

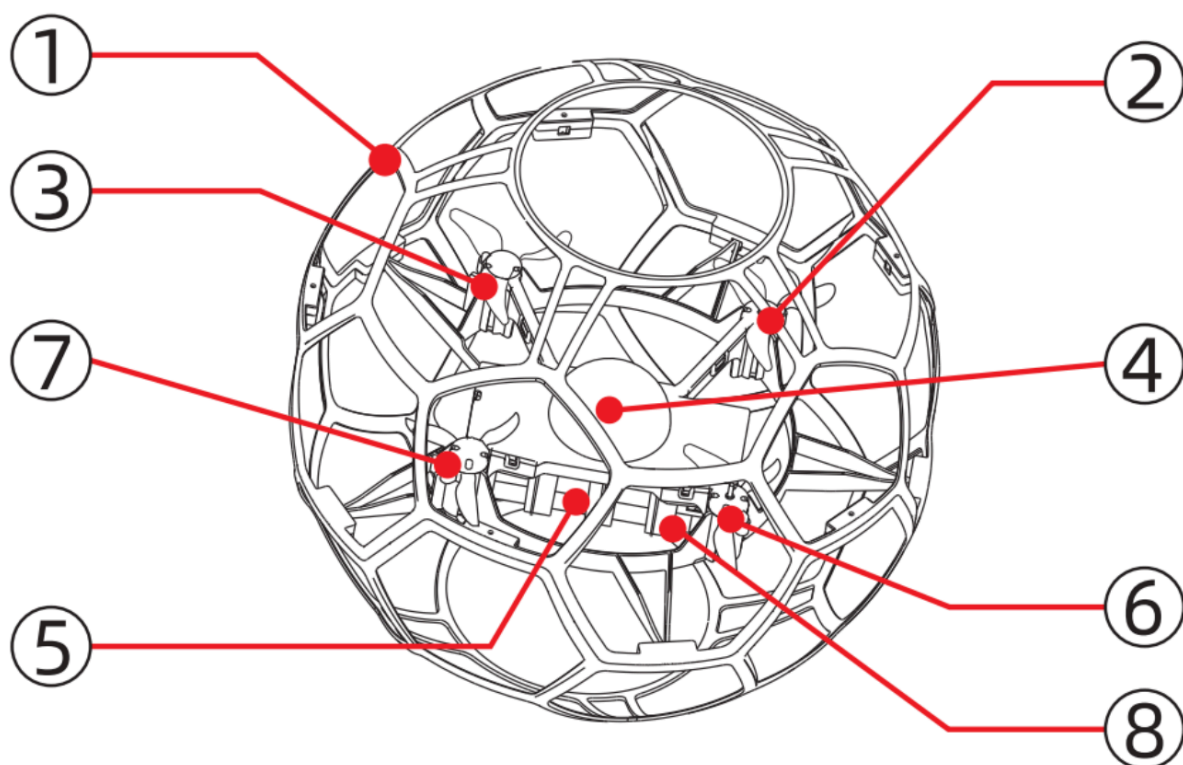
分頁 1



KESTREL
FLY WITH PRECISION.

