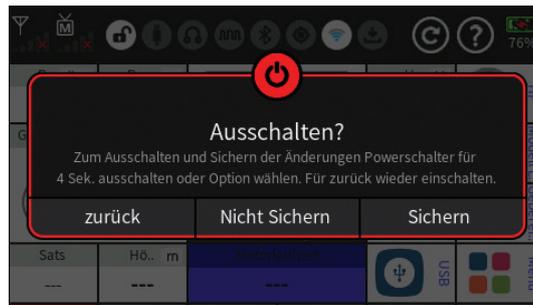


# Senderbedienelemente und Widgetsseiten

## 1. Bedienelemente des Senders

### Power-Schalter (EIN-/AUS-Schalter)

- EIN-schalten: Nach links schieben des Power-Schalters schaltet den Sender ein.
- AUS-schalten: Direkt nach dem nach rechts schieben des Power-Schalters wird eine Sicherheitsabfrage eingeblendet:



- Erneutes nach links schieben des Power-Schalters innerhalb von 4 Sekunden und Antippen von „zurück“ bricht den Ausschaltvorgang ab.
- Antippen von „Nicht Sichern“ schaltet den Sender ab OHNE zuvor etwaige Änderungen des Modellspeichers und/oder der Globalen Einstellungen zu sichern.
- Antippen von „Sichern“ schaltet den Sender nach dem Sichern des Modellspeichers und der globalen Einstellungen ab.
- Alternativ schaltet der Sender ca. 4 Sekunden nach dem nach rechts schieben des Power-Schalters selbständig ab und sichert dann ebenfalls den Modellspeicher und die globalen Einstellungen.
- Sollte der Bedienteil des Senders unerwartet eingefroren sein, schaltet der Sender ca. 20 Sekunden nach dem nach rechts schieben des Power-Schalters ohne Speicherung von Änderungen ab.
- **Tasten links des Displays**
  - obere:**
    - nach oben bzw. links blättern
    - Im Menü „Modell Liste“ seitenweiser Wechsel nach oben.
    - Onlinehilfe-Seiten: zurück blättern und ggf. schließen der Onlinehilfe.
    - Schließen von während des Modellbetriebs unbeabsichtigt angetippten Widgetseiten
  - mittlere:**
    - In Menüs nach unten bzw. rechts blättern
    - Im Menü „Modell Liste“ seitenweiser Wechsel nach unten.

- Onlinehilfe-Seiten: vorwärts blättern
- untere:**
  - In Menüs nach rechts und links blättern
  - Im Menü „Modell Liste“ Modellauswahl bestätigen.
  - Einschalten der HF im nach einem Neustart oder Modellwechsel eingeblendeten Fenster „HF EIN/AUS“
  - Längerer Druck schaltet standardmäßig die Datenerfassung EIN oder AUS. Die jeweiligen Log-Files sind in den Ordnern \\Log\«Modellname» zu finden und können mit dem im PC-Programm „Firmware Upgrade grStudio“ enthaltenen „File Log Viewer“ ausgelesen werden.
  - Die Log-Funktion wird deaktiviert, sobald im Menü „System Konfig.“ des System-Menüs der Option „Log Typ/Speichern“ ein Schalter zugewiesen und dieser geschlossen ist. Näheres dazu im Hilfetext des Menüs „System Konfig.“
  - Onlinehilfe-Seiten: auf erste Seite springen

### **Hinweise zu den Tasten links vom Display**

- Die Blätter-Funktion der beiden oberen Tasten links vom Display kann in der Zeile „Seitenw.“ des Menüs „Anzeige“ der Menügruppe „System“ ZUSÄTZLICH Schaltfunktionen zugewiesen werden.
- Mit den beiden oberen Tasten kann durch die Onlinehilfe geblättert und diese nach Erreichen der Seite 1 durch einen weiteren Druck auf die obere Taste wieder geschlossen werden.
- Drücken der unteren Taste innerhalb der Onlinehilfe löst einen Sprung zurück auf Seite 1 aus.
- Im Zuge des Modellbetriebs unbeabsichtigt angetippte und somit aufgerufene Einstellseiten von Widgets können ebenfalls mit einem Druck auf die obere linke Taste geschlossen werden.
- **Tasten rechts des Displays**
  - obere:**
    - Wechsel zwischen Servoanzeige und letzter Menüposition.
    - In der „Modell Liste“ wechselt jeder Tastendruck eine Zeile höher.
    - Befindet sich der weiße Balken ganz oben beim ersten Modell, wird mit jedem weiteren Drücken der oberen Taste die Auswahl der angezeigten Modelltypen am oberen Displayrand umgeschaltet.

- mittlere:**
- Wechsel bei „HF AN“ und vorhandener Telemetrie Verbindung in das Untermenü „Einstellen & Anzeigen“.
  - Bei „HF AUS“ oder unterbrochener Telemetrie Verbindung Wechsel in die „Modell Liste“.
  - In der „Modell Liste“ wechselt jeder Tastendruck eine Zeile tiefer.

- untere:**
- Wechsel zwischen Grundanzeige und Hauptmenüs.

### **Drücken einer beliebigen dieser sechs Tasten**

Aufheben der Energiespardisplaybeleuchtung.

### **Displaysperre**

Ca. 1 Sekunde andauerndes gleichzeitiges Drücken der unteren Tasten beiderseits des Displays sperrt und entsperrt das Display gegen Eingaben.

