

Sändaren

Vänster styrspak

Rörelsen i sidled motsvarar pedalerna i ett riktig flygmaskin.

Dra till vänster och planet vrider sig plant åt vänster (sidoroder). Rörelsen upp/ned är gasreglaget. Längst ned är motor av eller på tomgång.

Släpper man spaken återgår den till mitten i sidled. (Gas läget ändras inte)

Knappar på båda sidor om bildskärmen

Knapparna används för att navigera i menyerna på skärmen.

Antennen

Sänder radiosignaler till modellen. Modellen lyssnar bara till den sändaren som den är bunden till.

Höger styrspak

Motsvarar flygspaken/ratten i en riktig flygmaskin.

Dra den till sig/ned och planet stiger (höjdroder). Dra den till väster och planet lutar/rollar åt vänster (skevroder).

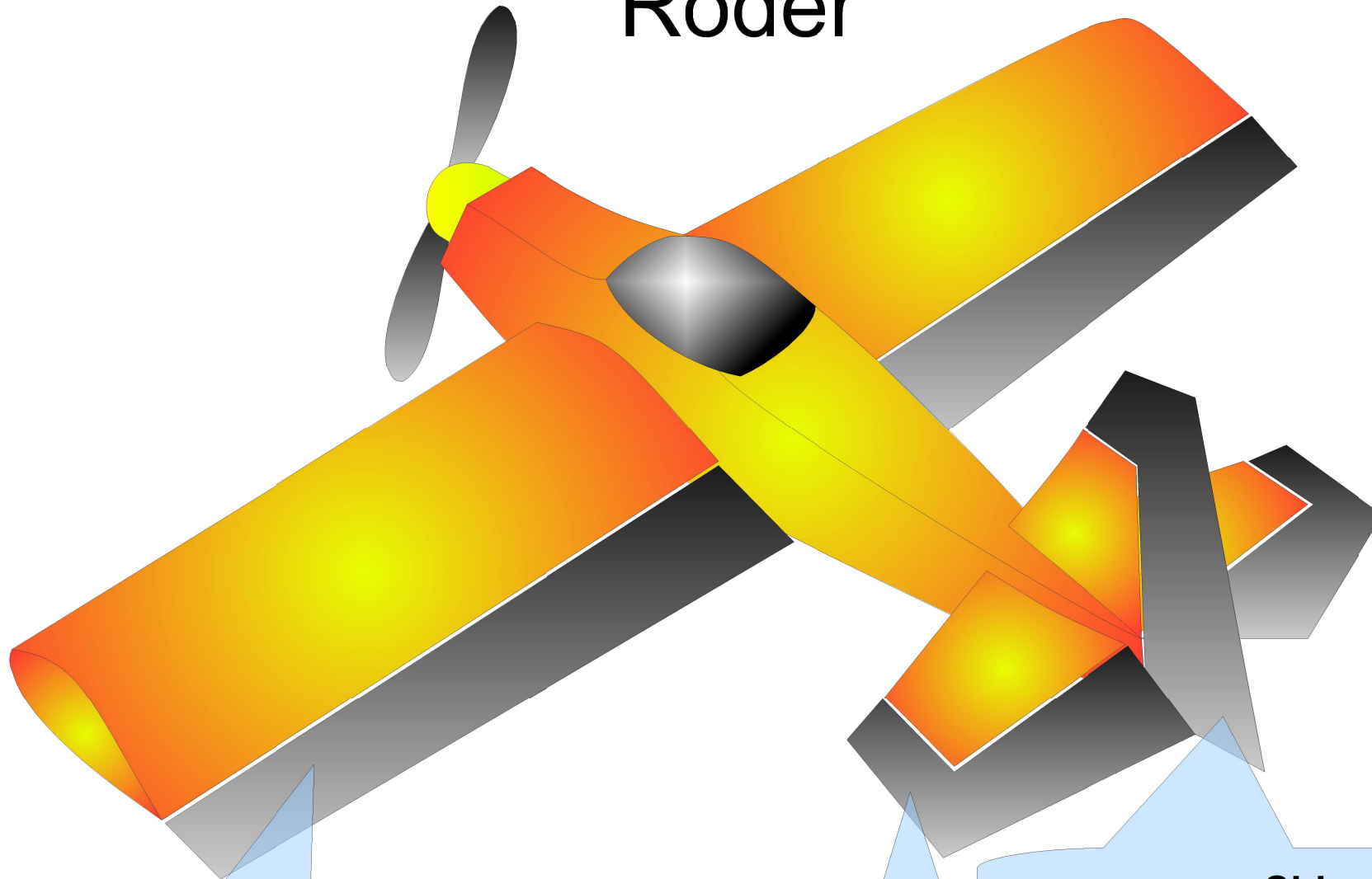
Släpper man spaken återgår den till mitten (neutralläge).