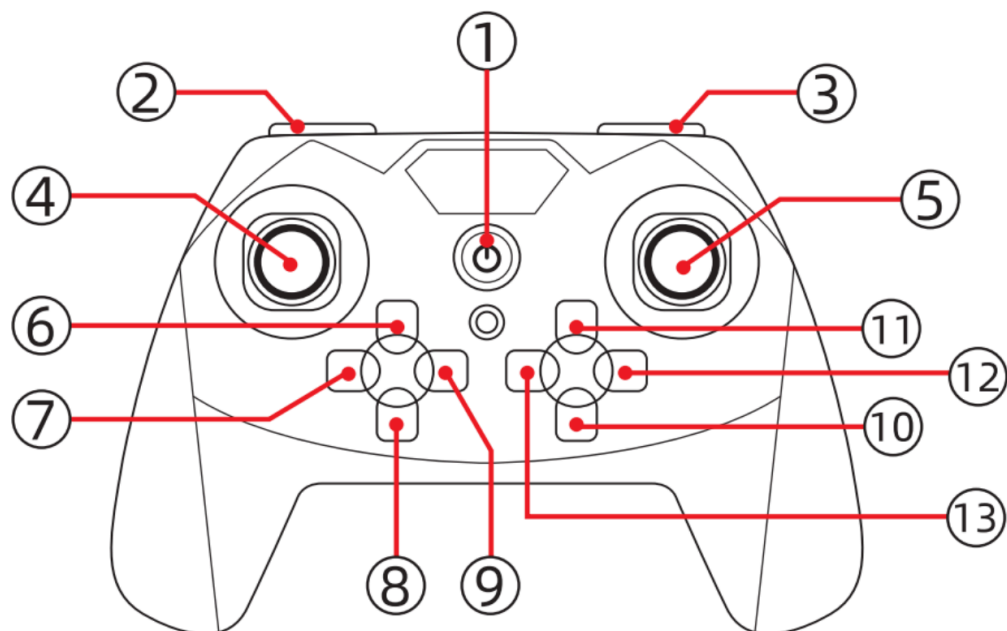
足球無人機操作手冊

足球無人機結構說明



編號	名稱	功能說明
1	防撞機架	高韌性材料, 耐衝擊
2	無刷馬達1	搭配紅藍線無刷馬達與槳葉A
3	無刷馬達2	搭配黑白線無刷馬達與槳葉B
4	機頂燈號	可透過遙控器切換機頂燈號顏色
5	電池倉	可用7.4V保護板電池, 耐7-10分鐘飛行
6	無刷馬達2	搭配黑白線無刷馬達與槳葉B
7	無刷馬達1	搭配紅藍線無刷馬達與槳葉A
8	電池安裝方向	帶卡榫防呆結構的電池安裝口

遙控器部位說明



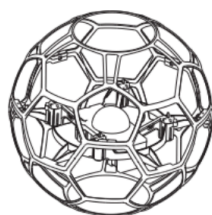
編號	名稱	功能說明
1	電源按鈕	遙控器開關機
2	速度調節按鈕	三檔速度切換(低/中/高)
3	翻滾特技按鈕	可與搖桿方向共同做出四個方向的翻滾特技
4	左搖桿	控制無人機升降與機頭方向
5	右搖桿	控制前進後退與左右平移
6	無頭模式按鈕	可以進入無視飛機機頭方向的模式
7	一鍵後退按鈕	進入一鍵後退飛行
8	一鍵起飛降落按鈕	可以一鍵起飛與降落
9	燈光切換按鈕	可以切換無人機燈光顏色
10	後微調按鈕	後微調
11	前微調按鈕	前微調
12	右微調按鈕	右微調
13	左微調按鈕	左微調

