

FLIGHT TRAINER

Funktionsübersicht • Inbetriebnahme • Grundlegende Sicherheitshinweise

Die Informationen hier, insbesondere die Sicherheitshinweise, ersetzen nicht das Studium der beigelegten Betriebsanleitung! Dieses Übersichtsblatt soll Ihnen helfen, im täglichen Betrieb die wichtigsten Informationen schnell zur Verfügung zu haben.

Willkommen beim Mikado Flight Trainer!

Diese Übersicht hilft Ihnen dabei, Ihren Flight-Trainer sicher und richtig aufzustellen und in Betrieb zu nehmen, und gibt wertvolle Hinweise zu den Einstellungen und den Flugmodi im täglichen Betrieb.

Bitte lesen Sie unbedingt auch das mitgelieferte Handbuch, es enthält weitere wertvolle Hinweise und Sicherheitshinweise, und erklärt die Funktionen und den Betrieb der Komponenten.

Bitte machen Sie sich auch mit den Informationen zum LOGO 200 vertraut, insbesondere mit dem Anziehen der Rotorblätter. Weitere Begriffserklärungen und Funktionen darin betreffen den LOGO 200 ohne Flight-Trainer. Diese Funktionen stehen Ihnen später optional nach einem Software-Update der VStabi auf dem Modell zur Verfügung, sie haben für den Betrieb als Flight Trainer keine Relevanz.

Bei Betriebsstörungen ist der Flugbetrieb sofort einzustellen, und die Ursache zu finden und abzustellen. Nehmen Sie dazu gern mit unserem Support Kontakt auf.

Die Flugzeit beträgt ca. 7 Minuten. Wenn der Akku leer ist, übernimmt das System automatisch die Kontrolle und landet das Modell rechtzeitig und sicher.

KOMPONENTEN UND AUFSTELLUNG

Windgeschwindigkeit:
bis 4 bft / 30 km/h / 18 mph

Temperaturbereich:
10–35 °C / 50-95 °F

Nicht bei Regen verwenden!
Tropfen können Mikrofone stören!

Windrichtung

2

Virtueller Flugraum (zylindrisch oder quaderförmig)

- » die Form und die Abmessungen (Höhe, Schwebehöhe, Durchmesser) stellen Sie in der Fernsteuerung ein, wenn der **graue Schalter** ‚Trainer‘ auf AN steht und Plattform sowie Heli verbunden sind
- » Ihr LOGO 200 kann unter normalen Bedingungen nicht aus dem Flugraum heraus fliegen
- » je nach Modus (vgl. Rückseite) stoppt Ihr LOGO 200 sanft an den Begrenzungen, prallt kontrolliert von dort ab und fliegt etwas in den Flugraum zurück, oder wird durch automatische Auslösen der Rettung hart abgebremst, fliegt dann autonom über die Mitte der Plattform zurück

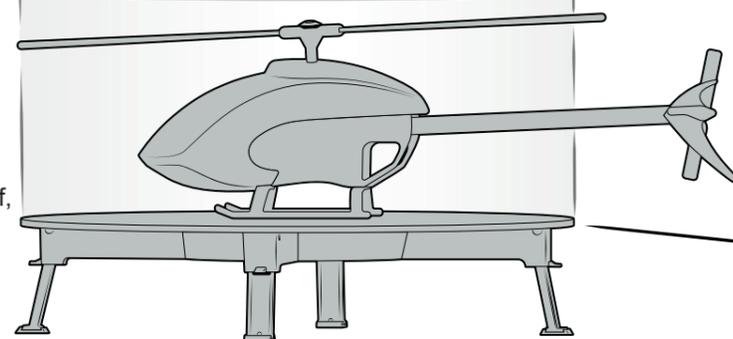
⚠ **ACHTUNG** planen Sie bei der Einstellung der Abmessungen rundum und nach oben mindestens 2-3 m Sicherheitsabstand ein. Besser, zunächst kleiner einstellen, und den Flugraum vorsichtig im Geführten Modus (vgl. Rückseite) abfliegen, um sicher zu sein, dass keine Hindernisse oder die Decke (beim Einsatz in Innenräumen) erreicht werden können.

