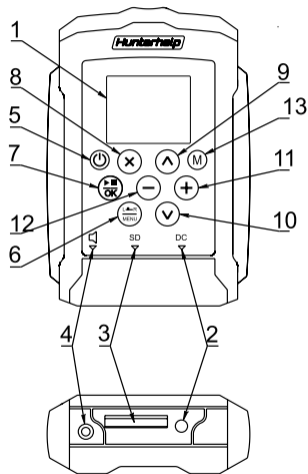
габаритные размеры.....	85,5 x 128 x 33 мм
масса без элементов питания.....	170 г
максимальная мощность.....	10 Вт
диапазон воспроизводимых частот .....	20–20000 Гц
внешнее питание .....	12 В
внутреннее питание.....	9 В (6 элементов типа АА)
рекомендуемое сопротивление излучателей .....	4–8 Ом
битрейт/частота дискретизации трека.....	16 бит/48 кГц

### 3. УСТРОЙСТВО И ОРГАНЫ УПРАВЛЕНИЯ HUNTERHELP S3

⚠ **Внимание!** Изготовитель постоянно совершенствует свою продукцию. Поэтому дизайн и набор функций электронного манка может отличаться от представленных в данном руководстве по эксплуатации.



**Рис. 1.** Устройство и органы управления Hunterhelp S3



- 1 — TFT дисплей;
- 2 — разъём подключения внешнего питания;
- 3 — разъём для установки карты памяти;
- 4 — разъём для подключения излучателя;
- 5 — кнопка включения/выключения питания;
- 6 — кнопка вывода меню настроек;
- 7 — кнопка ввода; воспроизведения/остановки воспроизведения;
- 8 — кнопка отмены;
- 9 — кнопка выбора вверх;
- 10 — кнопка выбора вниз;
- 11 — кнопка увеличения громкости;
- 12 — кнопка уменьшения громкости;
- 13 — «горячая кнопка»: быстрое включение заранее выбранного трека.

## 4. ПОДГОТОВКА К ЭКСПЛУАТАЦИИ

### Установка внутренних элементов питания

Нажмите на фиксатор и откройте крышку батарейного отсека. Соблюдая полярность, установите элементы питания (6 батареек, или аккумуляторов типа AA).



**ВНИМАНИЕ!** Использовать только щелочные (алкалиновые) элементы питания. Использование солевых элементов питания может привести к сбоям в работе устройства.

## Подключение внешнего питания

Откройте резиновую заглушку и подключите в разъем 2 (рисунок 1) внешний источник питания (аккумулятор). Схема полярности разъема 2 представлена на рисунке 1.

Напряжение внешнего источника питания – 12 В, ток не менее 1,5 А. Подключение аккумулятора осуществляется посредством специального кабеля (*приобретается отдельно*). Плюсовой провод фирменного кабеля промаркирован красным цветом. Манок имеет защиту от переполюсовки, при неправильном подключении кабеля дополнительного питания манок сохранит работоспособность.



### **ВНИМАНИЕ!**

- **разъем внешнего питания не предназначен для заряда установленных в манок батареек/аккумуляторов типа АА**
- **при подключении внешнего источника питания нет необходимости вынимать установленные в манок элементы питания типа АА**
- **качестве внешних источников питания, как правило, используются свинцово-кислотные аккумуляторы 12V (например, подключение полностью заряженного и исправного аккумулятора 12V/7Ah позволяет активно пользоваться манком в течении нескольких дней)**

## Установка карты памяти

Откройте резиновую заглушку и установите в разъем 4 (рисунок 1) карту памяти. Контакты карты должны быть обращены вверх. Карта устанавливается в разъем до щелчка. Для извлечения карты из разъема следует нажать на карту памяти до щелчка и извлечь карту.






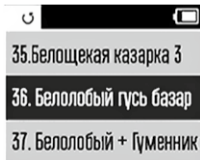
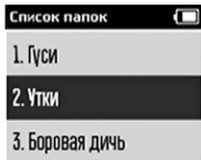
**ВНИМАНИЕ!** Не рекомендуется:

- прилагать больших усилий при установке карты памяти в манок, это может привести к механическому повреждению разъёма карты;
- устанавливать карту памяти, поставляемую с манком, в картридер персонального компьютера и т.п., а также извлекать карту памяти из включенного устройства, это может привести к потере всех данных на карте.

## 5. ОСНОВНЫЕ ФУНКЦИИ

### Включение/выключение манка

Нажмите и удерживайте кнопку , смотри рисунок 1 (далее все кнопки, описанные в данном разделе, представлены на рисунке 1) При включении манка на дисплее отображается список папок с треками (голосами), либо список треков (голосов) в папке, который был открыт перед выключением манка.