### **Hinweise**

- Sollte auf einen Tastendruck keine unmittelbare Reaktion erfolgen, ist diese Taste gedrückt zu halten bis die gewünschte Reaktion erfolgt.
- Sobald im Menü „System Konfig.“ die Ziffernfolge unter „Blockieren“ ungleich „0000“ ist, ist zum Entsperren des Displays die Eingabe der passenden Ziffernfolge erforderlich.
- **Bei aktiver Displaysperre oder regennassem Display und „HF aus“:**
  - Aufruf der Modellliste mit der mittleren rechten Taste.
  - **Modellauswahl**
    - Eine Zeile nach oben mit der oberen rechten Taste.
    - Eine Zeile nach unten mit der mittleren rechten Taste.
    - Eine Seite nach oben mit der oberen linken Taste.
    - Eine Seite nach unten mit der mittleren linken Taste.
    - Aufruf des ausgewählten Modells mit der linken unteren Taste.
  - Sobald nach einem Modellwechsel das HF EIN/AUS Pop-Up-Fenster eingeblendet wird, haben die linken Tasten folgende Funktionen und schließen entsprechend den Modellwechsel ab:
    - Aktiviert die linke obere Taste „Auto-HF“ und schaltet somit auch „HF EIN“.
    - Schaltet die linke mittlere Taste nur „HF EIN“.

- Schaltet die linke untere Taste „HF AUS“.

## 2. Bedienung des Displays

Die Bedienung des Touchdisplays erfolgt durch Antippen der Bedienfelder. Das Gerät reagiert jedoch nicht auf die Berührung, sondern auf deren Ende. Nur so ist gewährleistet, dass ein Scrollen oder ein langer Tastendruck korrekt erkannt wird. Drücken Sie dabei aber nicht zu stark auf das Display. Flach gedrückte Fingerspitzen können unter bestimmten Umständen eine trägere Reaktion des Displays zur Folge haben.

## 3. Symbole am oberen Displayrand



 **HF-Status** des Senders

 **HF-Status** des Empfängers

 **Tastensperre** aktiviert/deaktiviert

- Zum Sperren gleichzeitig die linke und rechte untere Taste ca. 1 Sekunde lang drücken.
- Zum Entsperren erneut beide Tasten drücken.
- Wurde zuvor im Menü „System Konfig.“ unter „Blockieren“ eine andere Zahlenfolge als „0000“ eingegeben, ist diese Zahlenfolge anschließend zum Entsperren einzugeben.

 **USB-Anschluss** verbunden/nicht verbunden

 **Kopfhöreranschluss** verbunden/nicht verbunden

 **DSC-Anschluss** verbunden/nicht verbunden

 **Bluetooth** EIN/AUS

siehe Menü „BT & COM-Port“ des System-Menüs

 **GPS** Signal vorhanden/nicht vorhanden

siehe Menü „WLAN & GPS“ des System-Menüs

 **WiFi** verbunden/nicht verbunden

siehe Menü „WLAN & GPS“ des System-Menüs

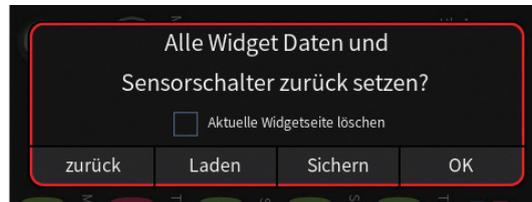
 **Logging** EIN/AUS

Standardmäßig wird solange ein Log-File generiert und unter „\\Log\  
«Modellname»“ gespeichert, solange „HF EIN“ () ist. Bei Bedarf kann im Menü „System Konfig.“ des System-Menüs ein Schalter unter „Log Type/Speichern“ zugewiesen und mit diesem die automatische Aufzeichnung manuell EIN und AUS geschaltet werden.

## Hinweis

Es wird empfohlen, von Zeit zu Zeit die unter „\\Log\«Modellname»“ gespeicherten, aber zwischenzeitlich nicht mehr benötigten Log-Files zu löschen.

☺ Antippen des Symbols öffnet ein Auswahldisplay:



- Antippen von „OK“ setzt alle Daten und Sensorschalter zurück.
- Antippen von „OK“ NACH Setzen eines Häkchens in der Zeile „Aktuelle Widgetseite löschen“ löscht die aktuelle Widgetseite.
- Antippen von „Sichern“ öffnet ein Tastaturdisplay, in dem ggf. der vorgegebene Name der aktuellen Widgetseite geändert und diese nach Antippen der ENTER-Taste  rechts unten im Verzeichnis „Widgets“ gesichert wird.
- Antippen von „Laden“ lädt die im Verzeichnis „Widget“ nach den weiter unten unter „Editieren der Widget-Bezeichnung und ggf. Einbinden einer individuellen Hintergrunddatei“ beschriebenen Methoden ausgewählte Widgetseite.

## Hinweis

Zum „Sichern bzw. Laden aller Widgetseiten“ steht die Option „Modell Voreinst.“ im Menü „System Konfig“ zur Verfügung.

- Antippen von „zurück“ schließt das Auswahlfenster.

☺ Antippen des Symbols öffnet die Online-Hilfe.



## Batteriesymbol

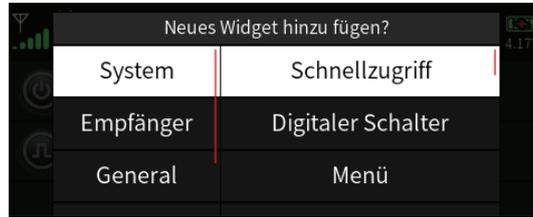
Zeigt den Lade-/Entlade-Zustand des Senderakkus an. Antippen des Symbols schaltet um zwischen % und Spannung.

## 4. Hauptdisplays

In jedem Modellspeicher stehen sechs frei konfigurierbare Hauptdisplays zur Verfügung.

### Setzen eines neuen Widgets

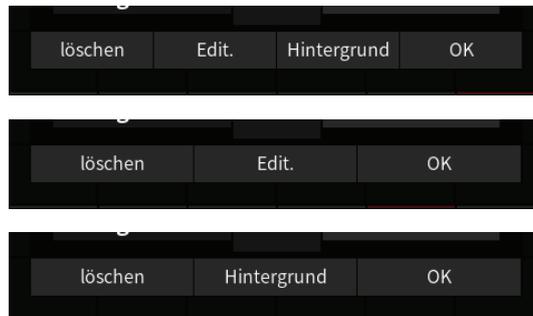
Durch ca. 2 Sekunden langes Berühren des gewünschten Widgetfeldes bzw. des jeweils linken oberen Feldes, wenn ein Widget vom gewählten Feld ausgehend zwei oder mehr Felder umfassen soll, öffnet sich das Auswahlmenü:



Durch Scrollen in der linken oder rechten Spalte werden weitere Kategorien bzw. Widgets sichtbar. Das gewünschte Widget durch Antippen auswählen.