maximal 10 m Höhe

1 m–3 m Schwebehöhe

Hubschrauber LOGO 200

- » muss mit der Nase in Windrichtung stehen
- » muss in die Mitte der Plattform gestellt werden
- » darf nach dem Anschließen des Akkus bis zum Ende der Initialisierung nicht bewegt werden
- » nach der Initialisierung setzen Sie die Haube auf, und stellen das Modell wieder an die ursprüngliche Position
- » **Die Rotorblätter dürfen nicht zu fest angezogen sein (vgl. Seite 29 im Handbuch)**



max. 20 m Durchmesser

Alle Grenzen verstehen sich +/- 1 m

1

Einschaltreihenfolge (zum Ausschalten gehen Sie in umgekehrter Reihenfolge vor)

- schalten Sie stets zuerst die Fernsteuerung ein, **alle Schalter zeigen zu Ihnen**
- schalten Sie dann die Landeplattform ein (LED muss grün leuchten)
- stecken Sie zuletzt den Akku Ihres LOGO 200 ein, warten Sie die Initialisierung ab, setzen Sie erst dann die Haube auf, stellen Sie ihn in die Mitte der Plattform

Startreihenfolge, Fliegen, Landung

- stellen Sie sicher, dass der **graue Schalter** ‚Trainer‘ auf AN steht

⚠ **Achtung** dieser Schalter MUSS auf AN stehen bleiben, da sonst der Trainer-Modus nicht aktiv ist, und Sie das Modell voll manuell fliegen müssen!

- stellen Sie den **roten Schalter** ‚Motor‘ auf AN

👉 **Hinweis** Der Antrieb läuft noch nicht an.

⚠ **Achtung** Der Motor-Schalter dient auch als **NOT-AUS**-Schalter, prägen Sie sich das gut ein.

- stellen Sie den **grünen Schalter** auf ‚STARTEN‘, die Rotoren laufen an, das Modell hebt ab und steigt autonom auf Schwebehöhe
- Sie übernehmen die Kontrolle, indem Sie den Pitch-Knüppel bewusst zurückziehen wieder nach vorn schieben – Sie fliegen den Heli!
- um zu landen, stellen Sie den **grünen Schalter** auf ‚LANDEN‘, das Modell kehrt autonom zur Plattform zurück und landet, stoppt dann die Rotoren
- stellen Sie den **roten Schalter** ‚Motor‘ auf AUS

6

Fernsteuerung

- » machen Sie sich mit den Bedienelementen und der Einschaltreihenfolge vertraut
- » machen Sie sich mit der Start- und Landeprozedur vertraut:
alle Schalter zu sich = AUS,
grau-rot-grün-Übernahme mit Pitch, fliegen-grün-rot)
- » Im Gefahrenfall schaltet **rot** das Modell sofort aus (Not-Aus), das Modell fällt antriebslos zu Boden

3

Landeplattform

- » muss mit ausgeklappten Füßen sicher auf festem Boden stehen
- » muss horizontal in Windrichtung aufgestellt werden
- » darf nach dem Einschalten nicht mehr bewegt (rotiert) werden
- » die LED (Oberseite) und der Schalter (Unterseite) zeigen zum Piloten
- » muss sauber gehalten werden und darf nicht nass werden (Regen), Tropfen oder auch andere Fremdkörper können die acht Mikrofone auf der Oberseite zusetzen, Nässe kann die Elektronik beschädigen

4

3-5 m Abstand halten



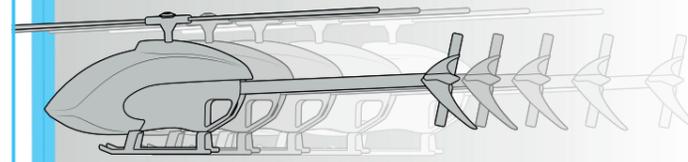
GEFUEHRTER MODUS

- Prüfen Sie im Trainer-Menü stets die Abmessungen des Flugraums, sehen Sie bei der Einstellung ausreichend Sicherheitsabstand vor (Toleranz +/- 1 m).
- Übernehmen Sie die Kontrolle nach dem Abheben durch Zurückziehen/Vorschieben des Pitch-Knüppels
- Das Modell reagiert sehr gutmütig, in etwa wie eine Drohne/ein Multikopter, und bleibt in der Luft stehen, wenn Sie keine Steuereingaben machen
- **Fangen Sie auf jeden Fall in diesem Modus an**

Sanfte Grenze



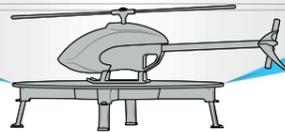
- Der Heli bremst beim Erreichen der Grenze sanft ab und verharrt dort