備註一：日本手模式，按住右微調按鈕後，再按電源鍵開機可以進入日本手模式

產品清單



遙控器*1



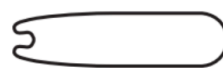
足球無人機*1



備用槳*2

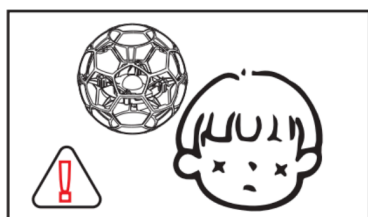


USB充電線*1

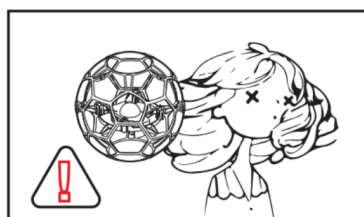


拆槳器*1

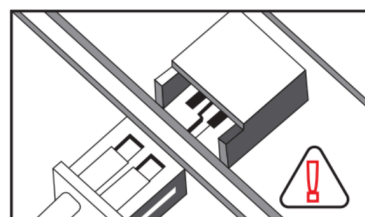
安全警示



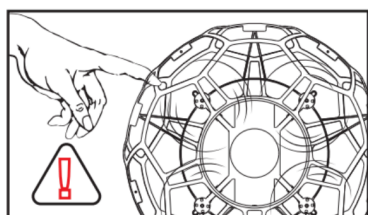
不要朝向人的頭部飛行



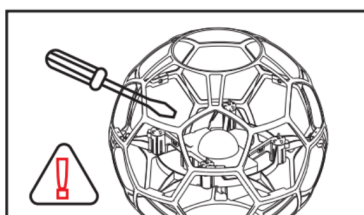
旋轉的馬達可能會纏繞頭髮



檢查與維修請斷開電源



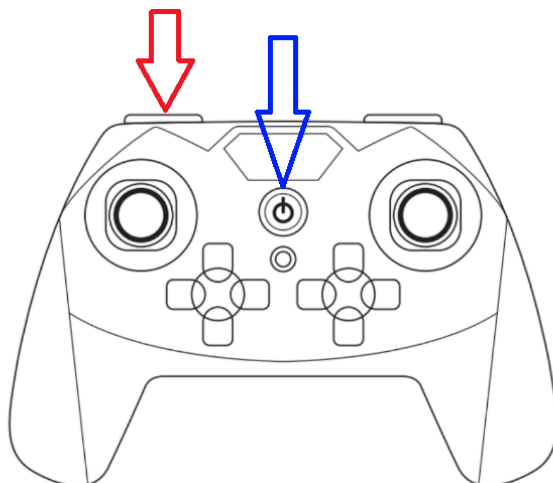
螺旋槳旋轉時請勿將手
深入保護殼之內



尖銳物品深入保護殼內會造成
高速旋轉的螺旋槳故障

遙控器與足球無人機配對方法

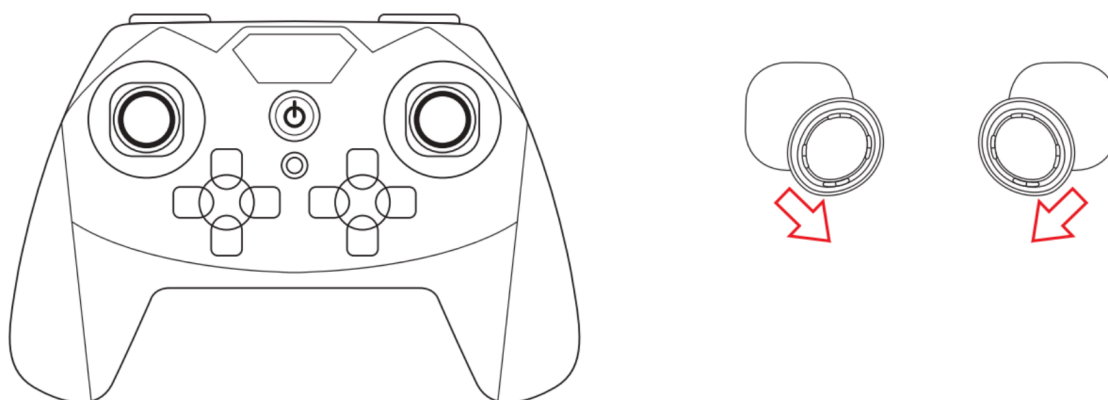
1. 開啟足球無人機電源, LED燈閃爍
2. 關機狀態下遙控器常按左上肩膀按鈕不放, 按下電源鍵開機
3. 足球無人機LED停止閃爍, 配對成功



備註: 配對時周邊其他非機必須關機

足球無人機內部陀螺儀(IMU)校正方法

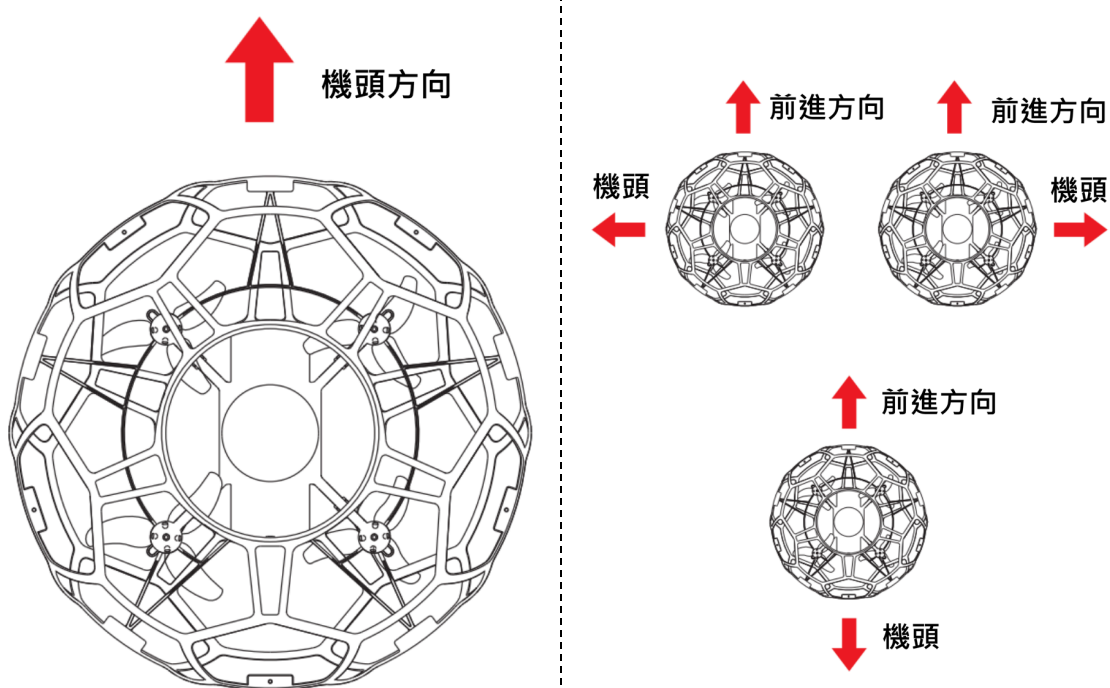
1. 將足球無人機置於水平地面或桌面上
2. 將左搖桿右下, 右搖桿左下如圖位置, LED燈開始閃爍, 當LED燈停止閃爍時, 陀螺儀(IMU)校正成功