Einige Widgets, z. B. „HF-EIN/AUS“, wirken als Schalter. Andere, z. B. „EMPF.Spannung“, zeigen Daten und Ereignisse an.

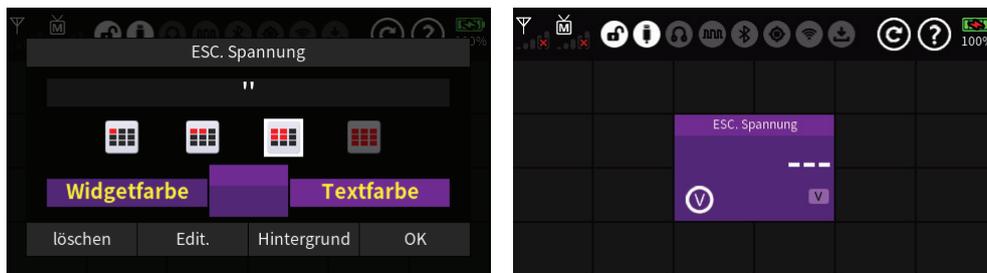
Je nach Widget haben diese entweder eine feste Größe oder es kann zwischen unterschiedlichen Größenvorgaben durch Antippen des gewünschten Formates gewählt werden, wobei abgedunkelte Auswahlfelder nicht auswählbar sind. Des Weiteren gibt es Unterschiede zwischen dem Angebot an Einstelloptionen in der untersten Reihe:



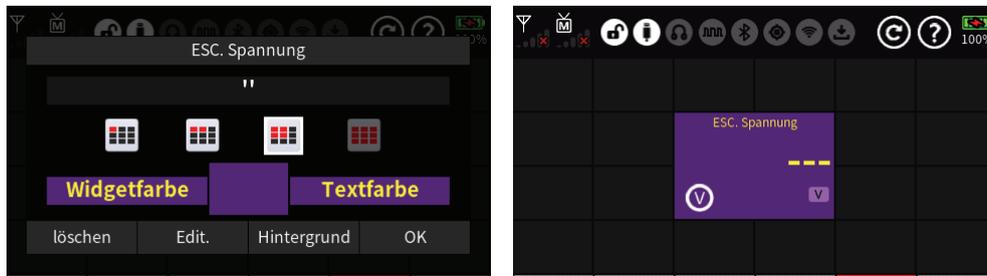
Diese Unterschiede haben insbesondere Auswirkungen auf die Editierbarkeit der Widget-Bezeichnung sowie auf die Speicherorte von Hintergrundabbildungen. Näheres dazu an den entsprechenden Textstellen weiter unten.

Antippen des ggf. ebenfalls nicht in allen Widgets zur Verfügung stehenden Buttons „Widgetfarbe“ sowie des Buttons „Textfarbe“ wechselt im Rotationsverfahren zwischen den zur Auswahl stehenden Farben.

Langes Antippen rotiert die Farben rückwärts:



Antippen des mittleren Rechteckes gleicht die Farbe der Kopfleiste an die des Datenfeldes an:



Erneutes Antippen stellt wieder zurück zur farblich abgesetzten Kopfleiste.

Antippen von „löschen“ bricht den Vorgang ab bzw. löscht das Widget OHNE Sicherheitsabfrage.

Antippen von „OK“ bricht den Vorgang ab.

### **Wichtiger Hinweis**

Ab hier behandelt der Text ausschließlich die Widget-Variante mit dem Button „Hintergrund“. Die Beschreibung der Variante ohne diesen Button erfolgt anschließend.

### **Editieren der Widget-Bezeichnung und ggf. Einbinden einer individuellen Hintergrunddatei mittels des Buttons „Hintergrund“**

Standardmäßig wird die Widget-Bezeichnung automatisch nach dem Schema „Kategorie/Widget“ übernommen, beispielsweise „ESC.Kapazität“. Bei Bedarf „überschrieben“ werden kann diese automatische Bezeichnung entweder nach Antippen von „Edit“ manuell durch die Eingabe eines beliebigen Textes in den Texteditor oder durch Einbinden einer Hintergrunddatei über den Button „Hintergrund“:

- **„Edit“**

Antippen von „Edit.“ öffnet den Texteditor zur Eingabe der gewünschten Bezeichnung des Widgets, beispielsweise „Kapazität“:



Antippen des Symbols  schließt den Vorgang ab.

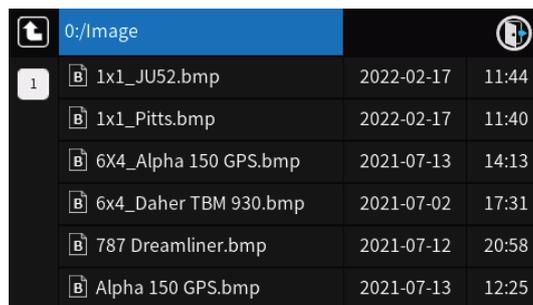
### **Hinweis**

Einsetzen eines Leerzeichens verhindert die Anzeige eines Textes in der Titelzeile.

- **„Hintergrund“**

Befindet sich im zur gewählten Widget-Größe passenden Unterordner (1x1, 2x1 usw.) des Ordners „Widget“ eine Hintergrunddatei, wird nicht nur die ausgewählte Abbildung als Hintergrund eingebunden, sondern auch automatisch deren Dateiname als Widgetname übernommen.

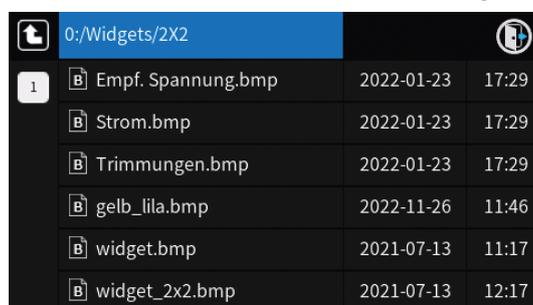
In den Unterordnern des Ordners „Widgets“ abgelegt werden können ...