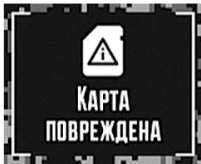




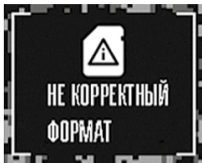
**ВНИМАНИЕ!** Если карта памяти не установлена в манок, то на дисплее отобразится надпись.



**ВНИМАНИЕ!** Если карта памяти неисправна (повреждена) на дисплее отобразится надпись.



**Внимание!** Если карта памяти имеет не корректный формат, на дисплее отобразится надпись.



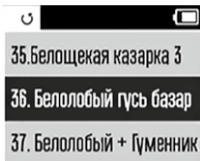
- ⓘ **ВНИМАНИЕ!** Индикатор разряда батарей расположен в правом верхнем углу дисплея. При полном разряде батарей, на экране появится сообщение: «батарея разряжена».



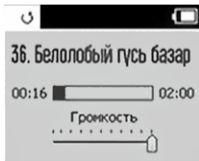
- ⓘ **ВНИМАНИЕ!** Количество папок с голосами и их название могут быть различными в зависимости от того, с какой флешкой установлена карта памяти. Максимальное количество папок на оригинальной карточке с флешкой Hunterhelp – 8. Максимальное количество треков в папке – 99.


## Воспроизведение

Для выбора папки с голосами используйте кнопки  $\uparrow$  и  $\downarrow$ . Для входа в папку нажмите кнопку  $\left(\frac{\text{ш}}{\text{а}}$ ), для выхода кнопку  $\left(\times\right)$ . При входе в папку на дисплее отобразится список голосов.




Для выбора трека используйте кнопки  $\uparrow$  и  $\downarrow$ . Для воспроизведения нажмите кнопку  $\left(\frac{\text{ш}}{\text{а}}$ ), при этом на дисплее отобразится название трека, текущее и полное время воспроизведения трека, шкала регулировки громкости.





Для остановки воспроизведения нажмите кнопку .

## Регулировка громкости

Режим регулировки громкости доступен при включенном и выключенном воспроизведении. При выключенном воспроизведении, пользователь может осуществить предустановку нужного уровня громкости (это позволит не испугать излишне громким звуком объект подманивания). Выбранный уровень громкости сохраняется при включение/выключение манка.

 **ВНИМАНИЕ! При низком заряде элементов питания не рекомендуется устанавливать максимальный уровень громкости, т.к. возможны искажения звука при воспроизведении.**

## Воспроизведение выключено

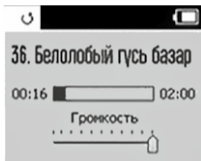
В режиме выбора папки или трека для воспроизведения нажмите кнопку  или , при этом на дисплее отобразится шкала регулировки громкости



Предустановка громкости осуществляется кнопками  $\ominus$  и  $\oplus$ . Выход из режима осуществляется кнопками  $\text{⏸}$ ,  $\text{ⓧ}$  или автоматически, если нажатия на кнопки не производится.

### **Воспроизведение включено**

На дисплее отображается шкала регулировки громкости.



Для регулировки громкости используйте кнопки  $\oplus$  и  $\ominus$ .




## **6. НАСТРОЙКИ**

В модели Hunterhelp S3 возможны настройки следующих параметров:



- параметры воспроизведения (настройка паузы, цикличность трека);
- «горячая кнопка» (быстрое включение заранее выбранного голоса);
- яркость дисплея;
- выбор языка.

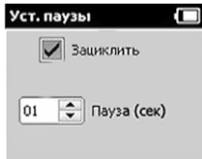
Для входа в меню «Настройки» нажмите кнопку . На экране отобразится список подменю. Для выхода нажмите кнопку  или .



Для выбора пунктов подменю используйте кнопки  и . Для входа в нужное подменю нажмите кнопку . Для выхода кнопку .

### Параметры воспроизведения

Для выбора нужного параметра используйте кнопки  и .




### **Зациклить**

Настройка цикличности воспроизведения трека. Если функция активна, трек воспроизводится непрерывно до остановки воспроизведения. Активная функция отображается на дисплее соответствующим значком (располагается в левом, верхнем углу дисплея). Отсутствие соответствующего значка означает, что функция не активна.

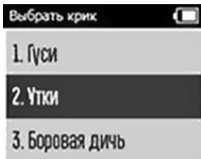
### **Установка паузы**


При установке паузы, проигрывание трека производится циклично, с паузами, продолжительность которых задается пользователем. Длительность паузы задается в секундах и составляет от 1 до 99 секунд. Для установки необходимой длительности используйте кнопки ⊕ и ⊖. Активная функция отображается на дисплее соответствующим значком (располагается в левом, верхнем углу дисплея). Отсутствие соответствующего значка означает, что функция не активна. Для отключения паузы установите значение в 00 секунд, при этом функция зациклить будет не активна. Также отключение паузы можно осуществить, активировав функцию зациклить.