備註: 建議每次起飛前都對足球無人機進行IMU校正。

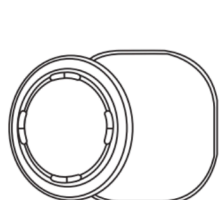
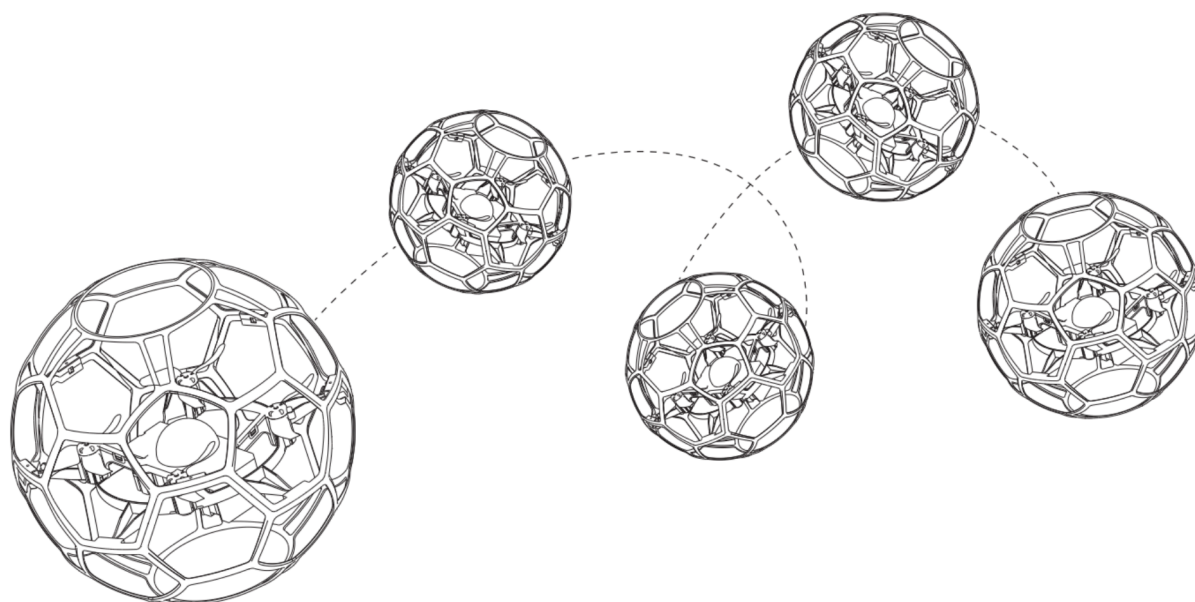
飛行模式-無頭模式說明

飛機校正時的機頭方向，始終是切換到無頭模式後的搖桿前進方向，無論機頭旋轉到任何方向，前進方向始終不變

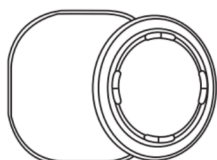


飛行模式-翻滾模式說明

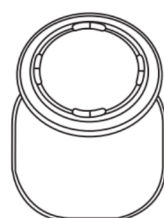
按下翻滾鍵按鈕後，配合右手搖桿做出翻滾的動作



左翻滾



右翻滾



前翻滾



後翻滾

備註：注意電池電量低會導致翻滾的動力不足，或者翻滾後的高度無法保持。

足球無人機與電池使用注意事項(電池另購)

1. 無人機建議連續飛行兩個電池之後，需要休息2分鐘後再繼續飛行，以保護電機之壽命，且每次飛行過後需檢查電機是否溫度過高，如發現溫度過高需更換以免主板燒毀
2. 電池採用標準USB充電器插頭充電，內有平衡保護板保護電池，嚴禁改裝電池以免短路發生危險
3. 充電時需有人職守，周邊請勿有易燃物，或可能漏電的金屬表面充電以免漏電
4. 請等待電池冷卻後再進行充電，電池的充電溫度應界於0-40度C
5. 過度放電會導致電池發熱與膨脹，進而導致電池壽命損壞
6. 請勿對破損的膨脹的電池充電，以免發生危險
7. 請將電池放置安全的地方，報廢的電池必須進行環保分類回收，請勿任意丟棄

--NCC警語--

取得審驗證明之低功率射頻器材，非經核准，公司、商號或使用者均不得擅自變更頻率，加大功率或變更原設計特性及功能。

低功率射頻器材之使用不得影響飛航安全及干擾合法通信：經發現有干擾現象時，應立即停用，並改善至無干擾時方得繼續使用。

前述合法通信、指依電信管理法規定作業之無線電通信。低功率射頻器材須忍受合法通信或工業、科學及醫療用電波輻射性電機設備之干擾。



官方KESTREL
足球無人機



官方STINGER
足球無人機

斯汀格股份有限公司

服務專線：04-24221221

公司地址：台中市北屯區山西南一街20-5號

Web site: www.stinger.com.tw

Email: sales@stinger.com.tw