... .bmp-Dateien für individuelle Widget-Hintergründe mit folgenden Pixelformaten:

| Felder | Pixel     | Felder | Pixel     |
|--------|-----------|--------|-----------|
| 1 x 1  | 78 x 52   | 2 x 1  | 158 x 52  |
| 2 x 2  | 158 x 106 | 6 x 4  | 480 x 214 |

Prinzipiell können diese Dateien beliebig benannt werden. Zu bedenken ist jedoch, dass der Name der gewählten Datei automatisch die ursprüngliche Widget-Bezeichnung ersetzt! Deshalb wird insbesondere bei allgemeinen Hintergrunddateien empfohlen, diese nur als Vorlagen mit entsprechend aussagefähigen Bezeichnungen anzulegen um diese erst bei Bedarf mit den Hilfsmitteln des sendereigenen Dateiexplorers zu kopieren und mit dem jeweils benötigten Widgetnamen zu bezeichnen wie nachfolgend beschrieben:



Nach Antippen der gewünschten Vorlagendatei, beispielsweise der „gelb-lila.bmp“, und nachfolgendem Antippen des daraufhin rechts oben im Display neben dem Tür-Symbol eingeblendeten Symbols  werden weitere Symbole eingeblendet:

|   | 0:/Widgets/2X2     |            |       |
|---|--------------------|------------|-------|
| 1 | Empf. Spannung.bmp | 2022-01-23 | 17:29 |
|   | Strom.bmp          | 2022-01-23 | 17:29 |
|   | Trimmungen.bmp     | 2022-01-23 | 17:29 |
|   | gelb_lila.bmp      | 2022-11-26 | 11:46 |

- Antippen des Symbols  bricht den Vorgang ab.
- Antippen des Symbols  entfernt die Markierung einer zuvor ausgewählten .bmp-Datei, im Beispiel oben die der „gelb\_lila.bmp“.
- Antippen des Symbols  löscht die ausgewählte Datei.
- Antippen des Symbols  kopiert die ausgewählte Datei.

Nach Bestätigung des Warnhinweises „kopieren ‚gelb\_lila.bmp‘?“ wird das Tastaturdisplay eingeblendet:



Hier kann nun die Datei entsprechend benannt werden, beispielsweise mit „Kapazität“ ...



... um, wie nachfolgend beschrieben, als individueller Hintergrund für das Widget „ESC.Kapazität“ zu dienen und gleichzeitig das Widget in „Kapazität“ umzubenennen:



... und damit weiter mit der Beschreibung des Einbindens einer Hintergrunddatei:

Antippen von „Hintergrund“ öffnet den passenden Ordner im Dateimanager des Senders zur Auswahl der gewünschten Hintergrunddatei.

Nach Antippen der Zeile mit der gewünschten Hintergrunddatei, beispielsweise der „Kapazität.bmp“, wird links vom Türsymbol das

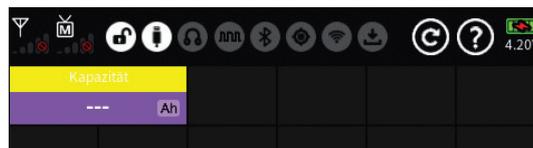
Symbol  eingeblendet.

| 0:/Widgets/2X1 |                   |  |  |
|----------------|-------------------|--|---|
| 1              | B Green_Title.bmp | 2022-02-20   | 18:22   |
|                | B l.bmp           | 2022-01-23   | 17:34   |
|                | B Kapazität.bmp   | 2022-11-26   | 12:32   |
|                | B Licht.bmp       | 2022-02-26   | 17:29   |
|                | Licht.png         | 2022-02-25   | 10:14   |

Nach dessen Antippen verstärkt sich die Zeilenmarkierung und es werden weitere Symbole sichtbar:

| 0:/Widgets/2X1 |                 |  |  |  |  |
|----------------|-----------------|---|---|--|---|
| 1              | B Kapazität.bmp | 2022-11-26  | 12:32   |  |   |
|                | B Licht.bmp     | 2022-02-26  | 17:29   |  |   |
|                | Licht.png       | 2022-02-25  | 10:14   |  |   |

Antippen des Türsymbols  schließt den Vorgang ab. D. h., das entsprechende Widget zeigt nun die ausgewählte Hintergrunddatei und in der Kopfzeile den zugehörigen Dateinamen, wobei die Schriftfarbe, wie nachfolgend beschrieben, jederzeit individuell angepasst werden kann.



Erneutes langes Antippen des Widgets öffnet wieder das Konfigurationsdisplay, beispielsweise zum Ändern der Textfarbe:



## Hinweis zu „digit. Schalter“

Die Auswahl des gewünschten Hintergrundes erfolgt im Prinzip wie vorstehend beschrieben durch Antippen der gewünschten Hintergrunddatei im Dateimanager:



Im Gegensatz zu den meisten anderen Widgets sind jedoch „Digit. Schalter“ im gleichnamigen Menü umzubenennen, da die ursprüngliche Bezeichnung beim Abschließen des Vorganges völlig unabhängig

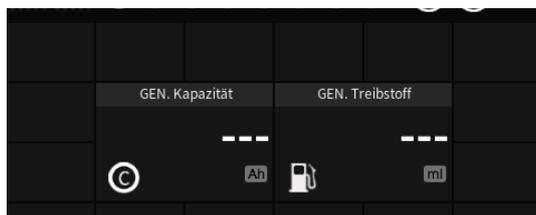
vom jeweiligen Dateinamen erhalten bleibt.

