



Modellfliegen

Eine Einführung

ELAN: Elternangebot für aktive Nachmittage im April 2007



Modellfliegen am Modellflugsimulator

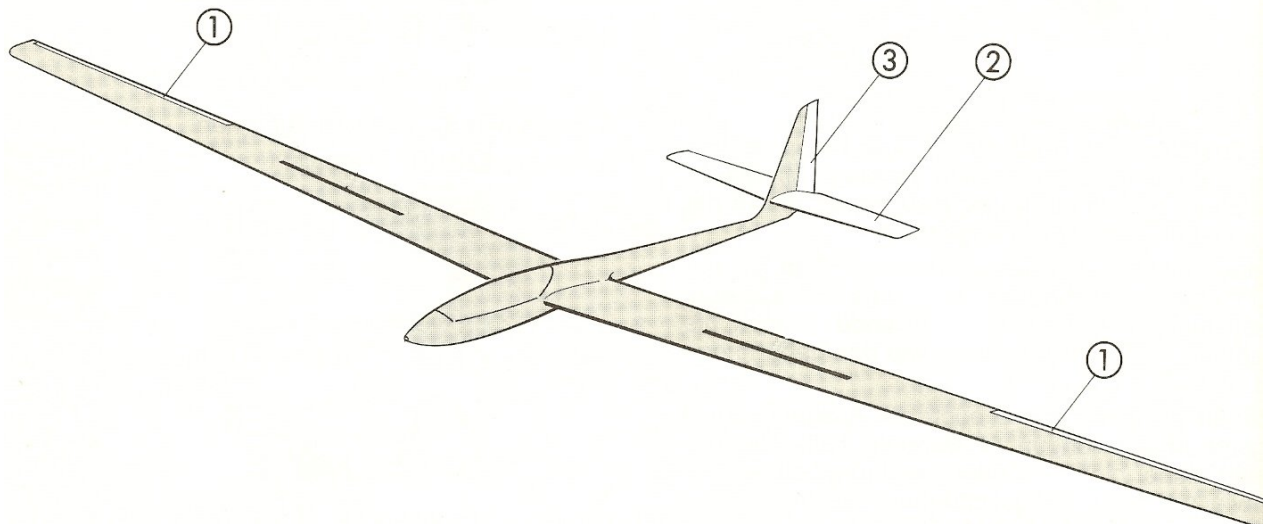


Einführung in die Begriffe.

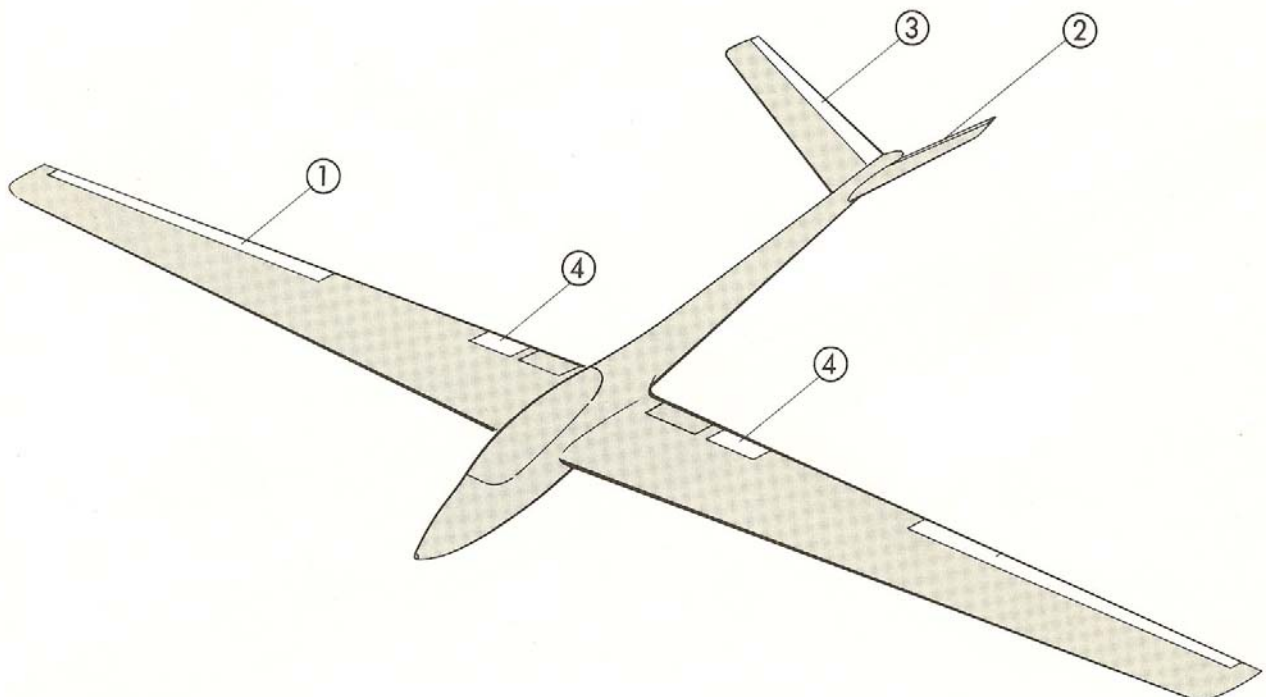
Wie heißen die verschiedenen Ruder und Klappen ?