- In allen Modi übernehmen Sie die Kontrolle, indem Sie den Pitch-Knüppel bewusst zurückziehen/vorschieben

max. 8 m

min. 1 m



bis zu 16 m

3-5 m

SMARTE GRENZE

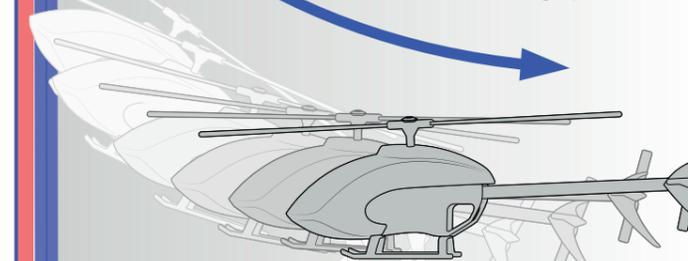
- In diesem Modus fliegt das Modell agiler, ist allerdings im Kippwinkel und damit auch in der Geschwindigkeit, die es erreichen kann, limitiert
- Das Fluggefühl entspricht dem eines frei fliegenden Modellhubschraubers, bei dem man jederzeit alle vier Funktionen gleichzeitig steuern muss – **das Modell muss gesteuert werden** – wenn Sie hier die Knüppel loslassen, wird das Modell weiterfliegen bis zur Grenze

Smarte Grenze

Rettungsgrenze



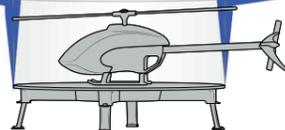
- Bei normaler Fluggeschwindigkeit wird der Heli sanft an der Grenze abgebremst und in die Flugzone zurück bewegt (bounce back)



- Wenn man die Grenze sehr schnell anfliegt, wird die Rettung konsequent ausgelöst, das Modell fliegt autonom über die Plattform zurück
- Übernehmen Sie die Kontrolle wieder mit Pitch

max. 10 m

min. 3 m



bis zu 16 m

3-5 m

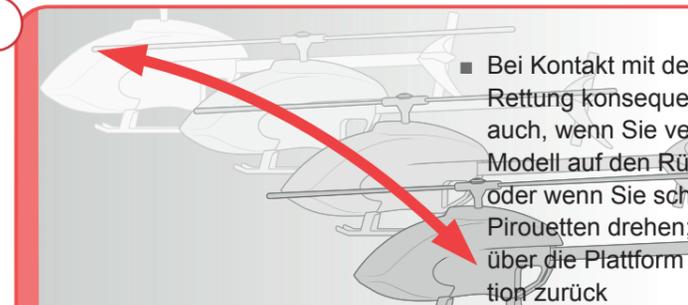
FREIFLUG MODUS

- In diesem Modus fliegen Sie das Modell innerhalb der virtuellen Begrenzung vollständig frei, so, als ob Sie den LOGO 200 ohne Hilfestellung fliegen würden
- Der Kippwinkel ist auf 90° begrenzt, Kunstflug, Rückenflug sind nicht möglich
- Es erfolgt erst bei der Berührung der virtuellen Begrenzung eine konsequente Rettung, das Modell fliegt dann autonom über die Plattform zurück

Rettungsgrenze

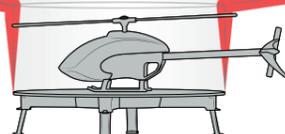


- Bei Kontakt mit der Grenze wird die Rettung konsequent ausgelöst, auch, wenn Sie versuchen, das Modell auf den Rücken zu drehen, oder wenn Sie schnell mehrere Pirouetten drehen; das Modell kehrt über die Plattform in Schwebe position zurück
- Übernehmen Sie die Kontrolle wieder mit Pitch



max. 10 m

min. 3 m



bis zu 16 m

3-5 m

Flugraum-Einstellungen (für alle Modi)

Set Smart 6.8x5.0m

Bereit

M: Aus T: Lande Bat 100%

Modus, Flugfeld

Geführter Modus

8x4m 16x8m **Custom**

Smarte Grenze

Flugfeld-Schnellauswahl oder Custom

Flugfeld Höhe/Durchmesser zylindrisch

Flugfeld

Höhe 5.0m

Größe 6.8m

M: Aus T: Lande Bat 100%

Größe 6.8m

Rechteck

Tiefe 0.0m

M: Aus T: Lande Bat 100%

Flugfeld als Rechteck/Quader definieren

Tiefe des Rechtecks wenn gewählt

Größe 6.8m

Rechteck

Tiefe 2.1 4.6m

M: Aus T: Lande Bat 100%

Rechteck

Tiefe 0.0m

Schwebe 1.1 1.8m

M: Aus T: Lande Bat 100%

Schwebehöhe über der Plattform