## Weitere Hinweise

- Das unter „System“ zu findende Widget „Bezeichnung“ eignet sich u. a. zur Benennung von Schaltern, Anlegen von Gedächtnisstützen usw., siehe nachfolgenden Screenshot:



- Werden beim Widget „**System/Bezeichnung**“ der Größe 2x2 mehr als 10 Zeichen für die Beschriftung verwendet, werden die restlichen Buchstaben in die zweite Zeile verschoben.  
Mit einem Semicolon (;) kann ein Zeilenumbruch erzwungen werden. Die Anzeige dieses Umbruchzeichens wird deshalb senderseitig im Text unterdrückt.
- **Widget „xxx.Kapazität“ und „xxx.Treibstoff“**



Solange in den „Detaileinstellungen“ der „Uhr 1“ des Menüs „Uhren“ kein Häkchen unter der Option „Einsch.-Init.“ gesetzt ist oder solange kein dieser Uhr ggf. zugewiesener Reset-Schalter geschlossen wurde ...



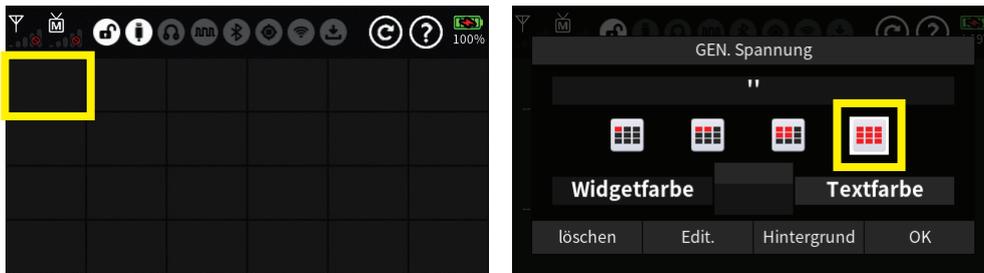
... oder ein Reset des Widgets erfolgt, bleiben die aktuellen Verbrauchswerte (Kapazität bzw. Treibstoffmenge) auch über das Ein- und Ausschalten des Senders hinaus erhalten.

- Enthält der Name eines Kapazitäts-Widgets eine Zahl, wird diese als Batteriekapazität interpretiert.
- Ist das erste Zeichen eine Ziffer, wird der Name des Widgets nicht

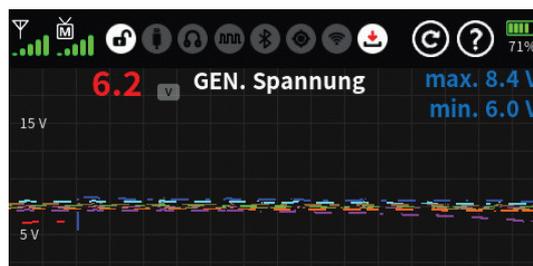
angezeigt.

- Ist das erste Zeichen keine Ziffer, wird der Name des Widgets angezeigt.
  - Bei Nutzung dieser Funktion wird anstelle der verbrauchten Kapazität die Restkapazität angezeigt und angesagt. Und der min. und max. Wert im Widget zeigt die jeweils tatsächlich genutzte Kapazität sowie der aktuelle Wert die verbleibende Kapazität.
  - Ist die Bezeichnung editiert, dann erfolgt die Kapazitätsanzeige in mAh anstelle Ah.
  - Werden mehrere Kapazitätswidgets für einen Sensor verwendet, z. B. ohne und mit Kapazitätsangabe oder mit verschiedenen Kapazitätsangaben, dann bestimmt das letzte aktive Widget, ob die Ansagen als Kapazität oder Restkapazität erfolgt und welche Kapazität für die Berechnung der Restkapazität verwendet wird.
  - Zum Löschen eines Kapazitätswertes muss die Bezeichnung des Kapazitätswidgets gelöscht werden. Das Löschen des Kapazitätswidgets führt nicht zum löschen der Kapazität.
- **Vollformat Widgets zur Anzeige diverser Kurven**

Neben den gewohnten Anzeigeformaten stehen auch Vollformat-Widgets zur Kurvendarstellung ausgewählter Messwerte zur Auswahl, z. B. für Spannung. Dies jedoch nur dann, wenn auf der vorgesehenen Displayseite das Feld links oben angetippt wird:



Die Live-Darstellung der entsprechenden Kurve im ausgewählten Display startet sobald die „Uhr 1“ gestartet wird. Nach 480 Sekunden oder nach einem Timer-Reset ändert sich die Farbe der Kurve. So können bis zu 10 Live-Kurven dargestellt und verglichen werden:



Wird auf das Display getippt, werden die gespeicherten Werte der

letzten 480s sowie der Minimal- und Maximalwert des angetippten Punktes  $\pm 15s$  solange angezeigt bis die Berührung wieder endet und das Display wieder zur Anzeige der aktuellen Werte zurückkehrt.

Zum Ändern oder Zurückzusetzen des Widgets ist die Titelleiste des Widgets anzutippen.

### Wichtige Hinweise

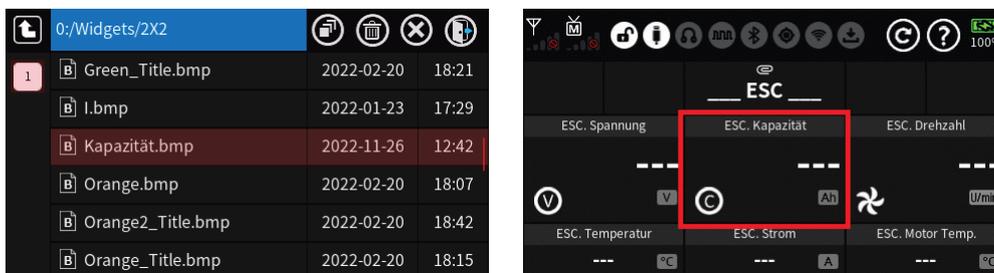
- Befinden sich auf der vorgesehenen Displayseite bereits Widgets abseits des linken oberen Feldes, werden diese beim Erstellen eines Vollformat-Widgets ohne Vorwarnung von der Seite gelöscht.
- Ein Displaywechsel löscht die Kurvengrafik.
- Bei Verwendung der senderseitigen Screenshot-Funktion wird bzw. werden im Screenshot die Kurve bzw. Kurven unvollständig dargestellt, siehe Abbildung oben!
- Beim Überschreiten eines Grenzwertes ändert sich die Skalierung der Kurven.