Trage die Bezeichnungen ein. Du wirst sie später brauchen !

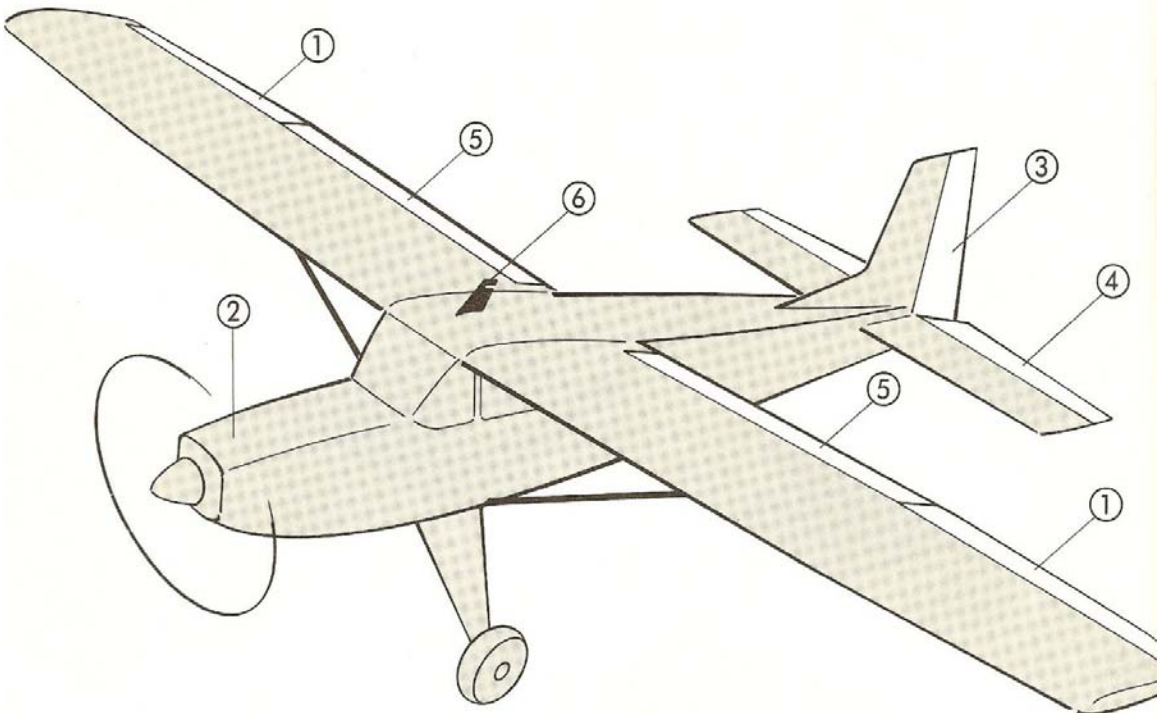
Ein einfacher Segler



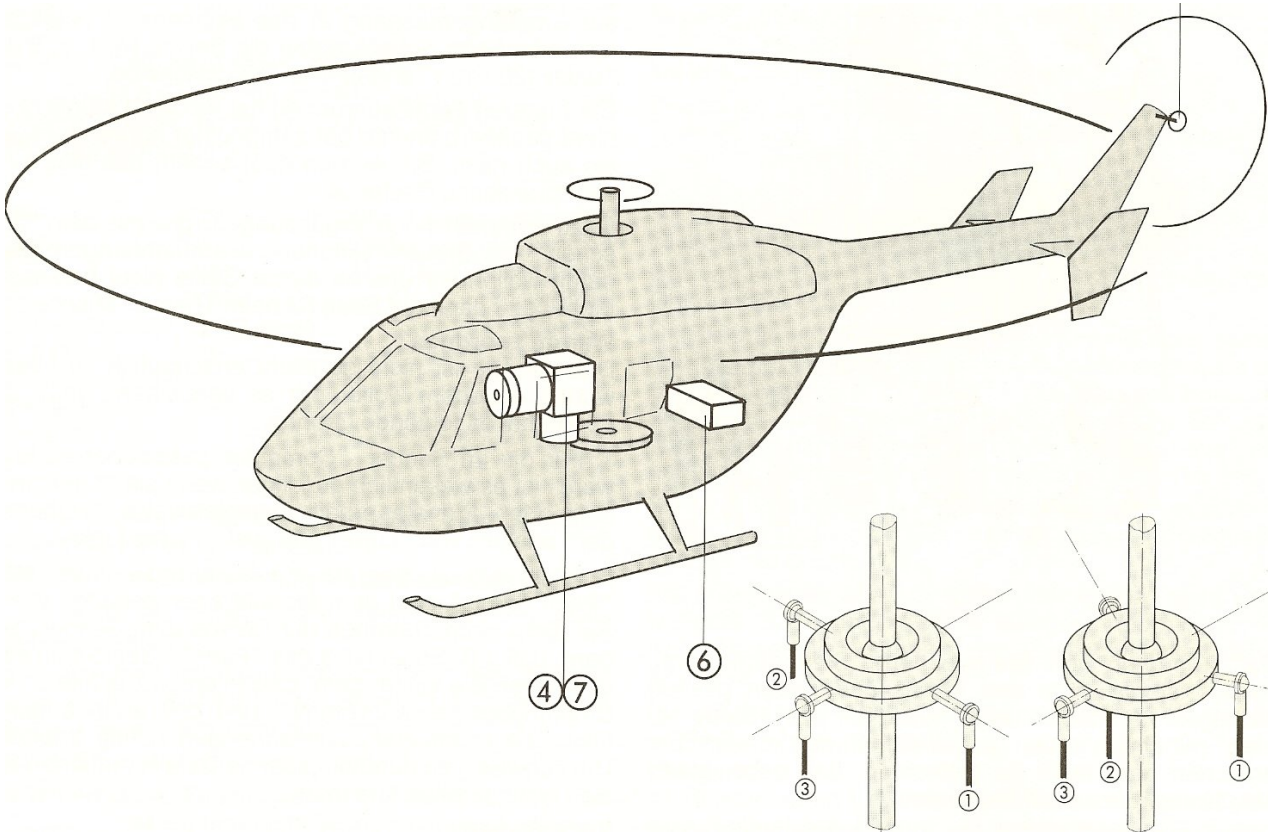
Ein Segler mit V-Leitwerk



Ein Motorflugzeug