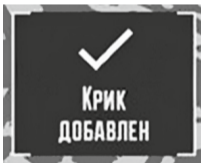
### **Горячая кнопка**



Позволяет выбрать один трек для быстрого включения отдельной кнопкой . При заходе в меню «Горячая кнопка» на экране отображается список папок с треками.





Выбор трека осуществляется аналогично выбору трека для воспроизведения. Для активации выбранного трека нажмите кнопку . При этом на дисплее появится надпись:



Чтобы быстро воспроизвести добавленный для «горячего включения» трек нажмите кнопку . При этом, в верхней части дисплея отобразиться значок «М». Включение/отключение воспроизведения, настройки громкости и других параметров «горячего трека» осуществляются аналогично треку, включенному через обычный алгоритм поиска и воспроизведения трека. При повторном нажатии кнопки  воспроизведение «горячего тре-

ка» остановится, на дисплее отразится папка или трек выбранный до активации «горячего трека».

**!** **ВНИМАНИЕ!** При нахождении в меню «настройки», функция «горячая кнопка» не работает!

### Дисплей

Позволяет настроить яркость дисплея. Регулировка яркости производится кнопками ⊕ и ⊖.





### Язык

Позволяет выбрать язык интерфейса.



Выбор производится кнопками  и . Активация выбранного языка осуществляется кнопкой .

## 7. ВОЗМОЖНЫЕ ПРИЧИНЫ НЕИСПРАВНОСТЕЙ

Неисправность	Возможная причина	Устранение неисправности
Манок не включается	<ul style="list-style-type: none"><li>• Недостаточное время нажатия кнопки .</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Нажмите и удерживайте кнопку  не менее 2–3 сек.</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Разрядились элементы питания АА.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Замените элементы питания.</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Источник внешнего питания выдаёт напряжение менее 12В или ток менее 1А.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Замените источник внешнего питания.</li><li>• Проверьте кабель внешнего питания и его правильное подключение.</li></ul>
Манок не реагирует на нажатия клавиш	<ul style="list-style-type: none"><li>• Произошел сбой программного обеспечения.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Выключите манок (если это возможно) выньте и вставьте снова элементы питания.</li></ul>
Звуки воспроизводятся с искажениями, звука нет	<ul style="list-style-type: none"><li>• Элементы питания или внешний источник питания не выдает требуемый ток.</li><li>• В динамик попала вода или он не исправен, отсутствует или ненадежен контакт в разъеме 5</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Замените элементы питания.</li><li>• Замените источник внешнего питания.</li><li>• Проверьте динамик.</li><li>• Проверьте целостность провода и надежность соединения штекера с разъемом.</li></ul>

## 8. ГАРАНТИЙНЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА

Изготовитель благодарит за сделанный вами выбор и гарантирует надёжную работу Hunterhelp S3 при соблюдении правил его эксплуатации, описанных в данной инструкции.

Основаниями для отказа в гарантийном ремонте являются:

1. Механические повреждения дисплея, разъемов и прочих частей манка.
2. Наличие следов попадания жидкости и посторонних предметов внутрь корпуса.

При попадании жидкости внутрь корпуса манка немедленно извлеките внутренние элементы питания, отключите внешнее питание. Дальнейшее использование манка возможно только после полного удаления жидкости, при этом работоспособность манка не может быть гарантирована.

3. Наличие характерных повреждений электронных компонентов платы, вызванных подключением не стандартных источников питания.
4. Наличие следов несанкционированного ремонта.

Гарантийный срок — 12 месяцев со дня продажи изделия.

В случае необходимости гарантийного или не гарантийного ремонта, рекомендуем обращаться непосредственно к производителю. Подробный алгоритм действий изложен на нашем сайте [Hunterhelp.ru](http://Hunterhelp.ru) в разделе «Поддержка».

### Как узнать серийный номер?

Нажмите кнопку «МЕНЮ» → кнопку «ВВЕРХ» → выберите пункт меню «Серийный номер» → нажмите кнопку «ОК».



### **ВНИМАНИЕ!**

**Серийный номер доступен только для изделий выпущенных после 1 октября 2015 года, имеющих версию прошивки 2.04.**

## 9. ПРАВОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Real Time Engineers Ltd., FreeRTOS по лицензии «Modified GPL license».  
<http://www.freertos.org/license.txt>

## 10. ИНФОРМАЦИЯ О ПРОДАВЦЕ

Название фирмы-продавца

---

---

Серийный номер \_\_\_\_\_

м.п.

Печать фирмы-продавца

Дата продажи \_\_\_\_\_

*Hunterhelp*

**ПРЕДПРИЯТИЕ-ИЗГОТОВИТЕЛЬ**

**ООО «ЛЕМА»**

г. Архангельск,

Окружное шоссе, 3, корп. 1

тел.: (8182) 29-77-27, 46-03-66

факс (8182) 29-77-27

e-mail: [info@hunterhelp.ru](mailto:info@hunterhelp.ru)