### Zurücksetzen der Individualisierung eines Widgets

Soll die eingegebene individuelle Bezeichnung wieder gelöscht sowie der individuelle Hintergrund wieder entfernt werden, ist das entsprechende Widget länger anzutippen:



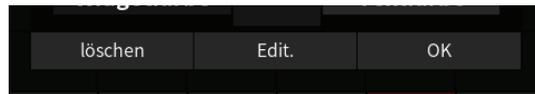
Antippen von „Hintergrund“ öffnet den Dateimanager:



Antippen des Symbols  löscht die Markierung der ausgewählten Hintergrunddatei. Anschließendes Antippen des Türsymbols  setzt das betreffende Widget auf den ursprünglichen Zustand zurück.

## Wichtiger Hinweis

Ab hier behandelt der Text ausschließlich die Widget-Variante OHNE den Button „Hintergrund“.



Die Beschreibung der Variante mit dem Button „Hintergrund“ ist im vorhergehenden Abschnitt zu finden.

Widgets mit obiger Button-Leiste sind in vielen Varianten anzutreffen, sodass keine pauschal gültige Beschreibung möglich ist. Da es an dieser Stelle jedoch nur um die Beschreibung einer weiteren Funktion der Option „Edit“ geht, sei hier im Folgenden, stellvertretend für so manch anderes Widget, anhand der Widgets „**System/Bild**“ und „**System/Modell**“ beispielhaft dargestellt, wie das Einbinden von Hintergründen bei diesen Widgets funktioniert.

### Hinweis

In diesem Zusammenhang sei auch gleich erwähnt, dass ein Editieren des Widgetnamens in diesen Fällen NICHT möglich ist.

### Einbinden einer individuellen Hintergrunddatei über den Button „Edit“

Grundvoraussetzung zum Einbinden einer individuellen Hintergrunddatei ist, dass sich eine geeignete im Ordner „Image“ oder ab Firmwareversion 2052 alternativ in einem der, nach dem nachfolgend unter „Feldformat“ beschriebenen Namensschema benannten, Unterordnern des Ordners „Image“ des Senders befindet. Für individuelle Widget-Hintergründe geeignet sind .bmp-Dateien mit 72 dpi in folgenden Pixelformaten:

| Felder | Pixel   | Felder | Pixel   |
|--------|---------|--------|---------|
| 1x1    | 78x52   | 2x1    | 158x52  |
| 2x2    | 158x106 | 6x4    | 480x214 |

Benannt MÜSSEN diese Dateien nach folgendem Schema werden:

Im Ordner „Image“: Feldformat\_Modellname.bmp

In den Unterordnern „Feldformat\_“: Modellname.bmp

- **„Feldformat\_“**

Als „Feldformat\_“ ist analog zu obiger Liste die Anzahl der Felder in der Schreibweise „ZahlXZahl\_“, also OHNE Leerzeichen zwischen den Zeichen und gefolgt von einem Unterstrich einzugeben, z. B.

„2X1\_“. Das „X“ ist zwingend groß zu schreiben. Mit kleinem „x“ funktioniert das Einbinden der Bilddateien nicht!

## Hinweis

So mancher PC neigt dazu, die Zeichenfolge „ZahlXZahl“ im Zuge des Speicherns des Dateinamens in „ZahlxZahl“ umzuwandeln. Abhilfe schafft das Abspeichern des Dateinamens mit der Zeichenfolge „ZahlXXXZahl“ mit anschließendem „Umbenennen“ der Datei durch Löschen der überzähligen „XX“.

- **„Modellname“**

Soll die Hintergrunddatei mit dem Widget „Modell“ verwendet werden, MUSS der im Dateinamen verwendete „Modellname“ identisch mit der im Sender verwendeten Modellspeicherbezeichnung sein. Diese Einschränkung gibt es beim Widget „Bild“ nicht.

- „Feldformat“ und „Modellname“ sind durch einen Unterstrich anstelle eines Leerzeichens zu trennen, weshalb beispielsweise ein Dateiname wie folgt aussieht: „1X1\_Modellname.bmp“. Analog dazu sind die nach dem Feldformat zu benennenden Unterordner des Ordners „Image“ z. B. mit „2X2\_“ zu benennen ...

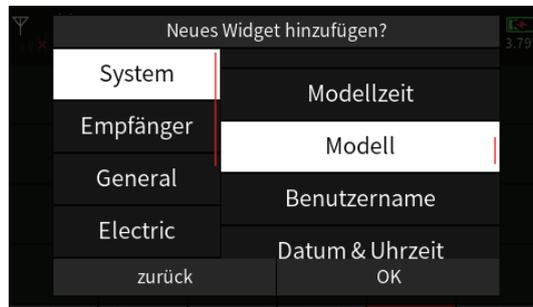
| Name                    | Datum      | Uhrzeit |
|-------------------------|------------|---------|
| 1X1_                    | 2024-01-05 | 10:54   |
| 2X1_                    | 2024-01-09 | 20:19   |
| 2X2_                    | 2024-01-09 | 20:18   |
| 6X4_                    | 2024-01-09 | 20:19   |
| S_                      | 2024-01-09 | 20:19   |
| S_Hannes MUSTERMANN.b.. | 2022-02-23 | 15:00   |

... in welchen dann die um „Feldformat\_“ gekürzten „Dateiname.bmp's“ gezielt abgelegt werden.