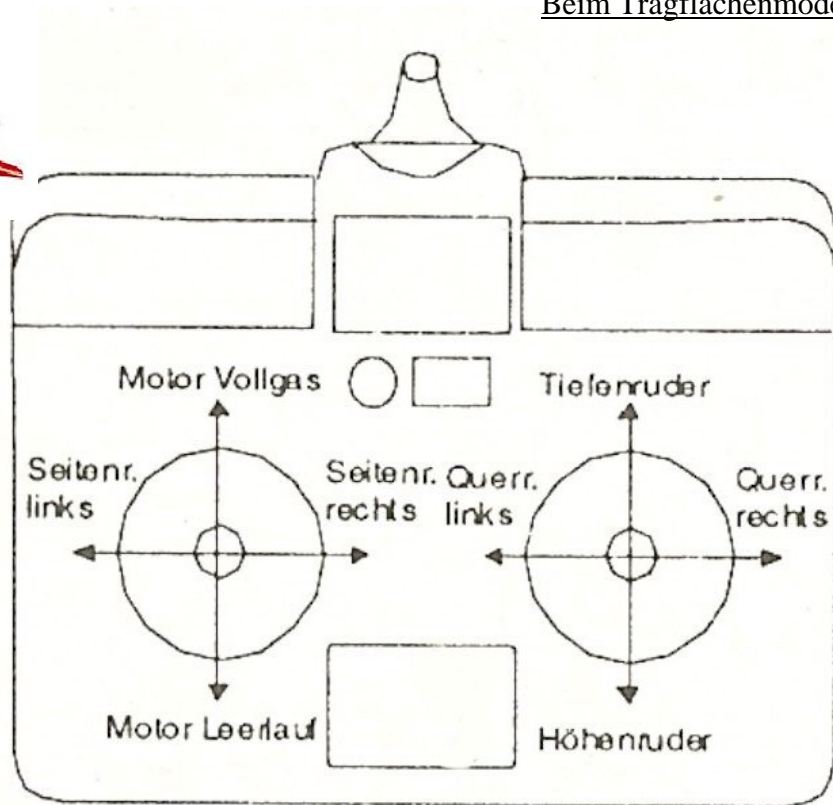
Ein Helikopter



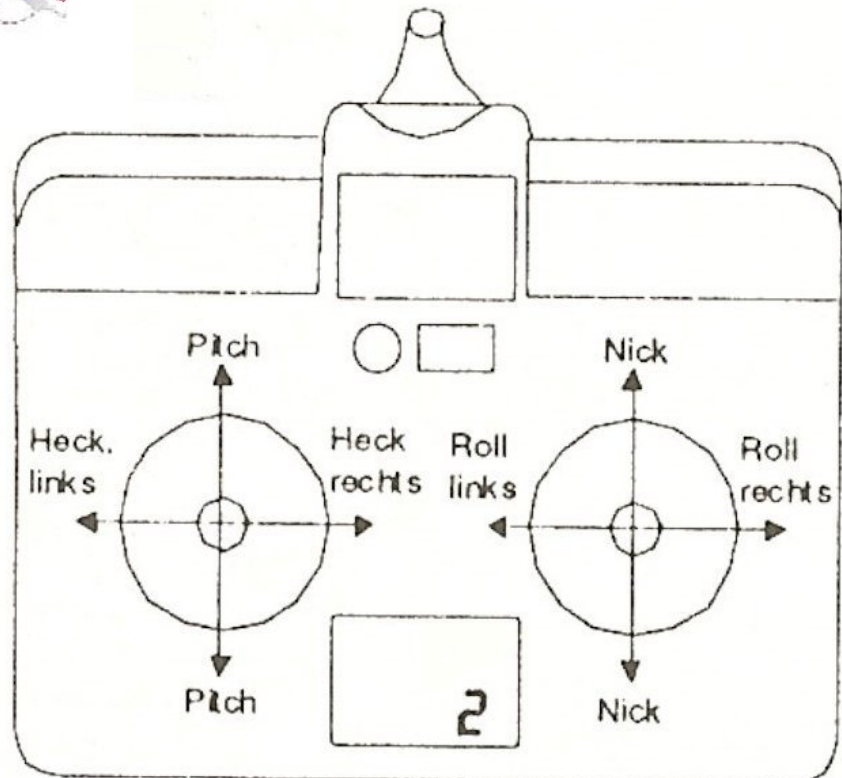
Einführung in die Begriffe.

Der Sender = Die Fernsteuerung. Welcher Knüppel steuert welches Ruder ?

Beim Tragflächenmodell



Beim Helikopter



Auf zum Modellflugsimulator.

Alle wichtigen Funktionen des Programmes werden an der großen Leinwand erklärt.
(mittels Beamer) Eine Beschreibung des Simulations-Programmes brauchst Du nicht.