Bildskärm

En sändare kan användas till många flygmodeller. Men hjälp av skärmen och knapparna programmerar man in alla inställningar som behövs till modellerna. När man skall flyga väljer man bara rätt modell och flyger.



Roder



Skevroder

Gör att modellen "lutar"/rollar vänster/höger.

Höjdroder

Gör att modellen stiger/sjunker

Sidoroder

Gör att modellen "svänger" plant vänster/höger.

Elektroniken i modellen



Mottagaren

Mottagaren tar emot signal från sändaren. En sladd går sedan ut till varje ställdon/motor/servo som skall styras.

Servo

Minst ett servo för varje roder. (Höjd-, sido- & skev-roder)

Batteri

Batteriet förser hela modellen med ström. Oftast används LIPO batterier.

LIPO är en batterityp med mycket energi för sin storlek och vikt. Klarar höga strömmar som motorn kräver.

Batteri

Mottagare

Fartkontroller

Motor

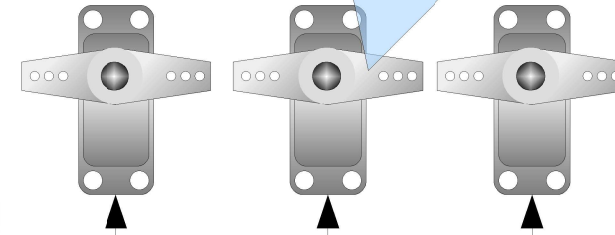
Fartkontroller

Fartkontroller till en borstlös motor gör att motorn snurrar och reglerar varvtalet.

En kontroller skapar dessutom spänning/ström till mottagaren och servon.