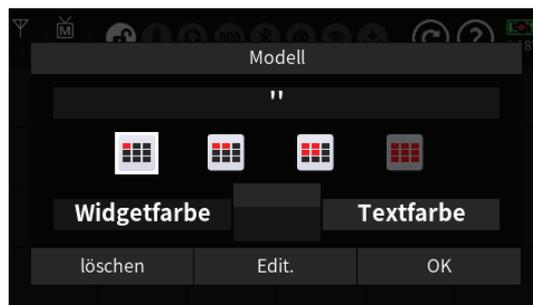
Diese Abbildungen ersetzen dann beim Widget **„System/Modell“** automatisch die Kombination aus Modelltyp-Icon und Modellname:



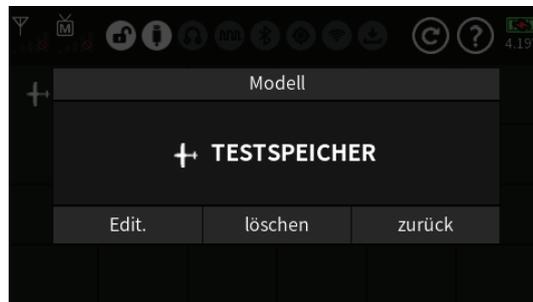
Um nun tatsächlich das Bild anstelle der im linken Screenshot abgebildeten Kombination aus Modelltyp-Icon und Modellnamen einzubinden ist wie folgt vorzugehen:



Nach dem Antippen von „OK“ am unteren Rand des Widget-Auswahl-Displays öffnet sich ein weiteres Display in welchem die Größe des Widgets und damit auch die des einzublendenden Bildes auszuwählen ist:



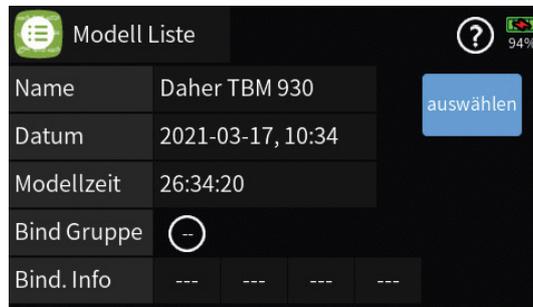
Nach Auswahl der gewünschten Größe durch Antippen des entsprechenden Icons und anschließendem Antippen von „Edit.“ wird ein Display mit dem Namen des aktuell aktiven Modellspeichers eingeblendet:



- Antippen von „löschen“ beendet den Vorgang.
- Antippen von „Edit.“ öffnet die „Modell Liste“ in welcher bereits die Zeile des aktuell aktiven Modellspeichers rötlich markiert ist:

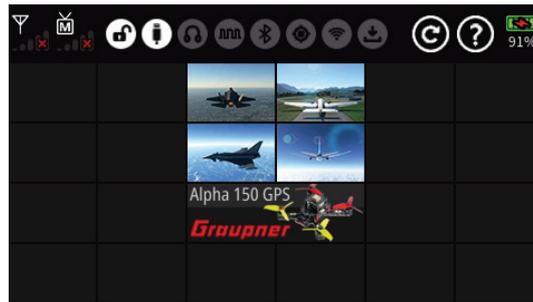
| Mark. | Nr | Name           | Datum      | Binden |
|-------|----|----------------|------------|--------|
| 1     | 1  | + TESTSPEICHER | 2023-01-07 | ⊖      |
| 31    | 2  | + FS JU52      | 2023-01-07 | ⊖      |
|       | 3  | + FS Segler    | 2023-01-03 | ⊖      |
|       | 4  | + FS HELI      | 2022-12-27 | ⊖      |

Diese, oder ggf. auch eine andere, Zeile ist nun anzutippen woraufhin das Display „Modell Liste“ mit dem ausgewählten Modell eingeblendet wird:

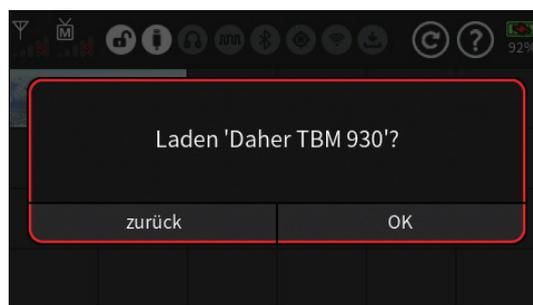


Antippen von „auswählen“ schließt den Vorgang ab.

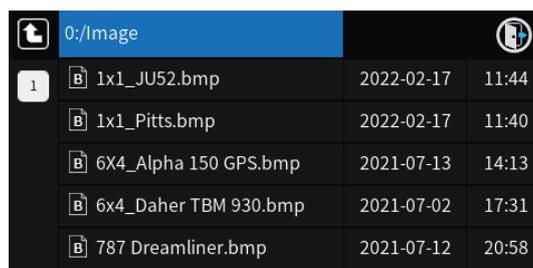
Bis zu 24 Modellbilder können so auf einer Displayseite untergebracht werden.



Wurde, wie weiter vorne dargestellt, das Widget „**System/Modell**“ ausgewählt, kann das abgebildete Modell durch Antippen des Bildes direkt in den Speicher des Senders geladen werden:



Infolgedessen können in das Widget „**System/Modell**“ auch nur zu existierende Modellspeicher passende Bilddateien geladen werden. Beim Widget „**System/Bild**“ ist die Ladefunktion nicht vorhanden, weshalb dieses Widget nach dem Antippen von „Edit“ auch nicht die „Modellliste“, sondern den Ordner „Image“ öffnet ...



... indem jede beliebige geeignete Bilddatei ausgewählt und in das Widget „Bild“ eingebunden werden kann.

## Hinweise

- Das unter „Edit“ ansonsten übliche Editieren eines Textes ist in diesem Falle nicht möglich. Es kann allenfalls in die Bilddatei per Bildbearbeitung ein entsprechender Text eingesetzt werden.
- Solange keine Telemetrie-Verbindung zu einem Empfänger besteht, öffnet Antippen der Widgets „**Modellname**“ und „**Bild**“ ab Firmwareversion 2052 die Modellliste.