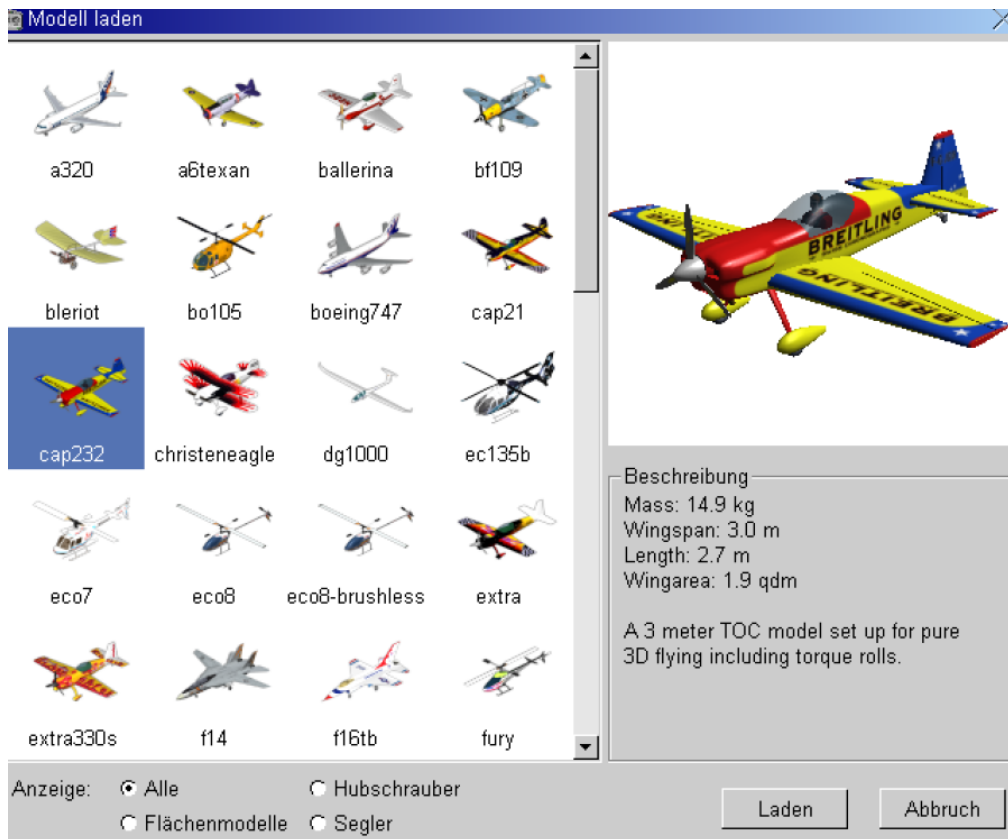
- Unzählige, unterschiedliche Modellflugzeuge stehen zur Verfügung.
Wähle sie mit „Aircraft I“ ① aus.
- Verschiedene Landschaften stehen viele zur Verfügung
Wähle sie mit „Scenery“ ② aus
- Beginne Dein Modellflugtraining mit „Fly“ ③



Modelle und Landschaften auswählen

Wähle aus der Liste das Modell Deiner Wahl aus.

Klicke es mit der Maus an. Wähle anschließend „Laden“



Wähle aus der Liste die Landschaft Deiner Wahl aus.

Klicke sie mit der Maus an. Wähle anschließend „Laden“



Die wichtigsten Tasten- und Menüpunkte.

13. Tastenbelegung

Mit Hilfe der **Pfeiltasten**, sowie der **Bild auf/ab Tasten** können Sie die Position des Beobachters in der festen Beobachterposition verändern. Die **Pfeiltasten links/rechts** drehen dabei den Beobachter um das Modell, die **Pfeiltasten auf/ab** verändern den Abstand zum Modell. Mit den **Bild auf/ab Tasten** verändern Sie die Höhe des Beobachters. In der Verfolgersicht und im Cockpitmodus können Sie mit den **Pfeiltasten auf/ab** den Abstand des Beobachters zum Modell festlegen (**Achtung:** Die obigen Tasten funktionieren nicht in den Fotoszenarien).