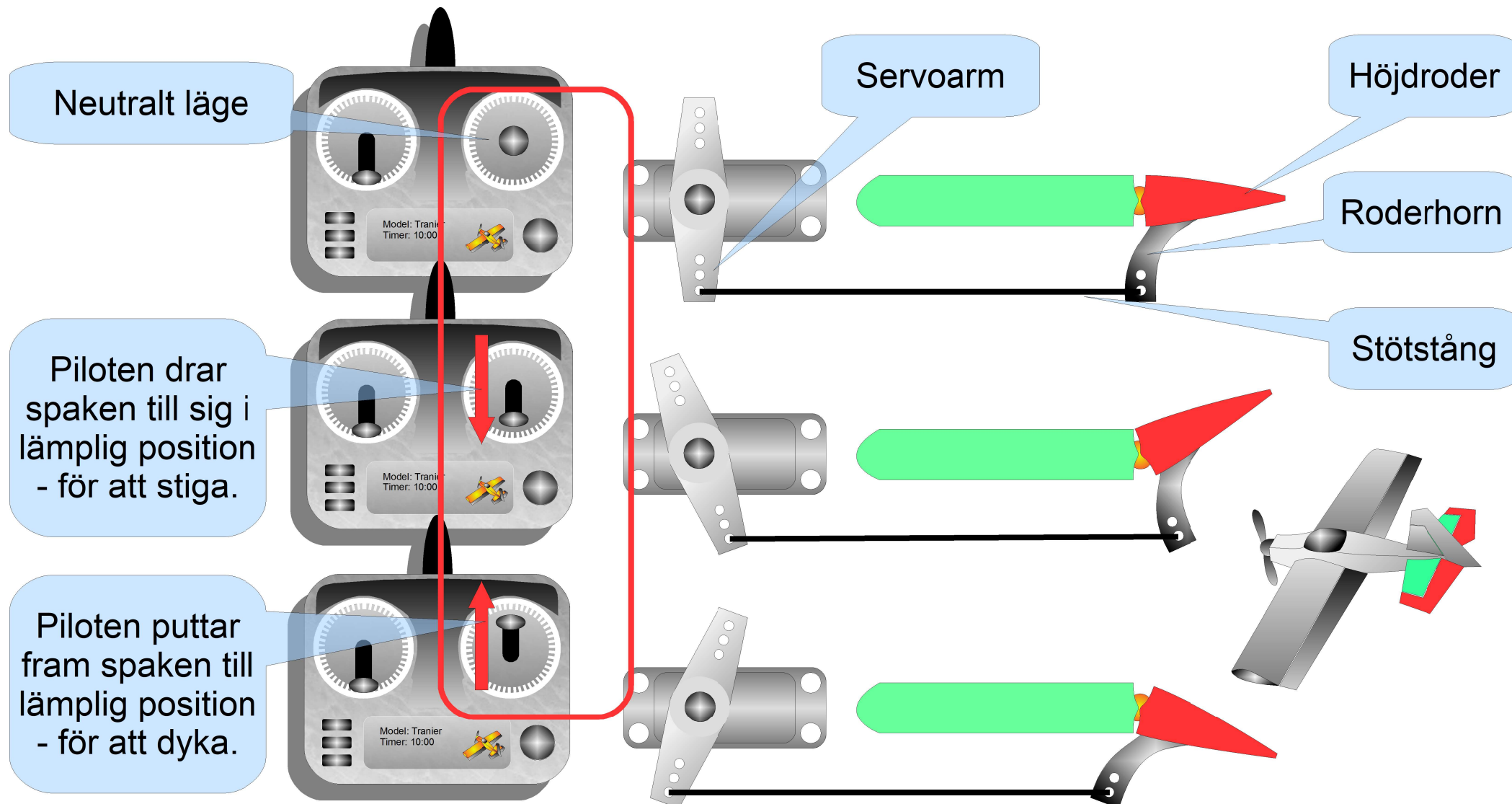
Motorn

Motorn som driver propellern. Oftast en borstlös motor som ger styra och hög effektivitet med rätt propeller.



Servo – Överföring till roder

Servot flyttar sig fort till den position som spaken står i och följer spakrörelsen hela tiden. Servot justerar hela tiden för den yttre kraft som kommer från flygningen genom luft och fartvind och håller kvar positionen. Större flygplan kräver starkare servon.



Riktning

Pilarna visar spakriktning,
roderrörelse samt hur modellen
kommer ändra flygriktning.



Rörelsen på spaken är alltid med utgångspunkt från modellen. Står man på marken och flyger upp och ned och drar spaken till sig, kommer man närmre marken för det är ju "stiga" sett från modellen.

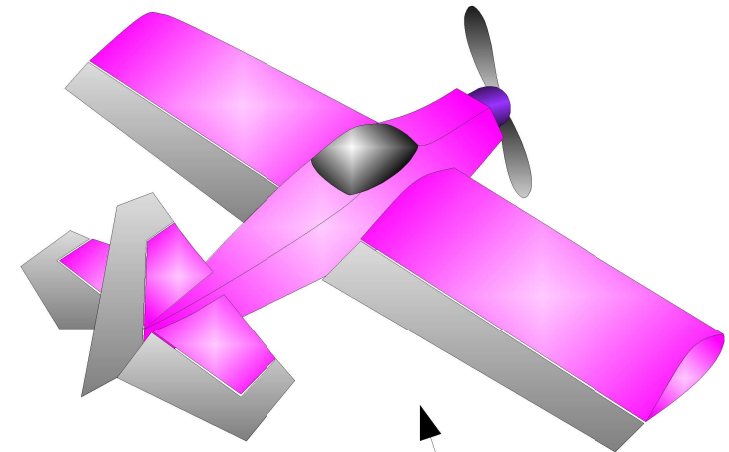
Flyga dubbelkommando

Börja flyg med lärare ! De första gångerna man skall flyga är det bra att flyga dubbelkommando med någon som kan flyga och som kan rädda planet ur konstiga situationer.

Funderar du på att börja med modellflyg ?

Kontakta då en modellflygklubb, boka en tid för att prova på att flyga med dubbelkommando. De kommer också kunna hjälpa till att välja rätt saker sen när det dags att köpa egna saker.

Tips: En modellflygsimulator till datorn är ett mycket bra komplement oavsett kunskapsnivå.



Elevsändaren

Eleven har en sändare. Istället för att sända signalen till planet skickar den signalen till lärarens sändare.



Lärarsändaren

Läraren har en knapp på sin sändare där han/hon väljer om det är elevens signal som skall skickas till planet eller om läraren själv styr planet. När eleven flyger och något händer tar läraren över och räddar situationen, lämnar sedan tillbaka till eleven.