## Zurücksetzen der Daten eines Widgets

Das gewünschte Widget bzw. bei Kurvenwidgets deren Kopfzeile kurz antippen, beispielsweise das Widget „SYS.Akku Laufzeit“:



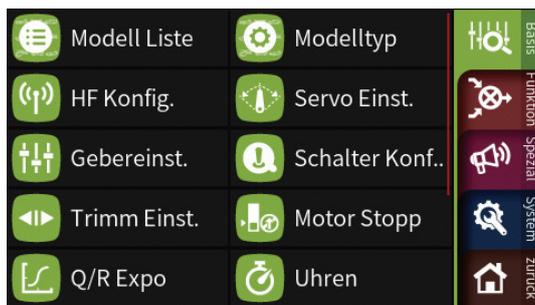
- Antippen von „zurücksetzen“ setzt zwischenzeitlich aufgelaufene Werte auf den Ausgangswert zurück. Beispielsweise in obiger Abbildung die Akku Laufzeit.
- Antippen von „zurück“ schließt das Menü und die Anzeige kehrt zum Hauptdisplay zurück.

## Zurücksetzen der Daten aller Widgets

Antippen des Symbols  rechts oben in der Kopfleiste des Displays öffnet ein Auswahldisplay, in welchem durch anschließendes Antippen von „OK“ alle Widgets zurückgesetzt werden können.

## 5. Wechsel Grundanzeige / Menüauswahl

In der rechten unteren Ecke auf der ersten Seite der Grundanzeige das Widget **Menü** antippen oder die rechte untere Taste drücken:



Antippen der Registerkartentabs am rechten Rand wechselt durch die Menü-Gruppen.

Ggf. ist sichtbare die Menü-Liste nach oben oder unten zu verschieben, um an ein bestimmtes Menü heran zu kommen.

Durch Antippen eines Menüpunktes Wechsel in das jeweilige Menü.

Durch Tippen auf das **Menüsymbol** oben links Wechsel aus dem Menü zurück in die Menüauswahl.

## 6. Startdisplay / Hintergrundbild

- Ist im Menü „Info & Update“ ein Benutzername oder anderer Text hinterlegt, wird dieser auf dem ersten Startdisplay mittig anstelle von „Willkommen“ im grauen Band am unteren Displayrand eingeblendet.
- Ist im Verzeichnis „Image“ des Senders oder ab Firmwareversion 2052 alternativ in dessen Unterordner „S\_“ eine nach dem Schema „S\_Modellname.bmp“ bzw. „Modellname.bmp“ benannte Datei im Windows 24 Bit .bmp-Format mit 480x272 Pixel vorhanden, wird diese Abbildung im Zuge des Senderstarts bzw. Ladevorganges des gleichnamigen Modellspeichers anstelle des Startdisplays eingeblendet, wobei unter „Modellname“ der im Menü „Modelltyp“ angezeigte zu verstehen ist, beispielsweise:

|                     |            |       |
|---------------------|------------|-------|
| MS-FS 2020.bmp      | 2020-11-09 | 13:15 |
| S_Alpha 150 GPS.bmp | 2020-12-01 | 13:34 |
| S_Daher TBM 930.bmp | 2020-11-29 | 10:18 |

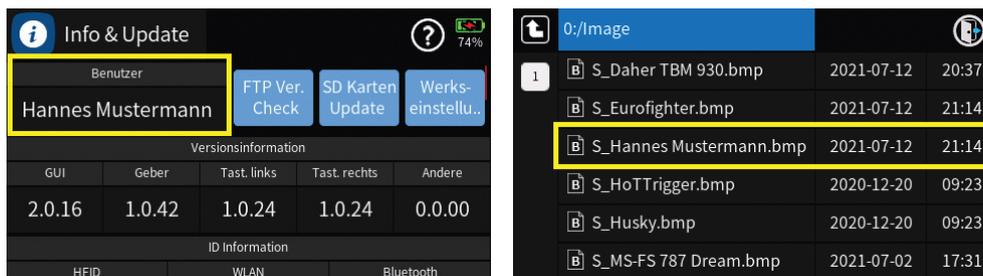


### Hinweis

Der Modellname und das Graupner-Logo in obigem Beispielbild sind Bestandteile des Bildes und wurden zuvor mit Hilfe eines geeigneten Bildeditors in das Bild integriert.

- Erfüllt das Bild nicht die oben genannten Anforderungen, wird es durch ein Standardbild des jeweiligen Modelltyps ersetzt.
- Ist für einen oder mehrere Modellspeicher im Ordner „Image“ oder ab Firmwareversion 2052 in dessen Unterordnern kein individuelles Startbild vorhanden, wird ersatzweise eine ggf. nach dem Schema „S\_Benutzername.bmp“ benannte Abbildung angezeigt, wobei „Be-

nutzernamen“ identisch mit dem unter „Benutzer“ eingetragenen Namen sein muss:



Diese Abbildung MUSS aber zwingend im Ordner „Image“ liegen und keinesfalls in einem der mit Firmwareversion 2052 neu eingeführten Unterordnern.

## Hinweise

- Des Weiteren können Abbildungen, beispielsweise Ausschnitte von Luftaufnahmen, Karten oder Satellitenbilder, im .bmp Format mit 480x214 Pixel als Hintergründe von maximal fünf Widgets vom Typ „**GPS. Entf./Höhe/Geschw.**“ in einem Ordner namens „Maps“ hinterlegt werden, vor welchen dann eine Markierung in Form eines „H“ den Startpunkt sowie ein rot/gelber Pfeil den fortlaufend per GPS übermittelten aktuellen Standort des Modells anzeigt. Da die Integration der Beschreibung der dazu nötigen PC-seitigen Vorbereitungen sowie die anschließende Einbindung in die, wie auch die eigentliche, Senderprogrammierung den Rahmen dieser Hilfestellung sprengen würde, wird deshalb nach einem Ressourcenupdate im Ordner „Manual“ des Senders sowie im Downloadbereich einschlägiger Seiten eine eigenständige Anleitung unter dem Namen „GPS\_Live\_Display.pdf“ bereitgestellt.
- Ab Firmwareversion 2043 wird auch die Flugroute in der Farbe des Displayhintergrundes im GPS-Display eingezeichnet. Die Route kann nur durch Antippen des Buttons © rechts oben am Rand des Displays gelöscht werden.

#5\_Widget\_V2052\_MC\_DE#