ESCAPE	Wechsel zurück ins Hauptmenü
P	Pause
Q	Ton an/aus
A	Verkleinert das Blickfeld. Hierdurch ist das Modell in grösseren Entfernungen besser sichtbar, Sie sehen jedoch weniger von der Umgebung. Experimentieren Sie einfach, bis sie Ihre optimale Einstellung gefunden haben.
Y,Z	Vergrössert das Blickfeld.
LEERTASTE	Setzt das Modell und den Beobachter an eine voreingestellte Position in der Landschaft. Je nach Landschaft sind es zwischen einer und sechs Positionen.
B	Setzt nur das Modell an eine voreingestellte Position in der Landschaft. Der Beobachter bleibt an der aktuellen Position.
G	Simuliert einen Handstart. Diese Funktion sollten Sie zum Starten eines Segler ohne eigenen Antrieb benutzen.
H	<u>Setzt das Modell 50 Meter über den Boden</u> und gibt ihm eine Geschwindigkeit von ca. 40 km/h. Auch diese Funktion können Sie zum Starten eines Seglers verwenden. Durch mehrmaliges Drücken dieser Taste wird das Modell immer höher gesetzt.
X	Plaziert den Beobachter 6 Meter hinter der momentanen Flugzeugposition.
D	Positioniert das Modell 6 Meter vor dem Beobachter.
T	Schaltet die Aufnahme und Darstellung einer künstlichen Flugspur ein. Mit dieser Funktion können Sie überprüfen wie sauber Sie z.B. einen Looping geflogen haben.
C	Entfernt die Flugzeugspur.
R	Startet/Beendet die Aufnahme eines Modells. ACHTUNG: Befinden Sie sich im 2 Spieler Modus, so bewirkt, dass Drücken der Taste R eine Aufnahme für beide Modelle .
W	Wiedergabe eines gespeicherten Fluges.
ENTER	Startet den aktuellen Wettbewerb (falls aktiv)
F1	Zeigt die Tastenübersicht während der Simulation
F2	Wechselt in den Modell Designer zum Einstellen der Flugparameter
F3	Speichert die aktuelle Position und Geschwindigkeit des Modells
F4	Setzt das Modell an die mit F3 gespeicherte Position
F5	<u>Feste Beobachterposition.</u> Dies ist die Standard Einstellung für jeden Modellflieger.
F6	<u>Feste Beobachterposition mit Autozoom.</u> Wie F5, jedoch wird bei grossen Entfernungen zum Modell das Blickfeld kleiner und somit das Modell wieder grösser.
F7	<u>Verfolgermodus.</u> Mit den Pfeiltasten hoch/runter stellen Sie die Entfernung ein.
F8	Cockpitmodus. Wie F7, jedoch dreht sich der Beobachterhorizont mit dem Modell, so als ob Sie im Modell sitzen. Das Modell wird nicht dargestellt. Nochmaliges Drücken von F8 aktiviert den Cockpitmodus mit Instrumentenansicht.
F9	Schaltet das Fluginformationsfenster ein und aus.
F10	Schaltet das 2.Sicht Fenster ein und aus.
F11	Speichert ein Bild der aktuellen Simulation im Ordner Screenshot im AeroFly Verzeichnis.

Nur für 2 Spieler Modus

S	Wechselt von der vertikalen zur horizontalen Bildaufteilung.
F	Stellt die Modelle zum F-Schlepp auf. Achten Sie darauf das Ihre Schalter für den Schlepphaken in der eingeklinkten Position sind. Sonst ist das Seil nicht eingehängt.

Falls noch Zeit bleibt, oder jemand es wissen will.

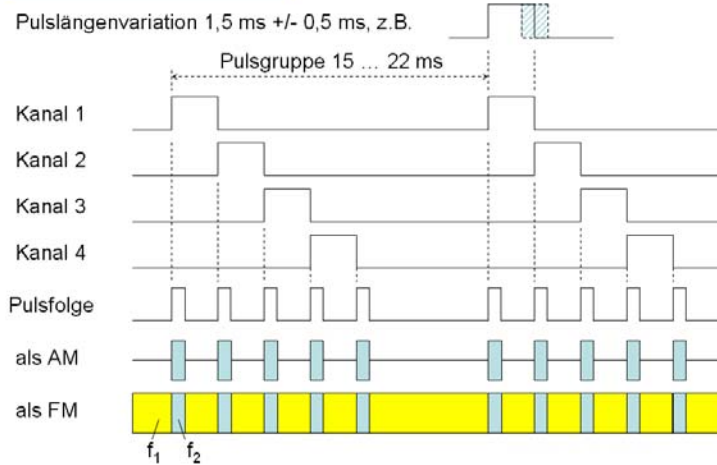
Eine Knüppelbewegung am Sender stellt ein Ruder im Modell ein.
Wie funktioniert das ?

Servo



Empfänger

Digital-Proportional-Verfahren



Viel Spaß beim Modellfliegen mit dem Modellflugsimulator.